

magazine



Mit Crowdfunding
Träume realisieren
*Making dreams reality
with crowdfunding*

SEITE
10

Architektur im Detail
Architectural details

SEITE
32



SEITE
20

WAS MIT MEDIEN MACHEN
Do something with media
media.net berlinbrandenburg

SEITE
36

Das war eine Oscar-reife Leistung!
An Oscar-winning performance!
GEORG-SIMON-OHM
HOCHSCHULE NÜRNBERG

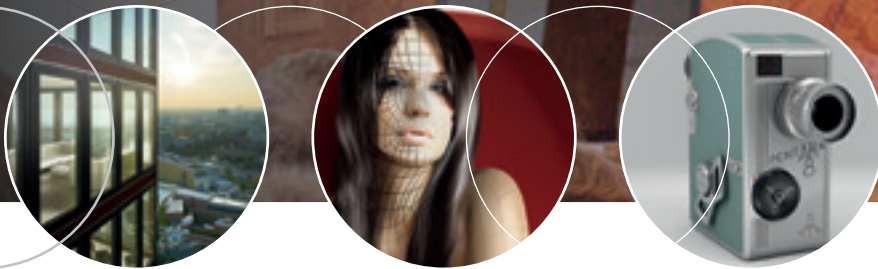
SEITE
40

Animierte Menschen für C4D
Animated people for C4D
Arndt von Koenigsmark



MAXON® CINEMA 4D R14

INDIVIDUELLE SCHULUNGEN UND BERATUNG



Die **Rodenburg Akademie** bietet Ihnen professionelle Schulungen und Beratungen zum Themenkomplex der Computergrafik, sowie speziell zur Software MAXON CINEMA 4D an. Dabei können sowohl individuelle Einzelschulungen, als auch Firmen- oder Gruppenschulungen mit und ohne Zertifizierung gebucht werden.

Hinter der **Rodenburg Akademie** steht **Dipl. Ing. Arndt von Koenigsmarck**, der sich seit über 10 Jahren durch zahlreiche internationale Fachbücher, DVD-Workshops, als Dozent und als **MAXON Certified Lead Instructor** (R 14) in der Branche einen Namen gemacht hat. Je nach gebuchtem Thema ergänzen aber auch befreundete Trainer das Team, die allesamt als ausgewiesene Experten auf Ihrem Fachgebiet gelten.



CERTIFIED INSTRUCTOR

MAXON

3D FOR THE REAL WORLD



Unsere Akademie: Praxisnah. Flexibel. Individuell.

- Individuell auf Sie zugeschnittene Schulungen für Neueinsteiger oder Fortgeschrittene
- Spezialschulungen zu bestimmten Teilthemen, wie Architektur, Animation, 3D und Fotografie oder Programmierung möglich
- Betreuung eines laufenden Projekts
- Beratung zu Software-Investitionen und Optimierung bestehender Arbeitsabläufe
- Schulungen können bei Ihnen vor Ort oder an zertifizierten Schulungszentren in ganz Deutschland durchgeführt werden
- Auf Wunsch können unsere Schulungen durch unsere Zusammenarbeit mit autorisierten Trainingszentren auch mit einer offiziellen MAXON Zertifizierung für CINEMA 4D abgeschlossen werden

Anmeldungen und nähere Informationen:
www.rodenburg-akademie.de

CINEMA 4D 13, Das Kompendium - Band 1:

Modellieren, Texturieren, Rendern

Versandkostenfrei und
mit **Gratis-Plugin** direkt über
www.rodenburg-verlag.de
zu bestellen!





Willkommen

Wieder liegt ein spannendes Jahr mit vielen aufregenden Produktionen und Projekten vor uns.

Wir möchten dies zum Anlass nehmen und mit dem DOSCH DESIGN magazine Ihre Aufmerksamkeit auf die kommenden wichtigen Events und Ereignisse der Kreativ-Branche lenken. So z.B. die FMX, das Animation Meeting in München oder die animago AWARD & Conference.

DOSCH DESIGN unterstützt die Kreativ-Branche mit immer neuen und ausgefeilteren Produkten. 3D-Modelle, Texturen, HDRIs, freigestellte 2D-Bilder, Movies, Audio und lizenzfreie Bilder. Besonders durch die DOSCH DESIGN Kommunikationsagentur und die individuelle Erstellung und Optimierung von 3D-Modellen, bzw. CAD-Daten können wir Sie in jeder Phase Ihrer Projekte beraten und mitwirken.

Der Name DOSCH DESIGN steht seit 1995 für qualitativ hochwertige Produkte, professionellen Service und absolute Kundennähe. Unser oberstes Ziel ist es, Kundenwünsche und Individualanfragen optimal zu bedienen und die Projekte unserer Kunden reibungslos zu unterstützen.

Gerade im Bereich der individuellen Anfragen profitieren unsere Kunden von dem umfangreichen und breit aufgestellten Leistungsspektrum von DOSCH DESIGN im gesamten Bereich der „Visuellen Kommunikation“. Wir unterstützen Sie in den Bereichen Animation, Architektur, Automotive, Design Visualisierung, Grafik, Layout, Medizin, Postproduction, Produkt-Design, Trailer oder Visualisierung. Die strategische und auf Sie angepasste Marketingberatung der DOSCH DESIGN Kommunikationsagentur rundet unser Angebot ab.

Setzen Sie mit DOSCH DESIGN auf Ihren Partner für 3D, Images, Movies und Audio-Files - und profitieren Sie von der Erfahrung, dem Ideenreichtum und der Kreativität des DOSCH DESIGN Teams.

Lassen Sie sich beim Durchblättern des DOSCH DESIGN magazines und Lesens der aktuellen Beiträge inspirieren. Wir freuen uns, wenn Sie bei DOSCH DESIGN Lösungen finden - für Ihre Ziele und Projekte.

Ihr
Sebastian Dosch

Welcome

Once again, we have an exciting year with many interesting productions and projects ahead of us.

We would like to take this as an opportunity to draw your attention in the DOSCH DESIGN magazine to the important upcoming events in the creative industry. These events include FMX, the Animation Meeting in Munich and the animago AWARD & Conference.

DOSCH DESIGN supports the creative industry with a continual supply of new and more sophisticated products, including 3D models, textures, HDRIs, free-form 2D images, movies, audio and royalty-free images. We can also offer advice and assistance to you at every stage of your projects through the DOSCH DESIGN communication agency and the customised creation and optimisation of 3D models and CAD data.

The DOSCH DESIGN name has stood for high-quality products, professional service and absolute customer proximity since 1995. Our ultimate aim is to optimally cater to customer requests and individual enquiries while providing smooth support for our customers' projects.

Particularly when it comes to individual enquiries, our customers benefit from the comprehensive and diverse range of services of DOSCH DESIGN throughout the field of visual communication. We offer you assistance in the areas of animation, architecture, the automotive sector, design visualisations, graphics, layout, medicine, product design, visualisation, graphics, layout, post-production, trailers or visualisations. Our services are rounded off with the strategic, tailored marketing consulting of the DOSCH DESIGN communication agency.

Rely on your partner for 3D, images, movies and audio files with DOSCH DESIGN and benefit from the experience, wealth of ideas and creativity of the DOSCH DESIGN team.

Let yourself be inspired as you browse through the DOSCH DESIGN magazine and read the latest contributions. We would be delighted if you were to find solutions for your aims and projects from DOSCH DESIGN.

Best regards,
Sebastian Dosch

AUSGABE 01/2013 INHALTE

ISSUE 01/2013 CONTENT

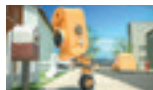
06 Hochkarätige Gäste in der DOSCH Lounge beim animago 2012



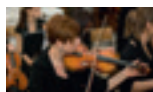
08 DOSCH DESIGN Details



10 PoustEx - Mit Crowdfunding Träume realisieren



14 DOSCH DESIGN Audio - mit Musik Emotionen erzeugen



16 HFF Hochschule Konrad Wolf - der Beginn einer großen, kreativen Reise



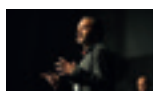
20 media.net berlinbrandenburg unterstützt den Nachwuchs



25 DOSCH DESIGN Textures



26 FMX 2013 - Europas einflussreichste Konferenz für digitales Entertainment



28 Interview mit Diana Reich-Wiedemann "Aller Anfang ist kreativ"



30 renderbaron inszeniert Audi e-fuels



32 DOSCH DESIGN Architekturszenen



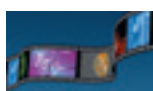
36 Ohm Hochschule Nürnberg - eine Oscar-reife Leistung



40 Animierte Menschen für CINEMA 4D
Arndt von Koenigsmarck



42 DOSCH DESIGN Movies



44 Animation Meeting München -
save the date



45 DOSCH DESIGN 3D Modellerstellung



06 *Prominent guests in the DOSCH Lounge at the animago 2012*

08 *DOSCH DESIGN Details*

10 *PoustEx - Making dreams reality with crowdfunding*

14 *DOSCH DESIGN Audio - stirring up emotions with music*

16 *HFF Hochschule Konrad Wolf - the beginning of a great creative journey*

20 *media.net berlinbrandenburg supports the next generation*

25 *DOSCH DESIGN Textures*

26 *FMX 2013 - Europe's most renowned conference on digital entertainment*

28 *Interview with Diana Reich-Wiedemann "Everything starts with creativity"*

30 *renderbaron depicts Audi e-fuels*

32 *DOSCH DESIGN Architecturscenes*

36 *Ohm Hochschule Nürnberg - an Oscar-winning performance*

40 *Animated people for CINEMA 4D
Arndt von Koenigsmarck*

42 *DOSCH DESIGN Movies*

44 *Animation Meeting Munic -
save the date*

45 *DOSCH DESIGN 3D modelling*



DOSCH 3D: Bus Details enthält das 3D Modell eines Reisebusses mit allen wichtigen Details.
DOSCH 3D: Bus Details contains a 3D-model of a bus with all important details.



IMPESSUM IMPRINT

Haftungsbeschränkung

Die Inhalte dieses Magazins werden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Der Anbieter übernimmt jedoch keine Gewähr für die 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 wider.

Limitation of liability

The content of this magazine has been compiled with the utmost care and attention. However, the provider offers no guarantee regarding the accuracy, completeness and up-to-dateness of the content supplied. The use of the magazine content takes place at the user's own risk. Contributions by named authors reflect the opinion of the respective author, which is not always shared by the provider.

DOSCH DESIGN Kommunikationsagentur GmbH
Kirchgasse 1
97828 Marktheidenfeld
Deutschland

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



animago

AWARD & CONFERENCE



DOSCH Recruiting Lounge

Hochkarätige Gäste in der DOSCH Recruiting Lounge bei der animago AWARD & CONFERENCE 2012
Prominent guests in the DOSCH Recruiting Lounge at the animago AWARD & CONFERENCE 2012



Hochkarätige Gäste in der DOSCH Recruiting Lounge

Nach dem großen Zuspruch im letzten Jahr stand fest: Die DOSCH Recruiting Lounge wird fester Bestandteil beim animago AWARD & CONFERENCE. Wo sonst trifft man in ungezwungener Atmosphäre so viele Persönlichkeiten der Kreativ-Branche und kann ihnen im persönlichen Gespräch gezielte Fragen zur eigenen Karriere-Planung stellen? So haben sich auch beim animago 2012 unter der Moderation von Sebastian Dosch wieder Profis namhafter Firmen zum Round Table in der DOSCH Lounge eingefunden und in lockerer Runde über die Jobs und Möglichkeiten in der Animation Branche berichtet.



Prominent guests in the DOSCH Recruiting Lounge

After the great reception over the last year, it was clear that the DOSCH Recruiting Lounge would become a firm part of the animago AWARD & CONFERENCE. Where else can you meet so many personalities from the creative industry in an informal atmosphere and ask them specific questions on your own career plans during personal conversations? That's why, at animago 2012, professionals from renowned companies once again took part in the round table in the DOSCH Lounge under the moderation of Sebastian Dosch and reported on jobs and opportunities in the animation sector in an informal discussion.

Am Vormittag sprachen Dirk Beichert, Marketing-Leiter bei Maxon, Armin Pohl, Geschäftsführer Mackevision, Sebastian Leutner und Michael Wortmann von Pixomondo über Chancen und Möglichkeiten im VFX Bereich. Tenor bei allen Sprechern war, dass gut ausgebildete Leute händeringend gesucht werden. Ein kurzes aussagekräftiges Show Reel ist die beste Voraussetzung für einen bleibenden Eindruck in den Firmen. Einige Zuhörer nutzten die Gelegenheit und knüpften bei einem persönlichen Gespräch erste Kontakte für die berufliche Zukunft.

During the morning, Dirk Beichert, Head of Marketing at Maxon, Armin Pohl, Managing Director at Mackevision, and Sebastian Leutner and Michael Wortmann from Pixomondo talked about opportunities and possibilities in the VFX field. The theme among all of the speakers was that there is a desperate need for well-trained people. A short, informative show reel is the best way to make a lasting impression among companies. Some of the audience members made the most of the opportunity to establish their first contacts for their professional futures during one-to-one conversations.



Spaß und Action beim Sketch Battle in der DOSCH Lounge



Fun and action during the sketch battle in the DOSCH Lounge

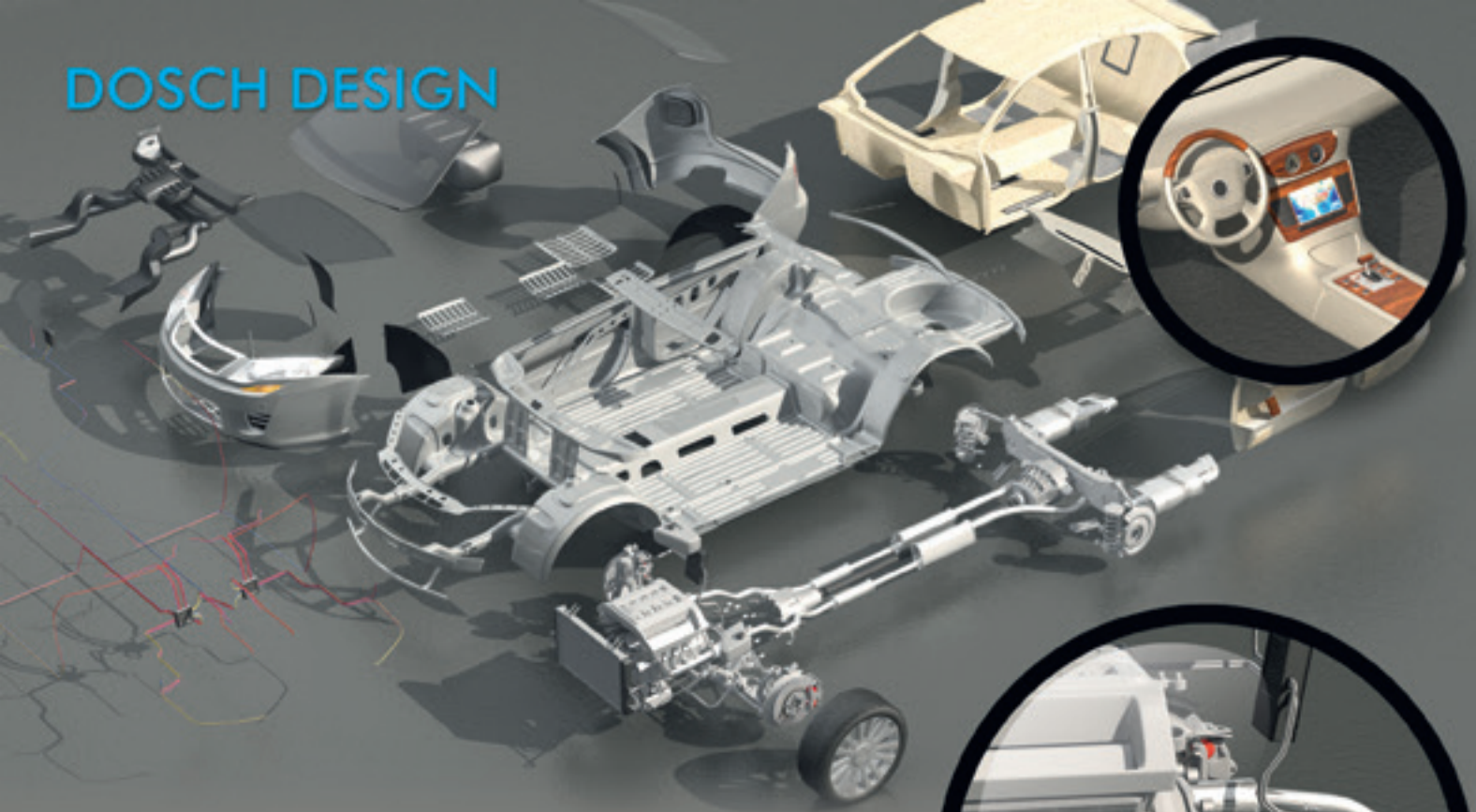
In einer zweiten Runde am Nachmittag präsentierten sich die Studios Exozet (Patrizia Feldmann), Virgin Lands (Ralf Adam), Yager (Hendrik Hönicke und Eike Stolley), Trixter (Ralf Hoffmeister) und Sehnsucht (Mate Steinfort). Die vielen großartigen Arbeits-Beispiele der Studios setzten so manchen Zuhörer in Erstaunen und motivierten sicher für die eigene Zukunft.

During a second discussion in the afternoon, the studios Exozet (Patrizia Feldmann), Virgin Lands (Ralf Adam), Yager (Hendrik Hönicke and Eike Stolley), Trixter (Ralf Hoffmeister) and Sehnsucht (Mate Steinfort) had the chance to present themselves. The numerous fantastic examples of the studios' work astounded many of the audience members and doubtlessly provided motivation for their own futures.

Neben all den beruflichen Informationen kam aber auch der Spaß nicht zu kurz. Beim Sketch Battle konnten die Zuschauer selbst aktiv werden. Viele Freiwillige meldeten sich, im Wettlauf gegen die Zeit anzutreten. Hier war Schnelligkeit gefragt, denn es galt, ein vorgegebenes Objekt in nur zwei Minuten zu zeichnen – auf iPads von mStore mit Stiften von Wacom. Das Thema war außerirdisch: „Wem begegnete Felix Baumgartner bei seinem Sprung aus dem All?“ – und ließ Spielraum für die verrücktesten Ideen. Auf dem Großbildschirm konnten die Zuschauer die Fortschritte der Zeichner mitverfolgen und sich über die mehr oder weniger geglückten Entwürfe amüsieren. Den Sieger ermittelte am Ende das Publikum. Neben einem Waren-Gutschein von DOSCH DESIGN erhielten alle Teilnehmer wertvolle Sachbücher.

In addition to all the professional information, there was also no shortage of fun to be had. The audience was able to get involved, too, during the sketch battle, with lots of volunteers registering to compete against the clock. Speed was of the essence here, as a specified object had to be drawn in just two minutes - on iPads from mStore using pens from Wacom. The theme was out of this world: "Who did Felix Baumgartner meet when he jumped from space?" - and left a lot of scope for some really crazy ideas. On the screen, the audience could follow the illustrators' progress and amuse themselves over the drafts, some of which were more successful than others. The audience then chose the winner at the end. In addition to a voucher from DOSCH DESIGN, all the participants also received valuable specialist books.





DETAILS DETAILS DETAILS details

DETAILS DETAILS DETAILS DETAILS details details details details DETAILS DETAILS DETAILS DETAILS DETAILS DETAILS DETAILS DETAILS

Wer die DOSCH DESIGN Produkte kennt, weiß, dass wir großen Wert auf realistische Darstellungen der 3D Modelle legen - sei es Fahrzeug, Gebäude, Industrie, Haushalt, Medizin, Natur und Garten, um nur einige zu nennen. Wir belassen es jedoch nicht bei der bloßen Erstellung eines einzelnen Objektes, vielmehr legen wir unser Augenmerk auf die vielen kleinen Einzelheiten und Details, die sich rund um das Produkt ergeben. So gibt es beispielsweise bei DOSCH 3D: Car Details detaillierte Darstellungen von Bremsen, Rädern, Stoßstangen, Karosserie, Türen, Sitzen oder der Elektronik. Diese Einzelteile sind wichtige Komponenten für das Marketing von Zulieferfirmen, Entwicklern und Herstellern, die Abläufe visualisieren möchten, für Publikationen, Animationen, Illustrationen oder Bedienungsanleitungen. Auch für Busse, Flugzeuge, Yachten oder Helikopter bietet DOSCH DESIGN viele verschiedene Ansichten und Ausschnitte wie Gepäckräume, Sitze, Cockpit oder rotierende Motorblätter.



Those who know DOSCH DESIGN products know that we place great importance on depicting 3D models realistically - no matter whether these relate to vehicles, buildings, industry, household, medicine, nature or garden, to name but just a few. However, we don't just leave it at the mere creation of an individual object; instead, we pay attention to the many little details around the product. For instance, at DOSCH 3D, car models include detailed depictions of brakes, wheels, bumpers, bodywork, doors, seats and the electronics. These details are an important part of marketing for supply companies, developers and manufacturers who want to visualise processes for publications, animations, illustrations or instruction manuals. For buses, aeroplanes, yachts and helicopters, too, DOSCH DESIGN offers many different views and details such as luggage space, seats, the cockpit or revolving rotor blades.

For instance, at DOSCH 3D, car models include detailed depictions of brakes, wheels, bumpers, bodywork, doors, seats and the electronics. These details are an important part of marketing for supply companies, developers and manufacturers who want to visualise processes for publications, animations, illustrations or instruction manuals. For buses, aeroplanes, yachts and helicopters, too, DOSCH DESIGN offers many different views and details such as luggage space, seats, the cockpit or revolving rotor blades.

We support your creativity
WWW.DOSCHDESIGN.COM



Aber nicht nur im Fahrzeug-Bereich sind wir stark, die gleiche Detail-Treue legen wir auch auf alle anderen Produkt-Gruppen wie Medizin, Industrie oder Architektur. So bieten wir im Architektur-Bereich viele wichtige Objekte, die entscheidend für Gebäude-Visualisierungen sind. Für den Außenbereich Pflanzen, Beleuchtungen oder Sitzmöbel, ebenso viele Gegenstände für den Innenbereich, wie Heizkörper, Fenster- oder Türgriffe, Vorhänge und vieles mehr.

Die Liste der angebotenen Detail-Produkte ist lang und weitere sind in der Entwicklung. Ein Blick auf die Homepage www.doschdesign.com lohnt sich, hier werden regelmäßig die Neuerscheinungen veröffentlicht. Über die Suchfunktion auf der Website finden die Kunden schnell und bequem zu ihrer individuellen Anfrage das passende Produkt.

But our strength does not only lie in vehicles; we also apply the same eye for detail to all other product groups, such as medicine, industry or architecture. For instance, we offer many important objects in the architecture field which are crucial for building visualisations, such as plants, lighting and seating for the outdoor area, and just as many objects for the indoor area, such as radiators, window and door handles, curtains, and much more.



The list of detail products on offer is long, and more are already in development. The website www.doschdesign.com is worth a visit, as new developments are regularly published there. Using the website's search function, customers can quickly and easily find the right product for their individual enquiry.



Mit Crowdfunding Träume realisieren

Making dreams reality with crowdfunding

Kleine Geldbeträge bringen den Roboter PoustEx im CGI Kurzfilm der BaloOm Studios zum Laufen

Small financial contributions get the robot PoustEx up and running in the CGI short film by BaloOm Studios

Crowdfunding oder zu deutsch Schwarmfinanzierung hat seine Wurzeln ursprünglich in den USA, seit längerem nun hat dieses Geschäftsmodell auch Europa und somit Deutschland erobert. Die Idee ist ebenso einfach wie grandios. Über Online-Communities sammeln Start Ups, Privatpersonen ebenso wie Unternehmen Kapital für Herzensprojekte und Geschäftsideen, die häufig von Investoren und Banken abgelehnt wurden. Auf darauf spezialisierten Online-Plattformen präsentieren junge Gründer ihre Idee, in der Hoffnung, zahlreiche Fans für ihre Pläne zu gewinnen.

Mit vielen kleinen Geld-Beträgen von überzeugten Anhängern werden somit größere Summen eingesammelt, mit denen die Projekte finanziert werden. Vor allem in der Medien- und Kreativ-Wirtschaft hat sich diese Idee etabliert und es gibt viele wunderbare Projekte, die ohne dieses Geschäftsmodell nicht existieren würden.

Crowdfunding originally has its roots in the USA, although this business model had long since taken Europe, and therefore also Germany, by storm. The idea is as simple as it is terrific. Start-ups, private individuals and companies use online communities to collect capital to fund their labours of love and business ideas, which have often been rejected by investors and banks in the past. Young founders present their ideas on specialised online platforms in the hope of gaining lots of fans for their plans.

The many small financial contributions from convinced supporters come together to form larger sums that can be used to finance the projects. This idea has particularly become established in the media and creative industry, and there are many wonderful projects that would not have existed without this business model.

So geschehen bei den BaloOm Animation Studios aus Kolumbien, die einen animierten Kurzfilm produzieren möchten. Die Idee dazu entstand bereits 2011. Es ist die Geschichte von PoustEx, einem Roboter, der für die Zustellung der Post zuständig ist. Er begibt sich auf die Suche nach dem Sinn des Lebens und der Wirkung, die unsere Entscheidungen auf die Welt haben.

One such example is at BaloOm Animation Studios in Colombia, which would like to produce its own animated short. The idea came about as early as in 2011. It is the story of PoustEx, a robot responsible for delivering post. He goes in search of the meaning of life and the impact that our decisions have on the world.



Das Studio hat bereits viel Energie und Arbeit in den Film gesteckt. Seit zwei Jahren arbeiten sie an ihrem idealistischen Projekt, das sie bei Animation- und Filmfestivals auf der ganzen Welt einreichen möchten. So ist die Story, das Screenplay, die Entwicklung des Characters und der Umgebung bereits unabhängig und in Eigenregie umgesetzt. Für die weiteren Arbeiten an der 3D-Animation, der Effekte und des Lightnings hat das Studio nun beschlossen, über Crowdfunding die nötigen Mittel aufzubringen. So sagt Cristiano Policarpo, der Director „Das Geld, das wir über Crowdfunding erhalten, erlaubt uns, unsere volle Aufmerksamkeit auf das Projekt zu richten, die gewünschte Qualität sicherzustellen und in kürzerer Zeit umzusetzen“.

The studio has already devoted a great deal of energy and work to the film. They have already spent two years working on their idealistic project, which they would like to submit to animation and film festivals throughout the world. The story, the screenplay, the development of the character and the environment are already independent and have been implemented by the studio itself. The studio has now decided to use crowdfunding to generate the funds needed for the additional work on the 3D animations, the effects and the lighting. Cristiano Policarpo, the director, explains: "The money raised through crowdfunding will allow our full dedication to the project, ensuring the desired quality and its implementation in less time".





25.000 Dollar ist das gesteckte Ziel, das man erreichen möchte - schon mit 3 Dollar kann man in den Film investieren, bis hinauf zu 10.000 Dollar. Im Dezember 2012 wurde bereits die 15.000 Dollar-Marke geknackt, es bleibt zu wünschen, dass die restliche Finanzierung erfolgreich ist. DOSCH DESIGN unterstützt dieses engagierte Projekt mit verschiedenen 3D-Modellen und wir verfolgen gespannt die weitere Entwicklung.

25,000 dollars is the goal the studio would like to reach - you can invest in the film from as little as 3 dollars, right up to as much as 10,000 dollars. The 15,000 dollar mark was reached in December 2012, and it is hoped that the remaining financing will be successful. DOSCH DESIGN is supporting this committed project with various 3D models and we are following the further developments with great interest.



Ingrid Gomes, Producer ist überzeugt: „Die Schwarmfinanzierung ermöglicht, dass der Film wie geplant produziert wird, ohne die Hilfe großer Produktions-Firmen.“ Ende 2013, Anfang 2014 soll der Film auf DVD, Blu-Ray und über den Download im iTunes Store erhältlich sein.

Ingrid Gomes, the producer, is convinced: "The collaborative funding will allow that the film is created as it was conceived, without the need of large production companies." The film is set to be available on DVD, Blu-ray and via download in the iTunes Store from late 2013 or the beginning of 2014.



www.poustex.com



DOSCH Audio

Mit Musik Emotionen erzeugen

stirring up emotions with music

Musik macht traurig, fröhlich, reißt uns von den Sitzen, beruhigt, entspannt, spornt zu Höchstleistungen im Sport oder der Arbeit an, bringt uns zum Lachen oder Weinen – kurz Musik lässt keinen kalt. Wir starten mit Liedern aus dem Radio in den Tag, hören in der U-Bahn über Kopfhörer unsere Lieblingssongs und werden im Kaufhaus mit sanfter Hintergrundmusik berieselt. Sie gehört einfach zum täglichen Leben.

In Kinofilmen erzeugen Kompositionen Gänsehaut und die Soundtracks bleiben oftmals länger im Gedächtnis als die erzählte Geschichte. Auch die Werbung bedient sich lange schon dieser Wirkung. Nach dem Motto: „Mit Musik verkauft’s sich besser“ werden die Spots je nach gewünschter Stimmung mit entsprechenden Sounds untermalt.

Was bisher vor allem von Kino, Film oder der Werbung genutzt wurde, ist nun durch die einfache technische Umsetzung und der Revolution im Netz allen zugänglich. Viele Unternehmen nutzen den Effekt von Musik für Präsentationen oder Visualisierungen und verleihen nüchternen Vorträgen durch den Einsatz von Musik das gewisse Etwas. Auch Freelancer und Privatleute laden auf den bekannten Plattformen ihre Videos hoch – meist musikalisch „getunt“.

Music can make you happy, sad, get you out of your seat, soothe you, relax you, motivate you to give your all during exercise or at work, make you laugh or cry - in short, music doesn't leave anyone cold. We start our day by listening to songs on the radio, listen to our favourite music through headphones on the train and are surrounded by gentle background music when shopping. It is simply part and parcel of everyday life.

Composers give us goose pimples in movies, and the soundtracks often stay in our memories longer than the plots. Advertising, too, has long been making the most of this effect. In keeping with the philosophy "things sell better with music", the commercials are accompanied with suitable sounds to create the desired mood.

What has previously mainly been used by the cinema, film or advertising is now available to everyone thanks to simple technical implementation and the revolution on the Internet. Many companies use the effect of music for presentations or visualisations, and give dry talks a certain something by adding music. Freelancers and private individuals, too, upload their videos to the well-known platforms - mostly with musical accompaniment.

Hörprobe gefälltig?
Would you like to hear a sample?



DOSCH Audio: Over The Clouds



DOSCH Audio: Showrooms



DOSCH Audio: Action & Suspense

Viele übersehen dabei aber, dass auf herkömmlicher Musik, die man aus dem Netz herunterladen kann, Urheberrechte liegen und ein Verstoß recht teuer werden kann. Die aktuellen Diskussionen über die Anhebung der Gema-Gebühren sorgen für erhebliche Verunsicherung und aus dem Urlaubs-Video mit dem Sommerhit wird schnell eine Kostenfalle.

DOSCH DESIGN bietet seit langem lizenzfreie Audio-Produkte an. Einmal gekauft, kann man die Tracks beliebig oft einsetzen, ohne sich um lästige Rechte-Klärungen zu kümmern oder Gema-Gebühren zu bezahlen. Die Sounds eignen sich perfekt für Fernsehdokumentationen und Trailer, Unternehmens-Präsentationen oder Video-Clips. Ebenso sind sie ideal als Hintergrund- oder Begleitmusik bei Veranstaltungen, Messen, in Bars oder Restaurants.



Die Produkt-Auswahl ist groß. Funky House, Electronic Grooves, Clubbing Essence, Jazz Moods, India oder Persian Impressions – sind nur einige Titel, die die verschiedenen Musik-Richtungen demonstrieren. Neben allgemeinen Titeln stehen spezielle Audio-Tracks für Fahrzeug-Visualisierung, Sport, Architektur, Produkt- oder Unternehmenspräsentationen zur Verfügung. Hier wird mit Spezialisten aus den jeweiligen Bereichen gemeinsam analysiert, welche Stilrichtungen, Tempi und Charakteristika die Musik haben muss, um bestimmte Effekte zu erzielen. Zu jedem Stück gibt es eine Hörprobe, so dass man vorab prüfen kann, ob das Stück zu dem gewünschten Vorhaben passt. Die Tracks sind als Paket erhältlich, ebenso ist es möglich, sie einzeln zu erwerben. Dies ist perfekt für Kunden, die Sounds für Einzelmaßnahmen benötigen oder sich eine individuelle Sammlung zusammenstellen möchten.

However, many of them do not consider that there are copyrights on standard music that you can download from the Internet, and an infringement can be very costly. The current discussions over the increase in Gema fees are creating a great deal of uncertainty, and a holiday video with a summer hit can quickly become a financial trap.

DOSCH DESIGN has long been offering royalty-free audio products. Once purchased, the tracks can be used as often as you like without you being dragged into problematic rights clarifications or having to pay Gema fees. The sounds are perfect for television documentaries and trailers, corporate videos and video clips. They are also ideal as background or accompanying music at events, trade fairs, in bars or restaurants.

The range of products is wide. Funky House, Electronic Grooves, Clubbing Essence, Jazz Moods, India or Persian Impressions are just a few of the titles that demonstrate the variety of different musical genres. In addition to general titles, there are also specific audio tracks for vehicle visualisations, sport, architecture, and product or corporate presentations. We work with specialists from the respective industries to analyse which genres, tempos and characteristics the music needs to have in order to create certain effects. There is a sample of every track at so that you can check in advance whether the track will suit your needs. The tracks are available as a package or can be purchased individually. This is perfect for customers who need sounds for individual projects or would like to compile a personalised collection.

Hörprobe gefällt?
Would you like to hear a sample?



DOSCH Audio: Background Music Vol. 2



DOSCH Audio: Car Presentation



DOSCH Audio: Instrumental Ballads



DOSCH Audio: Dream Places



DOSCH Audio: Visual Ambience

Mehr Informationen:
more infos:

<http://www.doschdesign.com/produkte/audio/>
<http://www.doschdesign.com/products/audio/>



HFF

Konrad Wolf

Der Beginn einer großen, kreativen Reise ... *The beginning of a great creative journey ...*

Jedes Jahr bewerben sich mehr als tausend junge Menschen an der Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) „Konrad Wolf“ Potsdam-Babelsberg um einen der begehrten Studienplätze. In den fast 60 Jahren ihres Bestehens verließen mehr als 5000 Absolventinnen und Absolventen ihre Alma Mater und etablierten sich erfolgreich in der Film-, Fernseh- und Medienbranche. Einige von ihnen schrieben Filmgeschichte.

Die HFF „Konrad Wolf“ ist die einzige Kunsthochschule des Landes Brandenburg. 1954 in Potsdam-Babelsberg gegründet, sieht sie sich als älteste deutsche Filmschule dem Standort und seinem kulturellen Erbe bis heute verpflichtet. So stehen traditionell die Bewegtbildmedien im Zentrum der Ausbildung sowie der verantwortungsvolle Umgang mit dem Medium Film und seiner Wirkung.

Every year, more than a thousand young people apply for one of the much-coveted places at the Konrad Wolf University of Film And Television (HFF) in Potsdam-Babelsberg. In the almost 60 years of its existence, more than 5000 graduates have left their alma mater and successfully established themselves in the film, television and media industry. Some of them have made film history.

The Konrad Wolf HFF is the only college of art in the state of Brandenburg. As the oldest German film school, founded in Potsdam-Babelsberg in 1954, it sees itself committed to the region and its cultural heritage to the present day. As a result, moving image media are traditionally at the heart of the training in addition to the responsible handling of the medium of film and its effect.

Zwölf Studiengänge werden angeboten - Animation, Cinematography, Digitale Medienkultur (Bachelor) / Medienwissenschaft (Master), Drehbuch/Dramaturgie, Filmmusik (Master), Film- und Fernsehproduktion, Montage, Regie, Schauspiel, Sound und Szenografie. Fast das gesamte Spektrum der auf dem Medienmarkt tätigen Kreativberufe wird ausgebildet.

Twelve courses are on offer - animation, cinematography, digital media culture (Bachelor) / media studies (Master), scriptwriting/dramaturgy, film scores (Master), film and television production, editing, directing, drama, sound and scenography. Training is provided for almost the entire spectrum of the creative professions in the media market.



wertvolle Synergien zwischen Kunst und Wissenschaft

valuable synergies between art and science

Das für Deutschland einmalige Ausbildungskonzept ist gewerkeorientiert und interdisziplinär. Es bietet neben der Vermittlung fundierter handwerklich-technischer Kenntnisse und Fertigkeiten, eine produktiv-kreative Atmosphäre in der Zusammenarbeit der Studiengänge sowie die Option wertvoller Synergien zwischen Kunst und Wissenschaft. Zahlreiche studiengangübergreifende Projekte zu crossmedialen und technologischen Entwicklungen oder neuen Medien ergänzen das Portfolio.

The training concept, which is unique in Germany, is vocational and interdisciplinary. In addition to providing well-founded technical vocational knowledge and skills, it also offers a productive creative atmosphere in the collaboration between the courses as well as the option of valuable synergies between art and science. Numerous cross-course projects on cross-media and technological developments and new media complete the portfolio.

An der HFF „Konrad Wolf“ arbeiten die Studierenden unter wirklichkeitsnahen Bedingungen arbeitsteilig und mit professionellem Equipment. Die technische Ausstattung lässt kaum Wünsche offen. Vom Storyboard bis zum SFX-Finish ist wie in einem Full-Service-Studio alles im Haus realisierbar. Alle für die Filmproduktion maßgeblichen Facilities sind vorhanden: Film-, Fernseh- und Tonstudios, Musikaufnahme- und Sprechkabinen, Mischton-, Animations- und Fotoateliers, Computer- und Fotolab.

At Konrad Wolf HFF, the students work under real-life conditions based on the division of labour and using professional equipment. The technical equipment leaves virtually nothing to be desired. From the storyboard to the SFX finish, everything can be realised in-house, just like in a full-service studio. All facilities relevant to film production are available: film, television and recording studios, music recording and voiceover booths, sound mixing, animation and photo workshops, a computer lab and photo lab.



Trickkameraräume und -studios inklusive Motion-Capture-System, Montage-, Compositing- und Online-Suiten, Probebühnen, Bewegungsräume, Werkstätten, Zeichenräume ebenso wie ein großes Kino, mehrere kleine Kinos und Vorführungen für nahezu alle analogen wie digitalen Bild- und Tonformate.

Animation camera rooms and studios including a motion-capture system, editing, compositing and online suites, rehearsal stages, dance studios, workshops, drawing rooms, a large cinema, several small cinemas and showings for almost all analogue and digital image and sound formats.



HFF Studioset

Absolventinnen und Absolventen der Babelsberger Filmhochschule sind künstlerisch-profilierter Spezialisten, für die Kreativität und Pragmatismus, künstlerische Individualität und Teamfähigkeit, Fantasie und Wissenschaft keine Gegensätze darstellen. Die Tauglichkeit dieses Ansatzes beweisen erfolgreiche HFF-Alumni mit ihren sich oft aus Ehemaligen rekrutierenden Teams seit Jahrzehnten.

Mit postgradualen und berufsbegleitenden Weiterbildungsangeboten, Film- und Theateraufführungen, der europaweit einmaligen Kinderfilmuniversität, dem Filmmuseum Potsdam und vielfältigen Veranstaltungen ist die HFF in der Region ein Zentrum des kulturellen, sozialen und politischen Diskurses. Künstlerische und wissenschaftliche Erfolge der Studierenden, Lehrenden und Alumni sind weltweit präsent und anerkannt.

Seit 2000 ist die HFF „Konrad Wolf“ in einem auf die spezifischen Bedürfnisse der Medienausbildung zugeschnittenen Neubau direkt auf dem Gelände der Medienstadt Babelsberg ansässig. Vor einhundert Jahren wurde hier das erste Großfilmstudio der Welt gegründet.

Graduates from the Babelsberg University of Film are prominent artistic specialists for whom creativity and pragmatism, artistic individuality and team-working skills, fantasy and science do not represent contradictions.

The suitability of this approach has been proven for decades by successful HFF alumni with their teams often made up of former students.

With postgraduate and extra-occupational further training courses, film and theatre performances, Europe's only Children's University of Film, the Potsdam Film Museum and many events, HFF forms a centre of cultural, social and political discourse in the region. The artistic and scientific successes of the students, lecturers and alumni are present and recognised throughout the world.

Since 2000, Konrad Wolf HFF has been housed directly in the Babelsberg media city in a new building tailored to the specific needs of media training. The world's first major film studio was founded here one hundred years ago, with classic films such as "Der blaue Engel", "Die Nibelungen" and "Metropolis" carrying the Babelsberg brand around the world.



**Absolventen und Lehrende
sind weltweit anerkannt**
*Lecturers and alumni are
recognized throughout the world*





Filmklassiker wie „Der Blaue Engel“, „Die Nibelungen“ oder „Metropolis“ trugen die Marke Babelsberg in die Welt. Nach der Wende und 700 DEFA-Filmen kam mit Quentin Tarantino, Stephen Daldry, Tom Tykwer und Uberto Pasolini die Welt nach Babelsberg.

Mit der Ansiedlung von HFF-Alumni und ihren Firmen – etwa der Rotor Film Babelsberg GmbH oder Exocet Effects – auf dem Gelände in der unmittelbaren Nähe ihrer Alma Mater, schließt sich der Kreis. Das kreative Potenzial des HFF-Nachwuchses bleibt am Standort und über Lehrverträge der HFF erhalten – optimale Voraussetzungen für Kooperationen, Austausch, Service und Networking mit kurzen Wegen.

After the reunification of Germany and 700 DEFA films later, the world came to Babelsberg with Quentin Tarantino, Stephen Daldry, Tom Tykwer and Uberto Pasolini.

The circle has been closed with the settling of HFF alumni and their companies - such as Rotor Film Babelsberg GmbH and Exocet Effects - on the site right next to their alma mater. The creative potential of the next generation from HFF is retained at the site and via HFF training contracts - optimal conditions for partnerships, exchanges, service and networking in close proximity.



Filme der Studierenden holen renommierte Preise

Films by students bringing high-profile awards



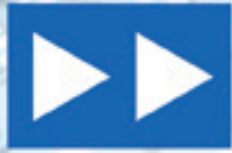
National und international ist die HFF mit anderen Medienhochschulen und innerhalb der Branche vernetzt. Es bestehen kontinuierliche Arbeitsbeziehungen mit Filmschulen in Argentinien, China, Großbritannien, im Iran, in Israel, Kuba, Österreich, Russland, Ungarn, Usbekistan und Vietnam. Filme der HFF-Studierenden laufen jedes Jahr auf hunderten Festivals weltweit, im Kino und Fernsehen und holen renommierte Preise nach Brandenburg. Das internationale Studenten Filmfestival „Sehsüchte“, das nun schon seit mehr als vier Jahrzehnten von HFF-Studierenden eigenverantwortlich geplant und realisiert wird, hat sich längst als Marke und Publikumsrenner etabliert. Einmaliges Flair, hohe Preisgelder und der Charme der Potsdam-Brandenburger Szene locken jedes Frühjahr junge Filmschaffende und Cineasten in die Festivalkinos.

Wenn sich im HFF-Kino der Vorhang für den ersten eigenen Film hebt, sieht man dem Team nicht selten die Strapazen der vergangenen Wochen an. Hohe Wochenarbeitszeiten, Termindruck, kleine und große Katastrophen am Set oder in der Postproduktion, daneben Vorlesungen, Seminare, Prüfungen – doch der eigene Film, das eigene Werk ist jede Anstrengung wert. Das ist so und wird wohl auch so bleiben, denn „Kunst ist schön, macht aber viel Arbeit.“ (Karl Valentin)

HFF is linked to other media universities and the media both nationally and internationally. There are on-going working relationships with film schools in Argentina, China, the United Kingdom, Iran, Israel, Cuba, Austria, Russia, Hungary, Uzbekistan and Vietnam. Each year, films by HFF students are shown at hundreds of festivals throughout the world, at cinemas and on TV, bringing high-profile awards back to Brandenburg in the process.

The international student film festival 'Sehsüchte', which has been planned and held by the HFF students themselves for over four decades, has long established itself as a brand and crowd-pleaser. Unique flair, high prize moneys and the charm of the Potsdam-Brandenburg scene attract young filmmakers and movie buffs to the festival cinema each spring.

When the HFF cinema raises the curtain for the first of its own films, one often sees the hard work that the team has put in over the previous weeks. Many working hours per week, high-pressure deadlines, major and minor catastrophes on the set or in post-production, as well as lectures, seminars, exams - but making your own film, your own work, is worth all the effort. This is true and will also always be the case, as "art is beautiful but takes a lot of work". (Karl Valentin)



**media.net
berlinbrandenburg**

WAS MIT MEDIEN MACHEN

Das media.net unterstützt Nachwuchs in der Medienregion

*Do something with media
media.net supports the next generation in the media
region*

Das media.net berlinbrandenburg engagiert sich als branchenübergreifendes Netzwerk seit über zehn Jahren für die Medienwirtschaft in der Hauptstadtregion. 2001 initiiert vom Vorstandsvorsitzenden Bernd Schiphorst zählt das media.net heute rund 400 Mitgliedsunternehmen.

Zu seinen Hauptanliegen zählt das media.net die Vernetzung der Unternehmen untereinander, aber auch über den Tellerrand hinaus z.B. mit Politik oder Wissenschaft. Dazu organisiert es jährlich über 100 Veranstaltungen darunter große Events wie den mediengipfel mit Talkgästen wie Bertelsmann-Chef Hartmut Ostrowski oder Alleskönner Günther Jauch.

As a cross-industrial network, media.net berlinbrandenburg has been involved in the media industry in the capital region for over ten years. Founded in 2001 by the chairman of the executive board, Bernd Schiphorst, media.net now counts around 400 member undertakings.

One of the company's main concerns is the linking of companies both to other companies and to areas further afield, such as politics or science. To do this, the company organises over 100 events each year, including major events such as the Media Summit with guest speakers that include Bertelsmann boss Hartmut Ostrowski or jack-of-all-trades Günther Jauch.



30. mediengipfel

Dem media.net sind vier Initiativen für unterschiedliche Sparten der Medienwirtschaft untergeordnet. media.connect brandenburg vertritt Medienunternehmen aus Brandenburg und ist damit die einzige medienübergreifende Plattform des Landes.

Four initiatives for various branches of the media business come under media.net.

media.connect brandenburg represents media companies from Brandenburg and is thus the only cross-media platform in the state.

Das production.net berlinbrandenburg setzt sich für Film- und TV-Unternehmen der Hauptstadtregion ein. Bei Aktivitäten wie einem Gemeinschaftsstand auf der animago AWARD & CONFERENCE, der deutschlandweit größten Messe für visuelle Effekte, präsentierten Berliner und Brandenburger VFX Dienstleister ihre Projekte. Das

production.net berlinbrandenburg works on behalf of film and TV companies in the capital region. VFX service providers from Berlin and Brandenburg present their projects through activities such as a group stand at the animago AWARD & CONFERENCE, Germany's largest trade fair for visual effects.



animago AWARD & CONFERENCE

Ein branchenübergreifendes Netzwerk in der Hauptstadtregion

a cross-media platform in the capital region

games.net berlinbrandenburg ist die jüngste Initiative des media.net. Nachdem die Idee eines eigenen Netzwerks der Gamesbranche großen Anklang fand, wurde das games.net im Sommer 2012 ins Leben gerufen. Bei regelmäßigen Netzwerkveranstaltungen wird der Austausch zwischen allen Mitgliedern von Unternehmen bis hin zu Hochschulen gefördert.

games.net berlinbrandenburg is the latest media.net initiative. After the idea of a network dedicated to the games industry met with great approval, games.net was born in summer 2012. Exchanges between all members, from companies to universities, are encouraged at regular networking events.



Mit großem Engagement widmet sich das media.net dem Nachwuchs und den Jungunternehmen der Hauptstadtregion. So unterstützt das Programm media.net:catapult innovative Startups aus der Medienwirtschaft dabei, schneller den entscheidenden Vorsprung im Markt zu gewinnen. Das Programm hilft Jungunternehmen sich quasi zum Erfolg zu katapultieren – darunter sind mittlerweile so prominente Startups wie textunes oder kunststoff. Die beteiligten Unternehmen bilden auch Dank des vierteljährlichen media.net:catapultALUMNICLUB ein festes Netzwerk, das weit über das einjährige Programm hinaus Bestand hat – Alumni gründeten z.B. auch den Entrepreneurs Club Berlin. Das Ziel von media.net:catapult ist es, die Chancen für einen dauerhaften Unternehmenserfolg zu erhöhen, um nachhaltige Arbeitsplätze zu schaffen und das Wachstum einer weltweit wettbewerbsfähigen digitalen Wirtschaft in der Region zu stärken.

With a great deal of commitment, media.net has devoted itself to the next generation and start-ups in the capital region. For example, the media.net:catapult programme assists innovative start-ups from the media industry to gain a crucial head start on the market. The programme helps start-ups to virtually catapult themselves to success - including certain prominent start-ups such as textunes and kunststoff. In part thanks to the quarterly media.net:catapultALUMNICLUB, the companies involved form a firm network that endures far beyond the one-year programme - for instance, alumni founded the Entrepreneurs Club Berlin. The aim of media.net:catapult is to increase the chances of lasting business success in order to create sustainable jobs and to boost the growth of a global, competitive digital economy in the region.

Viele Sektoren der Medienbranche erleben einen Fachkräftemangel

Many sectors in the media industry are experiencing a shortage of skilled workers

Viele Sektoren der Medienwirtschaft wie zum Beispiel die Games- oder IT-Branche erleben zurzeit einen Fachkräftemangel, wodurch ihre Zukunftsfähigkeit betroffen ist. Das von media.net durchgeführte *medien.barometer*, eine jährliche Studie zur Erfassung des Geschäftsklimas der Berliner und Brandenburger Medienwirtschaft, ergab, dass besonders Programmierer und Web Designer von vielen Unternehmen gesucht werden.

*Many sectors in the media industry, such as the games or IT sector, are currently experiencing a shortage of skilled workers, which affects their sustainability. The *medien.barometer*, an annual study implemented by media.net to determine the business climate in the media industry in Berlin and Brandenburg, has discovered that programmers and web designers are particularly sought-after by many companies.*



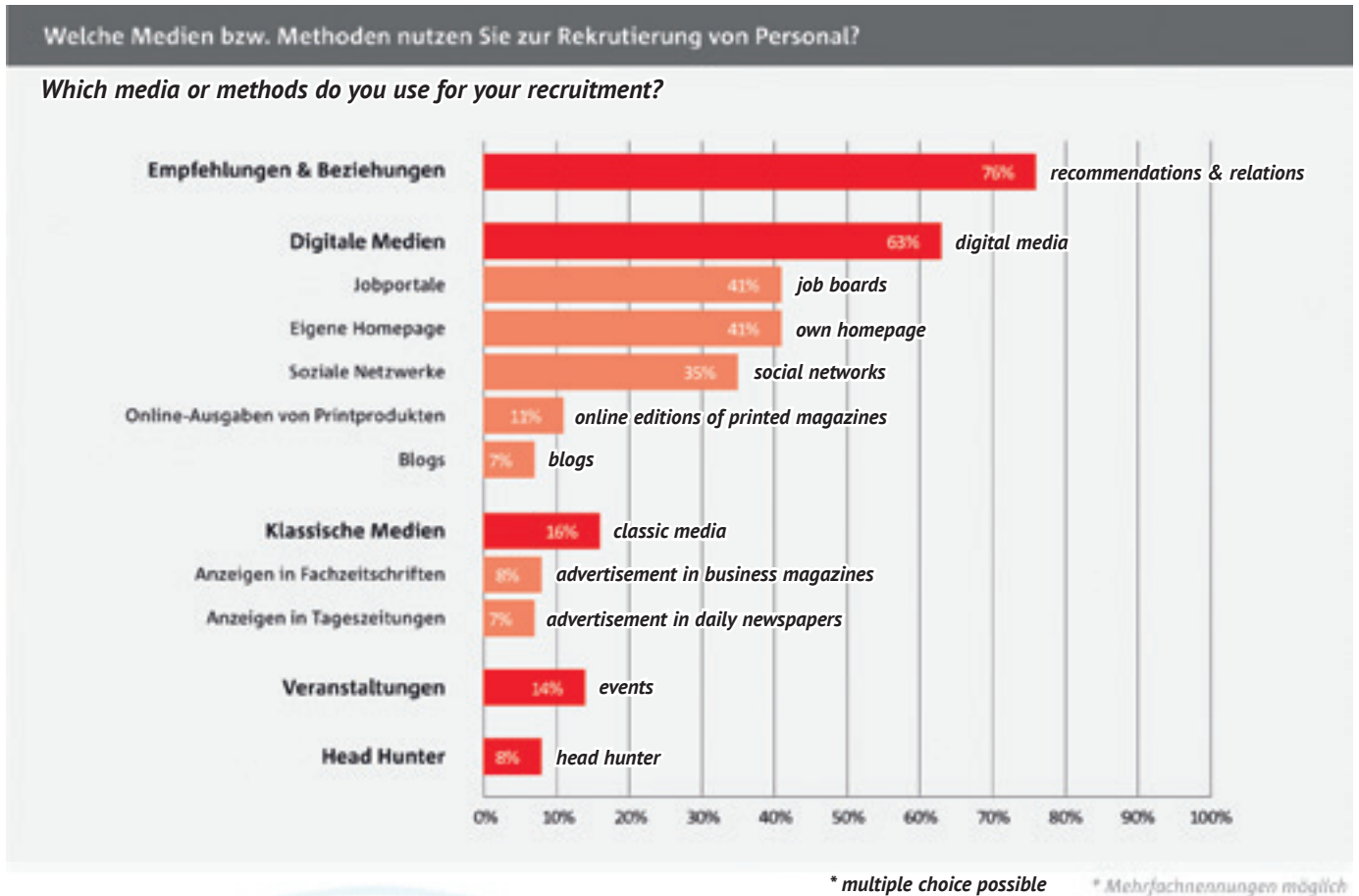
mediendinner

Dabei spricht der Talentpool die wichtigsten Bedürfnisse zur Personalrekrutierung an, wie das aktuelle *medien.barometer* von media.net und Medienboard bestätigt: Die mit Abstand relevantesten Wege zur Personalgewinnung sind der Rückgriff auf Empfehlungen und Beziehungen (von 76% der Befragten genannt) sowie der Einsatz digitaler Medien (von 63% der Befragten genannt). media.net Geschäftsführerin, Andrea Peters, ist überzeugt, dass „der Talentpool die Bewerbung vereinfacht. Immer noch schimmert der Konkurrenzgedanke bei HR-Verantwortlichen durch, doch zunehmend auch die Einsicht, dass es das eigene Unternehmensimage aufwertet, statt einer Absage eine Empfehlung auszusprechen.“

*As a result, the “Talentpool” meets the most important requirements of personnel recruitment, as confirmed by the current *medien.barometer* by media.net and Medienboard: the by far most relevant methods of recruitment are making use of recommendations and relationships (stated by 76% of the respondents) and using digital media (stated by 63% of the respondents). media.net Managing Director Andrea Peters is convinced that “the Talentpool makes applications easier. The idea of competition is filtering through more and more from HR managers. But there is also increasingly the view that it boosts your own corporate image to give a recommendation rather than a rejection letter.”*

Durch die Praktikumsinitiative join media in der Medienregion Berlin-Brandenburg sollen vielversprechende Studierende aus den Medien- und IT-Fachbereichen der Hochschulen für ein drei- oder sechsmonatiges Praktikum direkt in die Unternehmen gelangen. Bei join media werden alle angenommenen Bewerbungen in einem Pool gebündelt. Aus diesem Pool können sich Unternehmen zeitlich unabhängig von Praktikumssemestern und Semesterferien die passenden Bewerber herausuchen und unkompliziert kontaktieren.

The internship initiative 'join media' in the Berlin-Brandenburg media region should enable promising university students of media- and IT-related subjects to undertake a three- or six-month internship directly at the companies. At join media, all accepted applications are brought together in a pool. This pool can then be used by companies to select and easily contact the right applicants independently of internship semesters and semester breaks.



Der Einstieg und die weitere Karriere in der Medienwelt erfordern Erfahrung, Know-how und ein gutes Netzwerk. Mit stetig wachsenden Angeboten versucht das media.net berlinbrandenburg, dem Nachwuchs und jungen Startups den nicht immer leichten Weg in die Medienlandschaft Berlin-Brandenburg zu ebnet.

The first steps and further career in the media world require experience, expertise and a good network. With continuously growing services, media.net berlinbrandenburg is attempting to level out the often difficult path into the Berlin-Brandenburg media landscape for the next generation and new start-ups.

Kontakt Contact

media.net berlinbrandenburg e.V.

Wöhlertstr. 12-13
10115 Berlin
T. 030 2462 857 – 10

info@medianet-bb.de
www.medianet-bb.de



Andrea Peters
Geschäftsführerin / Managing Director

DOSCH Movies



Die lizenzfreien, animierten Sequenzen der Movies-Produktreihe enthalten Hintergrundanimationen und Effekte für die professionelle und zeitgemäße Gestaltung von DVDs, Trailern, TV-Werbung und Präsentationen.

The royalty-free, animated sequences of the Movies productline contain background animations and effects for the professional and cutting-edge design of DVDs, trailer, TV commercials and presentations.





FMX2013

Conference on Animation, Effects, Games and Transmedia

Die FMX Conference on Animation, Effects, Games and Transmedia ist Europas einflussreichste Konferenz für digitales Entertainment und diskutiert in Präsentationen und Workshops aktuelle Produktionsfragen, spannende Technologien und neue Distributions- und Finanzierungsmodelle. Künstler, Wissenschaftler, Produzenten und Branchenexperten aus aller Welt berichten von ihren Projekten und treffen sich zum Gedankenaustausch und Netzwerken. Auf dem belebten Marketplace demonstrieren Hardware- und Software-Anbieter ihre Produkte, im Recruiting Hub halten Top-Firmen Ausschau nach kreativen Talenten und auf dem School Campus zeigen internationale Hochschulen ihre besten Projekte.

FMX is Europe's most renowned conference on digital entertainment that discusses production issues, exciting technologies and new ways of financing and distribution across the industries. Every year, more than 300 artists, specialists, scientists, producers and other key people come to FMX to talk about their projects and network with an international audience from more than 50 countries. Industry professionals exchange ideas at the lively Marketplace, top-notch companies scout talent at the Recruiting Hub and international schools present their best projects on the School Campus.



Die FMX 2013 steht unter dem Motto „Lean, smart and agile“ und beleuchtet vor dem Hintergrund des aktuellen Paradigmenwechsels ein breites Spektrum spannender Themen. Im Blickpunkt stehen unter anderem Cloud Gaming & Cloud Computing, Visual Communication, Concept Design, Lighting & Rendering, Procedural Animation, Game Cinematics, Virtual Humans, Virtual Production, Simulation, Wild 'n' Strange Animation, Indie Games, Open Source und 3D Printing. Zu den VFX-Highlights zählen Ang Lees oscarnominierte Literaturverfilmung „Life of Pi“, der neueste James Bond-

This year's conference takes place under the slogan "lean, smart and agile" and focuses on the ongoing paradigm shift that currently transforms the animation, effects, games and transmedia industries. Topics will include Procedural Animation, Game Cinematics, Virtual Production, Indie Games, Cloud Gaming, Virtual Humans, Lighting & Rendering, Native Stereo, Simulation, Open Source, Wild 'n' Strange Animation and 3D printing. Confirmed presentations include VFX highlights such as Ang Lee's literary adaptation "Life of Pi", Tom Tykwer's "Cloud Atlas" and Sam Mendes' James Bond installment "Skyfall" as well

“

this year's slogan - lean, smart and agile

”



23. bis 26. April, Stuttgart,
Haus der Wirtschaft
April 23-26,
Stuttgart, Germany



Film „Skyfall“ und Tom Tykwers „Cloud Atlas“. DreamWorks Animation erläutern die Arbeit am Steinzeitabenteuer „Die Croods“ und Crytek ihren Spiele-Hit „Crysis 3“.

Eine langjährige Partnerschaft verbindet die FMX mit dem Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS), das in diesem Jahr bereits seine 20. Ausgabe feiert und dem Fachpublikum abends die ideale Ergänzung zum Konferenz-

as animation adventures such as DreamWorks' "The Croods" and game favorites such as "Crysis 3."

The specialist conference FMX has a long standing partnership with the popular Festival of Animated Film Stuttgart (ITFS) that celebrates its 20th edition this year. The ITFS evening program offers a perfect complement to the FMX conference pro-



programm bietet. Gemeinsam veranstalten FMX und ITFS am 25. und 26. April den Animation Production Day (APD), eine Businessplattform für die Animationsindustrie.

Tickets und weitere Informationen unter: www.fmx.de

gram. Together FMX and ITFS host the Animation Production Day (APD) on April 25th and 26th., the business platform for the animation industry.

Tickets and further information on: www.fmx.de

Bilder: Reiner Pfisterer

Photo Credits: Reiner Pfisterer

CD CREATIVE DESIGN

by DIANA REICH-WIEDEMANN

<http://www.cd-creative-design.de>

PORTRAITS - GERD SCHEIDEL STUDIO 1 / Erlangen

Aller Anfang ist kreativ

Everything starts with creativity

Hallo Diana, Sie sind die Geschäftsführerin von cd creative Design. In welchen Feldern ist Ihr Unternehmen tätig?

Diana: cd creative Design ist eine Werbeagentur mit einem breiten Tätigkeitsfeld. Wir bieten unseren Kunden das komplette Spektrum an Werbemöglichkeiten von Print- bis Onlinemarketing.

Seit wann führen Sie Ihr eigenes Unternehmen?

Diana: Im Februar 2011 habe ich mich dazu entschlossen, diesen Schritt zu wagen. Davor war ich bereits zwei Jahre nebenberuflich selbstständig. Glücklicherweise ist der Wechsel von Neben- zu Haupterwerb in meiner Branche mit weniger Kosten verbunden als im klassischen Handwerk. So konnte ich mich als Gestalterin im Web- und Printbereich etablieren, ohne einen Kredit aufnehmen zu müssen.

Warum haben Sie sich gegen eine Festanstellung entschieden? Haben Sie keine Angst vor finanzieller Unsicherheit?

Diana: Ich bin selbst für den Erfolg meines Unternehmens verantwortlich und kann Entscheidungen treffen, auf die ich als normale Angestellte in einem Unternehmen keinen Einfluss nehmen könnte. Ich mag diese Verantwortung und vor allem die Freiheiten, die die Selbstständigkeit mit sich bringt. Natürlich gibt es immer ein gewisses Risiko, aber das reizt mich und macht den Job jeden Tag aufs Neue zu einem Abenteuer.



Diana Reich-Wiedemann

Hello Diana. You are the managing director at cd creative Design. In what areas does your company work?

Diana: cd creative Design is an advertising agency with a wide range of activities. We offer our clients the full spectrum of advertising options, from print to online marketing.

For how long have you been running your own company?

Diana: I decided to take the plunge in February 2011. Before that, I had been self-employed on a part-time basis. Thankfully, the switch from a part-time job to a full-time occupation is associated with lower costs in my industry than in traditional trades. This enabled me to establish myself as a designer in the web and print sector without having to take out a loan.

Why did you decide against a permanent position? Are you not afraid of financial insecurity?

Diana: I am personally responsible for the success of my company and can make decisions which I wouldn't be able to influence as a normal employee in a company. I like this responsibility and, above all, the freedom that self-employment brings with it. Of course, there is always a certain risk, but it excites me and makes the job a new adventure every day.

SCHON NACH KURZER ZEIT WAREN WIR EIN EINGESPIELTES TEAM

*Just after a short time we became an
experienced team*



In welchem Bereich liegen Ihre Stärken?

Diana: Ursprünglich komme ich aus dem Druckbereich und dementsprechend fühle ich mich dort immer noch am wohlsten. Ich bin aber auch abseits der klassischen Mediengestaltung aktiv und veranstalte Softwaretrainings. So versuche ich die Qualität im Werbereich etwas zu verbessern und die Wertigkeit guter Werbung zu erhöhen.

Welche Tools nutzen Sie bei Ihrer täglichen Arbeit?

Diana: Gerade im Onlinebereich gibt es viele Dienstleistungen, die uns die Arbeit als Mediengestalter erleichtern. Vor allem Stockfotos verringern den Zeitaufwand enorm, da nur selten Zeit und Geld für ein Fotoshooting beim Kunden zur Verfügung stehen. Wir nutzen deshalb meist den unkomplizierten Weg über Foto-Börsen wie „Fotolia“ oder „Dosh Images“.

Parallel zur Firmengründung haben Sie Ihren staatlich anerkannten Ausbilderschein für Mediengestaltung gemeistert und bereits im ersten Jahr Ihrer Selbständigkeit einen Auszubildenden eingestellt. Wieso diese Doppelbelastung?

Diana: Ich bin sehr zufrieden mit der Entscheidung, denn wir sind bereits nach kurzer Zeit zu einem eingespielten Team geworden. Natürlich bedeutet ein Auszubildender auch zusätzliche Verantwortung, aber die Tätigkeit als Ausbilderin macht mir unheimlich viel Spaß. Ich gebe mein Wissen gerne an die nächste Generation weiter und es freut mich, wenn junge Menschen wissbegierig sind und motiviert lernen.

Wie viel Freizeit haben Sie im Vergleich zu ihrer Zeit als Angestellte?

Diana: Weniger ;) aber das bringt die Selbstständigkeit nun Mal mit sich. Bislang halten wir den Mehraufwand durch feste Öffnungszeiten und einen gut geplanten Arbeitsablauf aber in Grenzen.

In kürzester Zeit von einer Angestellten zur Jungunternehmerin mit eigener Firma, eigenem Büro und sogar einem Auszubildenden. Wie fühlt sich das an?

Diana: Natürlich ist das nicht immer einfach und es gibt Zeiten, in denen man zu kämpfen hat. Die Verantwortung wächst enorm, genauso wie das Spektrum der Aufgaben. Neben meiner täglichen Arbeit als Mediengestalterin muss ich jetzt auch als Geschäftsführerin und Unternehmerin präsent sein. Glücklicherweise kann ich mich immer auf meine Familie, meine Freunde und auch auf meinen Auszubildenden verlassen. Letztendlich ist es einfach ein großartiges Gefühl seine Zukunft selbst in der Hand zu haben. Das ist mir jede Anstrengung wert.

Was sind Ihre Wünsche für die Zukunft?

Diana: Natürlich hoffe ich weiterhin auf geschäftlichen Erfolg, aber mir persönlich sind auch kreative und technische Weiterbildung sehr wichtig. Man darf einfach nie stehen bleiben.

Das DD-M-team wünscht Dir hierfür weiterhin viel Erfolg!

In what area do your strengths lie?

Diana: I'm originally from the printing field, and so I still feel most comfortable there. However, I am also active in areas away from classic media design, and organise software training courses. In this way, I try to improve quality in the advertising sector and boost the value of good advertising.

What tools have you used during your day-to-day work?

Diana: Especially in the online sector, there are many services that make our work easier as digital media designers. Stock photography, in particular, saves us a huge amount of time as there is rarely time and money available for a photo shoot with the customer. This is why we usually use the easy route via photo exchanges such as Fotolia and DOSCH Images.

Alongside founding your company, you also completed your state-certified trainer certificate for media design and even took on a trainee in your first year of self-employment. Why did you take on everything at once?

Diana: I am very happy with the decision, as we have already become a well-coordinated team within a short space of time. Of course, a trainee also means additional responsibility, but I really enjoy my role as a trainer. I like passing on my knowledge to the next generation and I am glad when young people have a thirst for knowledge and are keen to learn.

How much free time do you have compared with when you were an employee?

Diana: Less ;) but that's just part and parcel of being self-employed. Nevertheless, we have managed to keep the additional workload under control using set opening hours and a well-planned working process.

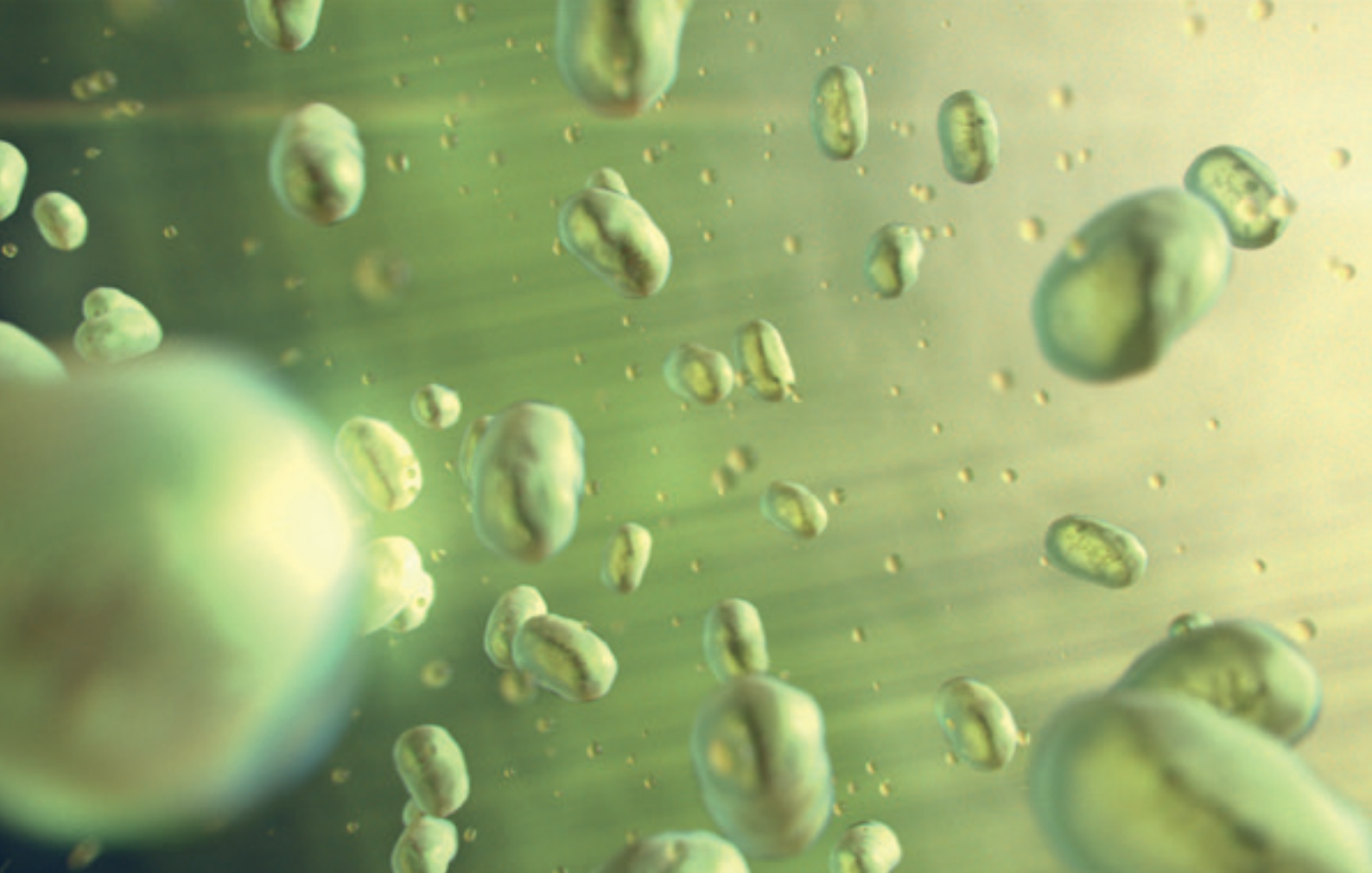
From an employee to a young entrepreneur with your own company, your own office and even a trainee in just a short space of time. How does that feel?

Diana: Naturally, it's not always easy and there are times when things are a struggle. The responsibility grows enormously, as does the range of tasks. In addition to my day-to-day work as a media designer, I now also have to be present as the managing director and entrepreneur. Thankfully, I can always rely on my family, my friends and also on my trainee. In the end, it's such a great feeling to have complete control over your own future. For me, that's worth all the effort.

What are your hopes for the future?

Diana: Of course, I hope to enjoy continued commercial success, but creative and technical further training is also important to me personally. You've got to keep moving.

The DOSCH DESIGN team wishes you every success with this in the future!



3D-VISUALISIERUNG NEUARTIGER TREIBSTOFFE DES
INGOLSTÄDTER AUTOMOBILKONZERNS

*3D visualisation of the
new Audi e-fuels*

renderbaron inszeniert Audi e-fuels *renderbaron depicts Audi e-fuels*

Die Kropac Media GmbH, eine Filmproduktionsfirma mit Schwerpunkt Automotive, erteilte im April 2012 dem Düsseldorfer Animationsstudio renderbaron den Auftrag zur 3D-Visualisierung der Herstellung von Audi e-fuels. Diese neuartigen Treibstoffe des Ingolstädter Automobilkonzerns werden aus den Hauptkomponenten Brack- oder Nutzwasser, CO₂, speziellen Mikroorganismen und Sonnenlicht gefertigt. Die Besonderheiten von Audi e-fuels sollten durch renderbaron und seine Cinema4D-Pipeline inszeniert und dann als Hauptbestandteil eines entsprechenden Filmes verwendet werden.

„Für die erste Version des Filmes vom April 2012 entschieden wir uns, die Herstellung des Treibstoffs mit filmischen naturalistischen Bildern in Szene zu setzen. Ausladende Landschaften, auf MoGraph-Instanzen basierende Vegetation und eine trocken-staubige Lichtstimmung bestimmten den Look. Die zweite Ausgabe des Films animierten wir dann im August und bedienten uns dabei einer eher abstrakten, kühleren Optik.“ erläutert renderbaron-Inhaber Marc Potocnik.



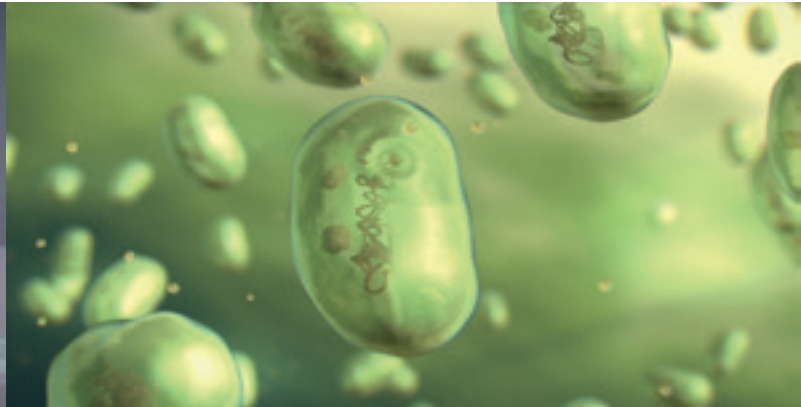
Marc Potocnik

Kropac Media GmbH, a film production company specialising in the automotive sector, awarded the Düsseldorf-based animation studio renderbaron the contract to visualise the manufacture of Audi e-fuels in 3D in April 2012. These new kinds of fuel from the Ingolstadt-based automotive group are manufactured from the main components brackish water or industrial water, CO₂, special microorganisms and sunlight. renderbaron's task was to depict the special features of Audi e-fuels using its Cinema4D pipeline and then use this depiction as the main component of a corresponding film.

“For the first version of the film in April 2012, we decided to set the scene for the manufacturing of the fuel using cinematic naturalistic images. Sweeping landscapes, vegetation based on MoGraph instances and dry, dusty mood lighting characterise the look. We then animated the second version of the film in August and used a rather abstract, cooler look,” explains renderbaron owner Marc Potocnik.

In beiden Film-Fassungen kamen hochqualitative 3D-Modelle aus „DOSCH 3D: Industrial Buildings“ zum Einsatz, die jeweils stellvertretend für eine der Komponenten zur Herstellung des Treibstoffes stehen. Beiden Filmen gemein ist außerdem die aufwändige Animation der Treibstoff-erzeugenden Mikroorganismen via Cinema4Ds MoGraph und deren Rendering mittels des neuen Physikalischen Renderers. An der Erstellung der 3D-Animationen waren bei renderbaron insgesamt drei Artists beteiligt.

Both film versions featured high-quality 3D models from 'DOSCH 3D: Industrial Buildings', which each represented one of the components in the manufacturing of the fuel. The two films also share the elaborate animation of the fuel-producing microorganisms via Cinema4D MoGraph and their rendering using the new Physical Renderer. A total of three artists at renderbaron were involved in creating the 3D animations.



über renderbaron

renderbaron ist ein Animationsstudio in Düsseldorf, welches seit 2001 hochwertige 3D-Animationen und Visual Effects für Endkunden wie BMW, Audi, ZDF, RTL, Nokia, Wilkinson Sword, RWE, Siemens, u.a., realisiert. Das Studio besitzt eine erprobte Produktions-Pipeline und bis zu drei Mitarbeiter vor Ort. renderbaron bietet dabei dieselbe Highend-Qualität und Zuverlässigkeit wie die großen Mitbewerber.

Neben 3D-Visualisierungen für BMW, Audi und die ZDF-Reihe "Abenteuer Wissen" gehören über ein Dutzend TV-Werbespots für Wilkinson Sword und Nokia zu den Referenzen. Inhaber Marc Potocnik ist Diplom-Designer und verfügt über 15 Jahre Berufserfahrung. Sein Wissen gibt er außerdem als Maxon Certified Instructor, als Lehrbeauftragter an der Fresenius Hochschule in Köln und als Referent auf internationalen Fachkonferenzen weiter.

about renderbaron

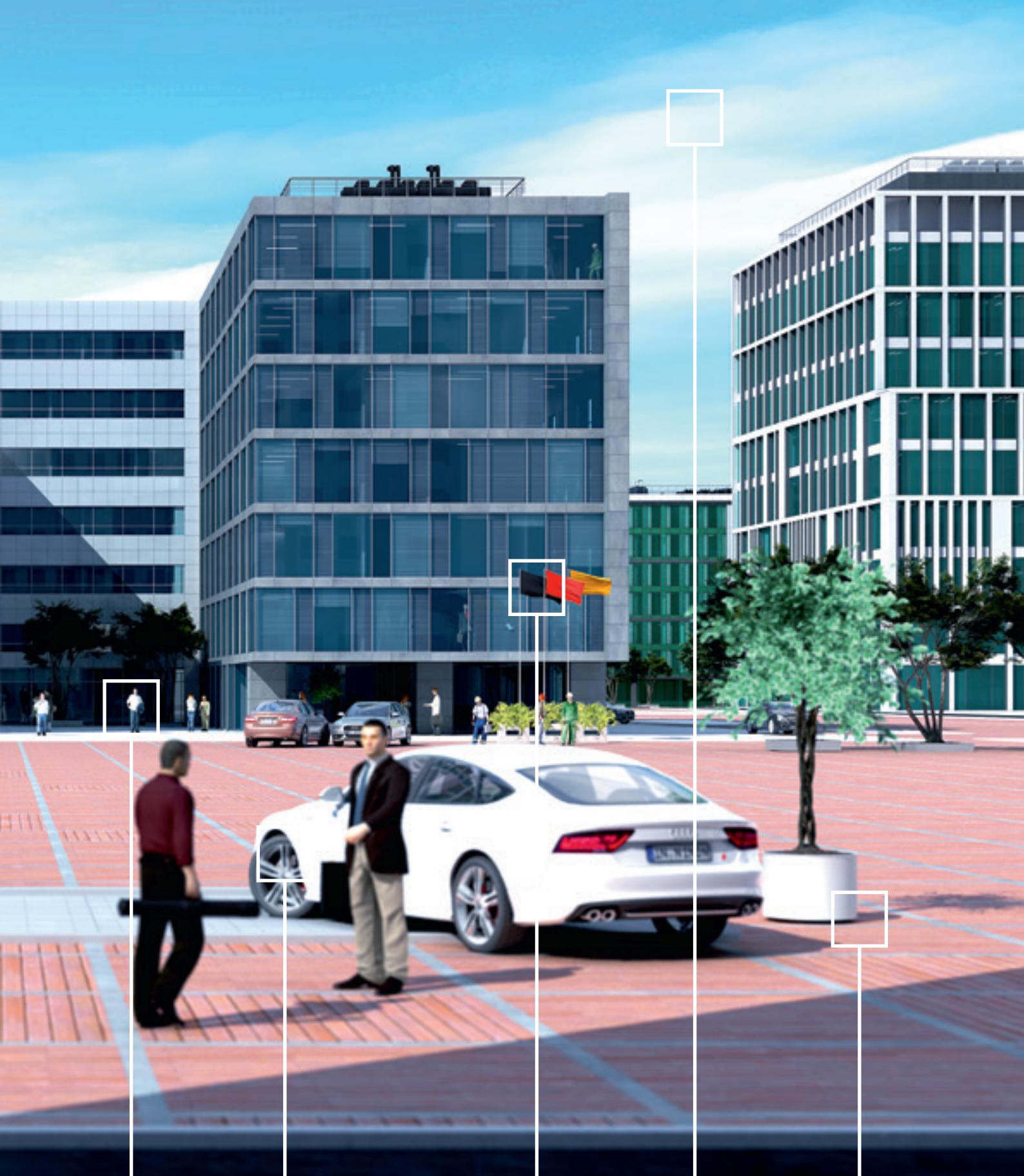
renderbaron is an animation studio in Düsseldorf that has been producing high-quality 3D animations and visual effects for end clients such as BMW, Audi, ZDF, RTL, Nokia, Wilkinson Sword, RWE, Siemens and many more since 2001. The studio possesses a production proven pipeline and has up to three members of staff on site. At the same time, renderbaron offers the same high quality and reliability as its major competitors.

In addition to 3D visualisations for BMW, Audi and the ZDF series 'Abenteuer Wissen', its reference projects also include over a dozen TV commercials for Wilkinson Sword and Nokia. Owner Marc Potocnik is a qualified designer and has amassed over 15 years of professional experience. He also passes on his knowledge as a Maxon certified instructor, a temporary lecturer at Fresenius University of Applied Sciences in Cologne and a speaker at international symposiums.

weblinks:

http://www.renderbaron.de/visualisiert_d.html









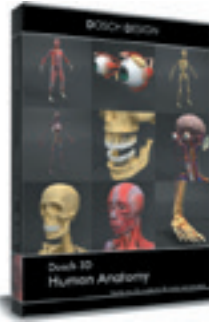
Dosch 3D:
Cars 2011



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



Dosch 3D
Airport



Dosch 3D
Metro Station



Dosch 3D
LoPoly Cars 2012



Dosch 3D
Kitchen Designs V2



Dosch 3D
Virtual Art Galleries

Das war eine Oscar-reife Leistung!

An Oscar-winning performance!



Designabsolventen aus dem OHM wurden in Los Angeles ausgezeichnet

Das Studienfach „Film & Animation“ im Studiengang Design hat schon viele preiswürdige Filme und erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen hervorgebracht. Nun geht die bisherige Erfolgsgeschichte weiter: Es gab Oscars für zwei Filme, an denen Ohm-Absolventen mitgewirkt hatten. Einer von ihnen durfte sogar bei der Oscar-Verleihung mit dabei sein.

Als im Hollywood & Highland Center in Los Angeles die Oscars 2012 verliehen wurden, sollte das für drei ehemalige Design-Studierende der Ohm-Hochschule zu einem ganz besonderen Ereignis werden: Obwohl sie an unterschiedlichen Projekten mitgearbeitet hatten, konnten sich alle drei über eine der legendären Auszeichnungen freuen, denn sowohl der Film „Hugo“ als auch der Animationsfilm „Rango“ wurde mit den begehrten goldenen Statuen ausgezeichnet.

Design graduates from OHM honoured in Los Angeles

The Film and Animation course in the Design faculty has already produced many award-winning films and successful graduates. And now the success story continues: there were Oscars for two films which OHM graduates helped create. One of the graduates was even able to attend the Oscars ceremony.

As the 2012 Oscars were awarded at the Hollywood & Highland Center in Los Angeles, it was a very special event for three former design students at Ohm University of Applied Sciences: although they worked on different projects, all three were able to take delight in the legendary awards as both the film 'Hugo' and the animated movie 'Rango' were awarded the coveted golden statues.

„Hugo“: Preis für visuelle Effekte

Der in Stereo-3D gedrehte Film von Meisterregisseur Martin Scorsese, der in Deutschland unter dem Titel „Hugo Cabret“ läuft, war bei der Verleihung bereits in den Kategorien Kamera, Szenenbild, Tonmischung und Tonschnitt ausgezeichnet worden, als schließlich auch die visuellen Effekte mit einem Oscar belohnt wurden. Zum Siegerteam der Firma Pixomondo gehörten Tobias Wiesner und Duc Minh Tran, beide ehemalige Studierende von Prof. Jürgen Schopper, der am OHM „Film & Animation“ lehrt. Ebenso war Nicolas Leu, der während seines Praxissemesters bei Pixomondo gearbeitet hat, an den Erfolgen zu „Hugo“ beteiligt.

Duc Minh Tran erinnert sich: „Im Studium wollten wir filmisch Neues auf die Beine stellen und wie einst der Pionier George Méliès durch Illusion den Zuschauer verzaubern. Vor allem Letzteres hatte mich schon seit meiner Kindheit fasziniert und meine berufliche Laufbahn als 3D-Modeler und -Animator wesentlich bestimmt. Bei Martin Scorseses Hugo durfte ich an einem großartigen Film mitarbeiten, der am Ende sogar mit fünf Oscars ausgezeichnet wurde.“

Auch Tobias Wiesner zeigt sich begeistert von seinem Studium am OHM: „Die Hochschule war für mich die ideale Basis, um ein breites Verständnis von Gestaltung und Technik aufzubauen. Dort hatte ich die Möglichkeit, unter der Leitung sehr engagierter und erfahrener Professoren zusammen mit anderen talentierten Studierenden ambitionierte Filmprojekte zu verwirklichen. Ich entdeckte meine Begeisterung für das Compositing, die Kombination von gefilmten und virtuell erzeugten Bildelementen zu einer glaubhaft erweiterten Realität. Professionell konnte ich erstmals während meines Praxissemesters bei ARRI Film & TV in München im Bereich Compositing tätig werden.



Tobias Wiesner

Mittlerweile feilt Tobias Wiesner an seiner internationalen Karriere: Stationen seiner Vita sind die Firma „Moving Picture Company“ in London und „WETA“ in Neuseeland, wo er an den visuellen Effekten für „The Hobbit“ mitgewirkt hat.

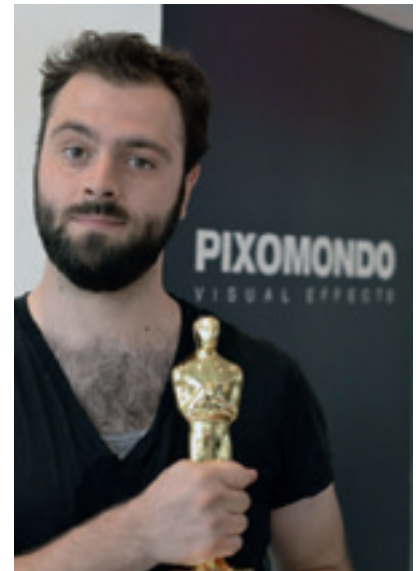
‘Hugo’: Award for Visual Effects

Master director Martin Scorsese’s film, which was recorded in stereo 3D and released in Germany entitled ‘Hugo Cabret’, had already been honoured at the ceremony in the categories Art Direction, Cinematography, Sound Editing and Sound Mixing, before its visual effects were also rewarded with an Oscar. The winning team at Pixomondo included Tobias Wiesner and Duc Minh Tran, both former students of Prof. Jürgen Schopper, who lectures in “Film and Animation” at OHM. Nicolas Leu, who worked at Pixomondo during his practical semester, also had a hand in the success of ‘Hugo’.

Duc Minh Tran recalls: “During the course, we wanted to achieve something new in terms of film and, just like pioneer George Méliès before us, bewitch the audience using illusion. The latter, in particular, had fascinated me right from my childhood and made a major contribution to shaping my professional career as a 3D modeller and animator. When it came to Martin Scorsese’s ‘Hugo’, I was able to work on a great film that even ended up winning five Oscars.”

Tobias Wiesner, too, seems thrilled by his studies at OHM: “For me, the university was the ideal basis for developing a broad understanding of design and technology. I had the opportunity there to work with other talented students to realise ambitious film projects under the leadership of highly committed, experienced professors. I discovered my passion for compositing, the combination of filmed and virtually created image elements to form a believable expanded reality. Professionally, I was able to work in Compositing for the first time at ARRI Film & TV in Munich during my practical semester.

Following my studies, I was approached by Pixomondo in Frankfurt, which offered me the opportunity to work on the visual effects for the film ‘Hugo’. I designed the compositing for the dream transformation sequence, which was also shown numerous times at the Oscars ceremony.”



Nicolas Leu

In the meantime, Tobias Wiesner is carving out his international career: his résumé includes positions at “Moving Picture Company” in London and “WETA” in New Zealand, where he worked on the visual effects for the film ‘The Hobbit’.



„Rango“: Preis für den besten animierten Spielfilm

‘Rango’: Award for the Best Animated Feature Film

Innerhalb der Branche war die Überraschung nicht groß, als „Rango“ in der Kategorie „Bester Animationsfilm“ ebenfalls einen Oscar erhielt, denn der erste Animationsfilm aus dem Haus der legendären Firma „Industrial Light & Magic“ (ILM) hatte vorher bereits die beiden renommierten „Annie“- und „VES-Awards“ abgeräumt.

There was little surprise within the industry when ‘Rango’ also won the Oscar in the category of “Best Animated Film”, as the first animated film made by the legendary company Industrial Light & Magic (ILM) had already scooped up at both the renowned Annie and VES Awards.



Die Crew von ILM am Abend der Oscar-Verleihung - mit dabei Florian Witzel, Absolvent der Ohm Hochschule (7. von rechts)

The crew from ILM on the evening of the Oscars ceremony - including Florian Witzel, graduate of Ohm University (7th from right)

Florian Witzel, ebenfalls Absolvent des Studienfachs „Film und Animation“, erzählt: „Bei Rango wurde der gesamte Film digital kreiert, darunter 90 verschiedene Charaktere und viele Sets. Es dauerte ungefähr drei Jahre, bis alles umgesetzt war. Meine Aufgabe dabei war die Simulation sowie das Lighting und Rendering von Naturelementen wie Wasser, Feuer, Rauch und Staub. Stellvertretend für die vielen Künstlerinnen und Künstler, die an dem

Florian Witzel, also a graduate of the Film and Animation course, explains: “When it came to ‘Rango’, the entire film was created digitally, including 90 different characters and lots of sets. It took around three years to put everything in place. My task was simulation and the lighting and rendering of natural elements, such as water, fire, smoke and dust. Representing the many artists who worked on the film, I was able to accompany the ILM management to the 84th Academy

Film mitgearbeitet hatten, durfte ich die ILM-Leitung zu den 84th Academy Awards begleiten. Filme von ILM haben mich von Kindheit an fasziniert. Während meines Studiums am OHM haben wir mit Prof. Schopper viele historische Filmbeispiele von Industrial Light & Magic besprochen und analysiert, was mich immer extrem inspirierte. Sechs Jahre nach meinem Diplom die ILM-Supervisor über den roten Teppich zu begleiten und dabei zu sein, wie die Firma den Oscar für den besten animierten Film erhält, war für mich ein aufwühlendes Erlebnis.“

Preisträger hält Workshop am OHM

Prof. Jürgen Schopper gratulierte seinen ehemaligen Studierenden zu dieser Sternstunde und auch von vielen ehemaligen Kommilitonen gingen Glückwünsche zu dieser besonderen Auszeichnung ein. „Solche Erfolge sind gleichzeitig Vorbild und Ansporn für die, die momentan an unserer Fakultät studieren“, ergänzt Prof. Schopper, der selbst an der Ohm-Hochschule studiert hat. Der Preisträger Tobias Wiesner möchte sein Fachwissen auch an die jetzigen Design-Studierenden am OHM weitergeben: Er hat sich bereit erklärt, einen mehrtägigen Workshop über sein Spezialgebiet Digital Compositing an der Hochschule zu halten.

Awards. Films by ILM have fascinated me right from my childhood. During my course at OHM, we discussed and analysed many historic examples of films by Industrial Light & Magic with Prof. Schopper, which always provided me with a great deal of inspiration. Accompanying the ILM supervisor on the red carpet and being there when the company won the Oscar for the Best Animated Film six years after completing my studies was a moving experience for me“.

Award-winner holds workshop at OHM

Prof. Jürgen Schopper congratulated his former students on this moment of glory, while there were also words of congratulations on the special honour from many former classmates. “Such successes act as both a role model and an incentive for those who are currently studying in our faculty,” adds Prof. Schopper, who himself studied at Ohm University.

Award-winner Tobias Wiesner would also like to pass on his expert knowledge to the current design students at OHM: he has already expressed an interest in holding a multi-day workshop on his specialism, digital compositing, at the university.



Georg-Simon-Ohm-Hochschule Nürnberg
90121 Nürnberg
Prof. Jürgen Schopper
E-Mail: juergen.schopper@ohm-hochschule.de



cleverprinting®

Die Profis für praxisnahe Grafik- und PrePress-Schulungen



2013 inhouse und als offene Seminare:
Photoshop medienneutrale Bildbearbeitung
Photoshop High-End-EBV und Compositings
Photoshop Digitalfotografie und RAW-Daten-Bearbeitung



24 männliche und weibliche Figuren mit Business Outfits lassen sich mit über 50 natürlichen Bewegungsabläufen versehen und zudem noch individuell in Pose bringen.

24 male and female figures wearing business outfits can be given over 50 natural motion sequences and even positioned in an individual pose.

Animierte Menschen für CINEMA 4D

Animated people for CINEMA 4D

Architekturvisualisierungen lassen sich erheblich durch die Integration realistisch wirkender Figuren aufwerten. Soll dabei jedoch gleichzeitig die Animation, z. B. einer Kamerafahrt umgesetzt werden, reichen hierfür jedoch stillstehende Figuren nicht länger aus. Für diese Fälle steht nun eine professionelle Lösung zur Verfügung. Durch die exklusive Verknüpfung der 3D-Figuren von DOSCH DESIGN mit dem People in Motion-Plugin des Rodenburg Verlags lassen sich 12 individuelle männliche und 12 weibliche 3D-Charaktere über ein einfaches Interface steuern.

Über ein integriertes Dialogfenster in CINEMA 4D 13 oder 14 lassen sich direkt über 50 verschiedene Bewegungen auswählen, die per Motion Capture, also von echten Menschen abgenommen wurden.

Architectural visualisations can be enhanced significantly by integrating realistic-looking characters. If, however, an animation e.g. of a tracking shot also needs to be realised, static figures are no longer sufficient. There is now a professional solution available for this very problem. By exclusively linking 3D figures from DOSCH DESIGN to the People in Motion plugin from Rodenburg Verlag, 12 male and 12 female individual 3D characters can be controlled using a simple interface.

An integrated dialogue window in CINEMA 4D 13 or 14 enables over 50 different movements that were recorded using motion capture, i.e. from real people, to be directly selected.

Dies erlaubt, so gut wie alle typischen Alltagssituationen abzubilden, wie z. B. Passanten mit Taschen, Koffern oder gar einem Rollkoffer in der Hand. Ebenso diverse Bewegungsarten, bei denen telefoniert oder auf einem Smartphone gesurft wird. Hinzu kommen zahlreiche Sequenzen, bei denen die Figur in variabler Geschwindigkeit z. B. einen Pfad entlanggeht, sowie typische stehende oder sitzende Bewegungsabläufe.

Teilweise lassen sich diese Animationen sogar per Keyframes mischen, um noch komplexere Sequenzen, wie z. B. das Losgehen aus dem Stand zu realisieren.

This means that virtually all typical everyday situations can be depicted, such as passengers with bags, suitcases or even a trolley suitcase in their hands. There is also a wide range of different types of movement where phone calls are being made or people are surfing on a smartphone. What's more, there are numerous sequences where the characters move along a path, for instance, at variable speeds, as well as typical standing or sitting motion sequences.

Some of these animations can even be mixed using keyframes in order to realise even more complex sequences, such as starting moving from a standing position.



Die Figuren können nicht nur mit diversen Gegenständen, wie z. B. Koffern, Taschen, Kopfbedeckungen, Brillen und Smartphones bestückt werden, sondern die Kleidungsstücke lassen sich auch noch individuell in ihrer Färbung variieren.

"Not only can the characters be given various objects, such as suitcases, bags, head coverings, glasses and smartphones, but the colour of their items of clothing can also be altered individually."



Eine zusätzlich integrierte inverse Kinematik-Lösung erlaubt fortgeschrittenen Benutzern das individuelle Posen von Armen und Beinen oder das Ausrichten des Kopfes auf ein beliebiges Ziel. Sogar das Verknüpfen eigener Gegenstände ist dabei bereits vorgesehen, um z. B. den Figuren Kopfbedeckungen oder z. B. eine Brille mitgeben zu können.

An additionally integrated inverse cinematic solution makes it possible for advanced users to pose arms and legs individually or turn the characters' heads towards a given place. It is even possible to offer personal items so that the figures can be given head coverings or glasses, for example.

Da alle Charaktere natürlich auch in Standbildern eine gute Figur machen, ermöglicht das Plugin, zusätzlich individuelle Posen aus den Animationen auszuwählen oder die Figuren selbst in die gewünschte Stellung zu bringen. Sogar die Abwandlung der bestehenden Animation, um eine Figur z. B. ein Paket tragen oder einen Einkaufswagen schieben zu lassen, sind so kein Problem mehr. Optional lassen sich sogar Figurgrößen und Kleidungsfarben über das Plugin editieren, so dass selbst bei größeren Menschenmassen noch mehr Variationen erzielt werden können. Schließlich enthält das Plugin auch eine eigene Backen-Funktionalität, mit der die finalen Animationen z. B. für das Rendering auf einer Renderfarm fixiert werden können.

As all characters naturally look great as statues, too, the plugin also enables individual poses from the animations to be selected or even the characters themselves to be put into the desired position. It's no longer a problem to change the existing animation in order to make a figure carry a parcel or push a shopping trolley.

What's more, there's even the option of editing character sizes and clothing colours using the plugin, so that even more variations can be achieved, even for large crowds of people. Finally, the plugin is equipped with its own bake function, which enables the final animations to be set for rendering on a render farm, for example.

Kontakt / contact

Rodenburg Akademie + Verlag
Dipl. Ing. Arndt von Koenigsmarck
Dechant-Röper-Str. 32
58706 Menden

+049 0 23 73- 178 0 440

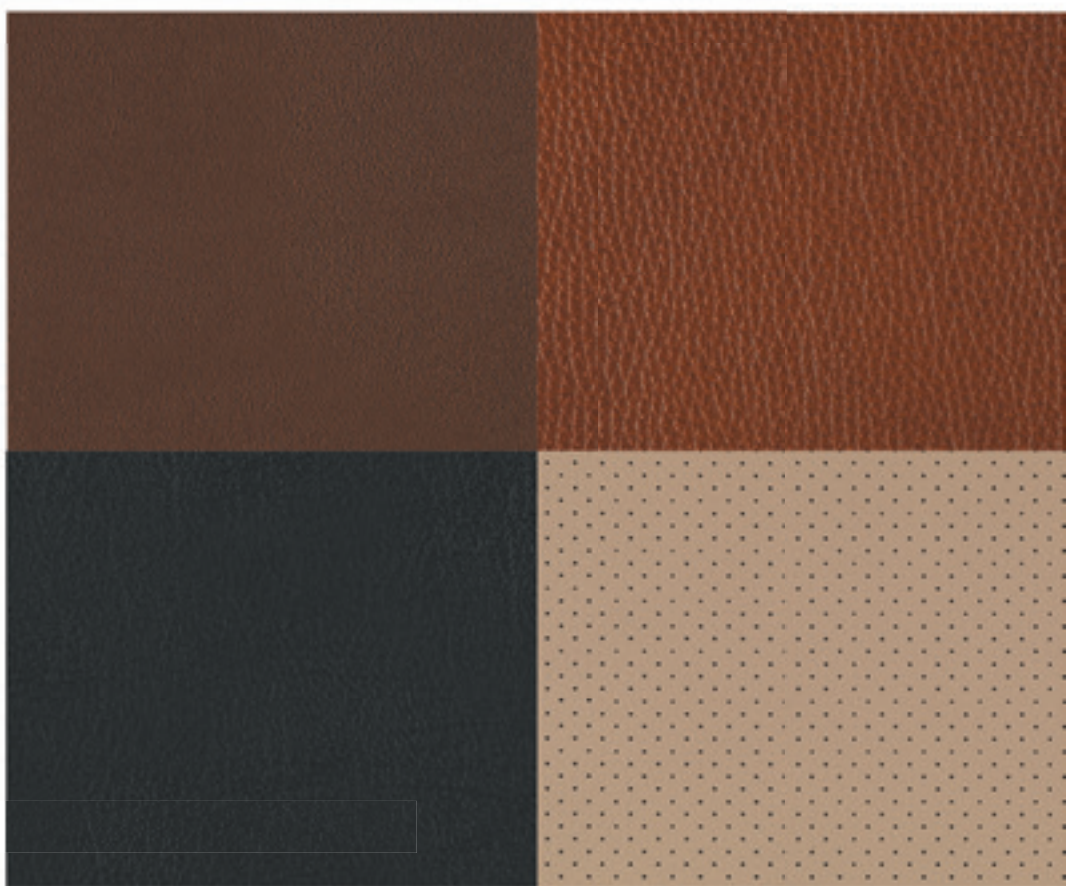
<http://www.rodenburg-verlag.de>





DOSCH Textures

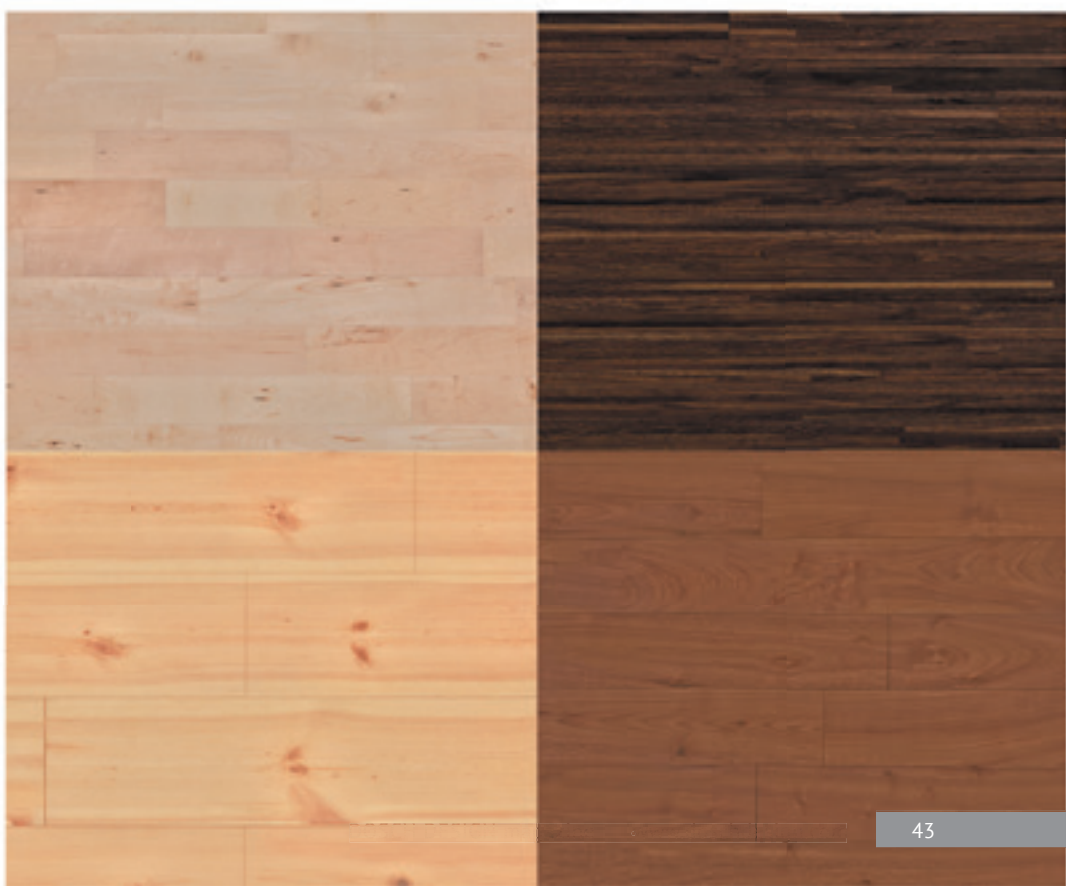
Nahtlos kachelbare Multi-Layer-Texturen für 3D-Design, Animation und CAD.





DOSCH Textures

Seamlessly tileable multi-layer textures for 3D-design, animation and CAD.



ANIMATION MEETING

ANIMATION MEETING

KINO 2

HUGO CABRET

BORGIA

GAME OF THRONES



Im Rahmen des FILMFEST MÜNCHEN 2013 präsentieren
der MedienCampus Bayern e.V. in Kooperation mit filmtoolsConsult
das 16.ANIMATION MEETING

Moderation:

Gert Zimmermann
\\ filmtoolsConsult

SAVE THE DATE

04.Juli 2013, 20:00

Aktuelle Beteiligungsformen finden Sie hier:

<http://bit.ly/109zZki>

kostenlose Anmeldung unter:
www.filmtoolsConsult.de





3D-Modellerstellung

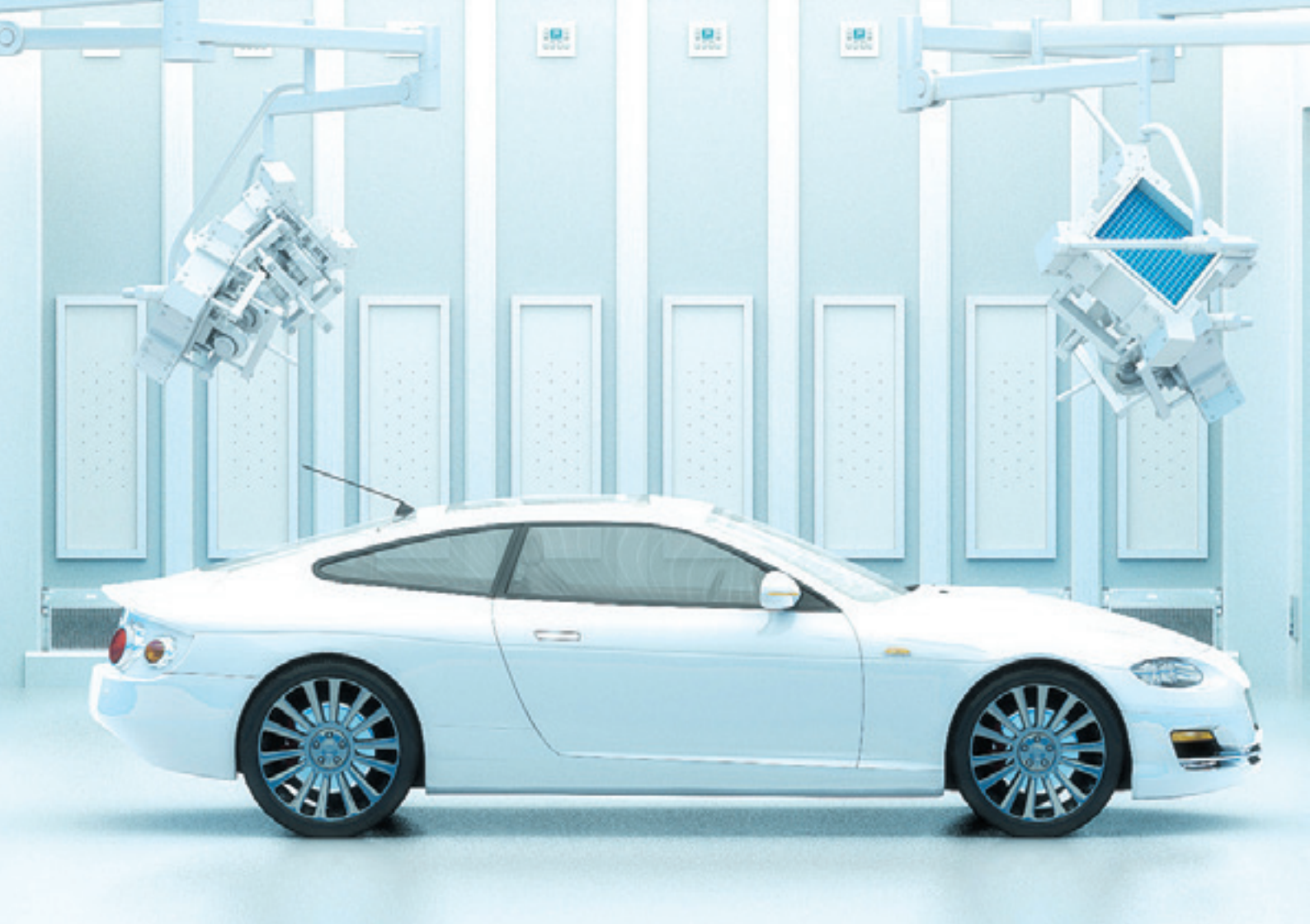
3D modelling



Do you require a customised 3D model, tailored to your intended use in terms of its level of detail and function? Here we offer you our extensive experience and expertise in order to create the ideal 3D models for your purpose.

Sie benötigen ein individuelles 3D-Modell, abgestimmt im Detailgrad und Funktion auf Ihr Einsatzgebiet? Hier bieten wir Ihnen unsere umfangreiche Erfahrung und unser Know-How, um die für Ihren Einsatz optimalen 3D-Modelle herzustellen.





3D-Datenkonvertierung und –Aufbereitung

Oftmals eignen sich CAD-Daten aufgrund ihrer Komplexität und Struktur nicht für Visualisierungen oder Echtzeitanwendungen (z.B. Webpräsentationen, Virtual Reality). Wir bereiten Ihre Daten optimal auf und führen die für Sie notwendigen Konvertierungen bzw. Datenreduktion durch.

DOSCH DESIGN arbeitet mit den wichtigsten 3D-Anwendungen wie Cinema 4D, AutoCAD, Revit, 3ds max, Maya, Modo, Lightwave 3D, Sketchup, Solid Works, Micro Station, Softimage, Rhino, uvm. Somit können wir Ihnen die Daten optimal in dem von Ihnen benötigten Datenformat übergeben.

3D data conversion and preparation

CAD data is often unsuitable for visualisations and real-time applications (e.g. web presentations, virtual reality) due to its complexity and structure. We optimally prepare your data and carry out the conversions or data reductions that you require.



DOSCH DESIGN works with all major 3D applications, including Cinema 4D, AutoCAD, Revit, 3ds max, Maya, Modo, Lightwave 3D, Sketchup, Solid Works, Micro Station, Softimage, and Rhino. This enables us to optimally supply you with the data in the format you require.



The perfect scenes*ideas* for your

DOSCH 3D: Car Scenes enthält detaillierte und voll texturierte 3D-Szenen zur Visualisierung von Autos und anderen Fahrzeugen.

DOSCH 3D: Car Scenes contains very detailed and fully textured 3D-scenes for the visualization of cars and other vehicles.



DOSCH DESIGN



The advanced way of flying high

DOSCH 3D: Helicopter Details enthält das 3D-Modell eines detaillierten und voll texturierten Hubschraubers mit allen wichtigen Details.

DOSCH 3D: Helicopter Details contains a very detailed and fully textured 3D-model of a helicopter with all important details.



We support your creativity
WWW.DOSCHDESIGN.COM