

DOSCH Creative Guide

Issue 01 | 2012

magazine



„Hugo Cabret“

PIXOMONDO aus Deutschland auf
Erfolgskurs

SEITE
16

JETZT NEU
DOSCH IMAGES



DOSCH IMAGES
Neue Motive der lizenzenfreien Bilder

SEITE
28

SEITE
06

Intuos5 touch
Die intuitive Art kreativen
Arbeitens neu definiert.

SEITE
24

SCHOOL FOR GAMES - Die
Browser- und Mobile-Games
Industrie im Fokus

SEITE
30

PORSCHE Design
Racing. Not posing.



Dosch 3D:
Cars 2011



Dosch 3D:
Garden Decoration



Dosch 3D:
Modern
Garden Furniture



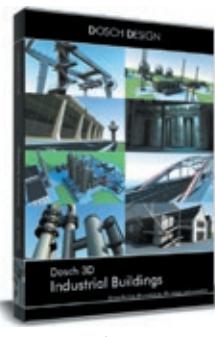
Dosch 3D:
Human Anatomy



Dosch 3D:
Architectural Details V3



Dosch 3D: Photo
Studios for Cinema 4D



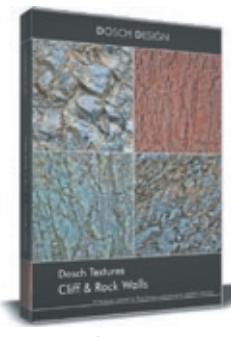
Dosch 3D:
Industrial Buildings



Dosch Audio:
Tech Tracks Vol. 2



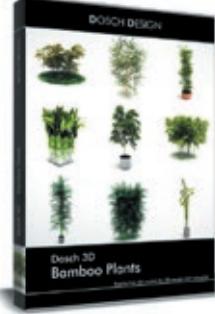
Dosch HDRI:
Street Backplates Vol. 1



Dosch Textures:
Cliff & Rock Walls



Dosch 3D:
Natural Objects V2



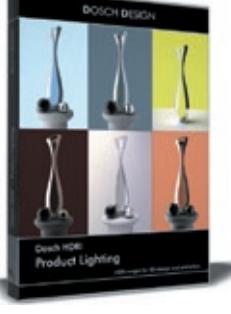
Dosch 3D:
Bamboo Plants



Dosch 3D:
Construction Site



Dosch 3D:
Doors & Windows Details



Dosch HDRI:
Product Lighting

Impressum:

Medieninhaber:

Dosch Design Kommunikationsagentur GmbH
Kirchgasse 1
97828 Marktheidenfeld
Telefon: 09391/5070900, Telefax: 09391/50709020
www.doschdesign.com
info@doschdesign.com

Haftungsbeschränkung:

Die Inhalte dieses Magazins werden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Der Anbieter übernimmt jedoch keine Gewähr für Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der bereitgestellten Inhalte. Die Nutzung der Inhalte des Magazins erfolgt auf eigene Gefahr des Nutzers. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben die Meinung des jeweiligen Autors und nicht immer die Meinung des Anbieters wieder.

- 04 DOSCH Creative Guide stellt sich vor
- 06 Intuos5 touch
- 08 CINEMA 4D 13 – Das Kompendium, Band 1
Modellieren, Texturieren, Rendern
- 10 "Ich bin eine Marke" - Arndt von Koenigsmarck im Interview
- 11 Rennfahrer Andreas Pfister startet mit DOSCH DESIGN durch
- 12 VFXbox gewährt Einblicke
- 16 PIXOMONDO aus Deutschland auf Erfolgskurs
- 22 Ein Beleuchtungs-Workflow in Cinema4D R13 von Holger Schömann
- 24 SCHOOL FOR GAMES - Die Browser- und Mobile-Games Industrie im Fokus
- 27 Bei DOSCH DESIGN wird's weihnachtlich!
- 28 DOSCH Images - die erweiterte Produktreihe
- 30 PORSCHE Design - Racing. Not posing.
Auch bei der Visualisierung auf der Überholspur
- 31 PORSCHE Design sucht Praktikanten
- 32 MedienCampus Bayern fördert Ausbildung in der Animations-, Film- und Gamesbranche
- 35 ANATOME - Lernsoftware veranschaulicht die Komplexität des menschlichen Körpers

**PORSCHE DESIGN
SUCHT
PRAKTIKANTEN**

Das Anforderungsprofil und die Aufgaben auf Seite 31



Editorial

Liebe Leser,

der Creative-Bereich ist derzeit einer der lebendigsten Arbeitsmärkte. In wenigen Branchen werden momentan so viele potentielle Arbeitnehmer gesucht, wie im Bereich IT, New Media, Postproduction, Design - bis hin zu Architektur und Produktdesign. Alle Anforderungen haben eines gemeinsam: gesucht werden Spezialisten, die Erfahrung haben und sich auskennen. Also auch Erfahrung insbesondere mit der aktuellen Software und deren Einsatzmöglichkeiten.

Hier unterstützen wir von DOSCH DESIGN mit Hilfe unserer Produktpalette sowie auch mit dem DOSCH Creative Guide - um optimal ausgebildete Arbeitnehmer bei ihrer Berufssuche, bzw. Berufsentscheidung zu unterstützen. Und um Unternehmen die richtigen - potentiellen Arbeitnehmer anzubieten.

Zusätzlich berichtet der DCG tagesaktuell durch eine eigene Redaktion über die neusten Entwicklungen der Branche.

Bleiben Sie informiert - bleiben sie am Ball.

Ihr
Sebastian Dosch
Gründer von DOSCH DESIGN

Der DOSCH Creative Guide ist ein Portal von

Dosch Design Kommunikationsagentur GmbH
Kirchgasse 1
97828 Markttheidenfeld
Deutschland

Tel.: ++49 - (0) 93 91 - 50 70 90 0
Fax: ++49 - (0) 93 91 - 50 70 90 20
info@doschcreativeguide.com
www.doschcreativeguide.com

DOSCH Creative Guide

Der DOSCH Creative Guide – das Internetportal für Creative aus der CG Branche

Kaum ein Berufszweig ist so schnelllebig, komplex, aber auch unübersichtlich wie die Kreativ-Branche. Hier finden sich klassische Berufsbilder wie Designer oder Fotografen, aber aufgrund der rasanten technischen Entwicklung auch viele neue Jobs aus der CG-Branche wie 3D-Artist, Motion Graphics Designer, Animatoren, uvm. Für all jene ist der DOSCH Creative Guide gemacht.

Die Online Plattform für Creative informiert aktuell und professionell über wichtige Neuigkeiten aus der Branche.

www.doschcreativeguide.com

„WICHTIGE NEWS
ÜBER DIE BRANCHE.
DER DOSCH CREATIVE
GUIDE INFORMIERT
MICH STETS SCHNELL
UND AKTUELL!“

Robert Hranitzky
Motion Graphic Designer



„MIT
DOSCH CREATIVE
GUIDE HABE ICH WERT-
VOLLE KONTAKTE GE-
KNÜPFT UND DADURCH
EINES MEINER GRÖSSTEN
DESIGNPROJEKTE
UMSETZEN KÖNNEN.“

Claudia Kroecher
Art Director
C SUN Design. Concept.

DCG Zielgruppe

Der DOSCH Creative Guide richtet sich an eine professionelle und semiprofessionelle creative Leserschaft.

DCG Newsletter

Einmal in der Woche landet der DCG Newsletter im virtuellen Postfach. Kostenlos erhalten die registrierten User so bequem alle wichtigen Informationen auf den Rechner.

Zudem werden hier Eintrittskarten zu wichtigen Events, Bücher und Software verlost.



„NUR WER SEIN
WERKZEUG BEHERRSCHT,
KANN SICH AUF DEN
KREATIVEN TEIL DER ARBEIT
KONZENTRIEREN.
ÜBER DEN DCG FINDEN SIE
AKTUELLE INFOS AUCH ZU
IHRER SOFTWARE.“

Arndt von Koenigsmarck
3D Artist, Autor,
Certified MAXON Trainer



DCG Creative Talk

Neben der virtuellen Betreuung gibt es den DOSCH Creative Guide auch „zum Anfassen“. So werden bei den wichtigsten Branchen-Events die Talks organisiert, um den persönlichen Austausch zu fördern, den Nutzern Rede und Antwort zu stehen und miteinander in Dialog zu treten.

Nächster Termin ist die animago AWARD & CONFERENCE am 25. und 26. Oktober 2012 in Babelsberg. See you!

App sofort...

der DOSCH Creative Guide als App

Keine News mehr verpassen, alle wichtigen Informationen greifbar in der Hosentasche. Die kostenlose App des DOSCH Creative Guide hält übersichtlich die aktuellen News für das iPhone bereit.

TAUCH IN DEIN BILDEIN

TOMKRIEGER.COM



intuos[®] 5 touch

Die intuitive Art kreativen Arbeitens neu definiert.

Das neue Intuos5 präsentiert sich in gewohnt schlankem Design und lenkt dabei trotzdem alle Blicke von sich – dorthin, wo Kreativität sichtbar wird: auf dem Bildschirm. Damit ist es gelungen, ein Stifttablett zu entwickeln, das Kreativ-Profis ermöglicht, den Fokus noch mehr auf ihre Arbeit zu richten.

So verfügt Intuos5 über bis zu acht individuell konfigurierbare ExpressKeys, die durch neue unterschiedliche Haptiken sprichwörtlich blind zu ertasten sind.



Ebenso intuitiv und einfach zu bedienen, ist der multifunktionale Touch Ring. Mit vier frei programmierbaren Funktionen für jede Applikation, wie zum Beispiel Scrollen, Zoomen, Pinselgröße, Drehen der Arbeitsfläche oder Ebenenauswahl ermöglicht er schnelles und effizientes Arbeiten und passt sich den jeweiligen Bedürfnissen seines Nutzers an. Alle Einstellungen lassen sich über die neue Express View Anzeige ganz einfach per Berührung aufrufen und sind direkt auf dem Bildschirm sichtbar.

Keine unnötige Ablenkung mehr, volle Konzentration auf den kreativen Schaffensprozess.

Ein weiteres Feature, um im Workflow zu bleiben, stellt die neue Multi-Touch-Funktion dar. Für jedes Programm individuell anwendbar, unterstützt es benutzerdefinierte Kurzbefehle, die durch Multi-Touch-Gesten aufgerufen werden können. Mit drei, vier oder fünf Fingern vermittelt Intuos5 auch hier – schnell und einfach – ein natürliches Arbeitsgefühl.

Dies zeigt sich auch beim Intuos5 Grip Pen, der mit 2.048 Druckstufen präzises und künstlerisches Arbeiten ermöglicht und mit vier verschiedenen Stiftspitzen für echtes „Stift-auf-Papier“-Gefühl sorgt.



Einen zusätzlichen Komfort bietet die neue, weiche Soft-Touch-Oberfläche des Stifttablets. In Kombination mit der großzügigen Handballenauflage bleibt stundenlanges Arbeiten vor allem eines: komfortabel und ergonomisch. Und das für Links- und Rechtshänder gleichermaßen.

Und auch das Radialmenü verkürzt dank des strukturierten und schnellen Zugriffs auf häufig verwendete Tastaturkürzel die Produktionszeit für Bildbearbeitungen und Grafik- bzw. Designerstellungen.

Neben vielen neuen technischen Funktionen und Innovationen bietet Intuos5 nun auch grenzenlose Freiheit mit dem separat erhältlichen Wireless-Kit.

Stellen auch Sie hohe Anforderungen an Effizienz, Produktivität und Präzision, und lassen Sie sich diese durch das neue Intuos5 kompromisslos erfüllen.

Intuos5 – For the best creatives in the world.



*“... komfortables
und ergono-
misch Arbeiten
über mehrere
Stunden!”*

www.wacom.com



CINEMA 4D 13

Das Kompendium



Menüs und wollen erkundet werden, soll das Programm tatsächlich beherrscht werden. Hier stoßen nicht nur Anfänger sondern auch Gelegenheitsbenutzer schnell an Grenzen, denn es fehlt eine kompetente Anleitung. Die mitgelieferte Online-Hilfe tut zwar gute Dienste, wenn es um die Erläuterung der bloßen Funktion einzelner Häkchen oder Parameter geht, welche Vor- oder Nachteile eine Funktion hat, bzw. welche Alternativen es dazu gibt, kann sie jedoch nicht darstellen. Da ist normalerweise viel Zeit und praktische Arbeit nötig, um die nötige Erfahrung zu sammeln. Zeit, die in der Regel nicht vorhanden ist, wenn ein konkretes Projekt ansteht.

CINEMA 4D bietet als gutes Allround 3D-Programm eigentlich alles, was für ansprechende 3D-Visualisierungen nötig ist.

Reichhaltige Werkzeuge für das Polygon-Modeling und komplexe Shader für realistische Oberflächenbeschreibungen fehlen ebenso wenig, wie alle denkbaren Animations- und Simulationssysteme.

Dies hat sicherlich auch etwas damit zu tun, dass CINEMA 4D noch immer der Ruf einer einfach zu erlernenden Software anhängt, was auf den ersten Blick sicherlich nach wie vor gilt.

Tatsächlich lassen sich die Grundprinzipien weiterhin innerhalb weniger Stunden erlernen und erste Projekte auch von 3D-Anfängern recht zügig angehen.

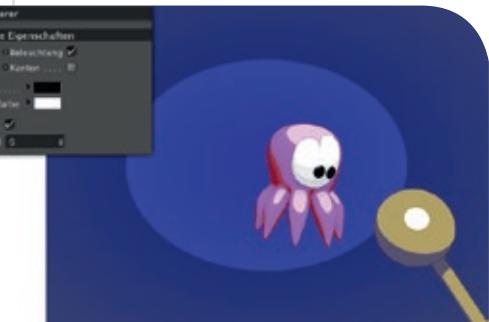


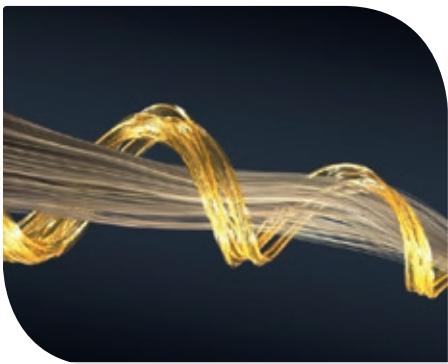
Das Programm hat sich daher in den vergangenen Jahren besonders in Werbeagenturen, bei Architekten und im Broadcast-Bereich fest etablieren können und behauptet von sich, Marktführer im Bereich 3D-Komplettsoftware zu sein.

Das Programm kann jedoch weit aus mehr und ist unter der Fassade des aufgeräumten Interfaces sehr viel komplexer als es den ersten Anschein hat. Buchstäblich tausende von Optionen und Parametern schlummern in allen



Im Rodenburg Verlag erschien, schließt das Kompendium diese Lücke zwischen der nur beschreibenden online Hilfe und den rein projektbezogenen Workshops. Neben der ausführlichen Beschreibung jeder Funktion des Programms werden ebenfalls ausführliche Arbeitsbeispiele erläutert, die dann die entsprechenden Werkzeuge und Funktionen gleich im praktischen Einsatz vorführen.





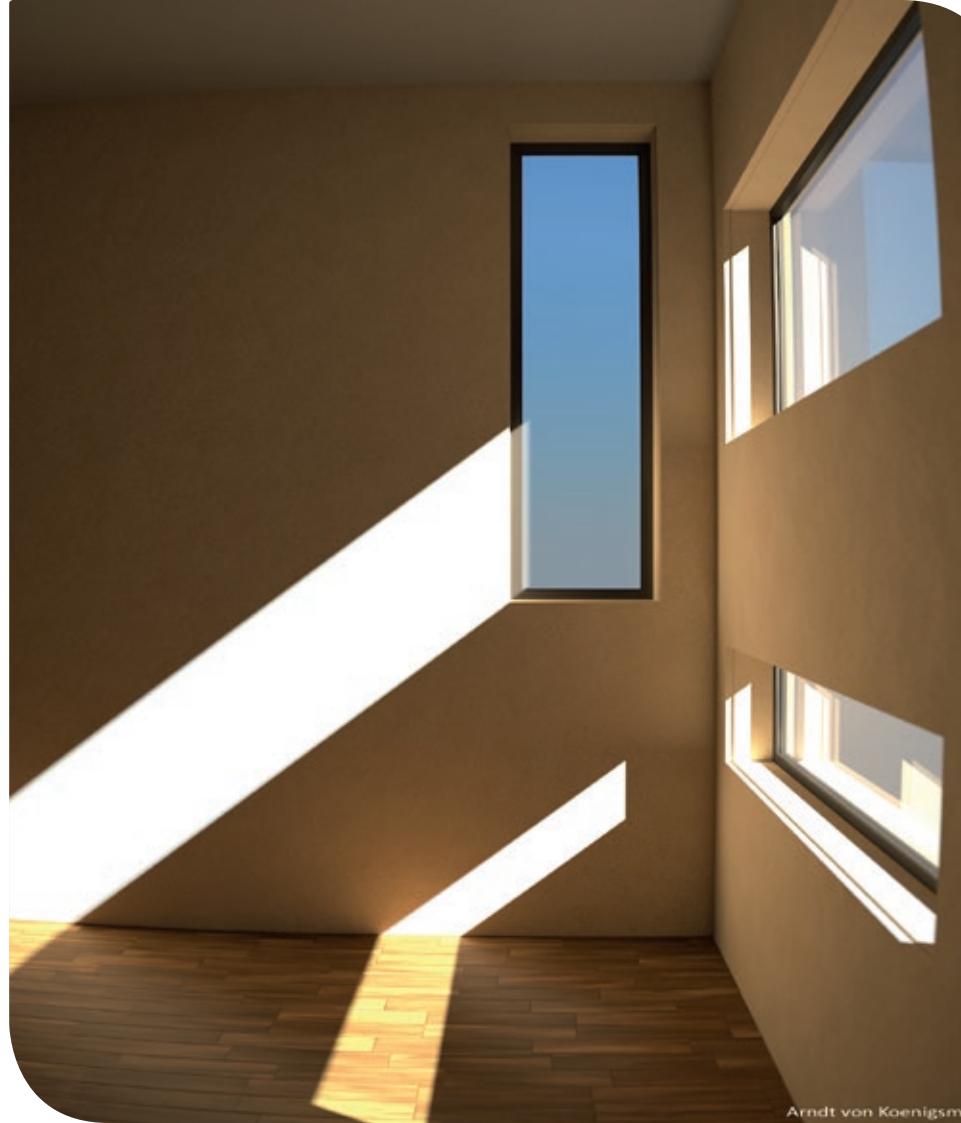
Einzigartig ist dabei, dass diese Arbeitsbeispiele zusätzlich von Videos begleitet werden, die jeden beschriebenen Handgriff auch noch einmal im Film zeigen und so die Funktionen noch verständlicher vorführen.

Diese Tiefe der Beschreibung zeigt sich u. a. bereits an dem Umfang des Kompendiums, das mit weit über 800 Seiten eindeutig zum sprichwörtlich umfangreichsten Buch zu CINEMA 4D zu zählen ist.

Der didaktische Aufbau orientiert sich dabei an über die Jahre hinweg verfeinerten Schulungskonzepten. Dies ermöglicht es, das Buch sowohl als typisches Nachschlagewerk, als auch als Handbuch zu nutzen, das den Leser ab der ersten Seite an die Hand nimmt, durch alle Funktionen des Programms führt und dabei das Erlernte mit Workshop-Einschüben festigt.



Um dabei keine Kompromisse einzugehen, beschäftigt sich der erste Band des Kompendiums ausschließlich mit den Bereichen Modellierung, Materialien und der Bildberechnung.

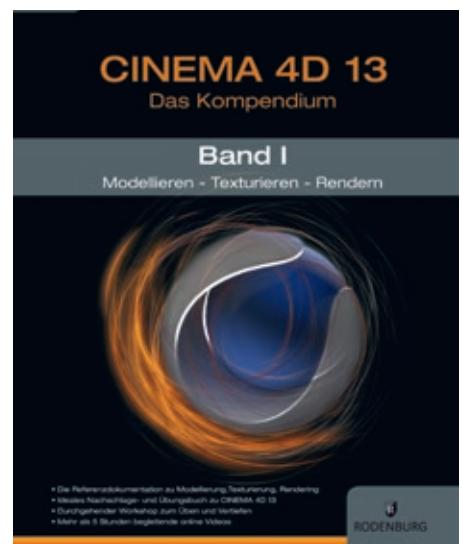


Arndt von Koenigsmarck

Damit werden bereits alle Projektanforderungen abgedeckt, die bei der Produktion von Standbildern benötigt werden.

Der folgende Band des Kompendiums wird sich auf die Animation konzentrieren und dort den Umgang mit der Zeitleiste, mit Keyframes, Funktionskurven und Motion-Clips unter die Lupe nehmen.

 Der Autor Arndt von Koenigsmarck ist MAXON Certified Instructor und verfasst bereits seit über 10 Jahren Fachbücher und DVD-Workshops, die teilweise auch international in mehreren Sprachen verlegt wurden. Hauptberuflich bietet er 3D-Visualisierungen als Dienstleister an, berät namhafte Unternehmen und entwickelt Plugin-Lösungen zu CINEMA 4D. Unter dem Dach seiner kürzlich ins Leben gerufenen Rodenburg Akademie bietet er zudem individuelle Einzel- und Gruppenschulungen an.



www.vonkoenigsmarck.de
www.rodenburg-verlag.de
CINEMA 4D 13 – Das Kompendium, Band 1
Modellieren, Texturieren, Rendern
ISBN: 978-3-9814656-0-0
VK: € 69,95



Ich bin eine Marke



Warum gründet ein erfolgreicher Sachbuchautor wie Arndt von Koenigsmarck auf einmal seinen eigenen Verlag und gibt seine Bücher selbst heraus? Du bist seit Jahren in der 3D-Branche bekannt. Was machst du alles? Dieser Frage ging Matthias J. Lange nach.

Ich bin vielseitig unterwegs, das ist richtig. Auf der einen Seite bin ich klassischer Dienstleister und stemme für Kunden Projekte im 3D-Bereich, darunter zahlreiche Visualisierungen für KMU, aber auch für die Großindustrie. Auf der anderen Seite bin ich erfolgreicher Plugin-Entwickler für Cinema 4D. Ja und dann kommt noch meine große Leidenschaft, die Informationsvermittlung. Ich gebe zahlreiche Schulungen und Seminare, nehme Videotrainings für Video2Brain auf und bin seit Jahren als Autor von Fachartikeln und Fachbüchern tätig.

Hier hast du sogar einen eigenen Verlag. Wie kam es dazu?

Das ist richtig. Ich habe mich entschlossen den Rodenburg-Verlag zu gründen. Als ich bei der Arbeit zu meinem Buch C4D V12 für den Verlag Addison-Wesley war, hatte ich enorm viel Projektarbeit neben her zu tun. Das passte nicht unter einen Hut. Für das Schreiben eines Buches brauche ich Ruhe, aber das war

in dieser Zeit nicht möglich. Also zog ich die Reißleine beim Verlag und versuchte vergeblich Kollegen zu motivieren, das Buch zu Ende zu schreiben. Aber was viele nicht wissen, mit Fachbücherschreiben verdient man kein großes Geld. Nach meinen abgeschlossenen Projekten lag das halbfertige Manuskript da und ich wollte weitermachen, aber unter anderen Voraussetzungen. Also überlegte ich mir, selbst einen Verlag zu gründen.

Also lag es weniger am Geld, oder?

Geld spielte nicht die ausschlaggebende Rolle. Natürlich will ich für meine Leistung gut bezahlt werden. Aber die Abläufe haben mir nicht gefallen. Daher entwickelte ich ein komplett neues Konzept und hatte am Ende ein umfangreiches Kompendium für Cinema 4D. Die Seitenzahl wuchs und wuchs und dies hätte ich bei einem klassischen Verlag nicht untergebracht. Damit war klar, ich muss mein eigenes Ding machen. Ich wollte ein Standardwerk machen, was alle Leute benötigen, die Standbilder produzieren.

Was war dein Geheimrezept?

Die Mischung macht es. Wenn ich als Unbekannter einen eigenen Verlag gegründet hätte, dann hätten sich meine Produkte wohl schwer verkauft. Aber als Arndt von Koenigsmarck bin ich eine Marke. Und das ist mir wieder bewusst geworden. Durch Schulungen, Videos, Programmierungen, Projektarbeit bin ich in der Branche bekannt und habe mir einen guten Namen gemacht. Jetzt kommt eine neue Art der Kommunikation durch Facebook und Co hinzu. Wir haben alle Werkzeuge in der Hand, lasst sie uns benutzen! >

sich am Ende voll und ganz gerechnet – auch finanziell. Gerade im Buchbereich muss man sich viele Gedanken machen. Fragen sind: Wie hoch soll die Auflage sein, wer macht das Layout, wo lagern wir die Bücher, wie sehen die Vertriebswege aus, wie kommt das Marketing voran und welche Rolle spielen soziale Netzwerke? Durch die Idee eines Kollegen haben wir Werbeseiten in das Buch genommen, um die Kosten in den Griff zu bekommen, schließlich hat das erste Buch durchgehend Farbe und gutes Papier. Meine Erfahrungen sind durchweg positiv.

Aber ist ein gedrucktes Buch für eine digitale Zielgruppe nicht ein Anachronismus?

Irgendwie schon, aber das liegt eben an mir. Ich liebe Papierbücher. Aber es ist klar, der Verlag steigt voll in die digitale Welt ein. Das erste eBook ist fertig und liegt bei Apple zur Freigabe in den iBookStore. Hier musste ich Kompromisse machen. Ich konnte keine Filme unterbringen, denn sonst wäre die Datei zu groß geworden. Aber mit Kollegen arbeite ich an Formen des elektronischen Publizierens, denn da geht der Weg hin.

Wie hat sich deine Rolle als Autor zum Verleger geändert?

Als Autor musste ich am Tag X einen Text und Bilder abgeben und hatte Gespräche mit meinem Lektor. Das war es. Als Verleger muss ich mich um alles kümmern und ich kann sagen: Es macht einen wahnsinnigen Spaß. Natürlich trage ich das wirtschaftliche Risiko, aber es ist von vorne bis hinten mein Ding. Ich musste selbstverständlich Lehrgeld bezahlen, aber es hat



Andreas Pfister beim Rennen in Bratislava mit neuem Fahrzeug-Design

Rennfahrer Andreas Pfister startet mit DOSCH DESIGN durch

Bei DOSCH DESIGN dreht sich viel um Fahrzeuge. Das Produkt Angebot umfasst eine riesige Auswahl an Fahrzeugtypen und Rennwagen in 2D- oder 3D – doch alle haben eines gemeinsam: Sie sind komplett am Computer entstanden.

Mit unserem Sponsoring-Engagement für den Rennfahrer Andreas Pfister verlassen wir einmal unsere virtuelle Welt und begeben uns mit ihm in die reale Boxengasse, mit Benzingeruch und Motorenlärm. Andreas ist ein junger, aufstrebender Rennfahrer, der im Rahmen der Tourenwagen Weltmeisterschaft (WTCC) im Seat Leon Supercopa startet.



12 Rennen absolvierte er in der Saison 2012 und fuhr einen hervorragenden 2. Platz in der Gesamtwertung ein. Die TV-Übertragung der Rennserie erfolgt auf Eurosport und Eurosport2.

Die Zusammenarbeit mit DOSCH DESIGN hat auch schon die ersten Früchte getragen. Wir haben für seinen SEAT Rennwagen ein neues Design entworfen, das er direkt umgesetzt hat. Wichtig war uns, dass er damit einen Wiedererkennungs-Wert erreicht und auf den ersten Blick ersichtlich ist, für welches Land er startet. Selbstverständlich legten wir ebenso Wert auf eine attraktive Präsentation der einzelnen Sponsoren-Logos. Beim Rennen auf dem Slovakia Ring in Bratislava ist er bereits mit neuem Fahrzeug-Look gestartet und belegte einen hervorragenden 2. Platz. Ob es am neuen Design lag?

Für die kommende Rennsaison wünschen wir Andreas viel Erfolg!





Was ist VFXbox

Seit der Gründung von VFXbox Anfang 2011, wächst unser Team von VFX Artists langsam aber stetig weiter an.

Angefangen hat es lediglich mit uns drei Firmengründern. Jeder von uns ist ein leidenschaftlicher Artist und zum Glück hat jeder darüber hinaus noch weitere Kompetenzen. Das alles gibt uns Antrieb jedes Projekt mit Professionalität und Leidenschaft umzusetzen.

Unsere Kunden, die wir teilweise noch aus unserer freiberuflichen Zeit haben, konnten wir schnell davon überzeugen,

dass VFXbox für sie einen Mehrgewinn darstellt.

Das Auftragsvolumen nahm rapide zu, so dass wir uns vergrößern mussten, um das an uns gestellte Arbeitspensum bewältigen zu können.

Wir erweiterten zunächst unser Netzwerk an freien Mitarbeitern, bezogen dann unser erstes Büro und richteten daraufhin unsere Pipeline ein.

Nachdem absehbar wurde, dass wir nicht so bald ohne Aufträge da stehen würden, entschlossen wir uns weitere Artists zu verpflichten. Wir freuen uns darauf, wenn es noch ein paar mehr werden.

Inzwischen ist VFXbox ein perfekt eingespieltes Team, dass sich effektiv bei der Umsetzung unserer Kundenwünsche ergänzt und die hohen Ansprüche aktueller Produktionen erfüllt.

Team

Geschäftsführende Gesellschafter:
Sven Bliedung, Michael Göbel,
Benjamin Haagen

VFX Studio

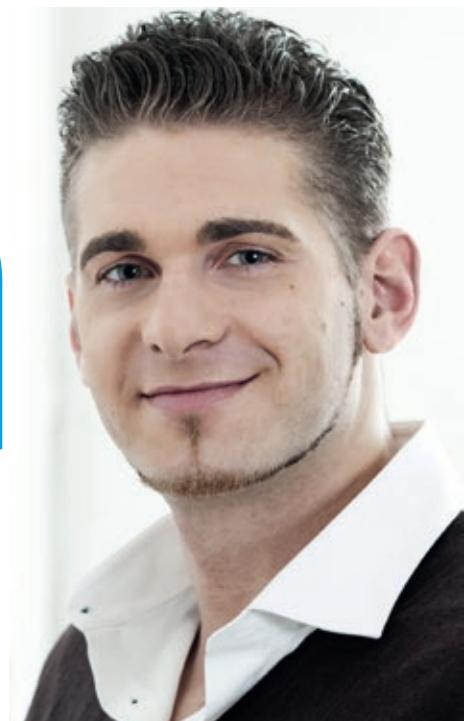
Firmegründung: 2011
Standorte: Berlin, Nürnberg
Firmengröße: 5-10

„Visionen durch Bilder transportieren, dass ist meine Motivation.“

Sven Bliedung
Geschäftsführender
Gesellschafter

Kontakt:

Web: www.vfxbox.de
E-mail: mail@vfxbox.de



Das Team

Sven Bließung

Als ich neun war und Jurassic Park in den Kinos lief, änderte sich mein Leben. Es war ein absoluter Meilenstein der Filmgeschichte. Die Dinosaurier waren so real und lebendig, dass sie mich für die Dauer des Films in eine andere Welt katapultierten. Ab diesem Zeitpunkt wollte ich verstehen, wie so etwas möglich war.

Damals war es überwältigend zu sehen, wie Reflexionen und Schatten berechnet werden konnten.

Die Faszination an Film und 3D Animation wuchs von Tag zu Tag und während meines Studiums für Medieninformatik, arbeitete ich immer öfter an kommerziellen Projekten. Angefangen bei klassischen Compositing Aufgaben wie Objektretuschen und Set Extensions bis zu 3D Animationen, wie Partikel Simulationen oder dynamischen Systemen.

Dabei lernte ich den Cinema 4D Spezialisten Benjamin Haagen und den Fluid und FumeFX Experten Michael Göbel kennen.



Wir lagen von Beginn an auf der gleichen Wellenlänge und so trafen wir uns häufiger. Es war schnell klar, dass wir uns gut ergänzen und zusammen arbeiten werden.

Bei VFXbox kümmere ich mich über meine Artist-Pflichten hinaus, auch um die Administration der Server und Netzwerke.





Michael Göbel

war zunächst Konzeptzeichner, bevor er seine Affinität zu 3D Modeling fand. Von 2001 bis 2008 arbeitete er hauptsächlich als General 3D Artist für verschiedene Industriefilme.

In dieser Zeit hat er sein Wissen für prozessoptimiertes Arbeiten fundamentiert. 2008 kam er das erste Mal mit der Filmbranche in Kontakt und hat sich darauf hin auf FX und Compositing spezialisiert. Er hat unter anderem an Filmen wie Green Lantern (stereoscopic compositing) und The Raven (fluid Animation) gearbeitet (für Trixter). Bei VFXbox kümmert er sich über die üblichen Pflichten als Artist hinaus um die Pipeline.



With its sensitive and emotional pictures, the short film "67° Nord" tells the story of an old lighthouse keeper on the sea. Thanks to the convincing animations and narrative style, the short film has already been awarded several prizes.

Awards:

SIGMAD Animation Festival 2009, Madrid
1. Preis: 67 Grad Nord

13. International Film Festival ZOOM-ZBLIZENIA 2010
Best Animated Film: 67 Grad Nord

[ki'ta:so]-Filmtage 2010
2. Jurypreis: 67 Grad Nord

Website: <http://www.67gradnord.de>

Benjamin Haagen

der sich bereits in frühen Jahren für Fotografie interessierte, hatte im Jahr 2000 bei einem Fotoshooting die erste Begegnung mit 3D



Software und war von deren Möglichkeiten begeistert.

In den folgenden Jahren arbeitete er immer häufiger als 2D / 3D Freelancer bei verschiedenen Agenturen und vertiefte schließlich mit einem Mediendesignstudium sein fachliches Wissen. Bei diversen kommerziellen und privaten Filmproduktionen in den letzten Jahren konnte er sein technisches und kreatives Können immer wieder erweitern und viel Erfahrung sammeln, was sich z. B. in preisgekrönten Kurzfilmen wie „67° Nord“ und „Revolution 613“ zeigt. Organisation und Projektmanagement gehören bei VFXbox neben den Tätigkeiten als Artist zu seinen täglichen Aufgaben.



Unsere Projekte

Unsere Kunden und Projekte sind so abwechslungsreich, dass keine Langeweile aufkommt. Unser Hauptaugenmerk legen wir jedoch auf die Industrie- und Filmbranche. So dürfen wir uns glücklich schätzen Siemens und Adidas, sowie zahlreiche Werbeagenturen als Kunden zu haben.

Im Filmbereich konnten wir bisher auch einige Erfahrung sammeln. So arbeiteten unsere Artists bereits an Filmen wie Green Lantern, The Avengers, The Raven und noch ein paar Produktionen, über die wir momentan leider noch schweigen müssen.

Diese Erfahrungen haben wir genutzt, um unsere Pipeline auf beide Branchen optimieren zu können.



Unsere Dienstleistungen

VFXbox ist ein Full-Service Animation und Visual FX Netzwerk aus unterschiedlichen kreativen Artists. Unsere qualifizierten Mitarbeiter produzieren seit über 10 Jahren für Kinofilm, Werbeproduktionen bis Echtzeitumgebungen und bieten ein breites Spektrum an Erfahrungen.

Gemeinsam entwickeln wir Lösungskonzepte, um zusammen die Visionen der Regisseure, Agenturen und Künstler in Bildern umzusetzen.





„Hugo Cabret“

PIXOMONDO aus Deutschland auf Erfolgskurs

Den Insidern war PIXOMONDO schon seit Jahren bekannt. Aber durch den Oscar für die Effekte von „Hugo Cabret“ von Martin Scorsese wurde auch die breite Öffentlichkeit auf die Effekte-Schmiede aufmerksam.



Christian Vogt



„Hugo Cabret“

Was viele aber nicht wissen: PIXOMONDO ist nicht nur im Kinobereich erfolgreich, sondern arbeitet auch in den Bereichen TV, Werbefilm, interaktiven Apps und Medien sowie Live-Events. PIXOMONDO bietet die gesamte Dienstleistungspalette der digitalen Postproduktion an. Dazu gehören Pre-Visualisierungen, VFX-Produktionen, CG-Character- und Creature-Animation, Compositing sowie 3D-Animation für Kinofilme, Eventmovies,

TV-Serien sowie Werbefilme. Dank seiner internationalen Aufstellung verfügt PIXOMONDO weltweit über kreative Talente und eine global vernetzte IT-Infrastruktur, die einen 24/7 Workflow über Kontinente und Zeitzonen ermöglicht. Das inhabergeführte Unternehmen wurde 2001 in Pfungstadt von Thilo Kuther gegründet und ist heute an 13 Standorten in fünf Ländern auf drei Kontinenten vertreten.



Thilo Kuther

Über 670 Mitarbeiter sind bei PIXOMONDO beschäftigt. Im Moment arbeitet das Team um Thilo Kuther und Christian Vogt an den Effekten zum nächsten Teil der Reihe mit dem deutschen Titel „Stirb langsam – Ein guter Tag zum Sterben“.

Hollywood liebte den Roten Baron. Die Fachwelt wurde 2008 auf PIXOMONDO aufmerksam, als die damals noch kleine Gesellschaft die Tricks für das Erste Weltkrieg-Abenteuer „Der rote Baron“ beisteuerte. Die dramatischen Luftkämpfe um den legendären Kampfpiloten waren so überzeugend, dass sich auch Hollywood für das kreative Potenzial interessierte.

Bei der Siggraph 2010, der wichtigsten Messe für 3D-Animation, berichtete uns Thilo Kuther über das Zustandekommen seines bis dahin größten Projektes. Der deutsche Starregisseur Roland Emmerich suchte Artists für sein Effektspektakel „2012“. In einem Hotelzimmer in LA schlugen Kuther und sein Team ihre Zelte auf und schufen eine eindrucksvolle Pre-Visualisierung, die fast filmreif war.

Die Produzenten konnten sich die späteren Szenen dank 3D vorstellen und mussten keine Storyboards auf Papier mehr durchblättern. „Das mag zu Beginn ein größerer Aufwand gewesen sein, im Endeffekt ging es bei der späteren Produktion um ein Vielfaches schneller und hat enorm Geld gespart“, so Kuther.

PIXOMONDO bekam den Zuschlag für den Emmerich-Film und war im Geschäft.

Oscar als höchste Weihe

Es begann eine eindrucksvolle Erfolgsgeschichte. Weitere erfolgreiche Effekte wurden für Kinofilme abgeliefert: Nightmare on Elmstreet (2010), The Ghostwriter (2010), Percy Jackson & The Olympians: The Lightning Thief (2010), Iron Man 2 (2010), Knight & Day (2010), Green Hornet (2011) und viele mehr.

PIXOMONDO inszeniert das Ende der Welt für Lars von Trier. Der Ausnahmeregisseur setzte 2011 für seinen prämierten Film „Melancholia“ auf Visual Effects des deutschen Marktführers.

Mit dem Oscar für Hugo Cabret bekam PIXOMONDO die höchsten Weihen der Filmwelt. In Scorseses erstem 3DFilm ist



„Hugo Cabret“



„Hugo Cabret“

Mitarbeitern, die den Film zu solch einem Erfolg haben werden lassen. In „Hugo Cabret“ haben wir bewiesen, dass wir die kompletten visuellen Effekte für eine große Hollywood-Produktion pünktlich liefern können“, sagt Christian Vogt, COO von PIXOMONDO.

Aufträge von TV-Spots & Events

PIXOMONDO mit über 850 Einstellungen für rund 98 Prozent der digital bearbeiteten Bilder verantwortlich. Den Oscar nahmen die PIXOMONDO-Mitarbeiter Ben Grossmann und Alex Henning gemeinsam mit Martin Scorseses VFX-Supervisor Robert Legato auf der Bühne des Kodak Theatres in Hollywood / Los Angeles entgegen.

PIXOMONDO wurde im Jahr 2010 von Regisseur Martin Scorsese mit der Umsetzung der visuellen Effekte für Hugo Cabret beauftragt. In knapp über einem Jahr bearbeitete das Unternehmen an neun Standorten auf der ganzen Welt insgesamt 854 Einstellungen, das entspricht mit 62 Minuten Gesamtlänge ungefähr der Hälfte des Films.

Ein großer Teil der visuellen Effekte entstand in den deutschen Studios in Stuttgart, Berlin, Hamburg, München und Frankfurt, aber auch die Standorte London, Los Angeles und Peking waren an dem Projekt beteiligt. Insgesamt wurden 4,1 Millionen Einzelbilder vom 438-köpfigen Team für „Hugo Cabret“ erstellt. Für das perfekte Ergebnis schickte das Team über 3.000 Terabyte an Daten über das eigene Netzwerk zwischen den verschiedenen Studios hin und her.

„Wir sind überglucklich und stolz, nach unserer Arbeit für „Hugo Cabret“ nun den Oscar in Händen zu halten. Unser Dank gilt Martin Scorsese und Rob Legato für ihr Vertrauen sowie unseren

Von diesem Erfolg beflügelt, wächst das Unternehmen weltweit, hat aber seine deutschen Wurzeln nicht verloren. Vor kurzem wurde PIXOMONDO von der Agentur Serviceplan mit der Planung und Realisierung der visuellen Effekte im neuen TV-Spot der aktuellen Werbekampagne von Sky beauftragt.

Schauspieler Jean Reno, neues Testimonial von Sky, spaziert in dem Spot durch virtuell erstellte Räume und bewirbt den HD-Festplattenreceiver Sky+. Rund 90 Prozent des Films bestehen aus computer-generierten Bildern, die von PIXOMONDO aus über 3 Milliarden Pixeln erstellt wurden. Aufgrund des großen Anteils an visuellen Effekten war PIXOMONDO bereits in die Planungsphase stark involviert



"Melancholia"

und begleitete das Team von Serviceplan auch bei den dreitägigen Dreharbeiten vor Ort in Berlin Adlershof. Alle Aufnahmen mit Jean Reno wurden vor Green-Screen gemacht, um ihn anschließend in die digital erstellten Räume integrieren zu können.

In knapp 1.500 Arbeitsstunden erstellte PIXOMONDO alle Räume, in denen sich Jean Reno während des Spots aufhält, darunter u.a. eine überdimensionale Halle, in der Jean Reno auf einer kleiner Plattform in der Mitte steht und auf deren Wänden Ausschnitte hunderter TV-Filme und -Serien laufen. Zudem übernahm PIXOMONDO das gesamte Compositing, bei dem die verschiedenen Bestandteile der Effekte zusammengefügt wurden.

Das Projekt wurde im Berliner Studio von PIXOMONDO realisiert, Producer Markus Trautmann und Creative Director Alfredo Picardi Rockenbach arbeiteten mit sieben Artists an der Entertainmentwelt von Sky.

„Die Fertigstellung in nur 28 Tagen war eine echte Herausforderung und nur möglich, weil das Berliner Team sich der Aufgabe stellte und mit außergewöhnlichem Einsatz gearbeitet hat“, so Christian Vogt, COO von PIXOMONDO.

Daneben liefert PIXOMONDO auch im Bereich Live-Media-Inszenierungen und

Interactive Media visuelle Konzepte in High-End Qualität. Dazu gehören unter anderem Multi-Projection-Screens (bis zu

360 Grad), 3D-Projektionen und App-Programming. Auch individuelle Großprojekte wie eine 500 Meter lange LED-Wand lassen sich in kürzester Zeit realisieren.

Fernsehmarkt als Auftraggeber

Auch im TV-Bereich mischt PIXOMONDO kräftig mit und zeigt, was in Deutschland möglich ist. PIXOMONDO ist primärer Lieferant der visuellen Effekte in der zweiten Staffel der preisgekrönten Fantasy-Fernsehserie „Game of Thrones“ des US-Senders HBO. Die Projektleitung für die Effekte in den zehn einstündigen Episoden lag beim PIXOMONDO Studio Stuttgart, dem Show-VFX-Supervisor Rainer Gombos und dem VFX-Supervisor Juri Stanossek.



"Melancholia"

Bereits vor Beginn der Dreharbeiten begann PIXOMONDO mit der Bearbeitung von aufwändigen und schwierigen VFX-Shots. Darunter auch zahlreiche Einstellungen mit feuerspeienden Drachen, die erstmals im Finale der ersten Staffel zu sehen waren.

„In der ersten Staffel sehen die jungen Drachen noch niedlich aus. Da sie in der zweiten Staffel heranwachsen, haben wir die Proportionen leicht geändert sowie die Krallen der Drachen stärker betont. Dadurch wirken sie nun deutlich furchteinflößender“, sagt Sven Martin, VFX Dragon Supervisor von PIXOMONDO.

Während im PIXOMONDO Studio Burbank die Drachen komplett digital erstellt wurden, entwickelten die Experten in Frankfurt die Kreaturen weiter und hauchten ihnen durch realistische Animationen Leben ein.

Stetiges Wachstum

Ende Mai wuchs PIXOMONDO ein weiteres Mal. Zuletzt übernahm PIXOMONDO in Detroit den lokalen Anbieter „With a Twist“ und eröffnet damit in der Autostadt den 13. Standort des internationalen Studionetzwerks.

Mit der neuen Niederlassung baut das VFX-Unternehmen die Präsenz auf dem US-amerikanischen Markt nach der Eröffnung des Standorts Baton Rouge weiter aus.



"Melancholia"

Seit kurzem ist auch der zwölften PIXOMONDO-Standort in Baton Rouge voll in die laufenden Projekte integriert.

In Louisiana wird aktuell an den visuellen Effekten im Kinofilm „Oblivion“ mit Hauptdarsteller Tom Cruise gearbeitet, der 2013 Premiere feiert.

Sucker Punch und Hugo Cabret mit der Lieferung von visuellen Effekten beauftragt.

Um in den globalen Workflow von PIXOMONDO integriert werden zu können, wird der neue Standort in die IT-Infrastruktur ITworx 24/7 eingebunden,



"Games of Thrones"

Hierzu ist das Team eng in die Dreharbeiten eingebunden.

Mit „With a Twist“ in Detroit übernimmt PIXOMONDO einen langjährigen Geschäftspartner, der bisher als Sub-Lieferant bei mehreren Projekten von PIXOMONDO beteiligt war. Das Unternehmen wurde bei The Amazing Spider-Man, Fast and the Furious Five,

die alle 13 PIXOMONDO-Studios auf drei Kontinenten vernetzt.

Durch die umfangreiche Expertise von PIXOMONDO in der Erstellung von Werbespots, Live Media und Industriefilmen für Automobilkonzerne passt der neue Standort sehr gut in die Gesamtstrategie des Unternehmens. PIXOMONDO baut auf den vorhandenen

Kontakt von With a Twist zu den in Detroit ansässigen Automobilkonzernen auf und möchte in der „Motor City“ neue Kunden gewinnen.

Am Standort Detroit werden neben lokalen Aufträgen auch internationale Projekte aus den Bereichen Feature Film, Fernsehfilm und Werbung realisiert. „Seit Jahren arbeiten wir bei hochkarätigen Projekten eng mit With a Twist zusammen. Daher kennen wir das Team sehr gut und freuen uns, die Mitarbeiter in der PIXOMONDO-Familie begrüßen zu dürfen. Das vorhandene Talent hilft uns bei der Umsetzung zahlreicher Projekte“, so Thilo Kuther.

Das richtige Werkzeug zum Arbeiten: ITworx 24/7 Globalisierung im Workflow ist hervorragend, aber es müssen die richtigen Tools dafür vorhanden sein. PIXOMONDO hat sich selbst seine eigenen Werkzeuge für weltweite Zusammenarbeit geschaffen.

Dank der von CEO Thilo Kuther entwickelten IT-Infrastruktur „ITworx 24/7“ sind alle Standorte miteinander vernetzt. ITworx 24/7 ermöglicht einen 24-Stunden am Tag / 7-Tage-die-Woche-Prozesszyklus; Projekte mit ambitionierten Fertigstellungsterminen können damit zeitnah umgesetzt werden, indem die Produktionskapazitäten von allen Standorten weltweit genutzt werden.

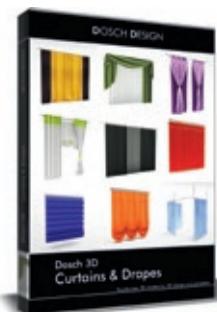
Zusätzlich werden die Arbeitsprozesse so verteilt, dass diese immer auf das entsprechende Talent vor Ort passen.

Matthias J. Lange

DOSCH DESIGN

Architektur und Visualisierung

3D-MODELLE UND -SZENEN
FÜR ALLE GÄNGIGEN 3D-
ANWENDUNGEN.



Dosch 3D:
Curtains & Drapes



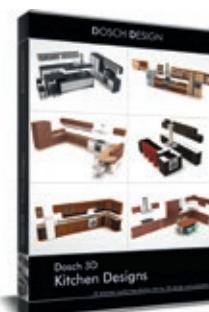
Dosch 3D:
Architectural Details
V3



Dosch 3D:
Antique Furniture



Dosch 3D:
Bathroom & Spa



Dosch 3D:
Kitchen Designs



Dosch 3D:
American Houses



Dosch 3D:
European Houses



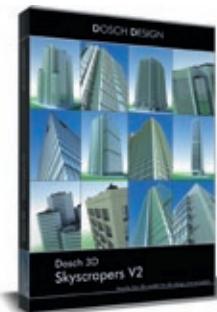
Dosch 3D:
Building Interiors



Dosch 3D:
Engineered Structures



Dosch 3D:
City Scenes



Dosch 3D:
Skyscrapers V2



Dosch 3D:
Office Equipment



Dosch 3D:
Stylish Bathroom
Design V1.1



Dosch 3D:
House Installation



Dosch 3D:
Bamboo Plants

WWW.DOSCHDESIGN.COM

Ein Beleuchtungs Workflow in Cinema4D R13

... wie sie mit Hilfe eines festen Arbeitsablaufs viel Zeit sparen können.

Von Holger Schömann, Freelancer, C4D- und Vray-Trainer



**Das gerenderte Bild aus C4D



**Unsere Testszene in C4D

Die liebe Zeit

Gerade als Einsteiger verschwendet man sehr viel Zeit bei der Erstellung einer Beleuchtungssituation. Sei es durch Testberechnungen oder dem Austesten verschiedener Effekte und Funktionen. Dies ist sicherlich gut zum Erlernen des Programms, führt aber in der Regel dazu, dass es eine gefühlte Ewigkeit dauert, bis das nächste Proberendering durch ist. Solange man genug Zeit hat oder es sich um ein Projekt zum Selbststudium handelt ist dies auch vollkommen ok.

Geht es jedoch darum ein Projekt unter Zeitdruck qualitativ hochwertig abzuschließen wird man schnell mit allerhand Problemen konfrontiert.

Die Planung

Das Wichtigste bei einem Workflow ist das gezielte Vorgehen beim Bearbeiten eines Projekts. So sollte einem vorher schon bewusst oder bekannt sein, welchen "Look" das finale Bild haben sollte. Besonders hilfreich erweisen sich hierbei Vorlagen oder Bilder von realen Situationen, mit deren Hilfe man erkennen kann wie die Beleuchtung in der Realität funktioniert.

Der Ablauf

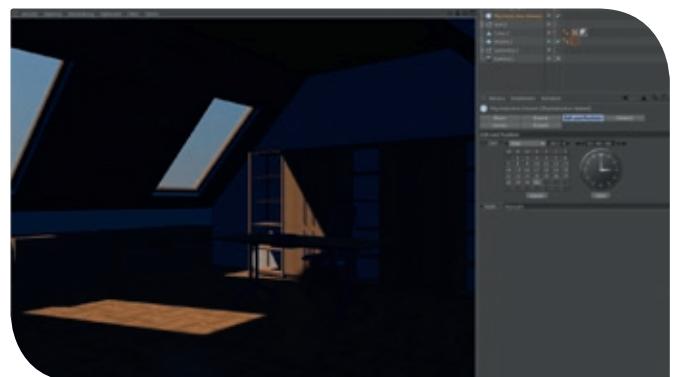
Der Workflow lässt sich in vier feste Bereiche aufteilen.

1. Finden der Lichtstimmung
2. Anpassen der Materialien und Texturen
3. Erkennen und Beheben von Fehlern in der Beleuchtung
4. Finales Rendering

Die Umsetzung

Zur Beleuchtung der Beispiel-Szene wird der physikalische Himmel und die indirekte Beleuchtung (GI) von Cinema4D verwendet. Um das fertige Rendering interessanter zu gestalten, soll die Sonne von links in den Raum fallen.

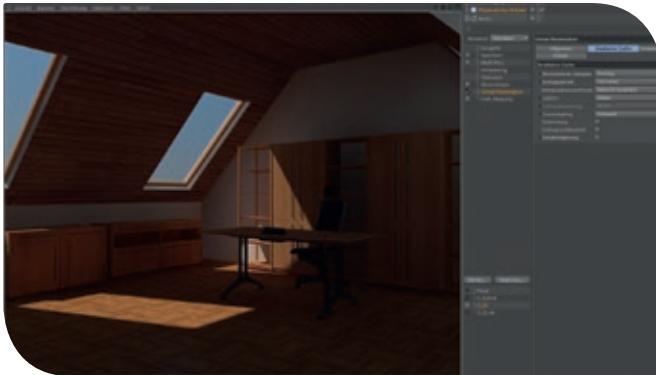
Die Höhe der Sonne bestimmt man durch den Parameter "Zeit" im Himmel Objekt und die Ausrichtung kann man einfach durch ein Drehen des Himmels erreichen. Bis auf weiteres sollte das



**Der Lichteinfall

Antialiasing auf "keines" oder "Geometrie" eingestellt werden, hierdurch erreicht man eine starke Verkürzung der Renderzeiten. Um jetzt die Beleuchtung realistisch zu gestalten wird die "Global Illumination" (GI) verwendet. Kurz gesagt sorgt sie dafür, dass das Licht der Sonne nicht einfach vom Boden verschluckt wird, sondern sie transportiert es von dort aus weiter in den gesamten Raum. Wie oft das Licht von einer Fläche zur nächsten "springen" darf, wird in den Einstellungen der GI unter "Strahlentiefe" eingestellt.

Damit die nötigen Proberenderings mit der GI zügig vonstatten gehen, setzt man im Reiter "Irradiance Cache" die beiden ober-

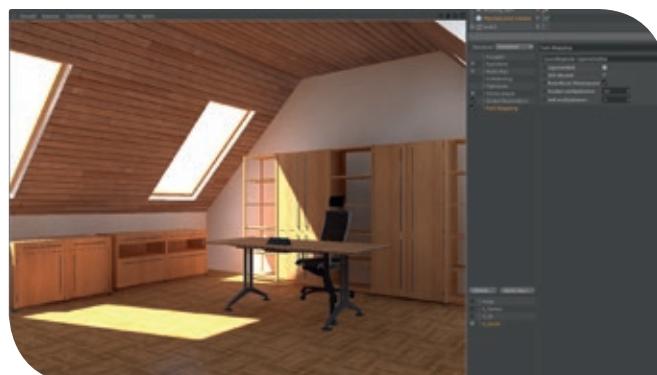


**Die Auswirkung der GI

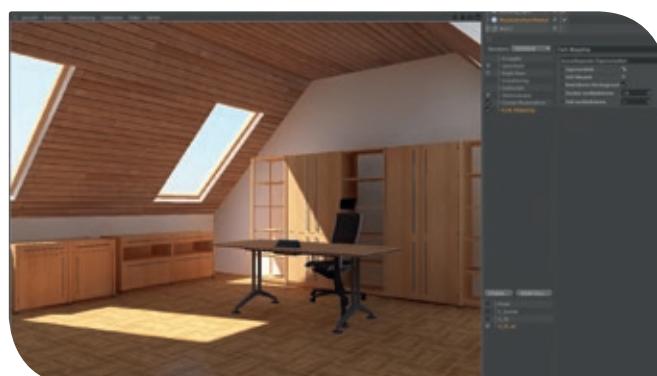
sten Parameter auf "Niedrig/Vorschau". Diese beiden Parameter steuern, wie "genau" die GI arbeitet. Man kann sehr gut sehen, wie sich das Licht nun im kompletten Raum verteilt. Für den Parameter "Strahlentiefe" wurde der Wert "3" verwendet.

Um jetzt die Helligkeit der Szene anzupassen gibt es reichlich Möglichkeiten, die einfachste ist jedoch das "Farb-Mapping". Mit ihr kann man nicht nur die Helligkeit erhöhen, sondern auch Überstrahlungen (Bereiche mit zu hoher Helligkeit) eliminieren. Diese Problematik ist jedem Fotografen bekannt. Wenn einfach die Filmempfindlichkeit erhöht wird, werden die dunklen Bereiche zwar heller, aber leider die hellen auch.

Um jetzt die Szene "heller" zu machen, verwendet man den Parameter "Dunkel multiplizieren" des Farb-Mappings. Die Checkbox "Exponentiell" kann man aktivieren und dadurch zu helle Bereiche minimieren.



**Mit Farbmapping

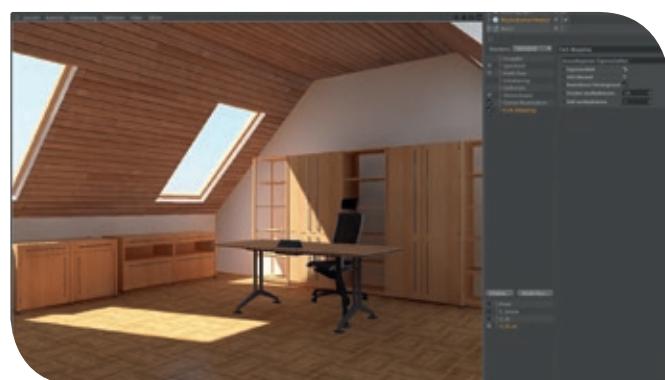


**Mit Farb-Mapping und "Exponentiell"

Hat man die gewünschte Lichtstimmung gefunden, können die Materialien und Texturen dem gewünschtem Look angepasst und zur Not noch in die Beleuchtung eingegriffen werden. Nach Abschluss dieser Arbeiten geht es daran, die Genauigkeit der GI zu erhöhen.

Bei geringer Genauigkeit der GI können je nach Szene schnell Flecken auftreten oder die Schatten zu ungenau sein. Meistens reicht es dazu aus, die beiden ersten Parameter im "Irradiance Cache" Reiter auf "Mittel/Mittel" zu stellen und die Option "Detailsteigerung" zu aktivieren. Wenn man weiterhin auf Probleme in der GI-Beleuchtung stößt, kann man die Genauigkeit der GI weiter erhöhen.

Um einzelne Bereiche der Szene nach Anpassen der GI Parameter zu überprüfen, empfiehlt sich die "Ausschnitt rendern" Funktion in C4D, mit der man eine Auswahlbox im Editorfenster aufziehen kann und auch nur dieser Bereich berechnet wird.



Zum Schluss der Arbeiten in C4D schaltet man jetzt das Antialiasing auf "Bestes", gibt die gewünschte finale Größe des Bildes ein und startet das Rendering.

Das fertige Rendering sollte man in den meisten Fällen noch mit einem Bildbearbeitungs-Programm anpassen, um Färbung, Kontrast usw. anzupassen. Es macht wenig Sinn, dem Irrglauben zu unterliegen, das Bild müsse perfekt aus C4D kommen. Mit einem externen Programm lassen sich am fertigen Rendering in einem Bruchteil der Zeit etliche Variationen erstellen.

Zum Schluss

Durch die stricke Trennung von Gestaltung/Genauigkeit ist es möglich, sehr schnell zum gewünschten Ergebnis zu kommen. Man sollte sich nicht dazu verleiten lassen in der Gestaltungsphase die Genauigkeit der GI oder des Antialiasing zu erhöhen. Dies führt nur zu langen Renderzeiten, obwohl der finale Look noch gar nicht gefunden wurde. Auch zeigt die Erfahrung, dass die Genauigkeit in solchen Fällen nicht konsequent wieder reduziert wird.

Eine Grundwissen zum Thema "Fotografie" erleichtert die Arbeiten. Wenn man versteht wie Licht in der Realität funktioniert und wie man es gestalterisch einsetzen kann, fällt es einem leichter dies in einem 3D Programm umzusetzen.



Die Browser- und Mobile-Games Industrie im Fokus



Den Wandel der Branche erkannt

Neueste Zahlen des Bundesverbands interaktiver Unterhaltung (BIU) belegen die stetig steigende Akzeptanz der digitalen Spiele in unserer Gesellschaft. Etwa 23 Mio. Deutsche spielen - das entspricht mehr als ein Viertel der Bevölkerung!

Davon sind 9,9 Mio. weiblich, was ein starker Anstieg gegenüber der letzten Erhebung ist. Und das Durchschnittsalter liegt bei 31 Jahren, was deutlich zeigt, dass Spielen schon lange nicht mehr "Kinderkram" ist.

Die School for Games ist ein modernes Bildungsunternehmen für interaktive Medien mit Sitz in Berlin.

Der Fokus der anerkannten Spezialschule liegt auf der Aus- und Weiterbildung von professionellen Spieleentwicklern für die Online-, Browser-, Social- und Mobile-Games-Industrie.



Wichtigster Motor und Hauptgrund dieser wachsenden Verbreitung sind ganz klar die Browser- und Mobile-Games. Spiele, die einen schnellen inhaltlichen Zugang gewähren, auch zwischendurch für wenige Minuten Spaß bereiten, in der Anschaffung nichts oder wenig kosten und nur einen Internet-Browser und -Anschluss oder ein Smartphone voraussetzen.

Diese Punkte findet man inzwischen in fast jedem Haushalt oder Hosentasche.



Diese beeindruckenden Zahlen zeigen anschaulich, dass das Spielen bei vielen als Zeitvertreib nicht mehr wegzudenken ist und sie zeigen auch, dass diese Zielgruppe nach immer neuen, spannenden Inhalten ruft und "gefüttert" werden möchte. Demzufolge wächst die Branche rapide.

Über 7.000 Personen arbeiten direkt in der Spieleproduktion, wobei gut 6.000 davon sich nur der Erstellung von Browser- und Mobile-Games widmen. Tendenz steigend!

Viele zu besetzende Stellen lassen von einem Fachkräftemangel sprechen, der zurzeit kaum zu befriedigen ist. Das garantiert beste Jobaussichten und Zukunftsperspektiven für kreative und talentierte Berufseinsteiger oder -umsteiger und rechtfertigt die Ausrichtung der School for Games auf diesem Wachstumsmarkt.

Vielschichtiges Portfolio für alle Zielgruppen

Ob junge Kreative mit Game Development-Ambitionen, Berufstätige in der Kreativindustrie oder ganze Entwicklerstudios und Agenturen – das vielschichtige Portfolio offeriert jeder Zielgruppe ein entsprechendes Angebot.

Mit unseren umfassenden Ausbildungen, spezialisierten Weiterbildungen in Form von Workshops und eLearning-Kursen sowie exklusiven Business to Business (B2B) Dienstleistungen findet jeder für sich eine perfekte Möglichkeit, sein Wissen und seine Fähigkeiten auf eine neue Stufe zu heben bzw. ausgewählte Mitarbeiter/innen hinsichtlich der Unternehmensziele erfolgreich weiterzubilden und ihre Kompetenzen nachhaltig zu entwickeln und zu trainieren.

Überblick des Bildungsangebots

Ausbildungen: Mit den jeweils vier Semester dauernden Ausbildungen haben junge Kreative die Möglichkeit, ihr Talent entsprechend zu professionalisieren und sich erfolgreich auf den Einstieg in einer Junior-Position bei einem Online Games Entwickler vorzubereiten.

Folgende drei Programme wurden gemeinsam mit der Branche konzipiert und eignen sich hervorragend für kreative Berufseinsteiger:

- ONLINE GAME DEVELOPMENT
- ONLINE GAME GRAPHICS
- ONLINE GAME ENGINEERING

Durch die enge Zusammenarbeit mit den ausgewählten Branchengrößen und gestützt durch das starke Industrienetzwerk wurde ein umfangreiches Bildungsprogramm mit einem fachlich fundierten Curriculum (Lehrplan) für die Fachkräfteentwicklung der Online-, Browser- und Mobile-Games Industrie erstellt.



"Etwa 23 Mio. Deutsche spielen - das entspricht mehr als einem Viertel der Bevölkerung!"

www.school4games.net

Für eine verbesserte internationale Transparenz und Anerkennung der Lernleistungen der Absolventen im Ausland basiert das Programm auf dem European Creditpoint Transfer System (ECTS).

Dieses System wird auf dem internationalen Arbeitsmarkt verstanden und ist somit anerkannt.

Um einer breiten Masse die Chance zu bieten, ihr Hobby und ihre Leidenschaft zum Beruf zu machen, sind die monatlichen Ausbildungsgebühren mit 499,- Euro fair kalkuliert.

Dank unserer staatlichen Anerkennung als Berufsfachschule und den damit einhergehenden Fördermöglichkeiten wie Schüler-BAföG oder den KfW-Bildungskredit lässt sich die monatliche Belastung für jeden Teilnehmer auf ein Minimum runterschrauben.



Storytelling. Ständig variierende Inhalte, vermittelt durch Fachdozenten direkt aus der Branche, bieten eine ideale Plattform, um auch berufsbegleitend oder während der Schule oder Uni in wenigen Tagen mehr über die spannenden Themen der Branche zu erlernen.

B2B Trainings: Je größer die Teams und umfangreicher die Projekte, umso wichtiger ist die Zusammenarbeit der Fachkräfte innerhalb der Entwicklerstudios.

Um mögliche interne Reibungen in der Kommunikation oder in Produktionsabläufen auszuschließen bzw. direkt zu vermeiden, bieten sich die Soft Skill-Trainings an.

Aber auch Schulungen zu neuesten Tools und Techniken gehören in Form von Hard Skills-Trainings zum Programm. Diese Trainings finden auf Wunsch direkt beim Kunden oder in den Schulungsräumen der School for Games statt.

Die Erfahrung des Teams sowie die weitreichenden Kontakte in die Branche garantieren für alle Angebote die vollste Unterstützung durch Fachkräfte aus der Industrie.



Nach erfolgreichem Absolvieren der Abschlussprüfungen erhalten die Teilnehmer ein S4G-Diploma (Zertifikat) als Online Game Developer, Online Game Engineer oder Online Game Grafiker und genießen fast schon eine Jobgarantie in ihrem gewählten Bereich.

Weiterbildungen: Ob klassisch als Workshop vor Ort oder online als eLearning Kurs richten sie sich vorrangig an Berufstätige und Start-Ups der Kreativindustrie, bieten aber auch für Einsteiger eine umfassende Themenauswahl wie z.B. Concept Art & Design, Unity Engine, Pricing & Item Selling, 3D-Modeling oder Graphical

INTERESSE GEWECKT?

Kontakt:

S4G School for Games GmbH

Gubener Str. 47 (Comeniushöfe)
10243 Berlin - Friedrichshain

Phone: +49 (0)30 965 952 44
Email: info[a]school4games.net



Bei DOSCH DESIGN wird's weihnachtlich!



**Das neue Produkt
DOSCH 3D:
Christmas V2**
bietet zahlreiche
Weihnachtsmodelle.

Das Weihnachtsgeschäft ist für viele Berufsgruppen das wichtigste Ereignis im Jahr. Und so laufen die Vorbereitungen für die Produktion von Adventskalendern oder Grußkarten schon auf Hochtouren, Online Shops planen bereits das Weihnachtsgeschäft und Werbeagenturen bereiten Anzeigen-Kampagnen und Werbespots vor, in denen es funkelt, glitzert oder schneit.

Für all jene, die bereits über den Weihnachtsentwürfen schwitzen, hat DOSCH DESIGN das neue Produkt DOSCH 3D: Christmas V2 veröffentlicht. Es enthält zahlreiche, komplett texturierte 3D-Modelle, mit denen man Produkte weihnachtlich in Szene setzen kann.

Ob Tannenbäume, Nikolaus, Adventskränze, Geschenk-Päckchen, Christbaumkugeln, Sterne, Gestecke oder Kerzenleuchter – der Anwender kann sich nach Belieben mit den DOSCH 3D Modellen seine individuelle Weihnachtswelt schaffen. Sie eignen sich hervorragend für Illustrationen, Werbung und jegliche Arten von Drucksachen, die für das Fest produziert werden müssen.

Sie werden in den gängigen 3D-Formaten angeboten und können individuell bearbeitet werden. Wie alle Produkte von DOSCH DESIGN sind sie lizenzenfrei einsetzbar.





DOSCH DESIGN erweitert das Angebot an lizenzfreien Bildern der DOSCH Images Produktreihe mit hochwertigen Fotoproduktionen.

Eine Vielzahl moderner und für redaktionelle oder werbliche Zwecke einsetzbare Motive bietet eine umfangreiche Bandbreite an Themen.



DOSCH IMAGES

WWW.DOSCHDESIGN.COM

Neue Motive
der lizenz-
freien Bilder



Ideal für
Werbung und
Präsentationen



PORSCHE



RACING. NOT POSING.



Auch bei der Visualisierung seiner Fahrzeuge ist Porsche auf der Überholspur

DMehr als 70% aller jemals gebauten Porsche sind heute noch auf der Straße! Diese Tatsache spricht für sich und bestätigt den hohen Qualitätsanspruch, den das Unternehmen an sich stellt. Das Prinzip Porsche lautet: aus Möglichkeiten das Maximum herausholen.



Hier werden 3D Modelle der verschiedenen Fahrzeugtypen visualisiert, die sowohl für die Kommunikation innerhalb des Unternehmens, als auch für die Öffentlichkeitsarbeit verwendet werden.

Dipl. Des. Christian Braun, Leiter der Abteilung, verantwortet die Digitalen Design Präsentationen über alle Bau-reihen im Designbereich der Porsche AG und spricht von 5 Kriterien, die der Design-Arbeit zugrunde liegen.

Qualität – höchste Ansprüche werden an die Erstellung aller Bilder und Modelle gestellt.

Innovation – Überraschende, erfrischende Ideen; das gilt auch für alle Präsentations- und Kommunikations-Maßnahmen.

Integration – es muß gewährleistet sein, dass alle 3D-Modelle problemlos in allen Kanälen eingesetzt werden können.

Dank der 60-jährigen Rennsport-erfahrung, gepaart mit Produktions-kompetenz und Ingenieurskunst, sind die Fahrzeuge immer wieder erfrischend innovativ.

Diese Werte ziehen sich durch alle Bereiche des Unternehmens und spiegeln sich auch in der Abteilung Visualisierung/Style Porsche wider.





Flexibilität – Änderungen aller Modelle müssen innerhalb kürzester Zeit vorliegen.

Kosten - eine effektive Kostenkontrolle ist selbstverständlich.

Nach diesen Prinzipien werden die Visualisierungen gefertigt, die in einer Vielzahl von Kommunikations-Kanälen eingesetzt werden.

Beispiele sind Film, Print, Mailings, Spiele, Presse-Arbeit, Veranstaltungen, Trainings, Social Media und Website oder Apps.

Eine vielseitige und anspruchsvolle Aufgabe, die ein hohes Maß an Erfahrung erfordert. Die Abteilung ist immer wieder auf der Suche nach qualifizierten Mitarbeitern und bietet Praktikanten die Chance, einen Einblick in die spannende Arbeit der Abteilung zu bekommen.

Gesucht:

Praktikant/in Design-Visualisierung Style Porsche

Sie können nachts von Ihrem Traumwagen träumen...,
...oder tagsüber Sportwagen traumhaft in Szene setzen. Wir suchen sie als Praktikant/in Design-Visualisierung Style Porsche

Aufgaben

- Erstellung von Highend-3D-Visualisierungen
- Umsetzung/Erstellung digitaler Bilder
- Unterstützung bei Film/Videoschnitt und Compositing
- Begleitung bei der Erstellung von 2D/3D Design-Präsentationen
- Betreuung beim Datenmanagement
- Unterstützung bei der Koordination von internen Prozessen

**Beginn: jeweils zu Semesteranfang
März und September**
Dauer: 6 Monate

Anforderungen

- Studium der Informatik mit Fachrichtung Digitale Medien / Medieninformatik oder Electronic Media mit Fachrichtung Audiovisuelle Medien / Mediengestaltung oder Industrie-/Produktdesign
- Schwerpunkt 3D-Grafik / Animation
- Erfahrungen mit der Software Maya oder anderen 3D-Softwareprodukten
- Sicherer Umgang mit Adobe Photoshop / After Effects / Premiere
- Sicherer Umgang mit MS Office, insbesondere Powerpoint

Aussagekräftige Bewerbungen mit Anschreiben, Lebenslauf, Arbeitsproben, Zeugnissen bitte nur per Email (PDF) an folgende Adresse:
fernando.saal@porsche.de

Fernando Saal
Visualisierung / Style Porsche
Porschestraße – 71287 Weissach



MEDIENCAMPUS

BAYERN e.V.

Der MedienCampus Bayern fördert die Ausbildung in der Animations-, Film- und Gamesbranche

Das Blut spritzt nur so, wenn sich die Lanze von hinten in den Körper bohrt und durch die Brust des Mannes wieder austritt. Erschreckend echt wirkt die Szenerie. Aber das Ganze ist natürlich ein visueller Effekt.

Wie eindrucksvoll solche Szenen entstehen, zeigte Jonathan Weber von RISE | Visual Effects Studios in seinem Vortrag einem faszinierten Publikum beim 15. Animation Meeting im vollbesetzten Kinosaal des Gabriel-Filmtheaters in München.



Das Animation Meeting ist eine der bedeutenden Veranstaltungen des MedienCampus Bayern, des Dachverbands für die Medienaus- und -fortbildung in Bayern. Im MedienCampus sind 82 Einrichtungen aus diesem Bereich zusammengefasst: vom Bayerischen Rundfunk, der Augsburger Allgemeinen und Passauer Neuen Presse über zahlreiche Akademien, Hochschulen und Universitäten bis hin zur Bayerischen Landeszentrale für neue Medien, dem Verband Bayerischer Zeitungsverleger und dem Bayerischen Journalisten-Verband.



Québec-Stipendiaten des MedienCampus Bayern mit dem früheren Medienminister Siegfried Schneider.

Der MedienCampus deckt die gesamte Bandbreite der Medien ab: von der Druckindustrie über Journalismus in allen Facetten bis hin zu Film, Animation, Design, Games, Medienmanagement und Medientechnik. „Wir beraten Unternehmen, die Politik, unsere Mitglieder, aber auch alle, die eine Ausbildung, ein Studium oder eine Weiterbildung machen möchten“, erklärt MedienCampus-Geschäftsstellenleiter Markus Kaiser. Denn Aufgabe des MedienCampus Bayern ist die Förderung, Vernetzung, Beratung und Koordination der Medienaus-, -weiter- und -fortbildung in Bayern.



MedienCampus-Geschäftsstellenleiter Markus Kaiser.

Darüber hinaus hat der MedienCampus aber auch Angebote gestartet, die überregional interessant sind. Im Juni 2011 startete der Verein das MedienWiki, eine Online-Plattform, auf der Ausbildungen – wie der Mediengestalter oder Kaufmann für audiovisuelle Medien – genauso vorgestellt werden wie Studiengänge. Die Seite, die sehr stark von Arbeitsagenturen genutzt wird, ist unter www.medienwiki.org erreichbar. Auch Berufsbilder werden vorgestellt, teils in Videos in Kooperation mit dem Bayerischen Rundfunk und Bavaria Film. „So kompakt zusammengefasst wie im MedienWiki hat es diese Infos bisher noch nicht gegeben“, resümiert Markus Kaiser.



Ulrich Wilhelm (rechts), Intendant des Bayerischen Rundfunks, im Gespräch mit den Medienaus- und -fortbildungseinrichtungen in Bayern.

Derzeit laufen beim MedienCampus Bayern drei Stipendienprogramme: Jedes Jahr ermöglicht der Dachverband drei Studierenden oder Young Professionals einen Film-Workshop in Hollywood. Daneben gibt es zwei Projekte ins kanadische Québec, die Partnerprovinz Bayerns: eines für ein Praktikum, das andere an eine Hochschuleinrichtung speziell im Gamesbereich. Die ersten Austauschstudierenden fliegen im Herbst 2012 nach Québec, während der MedienCampus Bayern bereits Bewerbungen für die zweiten fünf Studierenden entgegennimmt. „Im Jahr 2012 hat er sich das Thema Games ganz groß auf die Fahne geschrieben“, sagt Bayerns Medienminister Thomas Kreuzer, zugleich Vorstandsvorsitzender des MedienCampus.





RISE visual effects studio

ATLANTIQUE PRODUCTIONS



Der MedienCampus veranstaltet zum Beispiel ein Treffen aller bayerischen Games-Professoren. In den vergangenen Jahren sind zahlreiche neue Studiengänge entstanden, zuletzt der Bachelor Games Engineering an der Technischen Universität München. „Bayern ist hier gut aufgestellt mit seinen Games-Studiengängen“, meint Kreuzer. Auch auf den Medientagen München wird das Thema groß aufgegriffen. Schüler, Studierende und Fortbildungsinteressierte haben im Oktober auf das MedienCampus-Areal freien Eintritt. (Programm unter www.mediencampus.de)



Games-Stipendiaten des MedienCampus Bayern. Der MedienCampus fördert einen Aufenthalt in Québec.

Für die Animationsbranche organisiert der MedienCampus nicht nur jährlich Anfang Juli das Animation Meeting gemeinsam mit filmtoolsConsult, sondern auch jedes Jahr einen Schnupperworkshop Animation für Schüler. In dieser kostenlosen Veranstaltung geht es um das Thema Ausbildung zum Computerspieleentwickler und 3D-Designer. „Der Bedarf an gut ausgebildeten Fachkräften in diesem Bereich steigt weiter an“, meint Organisator Thomas Gronert.

Schließlich kommt 3D-Animation in folgenden Gebieten zum Einsatz: Spezialeffekte in Kino- und Fernsehfilmen, Herstellung von Computerspielen, Produkt- und Architekturvisualisierung, Fernsehwerbung und Fernsehpromotion „On Air Design“ und im Internet. Ein weites Feld, für das der MedienCampus Bayern Interesse wecken möchte. Denn dann kann Blut spritzen, ohne dass es jemandem weh tut.

MEDIENCAMPUS
BAYERN IN
ZAHLEN
UND DATEN

Anschrift: Liebigstraße 8, 80538 München

Website: www.mediencampus.de und www.medienwiki.org

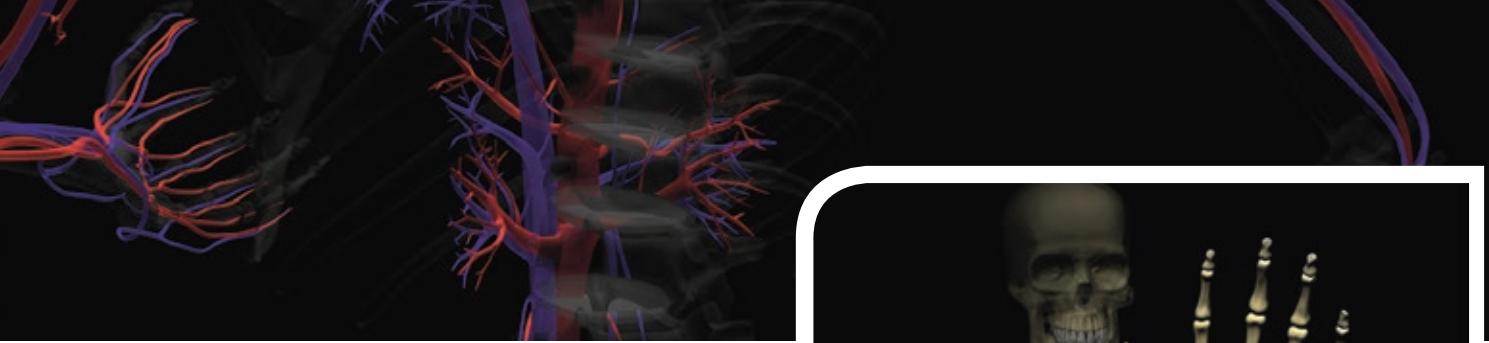
Facebook: www.facebook.com/mediencampus

Mitglieder: 82

Gründungsdatum: 25.5.1998

Vorstand: Thomas Kreuzer (Medienminister Bayern); Ulrich Wilhelm (Intendant Bayerischer Rundfunk), Siegfried Schneider (Präsident der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien), Andreas Scherer (Vorsitzender des Verbands der Bayerischen Zeitungsverleger)

Geschäftsstellenleiter: Markus Kaiser



ANATOMIE

die Lernsoftware veranschaulicht die Komplexität des menschlichen Körpers

Die Würzburger Studentin Karla Piel beschäftigte sich während ihres Studiums mit dem Thema „interaktive medizinische Visualisierung“. Das Ergebnis ist eine spannende, interaktive Lernsoftware, die Schülern und Medizinstudenten anatomische Details erklärt.



Zur Person

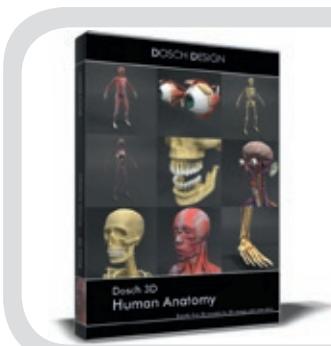
Karla Piel studiert derzeit an der Hochschule für angewandte Wissenschaften in Würzburg im Masterstudiengang Information-Design, den sie im Anschluss an ihren Bachelor of Art begonnen hat.



Während ihrer bisherigen Studienlaufbahn probierte sie ihre Fähigkeiten in verschiedenen Gestaltungsfeldern aus, wie beispielsweise Fotografie, Illustration, visuelle Gestaltung im Raum und Grafikdesign. Besondere Begeisterung hat der Bereich interaktive Medien geweckt. Diese Fachrichtung zeichnete sich daher im Laufe ihres Studiums als Schwerpunkt aus. Während ihrer Bachelorarbeit beschäftigte sie sich mit dem Thema „interaktive medizinische Visualisierungen“. In diesem Zusammenhang entstand das Projekt „ANATOMIE“.



„ANATOMIE“ ist die Idee einer interaktiven Lernsoftware, die den menschlichen Körper auf eine neue, faszinierende Art und Weise darstellt. Im Gegensatz zu üblichen Lernprogrammen, ist das Anatomiemodell nicht starr, sondern spiegelt die Bewegungen des Benutzers wieder.



KARLA PIEL
VERWENDETE FÜR
IHR PROJEKT
3D PRODUKTE
VON
DOSCHDESIGN.

Mit Hilfe der Kinect werden die eigenen Bewegungen erfasst und in Echtzeit auf ein dreidimensionales Anatomie-Modell übertragen. Gleichzeitig dienen Körperhaltung, Bewegungen und die Position des Users im Raum als Navigation im Programm. Störende Buttons, die sonst den Sichtbereich einschränken würden, fallen dadurch weg.



Um dem Benutzer die menschliche Anatomie und deren Funktion wirkungsvoller zu vermitteln, wird ihm ermöglicht, zwischen elf verschiedenen Körpersystemen zu wählen und einzelne Elemente daraus sowohl isoliert, als auch in Zusammenhängen betrachten zu können. Durch eine Ich-Referenzierung entsteht eine hohe Emotionalität, die Medizinstudenten und Schülern die Komplexität unseres Körpers auf verständliche Weise näher bringt und somit das Lernen erleichtert.

karla.piel@web.de

MOBILITÄT VISUALISIEREN

DOSCH DESIGN Cars

3D-MODELLE UND -Szenen
FÜR ALLE GÄNGIGEN 3D-
ANWENDUNGEN.



Dosch 3D:
Roads V2



Dosch 3D:
Car Scenes



Dosch 3D:
Environment Scenes



Dosch 3D:
Hybrid Car Technology



Dosch 3D:
Car Driver for Compositions
Female 1



Dosch 3D:
Cars 2011



Dosch 3D:
Concept Cars 2011



Dosch 3D:
Driving Cars 2010
for C4D - Europe



Dosch 3D:
Racing Cars



Dosch 3D:
Classic Cars

WWW.DOSCHDESIGN.COM