

SAE MAGAZINE

The Magazine of SAE Institute and SAE Alumni Association

Dream Job Creator of Worlds

Clever steps to a good job

An SAE Diploma opens doors to the video game industry. Learn how to step through.



Games
Modelling
Design



036

Chris Mueller

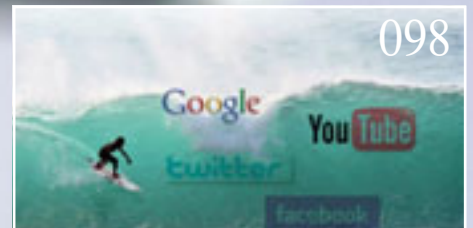
Mr. SAE Germany – from starting out as a student he took every step of the SAE career ladder and now manages the German SAE facilities.



018

SAE Institute Portrait

Cape Town – the first campus SAE has opened in Africa, appropriately located in the heart of South Africa's creative capital.



098

Digital Journalism:

In the age of the social web, mass media are transforming into media of the masses. Learn what journalists need to know to ride the digital wave.

HIGH OUTPUT.
ANALYTICAL. ROBUST.
COMFORTABLE.
STYLISH.



DT 1350 COMPACT MONITORING HEADPHONE WITH TESLA TECHNOLOGY.

Handcrafted in Germany, the DT 1350 is the first professional monitoring headphone in beyerdynamic's new generation of headphones featuring Tesla technology.

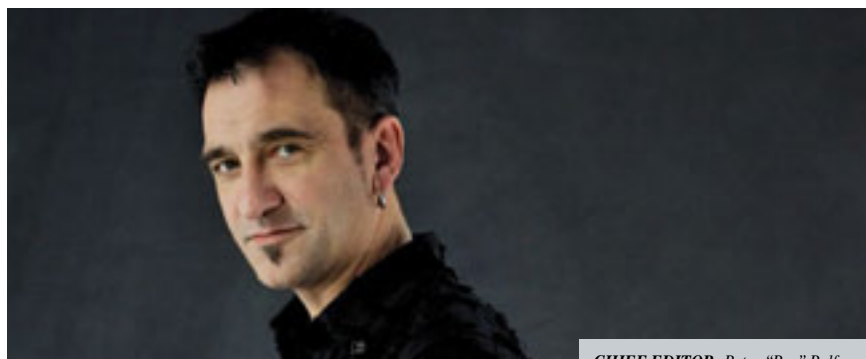
The high ambient noise reduction combines with the impressive maximum sound pressure level to make the DT 1350 the ideal headphone for use in noisy environments; for example by sound engineers monitoring PA systems, or by musicians and DJs. The Tesla drivers provide enormous power reserves for a dynamic, undistorted sound also in everyday studio use or when simply enjoying music at home or on the move.

For further information: www.beyerdynamic.com



beyerdynamic 

Stepping forward



CHIEF EDITOR: Peter "Pan" Pulfer

Dear readers,

It is a pleasure to observe the giant steps of SAE's development. And it is even a greater pleasure to actively participate in this process. So, last autumn, we celebrated the biggest and most splendid SAE Alumni Convention to date in Berlin (**page 28**). With great pride, we there presented the new Alumni Showroom to the public, our exciting web tool, enabling members to directly benefit from the cumulative power of our global community. What is crucial for this engine's success is the fact that we now build it together, that we expand its potential and performance through content provision. Support this endeavour and join now! Read more about the Showroom from **page 12** on.

The year started with great news: SAE joins Navitas, an Australia-based global provider of education services. This step aided in augmenting SAE's potential for further successful growth. We are greatly pleased with this step and enthusiastic to embark on new exciting projects (**page 6**).

Success is based on communication. This is true for all areas of life. And the utilisation of the web, especially social media platforms, is a key success factor. To be successful, you have to know the fundamentals of modern communication. Today, this means to link text (written or spoken) and image (moving or still) in order to reach people with one's content and interests. SAE's DJD course demonstrates the structures of successful communication and teaches them to students through hands-on practice. Thus, the students acquire the professional skills to generate attention for their messages. Renowned publicist Ulrike Lange shares her thoughts on this subject starting from **page 98**.

There are many dream jobs, and the future looks indeed bright for some of them. The game programming industry has to offer many new jobs this year that need to be filled. Find out more in our cover story from **page 22** on.

Enjoy reading!

Yours,
pan

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

Es macht Spaß zu beobachten, mit welcher großen Schritten sich die SAE Welt weiterentwickelt. Und noch größeren Spaß macht es, aktiv daran teil zu haben. So erlebten wir im vergangenen Herbst die bislang größte und glanzvollste SAE Alumni Convention (**Seite 28**) in Berlin. Dort stellten wir auch zum ersten Mal mit großem Stolz den neuen Alumni Showroom der Öffentlichkeit vor, unser aufregendes neues Internet-Tool, das auch dem einzelnen Mitglied ermöglicht von der geballten Stärke unserer weltweiten Community direkt zu profitieren. Entscheidend für den Erfolg dieser Engine ist es, dass wir sie nun gemeinsam aufbauen, sie mit Inhalten groß und mächtig machen. Helft mit und tragt euch gleich ein! Mehr darüber erfahrt ihr ab **Seite 12**.

Anfang des Jahres dann die große Nachricht: SAE schließt sich Navitas an (**Seite 6**). Navitas ist ein weltweit operierender australischer Anbieter von Bildungsdienstleistungen. Damit ist eine verbesserte Grundlage für das weitere erfolgreiche Wachstum der SAE geschaffen. Wir freuen uns über diesen großen Schritt und gehen mit Schwung neue spannende Projekte an.

Erfolg beruht auf Kommunikation. Das gilt für alle Bereiche des Lebens. Und die Nutzung des Internets, insbesondere der Social Media Plattformen, ist von entscheidender Bedeutung. Wer erfolgreich sein will, muss also das Einmaleins der modernen Kommunikation beherrschen. Heutzutage bedeutet das, die Verbindung von Text (geschrieben oder gesprochen) und Bildern (bewegt oder still) zu schaffen, um mit seinen Inhalten und Anliegen die Menschen zu erreichen. Der DJD-Kurs der SAE zeigt die Strukturen erfolgreicher Kommunikation auf und vermittelt sie in praktischen Übungen an die Studenten. Damit erhalten diese das professionelle Rüstzeug ihren Botschaften breite Aufmerksamkeit zu verschaffen. Die angesehene Publizistin Ulrike Langer teilt ab **Seite 98** ihre Gedanken dazu mit uns.

Traumberufe gibt es viele und für einige sieht auch die berufliche Zukunft rosig aus. Die Branche der Game Programmierer hat in diesem Jahr viele neue Stellen zu besetzen. In unserer Cover-Story ab **Seite 22** erfahrt ihr mehr.

Viel Spaß beim Lesen!

Euer
pan

eMails to the editor:
magazine@sae-alumni.org
Web: alumni.sae.edu

Content



Dream Job – Creator of Worlds

022



Staff Profile – Chris Mueller – Mr. SAE Germany

036



SAE Institute Portrait – Cape Town

018

SAE & SAE ALUMNI NEWS

SAE joins Navitas	006
SAE Institute has the Status of “Accredited Institute”	008
SAE enters into Cooperation with Folkwang University	009
MySAE Profiles	010
Portrait SAE Institute Cape Town	018
SAE Alumni Showroom	012
Review SAE Alumni Convention VI	028
Alumni Chapter Presidents	120

European News

Berlin	040
Cologne	041
Frankfurt	042
Hamburg	044
Leipzig	046
Munich	047
Stuttgart	050
Zurich	052
Geneva	052
Vienna	053
London	054
Oxford	055
Glasgow	056
Liverpool	056
Madrid	058
Barcelona	059
Amsterdam	060
Rotterdam	061
Brussels	062
Athens	064
Paris	066
Istanbul	066
Stockholm	067
Milan	068
Ljubljana	069

International News

USA	070
Australia	074
Africa	075
Asia	076

QANTM News

Munich	078
Berlin	079
Vienna	079
UK	080
Australia	080
Netherlands	080



Review – SAE Alumni Convention VI

028



SAE ALUMNI CONVENTION VI

FEATURED PROFILES

- Staff Profile – Zbys Klich 032
- Staff Profile – Chris Mueller 036

PRODUCTION & KNOW HOW

- What Journalists need to know to ride the digital Wave 098
- IAC Driver Ableton 102
- Gemini – Hollywood’s a Pitch 106
- V-DSLR – Short-lived Hype or here to stay? 108
- iPhone Development – The App in your Head 110
- HTML5 – Game Development 112
- Real Time – Interactive Rendering 114
- 3D Printings 116
- Quotes & Copyrights 118

PEOPLE & BUSINESS

- Dream Job – Creator of Worlds 022
- M3 PhreQuincy – Gangsters don’t rap 084
- Studios 301 News
- Cologne 126
- Australia 127

INTERVIEWS

- SinnerSchrader – Creating radical Relationships 088
- Dan Seddon at Galaxy Studios 092
- Ingo Clemens – Climbing the Mountain of Success 096

EVENTS & ACITVITIES

- DSAI Event in Oxford 128
- Networking Vienna 129



Dan Seddon at Galaxy Studios

092



Journalists ride the digital Wave

098



Ingo Clemens – Climbing the Mountain of Success

096



Alumni Showroom – Check me out!

012

SERVICE

Editorial	003
Index of Advertisers	130
Contact	130
Imprint	130

NEWS

FEBRUARY 2011

SAE joins navitas

In December 2010 SAE announced that it had entered into an agreement to be acquired by Navitas, an Australian, publically listed, global education provider. The news was welcomed by Tom Misner, the President of SAE Institute, who said that the acquisition by Navitas represented the next phase in SAE's ongoing growth and that he expected the partnership to deliver new and exciting education opportunities for both students and staff.

Im Dezember 2010 gab SAE bekannt, mit Navitas, einem weltweit operierenden, börsennotierten australischen Anbieter von Bildungsdienstleistungen, eine Vereinbarung zur Übernahme von SAE Institute getroffen zu haben.

Tom Misner, Präsident von SAE Institute, begrüßte diese Nachricht mit den Worten, dass der Verkauf die nächste Phase im anhaltenden Wachstum von SAE einleite und er von der Partnerschaft neue und vielversprechende Ausbildungsmöglichkeiten sowohl für Studenten als auch für die Belegschaft erwarte.



ROD JONES, CEO Navitas



In early February 2011, Navitas announced that it had completed the acquisition and officially welcomed SAE students and staff to the organisation.

Navitas, and the university pathway concept, was first pioneered in 1994 by Rod Jones and colleagues who had a vision to help students from around the world realise their ambitions by providing them with pathways to university in Australia.

■ The pathways to university program offers students intensive support to begin their university studies while preparing them to join a partner university's mainstream degree program in their second year. This support enables students, particularly international students, to grow accustomed to the rigours of the university environment and results in higher retention and graduation rates for students.

■ Navitas has since expanded and now offers an extensive range of educational services for students and professionals including university programs from 30 colleges across Australia and the world, English language training and settlement services, workforce education and student recruitment.

■ As announced by Navitas in December the acquisition does not yet include SAE's US operations which are subject to a separate accreditation process. This process should be completed in the coming months at which point the US operations will also join Navitas.

■ Navitas CEO, Rod Jones, welcomed staff and students to Navitas, "SAE is a highly successful business and a global leader in its field. We look forward to working with SAE to build on this foundation and to continue to offer quality educational outcomes to students."

■ "Navitas' vision is to become recognised as the most trusted global learning organisation in the world. With SAE now a part of our organisation I believe we have moved another step closer to achieving this goal," he said.

■ Navitas staff are now working with SAE management to ensure the smooth integration of the two organisations and the ongoing success of SAE.

More information about Navitas can be found at:

www.navitas.com

Anfang Februar 2011 verkündete Navitas dann den Abschluss des Kaufs und hieß SAE Studenten und Mitarbeiter im Unternehmen offiziell willkommen.

Navitas und das University Pathway Concept wurden 1994 von Rod Jones und Kollegen aus der Taufe gehoben und dann vorangetrieben. Sie hatten die Vorstellung, Studenten aus der ganzen Welt zu helfen ihre Ziele zu erreichen, indem sie ihnen Zugang zu einer australischen Universitätsausbildung verschaffen.

■ Das Pathways to University Programm bietet den Studenten intensive Unterstützung darin, ihr Universitätsstudium zu beginnen und sie auf den Abschluss-Kurs an einer Partner-Universität in ihrem zweiten Jahr vorzubereiten. Diese Unterstützung hilft vor allem internationalen Studenten, mit den teilweise schwierigen universitären Umständen besser umzugehen.

■ Navitas' Kapazitäten wurden erweitert und bieten nun eine umfangreiche Auswahl an verschiedenen Weiterbildungsmöglichkeiten für Studenten und Fachleute. Auf rund 30 Universitäten in Australien und weltweit verteilt bietet Navitas beispielsweise Englischkurse, Hilfe-stellungen für Einwanderer, Mitarbeiterschulungen sowie Studenten-Recruitment an.

■ Wie im Dezember bereits angekündigt schließt der Erwerb die amerikanischen SAE Standorte noch nicht mit ein. Diese sind Teil einer gesonderten Vereinbarung. Navitas möchte diesen Prozess allerdings in den nächsten Monaten vollenden, sodass amerikanische SAEs sich ebenfalls Navitas anschließen können.

■ Navitas Geschäftsführer Rod Jones begrüßte alle Mitarbeiter und Studenten im Namen von Navitas: „SAE hat einen weltweiten Ruf als hochwertiger Bildungsanbieter im Bereich der kreativen und neuen Medien aufgebaut und ist führend auf seinem Gebiet. Wir freuen uns sehr darauf mit SAE zusammenzuarbeiten und auf diesem erfolgreichen Konzept weiter aufzubauen. Navitas' Vision ist es, als vertrauenswürdigstes Bildungsinstitut weltweit anerkannt zu werden. Und ich glaube, wir sind mit diesem Schritt unserem Ziel wieder ein Stück näher gerückt.“ so Rod Jones.

■ Navitas Mitarbeiter arbeiten zusammen mit dem SAE Management, um eine reibungslose Integration der beiden Organisationen und den anhaltenden Erfolg zu gewährleisten.

Weitere Informationen über Navitas unter:

www.navitas.com

“SAE is a highly successful business and a global leader in its field.”

„SAE hat einen weltweiten Ruf als hochwertiger Bildungsanbieter im Bereich der kreativen und neuen Medien aufgebaut und ist führend auf seinem Gebiet.“



Navitas Locations around the world.



Since October of last year, the SAE Institute has achieved another success in the area of quality standards.

Seit Oktober vergangenen Jahres kann das SAE Institute in Sachen Qualitätsstandards einen weiteren Erfolg verzeichnen.

Middlesex University, located in London, has awarded the SAE Institute the status of "Accredited Institute". SAE is thus one of only two education providers among the numerous MU partners, which has been able to achieve this status. This accreditation is the result of a 15-month-long application and auditing phase, during which the University, with its most important professors and faculty, became convinced that SAE is in possession of a solid and dependable internal system, which guarantees University-standard processes and a high academic standard. Already since 1998, as a partner of the University, SAE has successfully awarded Middlesex University Degrees from its degree centers around the world. But now, with this accreditation, it has achieved a new level as an educational institution in the area of creative media.

Special thanks are due to Professor Michael Bridger and Professor Zbys Klich ...

On the part of the University, the accreditation is based on their conviction that SAE is not only able to continue to successfully offer the existing Degree Programs, but in addition possesses the competence and skill to continue to develop programs, which are relevant to the media sector in the 21st century. Thus, the accreditation is an award for and acknowledgement of the special quality standard to be found both in the internal structures as well as in the planning an implementation of the course curricula in all faculty departments.

SAE Institute is overjoyed with the further developing cooperation with Middlesex University and is convinced that, with the development of new industry-relevant curricula on the one hand, and the continuation of established courses on the other, it will continue to honor and uphold its own as well as the University's high standards.

Special thanks are due to Professor Michael Bridger and Professor Zbys Klich, who personified the cooperation in the past and particularly during the accreditation phase in a goal- and future-oriented manner. ■

Die in London ansässige Middlesex University erteilte dem SAE Institute den Status „Akkreditiertes Institute“. Damit ist SAE einer von nur zwei Bildungsanbietern der zahlreichen MU Partner, der diesen Status erlangen konnte. Diese Akkreditierung ist das Ergebnis einer fünfzehnmonatigen Bewerbungs- und Überprüfungsphase, während der die Universität mit ihren wichtigsten Akademikern und Lehrkörpern zu der Überzeugung kam, dass die SAE ein solides und zuverlässiges internes System hat, welches universitäre Abläufe und einen hohen akademischen Standard gewährleistet. Bereits seit 1998 vergibt die SAE in ihren Degree-Centern auf der ganzen Welt erfolgreich Middlesex-University-Abschlüsse als Partner der Universität, hat nun aber ein neues Niveau als Ausbildungseinrichtung im Bereich der Kreativen Medien erreicht.

Die Akkreditierung basiert von Seiten der Universität auf der Überzeugung, dass die SAE nicht nur die bisherigen Degree-Programme erfolgreich anbieten kann, sondern darüber hinaus auch die Fähigkeit hat, weiterhin Programme zu entwickeln, die für die Medienbranche im 21. Jahrhundert relevant sind. Somit ist die Akkreditierung eine Auszeichnung für den besonderen Qualitätsstandard, der sowohl in den internen Strukturen als aber auch in der Planung und Durchführung der Studiengänge aller Fachbereiche vorzufinden ist.

SAE Institute ist höchst erfreut über die sich weiterentwickelnde Kooperation mit der Middlesex University und ist davon überzeugt, mit den Entwicklungen neuer industrie-relevanter Studienangebote einerseits und der Fortführung etablierter Studiengänge andererseits dem eigenen und auch dem Anspruch der Universität gerecht zu werden.

Ein besonderer Dank gilt an dieser Stelle Professor Michael Bridger und Professor Zbys Klich, die die Zusammenarbeit in der Vergangenheit und im Prozess der Akkreditierung stets ergebnisorientiert und zukunftsweisend gestalteten. ■



PROF. MICHAEL BRIDGER, Associate Academic Director



PROF. ZBYS KLICH, Managing Director and CEO of SAE Australia and New Zealand.

SAE enters into Cooperation with Folkwang University. SAE geht Kooperation mit der Folkwang Universität ein.

Folkwang University of the Arts has been an educational institution for music, theater, dance and science since 1927. Shortly, in cooperation with the SAE Institute Germany, a postgraduate Masters degree program will be offered for Bachelor graduates with either a technical or artistic background. The „Master of Arts, Professional Media Creation“ encompasses complementary content in the technical as well as artistic area, as well as marketing, communications and management skills. Graduates of this Masters program should be able to market themselves as well as independently and professionally carry out projects in the media branch. ■



Die Folkwang Universität der Künste ist eine seit 1927 bestehende Ausbildungsstätte für Musik, Theater, Tanz und Wissenschaft. In Kooperation mit dem SAE Institute Deutschland wird demnächst ein postgradualer Master-Studiengang angeboten werden, der sowohl für Bachelor-Absolventen mit technischem als auch für die mit künstlerischem Background geeignet ist. Der „Master of Arts, Professional Media Creation“ beinhaltet inhaltliche Ergänzungen im technischen sowie im künstlerischen Bereich, sowie Marketing-, Kommunikations und Managementfähigkeiten. Absolventen dieses Master-Programms sollen sich selbst vermarkten können sowie eigenständig und professionell Projekte im Medienbereich realisieren können. ■

mySAE.org Profiles, Job Offers and Statistics

Make contacts, cultivate friendships. With your mySAE profile you become a member of the worldwide SAE network. Present your abilities, find jobs, get professional tips and stay up to date!

Alex Mann

Bachelor of Arts, Recording Arts, SAE Munich
CEO, Audio Engineer
Sound Mann www.sound-mann.de
www.mysae.org/user/personal/1153



Jens Baumgart

Audio Engineering Diploma, SAE Munich
CEO, Audio Engineer
Stutt i/O www.stutt-io.de
www.mysae.org/user/personal/1501



Bianca Brandt

Audio Engineering Diploma, SAE Cologne
Sound Engineer, Event Manager
Freelance
www.mysae.org/user/personal/51



Kelvin Colling

Diploma of Audio Production, SAE Melbourne
Sales Assistant, Live/Studio Engineer
Pony Music www.ponymusic.com.au
www.mysae.org/user/personal/4402



Branko May

Bachelor of Arts, Multimedia Arts, SAE Berlin
Administrator
Sage Group Berlin GmbH www.sagegroup.de
www.mysae.org/user/personal/82



Marcel Hartmann

Bachelor of Arts, Filmmaking Arts, SAE Berlin
Head Instructor Digital Film & Animation, SAE Cologne
Production, Scripting, Cutter, Color Grading // [bonzervision](http://bonzervision.com)
www.bonzervision.com // www.mysae.org/user/personal/80



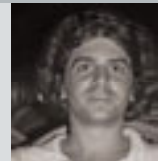
Ivar Marteinn Kristjansson

Audio Engineering Diploma, SAE London
Sound Department
Trickshot www.trickshot.is
www.mysae.org/user/personal/4751



Timo Klinge

Bachelor of Arts, Recording Arts (Honours), SAE Munich
Lecturer SAE Munich, Project/Marketing Manager, Audio Engineer
Sonar Surround, Ambient Recording GmbH
www.sonar-surround.de // www.mysae.org/user/personal/204



Excerpt mySAE Job Offers

Date: February 25th, 2011

Audio Technician / Sound Engineer – Perth, Australia	Web Developer – Bremen, Germany
Assistant to Marketing Manager/Online Platform Manager – London, UK	Composer Nuke – Munich, Germany
Fachkraft für Veranstaltungstechnik – Hennef, Germany	Layer Composer Photoshop – Munich, Germany
Graphic Designer – Sydney, Australia	Volontär Musikredaktion – Munich, Germany
Maya Modeller and Rigger – Brisbane, Australia	Verstärkung für Arts & Creative Department – Wedel, Germany
Open Producer – North West Queensland, Australia	Recording Engineer – Auckland, New Zealand
Web Developer (Kids Online TV Multiplatform) – Melbourne, Australia	Junior Web-Entwickler – Vienna, Austria
Administrative/Production Assistant (Gaming) – Sydney, Australia	Allrounder für Video-Studio – Vienna, Austria
Film/TV Praktikant – Cologne, Germany	Backend/Frontend PHP & Magento Developer – Berlin, Germany
Junior Flash/Screen Designer – Vienna, Austria	
Film Tutor – Perth, Australia	
Audio Tutor – Perth, Australia	
Video Editor and Facilities Manager – Sydney, Australia	
Camera Assistant / Data Wrangler and Focus Puller for RED Camera – Melbourne, Australia	
Office & Production Assistant – London, UK	
Diverse Mitarbeiter für M Events Cross Media GmbH – Berlin/Munich, Germany	
Audio Lecturer – Amman, Jordan	
Film-/Videoeditor – Berlin, Germany	
Volontariat Klangregie – Freiburg, Germany	
Tonmeister/Sounddesigner – Munich, Germany	
Web and Design Assistant – Hamburg, Germany	

mySAE Statistics (since Launch)



Users	9.900
Jobs	2.376
Blogs	5.713
Portfolios	1.674
CV's	2.940
Groups	383
Group posts	2.228
For rent	46
For sale	253
Events	537

LESS WORK - MORE FLOW.



V-STUDIO 700

Die komplette Recording-Lösung!

Perfekt aufeinander abgestimmte Hard- und Software -
installiert in allen SAE-Instituten in Deutschland.

- Professionelle Studio-Konsole
- Integrierter Hardware-Synthesizer
- Post Production und Surround
- Video-Integration

SONAR X1

PRODUCER | STUDIO | ESSENTIAL

Mit einer stark verbesserten Bedienoberfläche ist das neue SONAR X1 so effizient wie noch nie. Drastisch verkürzte Mauswege, vereinheitlichte Werkzeuge sowie flexible und übersichtliche Fenstersteuerungen verbessern den Arbeitsablauf radikal. Voreinstellungen, Effektparameter und vieles mehr lassen sich einfach per drag und drop vom Browser auf die gewünschten Spuren ziehen. Der Inspektor stellt alle relevanten Informationen zu den Clips, den Spuren und den Kanälen per Mausklick übersichtlich dar. Werkzeuge passen sich automatisch den gewählten Parametern an. Leistungsstark, effizient, preisgünstig - so muss Recording heute sein!



Von Musikern für Musiker

www.cakewalkmusik.de

cakewalk
by Roland

D/A: Postfach 1905 · 22809 Norderstedt, CH: Landstr. 5 · CH-4452 Itingen

SAE Alumni **Showroom**

Check

Your new Marketing Engine to land Jobs and Deals

by Saskia Rinne

me out!

The "Alumni Showroom" is a **tool** for SAE Alumni and partner companies on the Web. It enables our members to individually profit with their services from our powerful worldwide network – **for free, of course!**

neue Präsentationstool

profitieren – kostenlos!

Since February 2011, visitors of the website alumni.sae.edu find a new service, already long-awaited by many partners: the "Alumni Showroom". This makes it possible for Alumni and partner companies to present products and services online in the framework of their membership and to additionally benefit through this free-of-charge service from the international and large Alumni network, which makes it possible that the offers are quickly found. So the Showroom may help our Alumni to receive new and profitable job offers and our partner companies to acquire further, interesting clients.

The concept of the Showroom is basically quite simple. Its potential is based on the Alumni community and the respective partner companies. An individual helps the community and the community helps the individual – thus an enormous power is generated, which conventional service catalogues cannot attain that easily. This is because the more Alumni and partners use the Showroom, the better the ranking in the respective search engine becomes – if one is on top, everyone is on top, and everybody benefits!

■ To advance the establishment of the Showroom and to quickly bring our power of performance to a sweepingly successful level, it is important that each and everyone enter their offers into the Showroom. Minimum effort, maximum benefit!

A kind of "Online Industry Directory" that is not structured by names or professions but rather according to specific, specialised and additionally intuitively accessible offers – that was the basic idea of the Alumni Showroom.

■ Entering services and products is only possible for our Alumni and our partner companies. The offers are, of course, "visible" for users worldwide. Having registered for an account, you can start right away. Publishing offers for services or products is very easy and basically self-evident. It is important that every user provides a complete profile so that she/he can be contacted by customers or employers later on. Which contact data she/he provides, is, of course, up to her/him. To ensure reliable professionalism, there is one thing the store cannot be: a market for used equipment! Please respect this when posting your offers.

■ The Showroom is divided into several categories relevant to the world of media, such as **Audio, Web & Game Development, Film & 3D Animation and Digital Journalism**. These are the main sectors our students are employed in, and the Showroom is specially tailored to these vocational areas. Once logged in, you have to decide if you would like to enter only one (or several) product(s) or a service offer(s). Of course, both is possible. In each category, you can upload up to six pictures per item. It is very convenient that you can enter offers both in German and English. So the product can also generate interest on an international level. A helpful feature for partner companies is the possibility to directly link their products to the SAE Student and Alumni Stores, and even a deadline can be set for the link.

■ Different subcategories enable the precise placement of an offer, thus ensuring findability. New product or service posts will then directly appear on the Showroom's homepage and remain there until new entries move up. ➤

Minimum effort, maximum benefit!

Seit Februar 2011 findet sich auf der Website alumni.sae.edu ein weiterer und von vielen Partnern bereits langersehnter Service: der „Alumni Showroom“. Diese Plattform ermöglicht Alumni und Partnerfirmen, im Rahmen ihrer Memberships Produkte sowie Dienstleistungen kostenlos online zu stellen und nebenbei vom internationalen und großen Alumni-Netzwerk zu profitieren. Dies sorgt dafür, dass die Angebote auch schnell gefunden werden. Somit verhilft der Showroom unseren Alumni eventuell zu neuen und profitablen Jobangeboten und unseren Partnern zu weiteren, interessanten Kunden.



SASKIA RINNE,
Operations Manager
SAE Alumni GmbH

Das Konzept des Showrooms ist im Grunde recht einfach; die Stärke liegt in der Gemeinschaft der Alumni und den jeweiligen Partnerfirmen. Ein Einzelner hilft der Community und die Community hilft dem Einzelnen – so entsteht eine enorme Power, die herkömmliche Produktkataloge so einfach nicht erlangen können. Denn je mehr Alumni und Partner den Showroom nutzen, umso besser wird das Ranking in den jeweiligen Suchmaschinen – ist Einer oben, sind Alle oben und jeder profitiert! ➤

Advantages	
■ Full text search	Enter a search term as, for example, "camera operator" or "Live recording, Berlin" and get a list of all current offers.
■ Up-to-date	All offers are up-to-date, since they have to be confirmed by the author ever six month. If this confirmation is not received, the offer automatically becomes inactive is not listed online any longer.
■ Optimised for search engines	Also when using Google for a search, the users are referred to the Showroom. And the ranking of an individual offer benefits from the number of entries by the community.
■ Usability	Whether you look at the back end or the homepage of the Showroom, the website is easy to use and comprehensible for everyone.
■ Relevance for media sector	The showroom predominantly refers to categories relevant to the media sector.
■ Keyword oriented	The Showroom is not structured by company names, but rather by the keywords of the services offered.
■ Free of charge	For Alumni and partner companies the services is free of charge, of course.
■ SAE Store link	Offers can be directly linked to SAE's Student and Alumni Stores.
■ International	Offers can be published both in English and German; further languages can be activated anytime.

All considerable advantages at a glance

TUTORIAL

■ The Showroom is a great opportunity for everyone who would like to advertise his/her offers and services, and who, above all, wants to be “visible”! We all know that, especially in the media sector, competition is constantly increasing, and so it is all the more important to stand out among the many offers that are out there. The Showroom offers exactly this opportunity and is additionally community-oriented as well. All of us, whether Alumni or partner company, we have the same goal, and this is what is at the core of an Alumni association! ■

Home to your success: alumni.sae.edu/de/showroom

■ Um den Aufbau voranzutreiben und unseren Erfolg möglichst rasch auf ein hohes professionelles Niveau zu bringen, ist es wichtig, dass jeder einzelne möglichst schnell seine Angebote in den Showroom einpflegt. Wenig Aufwand, großer Nutzen!

Eine Art „Online-Branchenbuch“, das sich jedoch nicht an Namen oder Berufsgruppen orientiert, sondern an konkreten, spezialisierten und zudem intuitiv auffindbaren Angeboten: Das war die Grundidee des Alumni Showrooms. Aber es ergeben sich noch viel mehr Vorteile als anfangs angenommen (siehe Tabelle).

■ Dienstleistungen und Produkte einstellen können nur unsere Alumni sowie Alumni-Partnerfirmen. Die Angebote „sehen“ können natürlich alle User weltweit. Bereits direkt nachdem ein Account registriert wurde, kann es losgehen. Das Einstellen von Produkten oder Dienstleistungen ist kinderleicht und erklärt sich im Grunde von selbst. Wichtig ist, dass jeder User sein Profil vollständig ausfüllt, damit er später auch von Kunden oder Auftraggebern kontaktiert werden kann. Welche Kontaktinformationen er preisgibt, steht ihm natürlich frei.

Um seriöse Professionalität zu gewährleisten, kann der Showroom aber eines nicht sein: Eine Börse für Gebraucht-Equipment! Bitte respektiert das bei euren Einträgen.

■ Der Showroom gliedert sich in mehrere medienrelevante Kategorien wie: **Audio, Web & Game Development, Film & 3D Animation sowie Digital Journalism**. Dies sind die hauptsächlichen Bereiche, in denen unsere Alumni beruflich tätig sind. Der Showroom ist direkt auf diese Berufsfelder zugeschnitten.

Eingeloggt muss man sich entscheiden, ob man nun ein/ (oder mehrere) Produkt/e oder Dienstleistung/en erstellen möchte. Es ist natürlich auch beides möglich. Für alle Bereiche kann man pro Artikel bis zu sechs Bilder hochladen. Sehr angenehm ist die Möglichkeit, Angebote auf Deutsch sowie auf Englisch einzutragen. So wird das Angebot auch international interessant. Für Partnerfirmen besonders hilfreich ist die Lösung, ihr Produkte direkt mit dem SAE Student oder Alumni Store zu verlinken, und es kann sogar eine Deadline für diesen Link gesetzt werden.



SAE Alumni Showroom · A new marketing engine to land jobs

■ Via the Alumni homepage <http://alumni.sae.edu/de/showroom> you get to the “Showroom”.

■ Über die Homepage <http://alumni.sae.edu/de/showroom> gelangt man zum „Showroom“.

■ To use the “Showroom”, you should first register a new user.

■ Um den „Showroom“ nutzen zu können, sollte man zuerst einen neuen Benutzer anlegen.



■ Verschiedene Unterkategorien ermöglichen die richtige Platzierung und somit die bessere Auffindbarkeit. Neu generierte Produkte oder Leistungen werden dann direkt auf der Startseite des Showrooms angezeigt, solange bis wieder neuere Einträge nachrücken.

■ Der Showroom ist eine grandiose Chance für jeden, der gerne mit seinen Angeboten und Leistungen präsent sein möchte und vor allem „gefunden“ werden will! Wir alle wissen, dass gerade im Medienbereich die Konkurrenz stetig wächst, und so ist es äußerst wichtig sich von den vielen anderen Angeboten abzuheben. Der Showroom bietet genau diese Möglichkeit und ist nebenbei auch noch Community-orientiert. Wir alle, egal ob Alumni oder Partnerfirma, ziehen an einem Strang, und genau das ist es doch, was eine Alumni Association ausmacht! ■

Dein Erfolg ist hier zu Hause: alumni.sae.edu/showroom

Focusrite®

THE INTERFACE COMPANY™

Mit den hervorragenden Mikrofon-Preamps

Die Interfaces der neuen Saffire-Serie zählen dank einzigartiger Focusrite-Technologie zu den am besten klingenden und zuverlässigsten Interfaces ihrer Klasse. Sie bieten Tools, die bisher nur in den besten Studios der Welt zur Verfügung standen.



LIQUID Saffire 56

28 In / 28 Out FireWire-Interface mit 6 Focusrite Preamps und zwei Liquid-Preamps, jeder mit 10 klassischen Mikrofon-Preamp-Emulationen.



Saffire PRO 40

20 In / 20 Out FireWire-Interface mit 8 Focusrite Preamps.



Saffire PRO 24 DSP & Saffire PRO 24
16 In / 8 Out FireWire-Interface, Aufnahmen und Mischen in Echtzeit dank DSP-Unterstützung. Perfekt für das moderne Heimstudio.



Saffire PRO 14

8 In / 6 Out FireWire-Interface mit 2 Focusrite Preamps.



Saffire 6 USB

2 In / 4 Out USB-Interface mit 2 Focusrite Preamps und 4 Cinch-Ausgänge, Ideal für Laptop-DJs.



OctoPre MkII

Acht Focusrite Mikrofon-Preamps mit 96 kHz AD-Wandlung und Standard-ADAT-Ausgang



OctoPre MkII DYNAMIC

Acht Focusrite Mikrofon-Preamps und acht VCA-basierte Kompressoren. Standard 96 kHz AD/DA-Wandlung

ni Showroom · A new marketing engine to land jobs and deals



11



12

- The final result could look like that, for example.
- Das Endergebnis kann dann zum Beispiel so aussehen.



13

■ Of course, we also thought of online services as Facebook and Twitter, and images can be shared there. The "Showroom" project is still at its initial stage, and the Alumni team tries its best to constantly optimize and improve it. Requests for modification and suggestions for improvement are thus always welcome. Just contact the administrator.

■ Natürlich wurde auch an Portale wie Facebook und Twitter gedacht, und Bilder können dort gesharet werden. Das Projekt „Showroom“ steht noch am Anfang und das Alumni-Team bemüht sich stets um Optimierung und Verbesserung. Änderungswünsche und Verbesserungsvorschläge sind daher gern gesehen. Einfach den Administrator kontaktieren.

Wir wünschen Euch viel Erfolg und Spaß beim Einstellen Eurer Dienstleistungen und Produkte! Und beim Erkunden des Showrooms! Falls Ihr Fragen oder Vorschläge habt, könnt Ihr Euch jederzeit an Euer Alumni-Team wenden.

nd jobs and deals · SAE Alumni Showroom · A new marketing engine

SAE Institute Cape Town South Africa

by David Maclean



SAE INSTITUTE, Cape Town

SAE Institute Cape Town is the first SAE campus that has opened in Africa, and is appropriately located in the heart of South Africa's creative capital.

Das SAE Institute Kapstadt ist der erste SAE Campus auf afrikanischem Boden und ist angemessener Weise im Herzen der südafrikanischen Kreativhauptstadt zu finden.

Cape Town is South Africa's most popular tourist destination and is referred to by locals as the Mother City. The city is the economic centre of the Western Cape Province, the legislative capital of South Africa and home to 3.5 million people, which makes it one of the most multicultural cities in the world. Landmarks like Table Mountain, and Robben Island, where Nobel Peace Prize winner and former South African

Kapstadt ist das beliebteste Touristenziel in Südafrika und wird von Einheimischen oft auch als „Mother City“ bezeichnet. Die Stadt ist das wirtschaftliche Zentrum der Western Cape Provinz, Sitz der beiden Parlamentarischen Häuser Südafrikas und Heimat von 3,5 Millionen Menschen, was Kapstadt zu einer der multikulturellsten Städte der Welt macht. Weltbekannt sind Sehenswürdigkeiten wie der Tafelberg oder Robben

“We are constantly interfacing directly with the decision-makers in Government and Industry to ensure that SAE is not a part of the cynical tug-of-war.”

president Nelson ‘Madiba’ Mandela was incarcerated for 18 of his 27 years in custody, are known the world over. Cape Town has a Subtropical Mediterranean climate and was the highlight of the host cities for the 2010 FIFA World Cup firmly because of the breathtaking location, pristine beaches, spectacular and affordable cuisine and a cultural experience bar none.

SAE Institute Cape Town has just entered its third year of operation and provides an exquisite environment for more than 100 students hailing from Nigeria, Ghana, Cameroon, Zambia, Namibia, Zimbabwe, Lesotho, Israel, Serbia, USA, Estonia and of course, South Africa. The campus is housed in a 4-storey National Monument that was originally built as a church in 1821. The interior is an incredible juxtaposition to the classic exterior, housing state of the art technology and custom fitted workspaces, lecture rooms and studios. The campus facilities include luxurious lecture rooms, a green screen film studio, numerous workstation labs and edit suites, a large format recording studio for up to a 30-piece orchestra, including dedicated areas for ADR and Foley, a dedicated mix suite for music and sound-to-picture in stereo or surround, a mastering suite, an EMP mix suite and a workshop that is home to a drawing room and a work area for stop-motion animation figure development.

The campus has three departments providing full-time qualifications and short courses in Audio Production, Digital Film Production and Animation & Visual Effects. Cape Town offers two full-time intakes and three short course intakes each year. The campus utilises a very specific approach to academic posts in that it only employs credible industry professionals with extensive résumés as trainers in all departments. This approach also facilitates direct interactions between SAE students and the industry while they study. David Maclean, Director of SAE Institute South Africa, says “Our sole philosophy is to completely blur the line between education and industry, in the context of what SAE offers versus what the industry actually requires to deem an individual employable.” Maclean goes on to say that “we are constantly interfacing directly with the decision-makers in Government and Industry to ensure that SAE is not a part of the cynical tug-of-war that is so common between industry professionals, the public and private sectors, and education providers.” ➤



Island, die Insel auf der Friedensnobelpreisträger und früherer südafrikanischer Präsident Nelson ‘Madiba’ Mandela 18 seiner insgesamt 27-jährigen Haft eingekerkert war. Kapstadt besitzt ein subtropisches bis mediterranes Klima. Während der Fußballweltmeisterschaft 2010 war sie aufgrund der beeindruckenden Lage des Stadions, der unberührten Strände, der spektakulären und preisgünstigen Küche und der unvergleichlichen kulturellen Erfahrung eine der Highlight-Städte.

Das SAE Institute Kapstadt steht gerade am Anfang des dritten Betriebsjahres und bietet mehr als 100 Studenten aus Nigeria, Ghana, Kamerun, Sambia, Namibia, Simbabwe, Lesotho, Israel, Serbien, den USA, Estland und natürlich Südafrika eine außergewöhnliche Umgebung. Der Campus befindet sich in einem vierstöckigen denkmalgeschützten Gebäude, das im Jahr 1821 ursprünglich als Kirche errichtet worden war. Die Innenausstattung ist mit den Vorlesungsräumen, speziellen Arbeitsplätzen und Studios das extreme Gegenteil des klassischen Äußeren und entspricht den neuesten Baustandards. Die Ausstattung umfasst bestens ausgerüstete Vorlesungsräume, ein Greenscreen Filmstudio, unzählige Workstations und Schnittplätze, ein großes Aufnahmestudio mit Platz für ein 30 Mann starkes Orchester und spezieller Ausstattung für ADR und Geräusche, eine spezielle Mixing-Suite und eine Werkstatt, die einen Zeichenplatz und einen Arbeitsplatz zur Animationsfiguren-Entwicklung mit Hilfe von Stop-Motion bietet.

Der Campus verfügt über drei Abteilungen, die sowohl Vollzeitausbildung als auch Kurzurse in den Bereichen Audio Production, Digital Film Production und Animation & Visual Effects anbieten. Es gibt zwei Kurstarts pro Jahr bei den Vollzeitausbildungen und drei bei den Kurzkursen. In allen Abteilungen verfolgen wir den Ansatz, alle Dozentenposten nur mit Profis aus der Industrie zu besetzen, deren Lebenslauf große Erfahrung als Ausbilder aufweist. Dieser Ansatz erleichtert es unseren Studenten, Kontakte in die Industrie bereits während des Studiums zu knüpfen. David Maclean, Director von SAE Südafrika sagt hierzu: „Unsere Philosophie besteht darin, die Grenze zwischen Ausbildung und Beruf zu verwischen, indem wir genau die Inhalte anbieten, welche die Industrie benötigt um jemanden einzustellen.“ ➤



DAVID MACLEAN,
Manager of SAE Institute
South Africa

The school recently received its affiliation with South Africa's "Council on Higher Education."

SAE Kapstadt wurde vor Kurzem in das südafrikanische „Council on Higher Education“ aufgenommen.

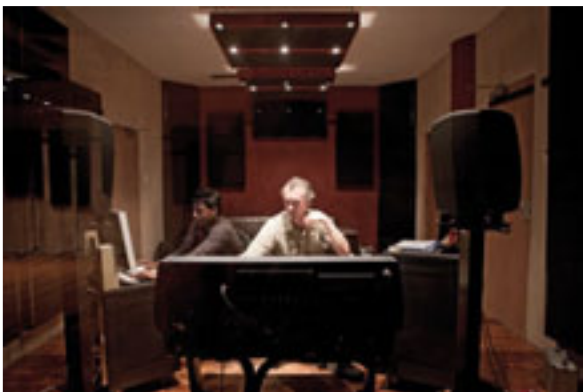
SAE Institute Cape Town is the first SAE campus that has opened in Africa, and is appropriately located in the heart of South Africa's creative capital, Cape Town.

The campus has three departments providing full-time qualifications and short courses.

Der Campus verfügt über drei Abteilungen, die sowohl Vollzeit-ausbildung als auch Kurzurse anbieten.



SAE students working at edit lounge in Cape Town.



Mixing session at SAE Cape Town.

The school recently received its affiliation with South Africa's "Council on Higher Education" and is about to be registered with the Department of Education. This accreditation affords SAE the highest status of endorsement from the South African academic authorities and is expected to further cement SAE as the leader in Creative Media training in sub-Saharan Africa. ■

Darüber hinaus erläutert Maclean: „Wir sind in ständigem Kontakt mit Entscheidungsträgern der Regierung und der Industrie, um sicherzustellen, dass SAE nicht in das brutale Tauziehen gerät, das es so oft zwischen Industrie, der Öffentlichkeit und Bildungsanbietern gibt.“

SAE Kapstadt wurde vor Kurzem in das südafrikanische „Council on Higher Education“ aufgenommen und steht kurz davor, vom Amt für Bildung zugelassen zu werden. Diese Akkreditierung sichert SAE die größtmögliche Unterstützung der südafrikanischen Bildungsbehörden und wird auch in Zukunft dafür sorgen, dass SAE im südlichen Teil Afrikas der führende Ausbilder im Bereich der kreativen Medien bleibt. ■

*SAE Institute Cape Town is the first SAE campus that has opened in Africa, and is appropriately located in the heart of **South Africa's creative capital, Cape Town.***



ADAM
PROFESSIONAL AUDIO

The AX Series

A3X

"...one of **the best** compact monitors"
(Professional Audio, 05/10)

A5X

"The A5X: a **superb** impression."
(Stereo, 10/10)

A7X

"...better in every **respect**."
(Sound On Sound, 08/10)

A8X

"... a **powerful** link between near- and midfield monitors!"
(Professional Audio, 10/10)

Dream Job Creator of Worlds

Clever Steps to a good Job

by Heiko Gogolin

With a solid creative and professional education as a foundation, personal contacts to developers and early work experience increase the chances of landing a full-time job in the video game industry.

Mit einer soliden kreativen fachlichen Ausbildung im Hintergrund steigern persönliche Kontakte zu Entwicklern und frühzeitige Arbeitserfahrung die Chancen auf eine Festanstellung in der Videospiele-Industrie.

STEFFEN RINGKAMP: Realtime Capture – Qantm, Munich



Video games are about to overtake classical media like movies and books in economic importance.

In Germany as well, game developers are springing up in many cities and are actively participating in the competition to produce the best browser, console and PC games. With companies like Crytec, Daedalic or Bigpoint, who have achieved both local and international success, the attractive dream job of Game Designer, formerly limited to the USA and Japan, has been well within reach for some time now. It has never been easier than it is today to become a creator of digital worlds – isn't that right?

Even though the video game industry enjoys its young and hip image, most development studios put a lot of value on classical qualifications. But what are the requirements for a successful entry into the world of bits and bytes – and are there even places available?

“Regardless of how good the training is, nothing can replace working on actual projects.”

“We have about 180 positions to fill for the year 2011”, says Gitta Blatt, Personnel Manager for the browser game giant Bigpoint in Hamburg, “and that is calculated on the frugal side, as we in the merchant city of Hamburg tend to do”. So these jobs will be given in any case. Depending on the success of the company, which maintains cooperative, interdependent relationships all over the world in the meantime, it could be that even more people will be needed – or even that completely new development teams will need to be created within the studio. Every day, millions of users want to be served new content. In order to satisfy that hunger for ever-new game content, Bigpoint needs a steady flow of new talent: Game Designers, who create new game concepts, Graphic Artists, who design fantastic new worlds, and Programmers, who translate it all into executable computer code. At the beginning of 2010, 200 people worked in the headquarters of the company in Hamburg. One year later, the number has jumped to 565 – with an upward tendency.

In order to become part of this flourishing company and take part in dream projects like the Multi-player online game to the Science Fiction series “Battle star Gallactica”, applicants first need good professional training in the appropriate areas, according to Gitta Blatt. Preferably, the training should be from acknowledged institutes like SAE or a good Technical University. The company also offers the possibility for students to gain practical experience in the games sector as “trainees” already during their studies. “Regardless of how good the training is, nothing can replace working on actual projects”, says Gitta Blatt. “Three to five years work experience is often a basic requirement for higher-up positions in our company.” In addition, personal contact is often a great advantage when filling a position. “When we notice that someone brings themselves into the team with their heart and soul, it is very likely that we will find a job for them at Bigpoint.” ➤

Videospiele sind dabei, klassischen Medien wie Kinofilmen und Büchern in ihrer wirtschaftlichen Bedeutung den Rang abzulaufen.

Auch in Deutschland schießen in vielen Städten Game-Entwickler aus dem Boden, um sich am Wettlauf um die beliebtesten Browser-, Konsolen- und PC-Spiele zu beteiligen. Mit Unternehmen wie Crytec, Daedalic oder Bigpoint, die auch international Erfolge verbuchen können, ist der verlockende Traumberuf des Game-Designers aus den USA und Japan längst in greifbare Nähe gerückt. Noch nie war es so einfach wie heute, selbst zum Schöpfer digitaler Welten zu werden – oder?

Obwohl die Videospiele-Industrie ein junges und hipbesetzungsbild pflegt, legen die meisten Entwicklungsstudios durchaus Wert auf klassische Qualifikationen. Aber was sind die Voraussetzungen für einen erfolgreichen Einstieg in die Welt der Bits und Bytes und sind überhaupt noch Stellen frei?

„Wir haben für das Jahr 2011 rund 180 offene Positionen zu besetzen“, sagt Gitta Blatt, Personal-Managerin beim Hamburger Browsergame-Riesen Bigpoint, „und selbst das ist noch sparsam hanseatisch gerechnet“.

Diese Jobs werden also in jedem Fall vergeben. Abhängig vom Erfolg der Firma, die mittlerweile Dependancen auf der ganzen Welt unterhält, könne es aber durchaus sein, dass weitere Anstellungen ermöglicht werden, ja dass sogar vollständig neue Entwicklungs-Teams innerhalb des Studios ins Leben gerufen würden. Jeden Tag wollen Millionen Nutzer mit neuen Inhalten bedient werden. Um diesen Hunger nach immer neuen Spielinhalten zu stillen, benötigt Bigpoint einen ständigen Zustrom von neuen Mitarbeitern: Game-Designer, die neue Spielkonzepte erstellen, Grafiker, die fantastische Welten entwerfen, und die Programmierer, die all das in Code umsetzen. Waren es Anfang 2010 noch 200 Mitarbeiter, sind am Hauptsitz der Firma in Hamburg ein Jahr später über 565 Menschen angestellt, Tendenz steigend.

Um Teil dieses florierenden Unternehmens zu werden und an Traumprojekten wie dem Multiplayer-Online-Game zur Science-Fiction-Serie „Battlestar Galactica“ mitzuarbeiten,

benötigen Bewerber laut Gitta Blatt zuerst eine gute Ausbildung für das fachliche Thema, vorzugsweise von anerkannten Instituten wie der SAE oder einer guten Hochschule. Zudem bietet das Unternehmen die Möglichkeit, schon während des Studiums als Trainee praktische Erfahrungen in der Games-Branche zu erlernen. „Das Arbeiten an tatsächlichen Projekten kann keine noch so gute Fachausbildung ersetzen“, sagt Gitta Blatt. „Drei bis fünf Jahre Berufserfahrung sind für höhere Positionen in unserem Unternehmen oftmals Grundvoraussetzung.“ Zudem sei der persönliche Kontakt oftmals sehr von Vorteil, wenn es um die Besetzung der Stellen gehe. „Wenn wir merken, dass jemand sich mit Herzblut in unser Team einbringt, ist es sehr wahrscheinlich, dass wir auch eine Stelle für ihn bei Bigpoint finden.“ ➤



GITTA BLATT
With passion and professional expertise, Personnel Manager Gitta Blatt scouts for Game Designers for the browser games developer Bigpoint.

“Personal contact is very advantageous.”

„Persönlicher Kontakt ist sehr von Vorteil.“

steps *Dream Job – Creator of the world / Clever steps to a good Job. Dream Job*
 Creator of the world / Clever steps to a good Job

“Every day, millions of users want to be served new content.”

These so-called “soft skills”, or competence-in-social-interaction-skills are also an additional decisive factor in landing a job in the creator cosmos of virtual worlds. “Without flexibility, no one stands a chance with us”, says Steffen Boos from the adventure specialist company Daedalic. The small development studio, which won the German Computer Games Award with its adventure games “Edna bricht aus” (“Edna breaks out”), “The Whispered World” and “A New Beginning”, and has also enjoyed international success with its high-end games, places great value on multi-taskers. “A Game Designer can’t come to us and expect to spend the entire day working on one level for one game”, says Boos, “and he has to be able to jump from project to project – from developing an adventure to creating a random (teeming) picture game.”

The person who gains personal experience in the company early on, has the best chances of getting a job. When full-time jobs are filled, then mostly by interested individuals, who have already proven their professional and social skills during a practicum or as a trainee. At the moment, the adventure makers are particularly interested in game design experts in the area of programming mobile and tablet games – games for iPhone, iPad and Co. “Most Game Designers fresh out of school want to produce a large mainstream title right off the bat”, says Boos. The artistic urge, however, often fogs the view of the economic necessities of a small studio. “We just can’t use someone that is always saying, “let’s make a new ‘Heavy Rain’”, says Steffen Boos. “The games scene is a reality that works according to economic rules – and the dream of being a games creator can sometimes even require a little less dreaming.”

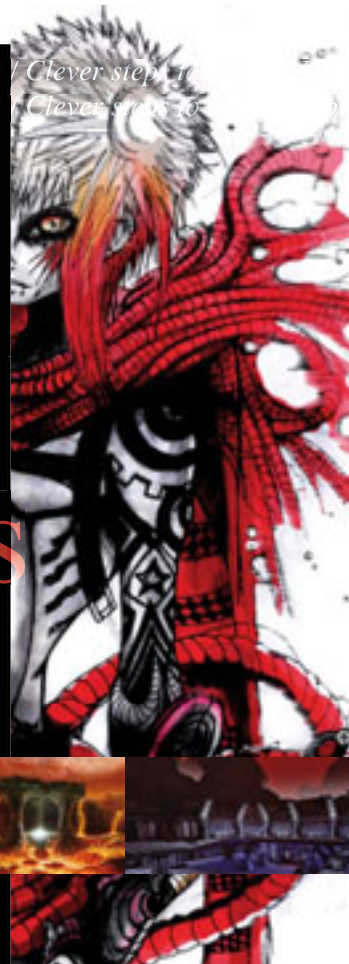
Employees that have experience and skills beyond just game designing are particularly sought after. A person who, for example, is able to write program code and in the next moment do graphic work can utilize their time more effectively. According to Boos, full-time jobs in a small company like Daedalic are determined by the level of contracts. “The artistic games that we produce don’t have the same enormous spread effect as do browser games, for example, that are written for millions of users.” explains Boos. “So the team has to be re-formed from project to project”. Putting together a hiring plan months in advance is not possible. “When we do hire someone, however, we do our very best to keep them onboard no matter what.” ■



STEFFEN BOOS
 For Daedalic’s Human Resources Manager Steffen Boos, flexibility and the ability to work in a team are decisive factors in the search for personnel.

Dream Job Creator of Worlds

Steps to a good Job



Artwork by students of QANTM Institute, Munich

Diese sogenannten „Soft-Skills“, also Sozialkompetenzen, sind dann auch ein weiterer entscheidender Faktor bei der Arbeitsplatzsuche im Schöpferkosmos der virtuellen Welten. „Ohne Flexibilität hat bei uns niemand eine Chance“, sagt Steffen Boos vom Adventure-Spezialisten Daedalic. Das kleine Entwicklungsstudio, das für seine Abenteuerspiele „Edna

bricht aus“, „The Whispered World“ und „A New Beginning“ mit dem Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet wurde und auch international mit seinen hochwertigen Games Erfolge feiert, legt Wert auf Multitasker. „Ein Game-Designer, der zu uns kommt, kann nicht erwarten, den ganzen Tag an einem Level für ein Spiel zu schrauben“, sagt Boos. „Und er muss von Projekt zu Projekt springen können, von der Adventure-Entwicklung zur Erstellung eines Wimmelbild-Spiels.“

Die besten Einstiegschancen hat, wer frühzeitig persönliche Erfahrungen im Unternehmen sammelt. Wenn feste Jobs besetzt werden, dann meistens mit Interessierten, die zuvor schon als Praktikanten oder Trainees mit ihren menschlichen und fachlichen Kompetenzen überzeugt haben. Besonders interessiert sind die Adventure-Macher momentan an Game-Design-Experten, die sich mit der Programmierung von Mobile- und Tablet-Spielen beschäftigen, also Games für iPhone, iPad und Co. „Die meisten Game-Designer, die frisch aus der Ausbildung

kommen, wollen sofort einen großen Mainstream-Titel verwirklichen“, sagt Boos. Der künstlerische Drang verbaue aber oftmals den Blick auf wirtschaftliche Notwendigkeiten eines kleinen Studios. „Wir können niemanden bei uns gebrauchen, der ständig sagt: ‚Lasst uns ein neues ‚Heavy Rain‘ machen‘.“ So Stefan Boos. „Die Games-Szene ist eine Realität, die nach wirtschaftlichen Spielregeln funktioniert – und der Traum vom Spieleschöpfer erfordert eben auch, ein bisschen weniger zu träumen.“

Besonders begehrt sind Mitarbeiter, die über Erfahrung über das Game-Design hinaus verfügen und beispielsweise in der Lage sind Programmcode zu schreiben, nur um im nächsten Moment grafische Arbeiten leisten zu können. Feste Anstellungen ergeben sich laut Boos bei einem kleinen Unternehmen wie Daedalic immer nach Auftragslage. „Die künstlerischen Spiele, die wir produzieren, haben nicht so eine enorme Streuwirkung wie beispielsweise Browser Spiele, die auf Millionen von Nutzern zugeschnitten werden“, verdeutlicht Boos. „Daher muss sich das Team von Projekt zu Projekt neu aufstellen.“ Eine Planung von Neuanstellungen Monate im voraus ist nicht möglich. „Wenn wir aber jemanden einmal angestellt haben, dann versuchen wir auch ihn unter allen Umständen zu halten.“ ■



Fascinating finals projects of Qantm Institute Munich students



Bis zu 50 % Rabatt für Lehrer,
Dozenten, Schüler und Studenten.
Zusätzliche Rabatte für Institutionen.
www.steinberg.de/education

Back to
MUSIC
NOTE EXPRESSION
MUSIC

- Phase-accurate multitrack drum editing*
- Lightning-fast multitrack comping
- VST Expression 2 for editing controllers on single-note level*
- VST Amp Rack virtual guitar tone suite plug-in
- HALion Sonic SE with tons of production-ready sounds



www.steinberg.de

* nur in Cubase 6

Making a Career – playfully

KEYFACTS

The booming game industry is looking for more and more workers. Whether in the area of browser games, console games or games for mobile units – the market is growing and along with it the demands put on potential employees. In order to address this issue, SAE Germany, along with its subsidiary Qantm, is increasing the number of facilities offering courses in the area of “Interactive Entertainment” to four. Besides the current proven locations in Munich and Berlin, future students will be able to take these courses in Cologne and Hamburg as well starting in 2011.

Possible fields of activity:

Successful graduates will be able to effectively enter the branch as: Game Designers, Character Designers, Level Designers, Graphics Programmers, Concept Artists, Visual Effects Artists, or Gameplay Programmers.

The way to a dream job in the Games branch: Interactive Entertainment

The SAE Interactive Entertainment Diploma with an emphasis on “Design” or “Programming” takes 12 months to complete. The Bachelor of Arts (Honors), Interactive Entertainment* or Bachelor of Science (Honors), Games Programming* Degrees can be achieved in an additional 12 months.

Time investment

An average of 40 hours per week, 10 of which are theoretical lectures.

Requirements

Diploma level:

At least 16 years of age
At least 10 years of High School completed
(German “Realschule” equivalent)
A high performance Windows Notebook

Bachelor level:

At least 21 years of age or a full High School Diploma
(German “Abitur” equivalent)
Functional English skills

Additional information under sae.edu/games
or at the education counselor at each SAE Institute.

**validated by Middlesex University*



FAKTEN

Spielend Karriere machen

Die boomende Spiele-Industrie verlangt nach immer mehr Arbeitskräften. Ob in den Segmenten Browsergames, Konsolenspiele oder Mobile Games – der Markt wächst und somit auch die Anforderungen an potentielle Arbeitnehmer. Um dem Rechnung zu tragen, weitet SAE Deutschland mit ihrer Tochter Qantm das Angebot im Bereich Interactive Entertainment auf vier Standorte aus; neben den bereits bewährten Adressen in München und Berlin begrüßen wir künftige Studenten ab 2011 auch in Köln und Hamburg.

Mögliche Tätigkeitsfelder:

Erfolgreiche Absolventen werden später unter anderem als Game-Designer, Character Designer, Level Designer, Graphics Programmer, Concept Artists, Visual Effects Artists oder Gameplay Programmer tätig sein.

Der Weg zum Traumberuf in der Spielebranche:

Interactive Entertainment

Das SAE Interactive Entertainment Diploma mit Schwerpunkt „Design“ oder „Programming“ wird in 12 Monaten absolviert. Die Abschlüsse Bachelor of Arts (Honours), Interactive Entertainment* oder Bachelor of Science (Honours), Games Programming* können in weiteren 12 Monaten erreicht werden.

Zeitaufwand:

Durchschnittlich 40 Stunden pro Woche, davon 10 Stunden Theorie-Vorlesung.

Voraussetzungen

Diploma-Level:

Mindestalter 16 Jahre
Mittlerer Bildungsabschluss (Realschule)
Leistungsfähiges Windows Notebook

Bachelor-Level:

Mindestalter 21 Jahre oder Abitur
Englischkenntnisse

Weitere Infos unter sae.edu/games
oder bei den Bildungsberatern an den jeweiligen Instituten.

**validated by Middlesex University*



WE WANT YOU!

From meeting at an education fair to doing your own 3D project.

GENELEC®

Three Way Revolution



"Nie zuvor wurde ein Koaxialchassis mit all seinen Vorzügen so nahtlos mit den Schallführungselementen zusammengefügt. Dies führt zu einem wahren Durchbruch beim anspruchsvollen Abhören"

Jussi Väisänen, führender Akustik Entwickler des 8260A 3-Wege Systems

GENELEC

GENELEC

AUDIO EXPORT
GEORG NEUMANN & CO. GMBH



Looking
back
at the **SAE**
Alumni
Convention
VI

by Raffi Wagner

Bigger, better, more successful! For the sixth time, the SAE Institute's Alumni Association hosted the SAE Alumni Convention in Berlin. 2 days, 70 seminars, 80 exhibitors, ... visitors. On October 14th and 15th, the SAE Berlin campus was transformed into the meeting place of the "Who is Who" in the media world. The success story of the event continues – tendency climbing!

Größer, besser, erfolgreicher! Bereits zum sechsten Mal lud die Ehemaligenvereinigung des SAE Institute zur SAE Alumni Convention nach Berlin ein. 2 Tage, 70 Seminare, 80 Aussteller, ... Besucher. Am 14. und 15. Oktober verwandelte sich der Berliner SAE Campus erneut zum Treffpunkt des „Who is Who“ der Medienwelt. Die Erfolgsgeschichte des Events wurde fortgesetzt. Tendenz steigend!



- Already on Thursday morning the rush was obvious
- Carlo Blatz (Powerflasher) at his presentation
- Things really get going at the Convention Party

Seminars, exhibition, award ceremony – one big party: networking at its best!

The middle of October; Thursday and Friday – a date, which is becoming more and more established in the media landscape because it is time again for the SAE Alumni Convention. It was the same for 2010. Why is the concept so successful? It creates the connection between students, graduates, industry partners and experts. Networking is a major emphasis – one of the most important elements in the media branch today. The latest techniques and technologies in the areas of audio, multimedia, film and 3D were presented. „Explore, try out, share experiences“ was the motto. Both exhibitors and visitors were thrilled, especially because a heated pavilion was added to the exhibition floor this year.

Besides visiting the many exhibition stands, attendees were also able to participate in interesting seminars again this year. Among others, the successful producer, Stuart Epps, opened the doors to the processes involved in recording greats like Elton John, Oasis and Led Zeppelin and spoke freely out of his treasure chest of more than 40 years of experience. The seminar given by the adventurer and animal filmmaker, Andreas Kieling, was just as well received. Kieling explained to the participants how to film an elephant. The new „Digital Journalism“ course celebrated its premier as well. Matthias J. Lange talked about the way journalism is changing and the challenges that it brings with it. In addition, on Friday, the „Open Media Day“ took place for the second time. This gave interested people a look into media job descriptions, earning possibilities and career opportunities as well as the chance to get involved in open discussions on the theme. Trained specialists were on hand to answer participant's questions. Concrete job offers were to be found on the „Convention Job Board“. One could find out about open positions with Contact Singapore and Games Quality GbR, for example, and even conduct a first interview. Networking that works.

The **SAE Alumni Convention** just wouldn't be the same without the party on Thursday evening. It took place as in previous years in the Fritz Club at the Postbahnhof (train station). Before turning things over to Ulli Pallemanns, who moderated the evening event, Peter „Pan“ Pulfer, CEO of the SAE Alumni GmbH, gave a short opening speech. After that, the winners of the SAE Junior Awards in the areas of Audio, Web Design, ►

Mitte Oktober; Donnerstag und Freitag – Ein Datum, dass sich mehr und mehr in der Medienlandschaft etabliert, denn dann ist es wieder Zeit für die SAE Alumni Convention. So auch 2010. Warum das Konzept so erfolgreich ist? Es schafft die Verbindung zwischen Studenten, Absolventen, Industriepartnern und Experten. Networking wird großgeschrieben. Eines der wichtigsten Elemente in der heutigen Medienbranche. Neueste Techniken aus den Bereichen Audio, Multimedia, Film und 3D wurden vorgestellt. „Erkunden, ausprobieren, Erfahrungen austauschen“ lautete die Devise. Sowohl Aussteller als auch Besucher waren begeistert, zumal dieses Jahr die Ausstellungsfläche um einen beheizten Pavillon erweitert wurde.

Neben der Vielzahl an Ständen konnten auch in diesem Jahr wieder interessante Seminare besucht werden. Unter anderem erzählte Erfolgsproduzent Stuart Epps vom Ablauf seiner Aufnahmen mit Größen wie Elton John, Oasis sowie Led Zeppelin und plauderte aus dem Nähkästchen. Eine Menge Stoff bei mehr als 40 Jahren Erfahrung. Ebenfalls großen Anklang fand das Seminar des Abenteurers und Tierfilmers Andreas Kieling, der den Teilnehmern erklärte wie man einen Elefanten filmt. Premiere feierte der neue Studiengang „Digital Journalism“. Matthias J. Lange erläuterte den Wandel im Journalismus und welche Herausforderungen dieser mit sich bringt. Des Weiteren fand am Freitag zum zweiten Mal der „Open Media Day“ statt. Dieser verschaffte Interessenten einen Einblick in Medien-Berufsbilder, Verdienstmöglichkeiten und Karrierechancen. Dazu konnte offen über das Thema diskutiert werden und Fachleute standen dem Publikum Frage und Antwort. Konkrete Jobangebote gab es am Convention Jobboard. Bei Contact Singapore und der Games Quality GbR zum Beispiel konnte man sich über deren offene Stellen informieren und erste Gespräche führen. Networking, das funktioniert.

Die **SAE Alumni Convention** wäre nicht dasselbe ohne die Party donnerstagabends. Diese fand, wie in den Jahren zuvor, wieder im angesagten Fritz Club am Postbahnhof statt. Bevor Ulli Pallemanns durch den Abend führte, hielt Peter „Pan“ Pulfer, CEO der SAE Alumni GmbH, eine kurze Ansprache zur Eröffnung. Danach wurden auch schon die Gewinner des SAE Junior Awards in den Bereichen Audio, Web Design, ►



Touch and try out was the motto.

Looking back at the SAE Alumni Convention VI



informative seminars, steady cam workshop, gear exhibition



- 3 live bands from Australia (The Bentleys), UK (The Dixies) and Germany (Emil Bulls)
- Listening sessions in the SAE Berlin studios
- Gear information at the exhibition

Bigger, better, more successful! For the sixth time, the SAE Institute's Alumni Association SAE Berlin campus was t

Games and Film & Animation were honored with a cash prize of 500 Euros and an Apple iPod – a small foretaste of the coveted SAE Alumni Awards. These, with a cash prize of 3,000 Euros and an Apple iMac, were awarded in the categories of Music Production, Multimedia, Short Film, 3D FX Animation and Creativity First. An additional winner was drawn by our raffle good-luck fairy Saskia Rinne and received the prize of free registration for an SAE short course. As tradition would have it, Dr. Tom Misner, founder of SAE Institute, closed the official activities with a short speech and officially opened the buffet with its popular free beer. After a short time of “refueling”, the first musical act was ready to take the stage. The Australian cover-band, “The Bentleys”, really got the crowd going with classics by bands like The Beatles and The Rolling Stones before turning the stage over to the headliner of the evening. The Munich Metal band “Emil Bulls” took the honors and played a sensational live gig. Devil horns were raised, pogo circles were drawn and they rocked until the sweat ran down. A crowning close of a great evening. After that, the successful DJ, Julian Smith, gathered the pulsating crowd into the Dance Lounge and kept them moving to “Eclectic Disco” until the early hours of the morning.

Anyone who missed SAE's event of the year, should make a note of the dates October 13th and 14th on his/her calendar right away because that is when the 7th SAE Alumni Convention will take place. The entire team warmly invites you to come! We look forward to even more visitors, more exhibitors and more networking. ■

We wish to express our heartfelt thanks to our

SAE ALUMNI AWARDS CEREMONY 2010



The first big highlight of the party was the official announcement of the SAE Alumni Award winners in the categories Music Production, Multimedia, Short Film, 3D FX Animation, Creativity First. The winners received a brand new iMac and a cash prize of 3,000 Euros. For the second time SAE Junior Awards were presented as well. We would like to thank our Leading Pro Corporate Members and Premium Partners for sponsoring the awards.

ALUMNI AWARDS SPONSORS

musikmesse

ADAM
PROFESSIONAL AUDIO

spl

GENELEC®

HL
Audio Vertrieb GmbH

Roland



synthax
GmbH

sound service
EUROPEAN MUSIC DISTRIBUTION

beyerdynamic



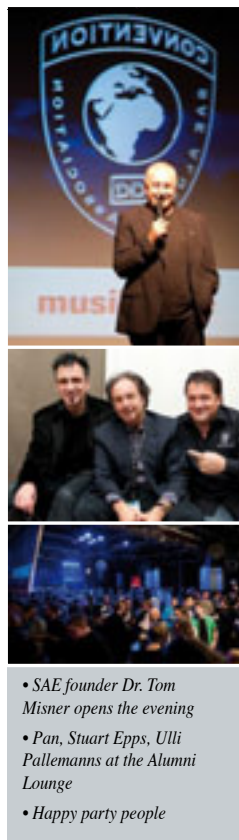
• Group Photo: SAE ALUMNI Award winners with the prize announcers
 • Guests filled up at the delicious buffet while the stage was set up.

tion hosted the SAE ALUMNI CONVENTION VI in Berlin. 2 days, 70 seminars, 80 exhibitors, ... visitors. On October 14th and 15th, it transformed into the meeting place of the "Who's Who" in the media world. The success story of the event

Games und Film & Animation mit 500 Euro und einem Apple iPod honoriert. Ein kleiner Vorgeschmack auf den begehrten SAE Alumni Award. Dotiert mit 3.000 Euro und einem Apple iMac wurde dieser in den Kategorien Music Production, Multimedia, Short Film, 3D FX Animation und Creativity First vergeben. Ein weiterer Gewinner wurde von Tombola-Glücksfee Saskia Rinne gezogen und gewann somit den kostenlosen Besuch eines SAE Kurzurses. Traditionell beendete Dr. Tom Misner, Gründer von SAE Insitute, den offiziellen Teil mit einer kleinen Rede und eröffnete somit zugleich das Buffet mit dem beliebten Freibierauschank. Nach einer kleinen Stärkungspause stand auch schon der erste musikalische Act in den Startlöchern. Die australische Cover-Rockband „The Bentleys“ heizte dem Publikum mit Klassikern von Bands wie The Beatles und The Rolling Stones ordentlich ein, bevor der Headliner des Abends die Bühne betrat. Die Münchner Metal-Band „Emil Bulls“ gab sich die Ehre und legte einen sensationellen Live-Gig hin. Devilhorns wurden in die Höhe gestreckt, Pogokreise gebildet und es wurde schweißtreibend gerockt. Ein krönender Abschluss eines gelungenen Abends. Danach konnte der erfolgreiche DJ Julian Smith die pulsierende Menge in der Dancelounge in Empfang nehmen, wo das

Tanzbein noch bis in die Morgenstunden zu „Eclectic Disco“ geschwungen wurde.

Wer das SAE Event des Jahres verpasst hat, sollte sich jetzt schon gleich den 13.10. und 14.10. im Terminkalender markieren, denn dann wird die 7. SAE Alumni Convention stattfinden. Das gesamte Team lädt Euch hiermit herzlich ein und freut sich auf noch mehr Besucher, noch mehr Stände, noch mehr Networking. ■



• SAE founder Dr. Tom Misner opens the evening
 • Pan, Stuart Epps, Ulli Pallemanns at the Alumni Lounge
 • Happy party people

Special Thanks: **THANK YOU!**

We wish to express our heartfelt thanks to our members and partners, without whom the Convention would not have happened, and who support the SAE Alumni GmbH all year long, even apart from the event: See more pictures on our Website <http://sae-alumni-convention.org> or on Facebook under <http://facebook.com/saealumni>.

members and partners

CONVENTION PARTNERS





Zbys Klich

ZBYS KLICH (r.) at the Byron Bay Completion Ceremony

Managing Director and CEO of SAE Australia and New Zealand

by Jessie George

“Twenty Ten saw some major developments at SAE Institute and Qantm College Australia, including the official merger of the two companies and the transition of Professor Emeritus Zbys Klich into his new role.”

„Im Jahr 2010 fanden mit der offiziellen Fusion von SAE Institute Australia und Qantm College Australia sowie dem Wechsel von Zbys Klich in seine neue Rolle einige entscheidende Entwicklungen statt.“

With over 30 years of academic and management experience at various universities, Zbys brings with him a diversity of accomplishments – not to mention an impressive array of letters following his surname. Below we spend a few minutes speaking with Professor Klich in the hope that some of his exceptional intellectualism might rub off on us and also (more importantly) in attempt to gain some insight into his professional and personal background and what he perceives is in store for us in 2011.

“Think independently, and be a leader who influences others for the common good.”

From student, politician to Journalist to Lecturer to University Vice Chancellor to now the Managing Director of SAEQ Australia and Global Academic Director – what passion drives that career?

The value of education and creativity: education sets you free from the circumstances of your birth, gives you the tools to shape your own life, and creativity gives you the power to make a difference, to create something that never existed before.

What do you find most rewarding about your job?

Finding good people who can be great, and helping them see and find their potential.

What have been the biggest challenges for you with SAEQ so far?

Handling Tom, the unpredictable polar bear, who I respect enormously for what he has achieved; endlessly dealing with lawyers and accountants, which is seriously bad for your health; dealing with many different government regulatory bodies and their styles and bureaucracies; but these are all just challenges that allow you to discover new strengths you didn't know you had.

What are your career highlights?

Growing a university faculty from 400 to 1400 students in five years; working with Pitjantjatjara people in central Australia on spatial memory skills; being invited to a NATO Advanced Studies Conference as a keynote speaker; creating new degrees; teaching cross-cultural studies; the first book; representing Australia at the First UNESCO World Conference on Higher Education; seeing former research students appointed as professors in their own right; making graduation speeches; joining SAE; being rescued by Romy Hawatt in a helicopter from floods. The memories are endless, but they are mostly about people.

What achievement are you most proud of accomplishing during your time at SAE and Qantm?

The new Master's degrees, including the new MSc for staff professional development; the growth of degrees across all states in Australia; the new strategic directions for the whole organisation globally; and especially the renewed commitment to quality of student experience (students come first, always). ➤

Mit mehr als 30 Jahren Erfahrung in akademischen und Verwaltungsangelegenheiten an diversen Universitäten bringt Zbys eine große Palette an Fähigkeiten mit, ganz zu Schweigen von allen Titeln, die seinem Namen angehängt sind. Für das folgende Interview haben wir uns einige Minuten mit Professor Klich in der Hoffnung unterhalten, dass ein Teil seines beeindruckenden Wissens auch auf uns abfärbt und, für uns weitaus wichtiger, dass wir einen kleinen Einblick in seinen beruflichen und persönlichen Hintergrund erhalten sowie um zu erfahren, was seiner Meinung nach das Jahr 2011 für uns bereithält.

Erst Student, dann Politiker danach Journalist, Dozent, anschließend Vize Kanzler an der Universität und jetzt Managing Director SAEQ Australia sowie Global Academic Director – was ist der Antrieb für solch eine Karriere?

Der große Wert von Bildung und Kreativität: Bildung ermöglicht es, den Lebensumständen in die man hineingeboren wurde zu entkommen und ist Grundlage dafür, das eigene Leben frei zu gestalten. Kreativität ist der Schlüssel um etwas zu bewirken, um etwas zu erschaffen das es so vorher noch nicht gegeben hat.

Was denkst du ist die größte Belohnung in deinem Job?

Gute Leute finden, die Großartiges vollbringen können, und ihnen dabei helfen ihr Potenzial zu erkennen und zu entdecken.

Was waren bis dato die größten Herausforderungen bei SAEQ?

Das Handling von Tom, der wie ein schwer einschätzbarer Eisbär ist, den ich aber gleichzeitig sehr für das respektiere, was er erreicht hat. Unendliche Auseinandersetzungen mit Anwälten und Buchhaltern, was ernsthafte gesundheitliche Probleme hervorrufen kann; die Auseinandersetzungen mit staatlichen Regulierungsbehörden, ihren Eigenheiten und bürokratischen Mechanismen. Aber all das sind schlicht und ergreifend Aufgaben durch die man eigene Stärken entdecken kann von denen man gar nicht wusste, dass man sie besitzt.

Welches sind die Highlights in deiner Karriere?

Die Studentenzahlen an einer Universitätsfakultät innerhalb von nur fünf Jahren von 400 auf 1400 steigern, die Arbeit mit Angehörigen des Pitjantjatjara-Stammes in Zentral-Australien zu Fähigkeiten des Ortsgedächtnisses, die Einladung als einer der Hauptredner zu einer NATO Konferenz zum Thema fortgeschrittene Studien, die Entwicklung neuer Studiengänge, das erste Buch, Australien bei der ersten UNESCO Konferenz zum Thema Höhere Bildung zu repräsentieren, frühere Forschungsstudenten, die ihren eigenen Lehrstuhl erhalten, die Reden auf zahlreichen Abschlussfeiern, bei SAE einzusteigen, von Romy Hawatt während der Flut mit dem Helikopter gerettet zu werden, unzählige Erinnerungen, aber hauptsächlich Erinnerungen an Menschen. ➤



JESSIE GEORGE,
National Communications/
PR Officer SAE Institute
& Qantm College

The value of education and creativity: education sets you free from the circumstances of your birth.

Der große Wert von Bildung und Kreativität: Bildung ermöglicht es, den Lebensumständen in die man hineingeboren wurde, zu entkommen.



• The Klich family.
• Zbys hiking with friends in Tasmania.

“The change of global company ownership will be interesting and exciting.”

What is in store for SAEQ over the next 12 months – anything we need to prepare for?

The change of global company ownership will be interesting and exciting, and any change like that also has massive opportunities; and making much more of our unique strengths as an organisation, like who else has such a globally networked community of creative talents? We need to make it work better for students and staff.

What did you dream of being when you were growing up?

I wanted to be a great athlete, a famous professor, a secret agent, a celebrated actor and a successful writer: I'm still working on some of those.

Are you a musical person?

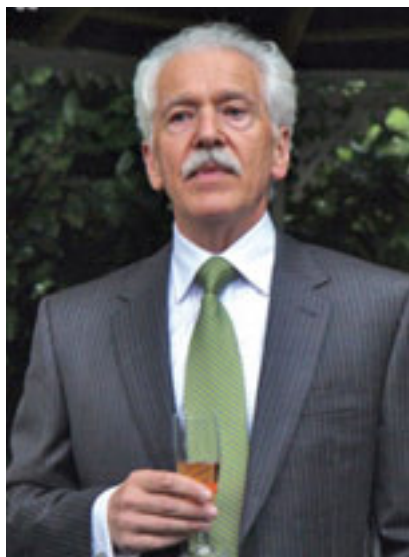
I played guitar in a kind of folk band when I was a student, and I have taken part in many stage performances, some of which included singing, but I will leave it to others to judge the quality.

You've achieved a lot, what advice do you have for those starting out?

Believe in yourself; back yourself; set high standards; work till you drop; and value ideas and value people. Think independently, and be a leader who influences others for the common good. Go out there and make a difference: trust people until they give you a reason not to. Try to give back at least as much as you take from any situation, and people will come to value your contributions. And never believe anything until it has been officially denied.

Your email signature always contains the quote “Academic quality is never an accident or a decree: it is evidence of intelligent and informed direction, clear purpose, sincere effort, skillful performance, challenging research, and honest review.” Why do you have that?

It sums up everything I know about how to make education work well. It also just happens to apply to the rest of your life. ■



Auf welche Errungenschaften, die du während deiner Zeit bei SAE erreicht hast, bist du am meisten stolz?

Auf den neuen Master-Abschluss inklusive dem neuen MSc für professionelle Mitarbeiterausbildung, der Zuwachs an Abschlüssen in ganz Australien, die strategischen Neuausrichtungen weltweit und speziell darauf, dass die Studentenbedürfnisse wieder verstärkt in den Vordergrund gerückt sind (die Studenten stehen an erster Stelle, immer).

Was steht in den nächsten 12 Monaten bei SAEQ alles an – irgendetwas auf das wir uns vorbereiten sollten?

Die weltweite Übernahme der Firma wird spannend und aufregend, und solch eine Veränderung bedeutet auch immer eine Menge Möglichkeiten. Als Organisation, die wie keine zweite über ein weltweites Netzwerk an kreativen Talenten verfügt, sollten wir deutlich mehr aus dieser besonderen Stärke machen. Wir müssen bessere Bedingungen für die Studenten und Mitarbeiter schaffen.

Von welchen Berufen träumtest du, als du aufgewachsen bist?

Ich wollte ein großer Athlet, ein berühmter Professor, ein Geheimagent, ein gefeierter Schauspieler und ein erfolgreicher Schriftsteller werden: An einigen dieser Vorhaben arbeite ich bis heute.

Bist du ein musikalischer Mensch?

Als Student habe ich in einer Art Folk-Band Gitarre gespielt und stand auf vielen Bühnen und musste diverse Male auch singen, aber ich überlasse es anderen meine Gesangskünste zu beurteilen.

Du hast eine Menge erreicht, welchen Rat kannst du denen geben, die gerade am Anfang einer Karriere stehen?

Glaube an dich selbst, baue auf dich selbst, setze hohe Maßstäbe, arbeite bis zum Umfallen, schätze den Wert von Ideen und Menschen. Denke unabhängig und gehe mit gutem Beispiel im Interesse Aller voran. Geh raus und versuche etwas zu bewirken: Vertraue Anderen, solange sie dir keinen Grund geben, ihnen nicht mehr zu vertrauen. Versuche immer alles was du erhalten hast auch zurückzugeben, dann werden Andere deine Leistungen auch anerkennen. Glaube niemals etwas, solange nicht offiziell das Gegenteil bewiesen ist.

Deine eMail-Signatur enthält immer den Satz „Akademische Leistung ist niemals ein Unfall oder Entscheidung: Sie ist der Beweis einer intelligenten und sachkundigen Führung, gradliniger Zielsetzung, ehrlicher Anstrengung, geschickten Auftretens, anspruchsvoller Forschung und ehrlichen Hinterfragens“. Warum steht dieser Satz in deiner Signatur?

Dieser Satz enthält meiner Meinung nach alles, was eine gute Ausbildung auszeichnet. Ganz zufällig gilt das auch für das restliche Leben. ■

Setze hohe Maßstäbe,
work till you drop
and value ideas and
value people.

Setze hohe Maßstäbe,
arbeite bis zum Umfallen,
schätze den Wert von
Ideen und Menschen.

“Pro Tools 9 is the most versatile recording, editing, and sequencing tool on the market today.”

—Dann Huff, Producer/Guitarist (Keith Urban, Bon Jovi, Michael Jackson)



TM

Elevate your music.



Get Pro Tools 9 – www.avid.com/protools9



Photos: Pan, Arctiv Mueller

Chris Mueller

CHRIS MUELLER, General Manager Germany, always busy, always friendly

Mr. SAE Germany

by Henning Sommer

He knows every area of SAE. The care and coaching of students as a Supervisor, the job of teaching as an Instructor, the organization of the faculty departments, the administrative structures as well as Management. But even outside of SAE, he has handled numerous projects as Audio Engineer. Today, Chris Mueller manages the German SAE facilities.

Er kennt alle Bereiche der SAE. Die Studentenbetreuung als Supervisor, die Lehrtätigkeit als Dozent, die Organisation der Fachbereiche und die Strukturen der Verwaltung ebenso wie das Management. Aber auch außerhalb der SAE betreute er als Audio Engineer zahlreiche Projekte. Heute managet Chris Müller die deutschen Standorte der SAE.

After completing his studies at SAE Munich in 1995, Chris Mueller started his SAE career as Supervisor at the then new SAE facility in Cologne. To start with, he took care of finishing the studios and building up school operations. Parallel to that he worked as a freelancer in the Cologne music production scene and took on more and more classes as Instructor at SAE. After a bit more than three years, he returned to Munich. There, he worked full-time as Course Coordinator in the Audio Department and then changed over to administration. He served first as Operations Assistant and then as Assistant to the General Manager at the side of Andy Grotloh. Besides his administrative tasks and the conception of new curricula and training concepts, he headed projects like the founding and building of the SAE Alumni Association, the startup of the SAE Magazine, the introduction of the SAE Alumni Convention or the launch of the world wide online community "mySAE". Finally, in 2010, he became "General Manager Germany". For the SAE Magazine, he gave us a look into his workday and talked about his experiences in the branch.

Nach seinem Studium 1995 an der SAE München begann Chris Müller seine SAE Karriere als Supervisor am damals neuen SAE Standort in Köln. Hier kümmerte er sich zunächst um die Fertigstellung der Studios und den Aufbau des Schulbetriebes. Parallel arbeitete er als Freiberufler in der Kölner Musikproduktions-Szene und übernahm auch zunehmend Unterrichtsthemen als Dozent an der SAE. Nach gut 3 Jahren kehrte er zurück nach München. Dort arbeitete er als Fulltime-Course-Coordinator im Audibereich und wechselte dann in die Verwaltung. Zunächst als Operations Assistant und später als Assistent der Geschäftsleitung an der Seite von Andy Grotloh. Neben seinen Verwaltungsaufgaben und der Konzeptionierung neuer Lehrpläne und Ausbildungskonzepte leitete er Projekte wie die Gründung und den Aufbau der SAE Alumni Association, den Start des SAE Magazines, die Einführung der SAE Alumni Convention oder den Launch der weltweiten Online-Community „mySAE“. Im Jahre 2010 wurde er schließlich „General Manager Germany“. Für das SAE Magazine gab er uns Einblick in seinen Arbeitsalltag und sprach über seine Erfahrungen in der Branche.



CHRIS MUELLER,
at the SSL 4000 G+
mixing console in
Studio 1, SAE Munich.

“When I visited SAE Munich on its open house day shortly thereafter and experienced Rudi Grieme on the mixing console – it was all clear to me!”

How did you get involved in audio engineering?

I was in the studio with my band and was absolutely fascinated by the work the Audio Engineer was doing. A few months later, I went to a career information center. Because of my areas of interest, they recommended a career as a Goldsmith, Industrial Designer or Audio Engineer. When I visited SAE Munich on its open house day shortly thereafter and experienced Rudi Grieme on the mixing console – he was still Manager of SAE Munich at that time – it was all clear to me!

When did the transition from SAE graduate to SAE employee happen?

It was a fluid transition in my case. A couple of days before the Diplomas were to be handed out, Andy Grotloh, the Principal of SAE Munich at the time, called me and asked: “Do you already have a job? I would have something for you at SAE Cologne.” Well, to work for SAE was my dream. As a Bavarian (laughs) I had to sleep on the question of going to Cologne. But the next day, I agreed to take the job.

What was the particular attraction of SAE as a place to work?

I was won over by their concept from the very beginning. The large proportion of practical work and the ability to learn on super equipment was exactly my thing. From early on, my fellow students also saw me as a sort of “SAE Spokesman”. I was always selling the SAE concept and I think I was successful in infecting them with my excitement. What I really liked, even as a student, was the informal environment and the cool people at SAE. I worked as a freelancer for a few years and moved in and out of many companies and even though there were really nice people everywhere, I never found the “feeling” I perceived at SAE. This feeling permeates the entire SAE, whether as a Supervisor or as the German boss, everyone values the great working climate, does their job with conviction and is successful, because they have a lot of fun at their job. ➤

Wie bist du eigentlich zur Tontechnik gekommen?

Ich war damals mit meiner Band im Studio und absolut fasziniert von der Arbeit des Tontechnikers. Ein paar Monate später war ich bei einem Berufs-Informations-Zentrum. Aufgrund meiner Interessen wurde mir dort empfohlen, entweder Goldschmied, Industrie-Designer oder Tontechniker zu werden. Als ich kurz darauf am Tag der offenen Tür an der SAE München Rudi Grieme, damals noch Manager der SAE München, am Mischpult erlebte, war die Sache klar!

Wann kam der Wechsel vom SAE Absolvent zum SAE Mitarbeiter?

Ja, das war bei mir ein fließender Übergang. Ein paar Tage vor der Diplomvergabe rief mich Andy Grotloh, damals Schulleiter der SAE München, an und fragte „Hast schon nen Job, ich hätte was für dich an der SAE Köln“. Nun, für SAE zu arbeiten war mein Traum. Bei Köln musste ich als Bayer (lacht) aber eine Nacht drüber schlafen, habe dann aber am nächsten Morgen zugesagt.

Was war der besondere Reiz für dich für SAE zu arbeiten?

Ich war von Anfang an vom Konzept überzeugt. Der hohe Praxisanteil und an geiler Technik lernen zu können war genau mein Ding. Ich war auch unter den Studienkollegen schon früh eine Art „SAE Sprecher“ und habe immer wieder das SAE-Konzept verkauft und es, glaube ich, auch erfolgreich geschafft, meine Kollegen mit meiner Begeisterung anzustecken. Was mir schon als Student super gefallen hat, waren das legere Umfeld und die coolen Leute an der SAE.

Ich habe einige Jahre auch als Freiberufler gearbeitet, bin in einigen Firmen ein und aus gegangen. Und obwohl es überall wirklich nette Leute waren, gab es nirgends dieses Feeling wie an der SAE. Dieses Gefühl zieht sich durch die ganze SAE, egal ob Supervisor oder Deutschland-Chef, alle schätzen das tolle Arbeitsklima, machen den Job aus Überzeugung und sind erfolgreich, weil sie viel Spaß im Job haben. ➤

Everyone values the great working climate, does their job with conviction and is successful, because they have a lot of fun at their job.

Alle schätzen das tolle Arbeitsklima, machen den Job aus Überzeugung und sind erfolgreich, weil sie viel Spaß im Job haben.



from left to right: 1985 first public appearance as a musician, 1996 final production at SAE Munich; 1998 FoH on tour; 2005 with Andy Grotloh at the opening of the first SAE Alumni Convention in Frankfurt; 2008 Opening speech at the Convention Party in Berlin; 2010 with family on vacation.

It was a special experience for me to see that even a beginning Supervisor was able to invest himself actively and have the feeling of being able to have an influence in the way the greater whole developed. I think that my development at SAE is a good example, and when one looks around, it is in no way unique.

What is your job description today and what occupies your normal workday the most?

Well, the job of General Manager Germany is naturally extremely broad and very diversified. It goes from administration, finances or personnel development to new curricula, marketing concepts, industrial partnerships, expanding facilities or the development of strategic plans and/or goals. But a significant portion of the day is taken up with normal day-to-day things, things that I acknowledge to be an important part of my job. With 8 locations in Germany, there are many topics or ideas that need to be discussed every day.

Das war auch für mich von Anfang an ein besonderes Erlebnis, dass man sich auch als neuer Supervisor schon aktiv einbringen kann und das Gefühl hat, das große Ganze mitgestalten zu können. Ich denke, meine Entwicklung an der SAE ist da ein gutes Beispiel und wenn man sich umsieht, keinesfalls ein Einzelfall.

Wie schaut Deine Jobdescription heute aus und was beschäftigt dich im Alltag am meisten?

Nun, der Job als Deutschland-Chef ist natürlich extrem breit gefächert und sehr abwechslungsreich. Das geht von der Verwaltung, den Finanzen oder der Personalentwicklung bis hin zu neuen Lehrplänen, Marketingkonzepten, Industriepartnerschaften, Standorterweiterungen oder der Entwicklung von strategischen Plänen bzw. Zielen. Einen nicht unerheblichen Teil des Tages nimmt allerdings das normale Tagesgeschäft in Anspruch, was ich auch als wichtigen Teil meines Jobs sehe. Bei 8 Standorten in Deutschland gibt es täglich viele Themen oder Ideen, die besprochen werden müssen.

“One must always have goals and dreams. That is the motor of success.”

Chris, for many in the SAE world, you are “Mister Alumni”. For many years you have personified the projects having to do with the association of former students. In your new job, do you sometimes miss the old Alumni projects?

No, I actually don't. My new job is too much fun for that. Besides, I am a “Lifetime Alumni” and experience first hand how beautifully the program continues to develop. Sure, the Alumni Association, the magazine, the convention and also mySAE were my projects and will remain “my babies” deep down. But after dedicating oneself to the projects and their development for so many years, it becomes clear at some point, that it is time for new ideas and challenges.

Chris, du bist für viele in der SAE Welt „Mister Alumni“, da du lange Jahre die Projekte rund um die Ehemaligenvereinigung verkörpert hast. Sehnt Du dich im neuen Job manchmal nach den alten Alumni Projekten?

Nein, das tue ich nicht. Dazu macht mir mein neuer Job zu viel Spaß. Zudem bin ich ja LifetimeAlumni und erlebe hautnah ►

I was won over by their concept from the very beginning. The large proportion of practical work and the ability to learn on super equipment was exactly my thing.

Ich war von Anfang an vom Konzept überzeugt. Der hohe Praxisanteil und an geiler Technik lernen zu können, war genau mein Ding.

When you think back on your days as an Engineer – is there an experience you will never forget?

Back then, after my training, I had the good fortune of working in music production for a couple of years. To this day, that remains the dream of many of our audio students. I will never forget the feeling of going into a record store and taking a CD off the shelf that I had made myself. That is an incredible moment! Also the adrenalin rush of mixing large live shows in front of a couple of thousand people is indescribable!

- Climbing excursion with the SAE Convention Team 2009.
- Keeping in touch: on campus in Munich



Out of your experience, what tip could you pass on to the students?

One must always have goals and dreams. That is the motor of success. Not every goal can be reached by the most direct path. That means that it is important to be flexible and to keep one's eyes open. Particularly in the media branch, it is important to adapt to new challenges, new technical developments or sudden changes to the media landscape. In short, "lifetime learning". Never stop trying to improve. That applies both on the job and in your private life!

What do you do to relax?

I go home and try not to look at my iPhone for a couple of hours ;-) But all joking aside, my family is most important to me. I thoroughly enjoy spending time with my children! Immediately and without compromise, they take my thoughts out of the day-to-day workflow, which really relaxes me and re-charges my batteries. I also love the mountains. The view from the peak, the mountain air, nature and the peace of the mountains are sensational and allow one to relax and receive fresh thoughts. Personally, three days away in a remote mountain hut refresh me more than a 2-week vacation in a spa resort hotel. But besides hiking in the mountains or skiing, I like to be involved in music, sailing or playing tennis. In addition, through my daughter and a friend, I have recently gotten "back in the saddle". Yee Haw!

Thanks for the interesting talk! We wish you much success! I say thanks to you! ■

► wie sich die Sache toll weiterentwickelt. Klar, waren die Alumni-Vereinigung, das Magazin, die Convention oder auch mySAE meine Projekte und werden tief drin auch immer meine Kinder bleiben. Wenn man aber die Projekte so viele Jahre engagiert macht und sie entwickelt, merkt man irgendwann auch, dass es Zeit ist für neue Ideen und Herausforderungen.

Wenn du an deine Zeit als Engineer zurückdenkst – was war denn so ein Erlebnis, das du nie vergisst?

Ich hatte damals, nach meiner Ausbildung, das Glück für ein paar Jahre in der Musikproduktion zu arbeiten, was bis heute der Traum vieler unserer Audiostudenten ist. Das Gefühl, wenn man zum ersten mal in einem Plattenladen eine CD aus dem Regal zieht, die man selbst gemacht hat, werde ich niemals vergessen. Das ist ein großartiger Moment! Oder auch das Adrenalin beim Mischen von großen Live-Shows vor ein paar tausend Leuten ist natürlich unbeschreiblich.

Was für einen Tipp kannst du aus deiner Erfahrung an die Studenten weitergeben?

Man muss immer Ziele und Träume haben. Das ist der Motor für Erfolg. Nicht jedes Ziel ist immer auf direktem Wege zu erreichen, d.h. wichtig ist es flexibel zu sein und die Augen


offen zu halten. Gerade in der Medienbranche ist es wichtig, sich neuen Herausforderungen, neuen technischen Entwicklungen oder schnellen Änderungen in der Medienlandschaft anzupassen. „Lifetime learning“ eben. Höre nie auf besser werden zu wollen. Das gilt sowohl im Job als auch privat!

Was tust du, um dich zu entspannen?


Ich gehe nach Hause und versuche ein paar Stunden nicht aufs iPhone zu schauen ;-) Nein, Spaß beiseite. Am wichtigsten für mich ist meine Familie. Ich genieße es sehr, Zeit mit meinen Kindern zu verbringen! Die holen mich gedanklich sofort und absolut kompromisslos aus dem Arbeitsalltag, was mich sehr entspannt und den Akku wieder auflädt. Ansonsten liebe ich die Berge sehr. Der Blick vom Gipfel, die Bergluft, die Natur und die Ruhe in den Bergen sind sensationell, um zu entspannen und frische Gedanken zu bekommen. 3 Tage abseits auf einer Hütte in den Bergen bringen mir persönlich mehr Erholung als 2 Wochen Urlaub in einem schicken Wellness-Hotel. Aber neben Bergwandern oder Skifahren beschäftige ich mich auch gerne mit Musik, Segeln oder Tennisspielen. Außerdem bin ich seit kurzem über meine Tochter und einen Freund „aufs Pferd gekommen“. Yihaa!

Vielen Dank für das interessante Gespräch und viel Erfolg! Ich danke! ■






mbakustik
büro für akustik und studiodesign



Studio Acoustic Design



www.mbakustik.de Fon: +49 (0) 541/4068-214

SAE/Qantm Institute goes Popkomm 2010



Berlin

Popkomm 2010 at the Berlin Tempelhof Airport
(Source: Popkomm GmbH)

SAE/Qantm News

■ Again in 2010, the SAE/Qantm Institute Berlin supported the Popkomm 2010, one of the largest and most renowned events in the music branch. Over forty of our students were involved in the preparation and running of the event and provided hands-on support in the areas of Venue Management, Roadies and production assistance for the Cinema and Photography exhibition. In addition, the Berlin film department provided two reporter teams to capture the big event in pictures, in audio form and on film. The decommissioned Tempelhof Airport provided an exciting and worthy location for this event. The Popkomm organizers were extremely satisfied with the dedication and professional expertise of our students.

■ Auch im Jahr 2010 unterstützte das SAE/Qantm Institute Berlin die Popkomm 2010, eine der größten und renommiertesten Veranstaltungen der Musikbranche. Über vierzig unserer Studenten waren bei der Vorbereitung und Durchführung dieses Events dabei und lieferten tatkräftige Unterstützung in den Bereichen Venue Manager, Roadies sowie Produktionsassistenten für das Kino und die Fotografie-Ausstellung. Weiterhin stellte die Berliner Filmabteilung zwei Reporterteams, die das Groß-Event in Bild, Ton und Film festhielten. Der stillgelegte Flughafen Tempelhof bot für dieses Ereignis eine spannende und würdige Location. Die Popkomm-Organisatoren waren mit dem Engagement und der fachlichen Kompetenz unserer Studenten äußerst zufrieden.

Synthesizer-Magazine hosts the Synthesizer-Symposium 2010 at the SAE/Qantm Institute Berlin

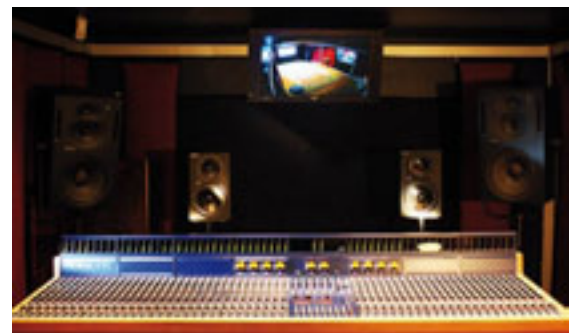
■ On December 4th, 2010, Synthesizer-Magazine hosted a special "Synthesizer" event in the facilities of the SAE/Qantm Institute Berlin. Several different speakers and specialists from the branch gave presentations at this symposium. Every participant was able to visit all of the seminars in rotation during the course of the day in the spacious SAE/Qantm Institute facilities. In addition, a hands-on exhibition offered synthesizers for people to try out themselves. A synthesizer artist hearing, including a Q&A session, rounded off the event at the end of the day. Additional information under <http://synmag.de/index.php?id=139>.

■ Das Synthesizer-Magazin veranstaltete am 4.12.2010 am SAE/Qantm Institut Berlin eine Sonderveranstaltung zum Thema Synthesizer. Bei diesem Symposium dozierten verschiedene Referenten und Spezialisten aus der Branche. Jeder Teilnehmer konnte in den großzügigen Räumlichkeiten der Berliner SAE/Qantm Institut alle Seminare in Rotation besuchen. Zusätzlich gab es eine „hands-on“-Ausstellung mit Synthesizern zum selbst spielen. Am Ende des Tages rundete ein Synthesizer Artist Hearing mit Q&A Session die Veranstaltung ab. Weitere Informationen unter:

<http://synmag.de/index.php?id=139>.



Synthesizer Symposium 2010 at the SAE/Qantm Institute Berlin production company.



The new TLA console in one of the recording studios at the SAE/Qantm Institute Berlin.

New TLA console in a recording studio at the SAE/Qantm Institute Berlin

■ Since November 2010, the Audio department of the SAE/Qantm Institute Berlin is the proud owner of a new console in one of the three large recording studios. The TLA VTC console is a 56-channel tube mixing console, which allows the students to get their own feel for the sound properties of tube-amplification. In its handling and operation, the console is comparable to modern mixing consoles, garnished with the sound of the tubes and rounded off by interesting equalizers. Band productions of the future will never again sound "too thin."

■ Seit November 2010 ist der Audiobereich des SAE/Qantm Institutes Berlin stolzer Besitzer eines neuen Pultes in einem der drei grossen Aufnahmestudios. Das TLA VTC Pult ist eine 56-kanalige Röhrenkonsole, die es Studenten erlaubt, sich selber ein Bild von den klanglichen Eigenschaften der Röhre als verstärkendes Bauelement zu machen. Das Handling der Konsole entspricht den Bedienkonzepten aktueller Mischpulte, garniert mit dem Klang der Röhre und abgerundet durch interessante Equalizer. Bandproduktionen werden in Zukunft wohl nie mehr zu dünn klingen.

Cologne



US producer "Drumma Boy" at SAE Cologne.

Drumma Boy at SAE Cologne

■ How does one manage to step up from being an amateur beat-improviser to a successful Hip Hop producer? According to US-producer Drumma Boy, you don't need much more than diligence, discipline and a little talent. He should know, he has already won several platinum records and has worked with great name artists like Kanye West, T.I. and Ludacris. When he visited us in Cologne on September 20, 2010, he shared with about 40 listeners out of his rich treasure of experience and gave valuable tips to help them on their way. He gave open and honest answers to all the questions the up-and-coming beat producers asked and analyzed their productions together

with them. Obviously impressed and many new thoughts richer, the participants left the room after the nearly four-hour seminar enthusiastic about the informative afternoon.

■ Wie schafft man den Schritt von einem Beatbastler zu einem erfolgreichen Hip Hop-Produzenten? Laut US-Produzent Drumma Boy sind dafür nicht viel mehr als Fleiß, Disziplin und ein wenig Talent notwendig. Er muss es schließlich wissen, hat er doch bereits mehrere Platin-Auszeichnungen erhalten und mit solch großen Namen wie Kanye West, T.I. und Ludacris zusammengearbeitet. Als er uns am 20. September 2010 in Köln besuchte, ließ er die knapp 40 Zuhörer an seinem reichen Erfahrungsschatz teilhaben und gab ihnen wertvolle Tipps mit auf den Weg. Er beantwortete den angehenden Beatproduzenten offen und ehrlich all ihre Fragen und analysierte gemeinsam mit ihnen ihre Produktionen. Sichtlich beeindruckt und um einige Denkanstöße reicher verließen die Teilnehmer nach dem knapp vierstündigen Seminar den Raum, begeistert von dem informativen Nachmittag.

Meet the Professionals @ SAE Cologne

■ "A 3-D project is a really complex undertaking!" – that is the conclusion drawn by the participants of Christian Laskawi's presentation held on October 18th at the SAE Institute in Cologne. As part of our "Meet the Professionals" series, Christian, the senior 3D Artist for PICTORION das Werk, described the planning and implementation of a professional 3D project. He went through the entire process, from the beginning, through the calculations and on to the final implementation. Afterwards, he took time to answer questions from the participants and went into more detail about his specialty area "Fluid Simulations." We would like to take this opportunity to thank Christian again for the exciting look "behind the scenes"!

■ „Ein 3D-Projekt ist eine ganz schön aufwändige Sache“ – zu diesem Schluss kamen auch die Teilnehmer des Vortrags von Christian Laskawi, der am 18. Oktober am SAE Institute Köln stattfand. Im Rahmen unserer „Meet The Professionals“-Reihe erläuterte der für PICTORION das Werk tätige Senior 3D-Artist den Aufbau und die Realisation eines professionellen 3D-Projektes. Christian erläuterte den gesamten Prozess, von der Anfrage über die Kalkulation bis hin zur finalen Umsetzung. Anschließend nahm er sich für die Fragen der Zuhörer Zeit und ging noch einmal detailliert auf sein Spezialgebiet „Fluid Simulations“ ein. Wir möchten uns an dieser Stelle noch einmal bei Christian und den spannenden Blick hinter die Kulissen bedanken!



Students watching presentation about planning and implementation of a professional 3D project.

"JugendMedienEvent" visit SAE Cologne

■ Once a year, about 500 youth from all over Germany gather for the JugendMedienEvent (Youth Media Event), organized by the Junge Presse e.V., to learn more about journalistic work through workshops, presentations and discussions. About 40 of those young people came to the SAE Institute in Cologne on the third day of the event. Split up into three groups, the participants learned the necessary technical basics in the areas of film, audio and Web design and then put them into practice directly afterwards. Together with SAE instructors, the young teams produced a radio advertisement, video interviews and the layout for a newspaper article using photo material they had created and processed themselves. Excited about the technical possibilities, the young people put their heart and soul into the projects. The instructor team members were pleased as well, so that at the end of the day it was like: "see you next time!"

■ Einmal im Jahr treffen sich etwa 500 Jugendliche aus ganz Deutschland zum von dem Junge Presse e.V. ausgerichteten JugendMedienEvent, um in Workshops, Vorträgen und Diskussionen mehr über journalistische Arbeit zu erfahren. Etwa 40 dieser Jugendlichen kamen am dritten Tag des Events zum SAE Institute in Köln. Aufgeteilt in drei Gruppen lernten die Teilnehmer in den Bereichen Film, Audio und Webdesign die nötigen technischen Grundlagen und setzten diese im Anschluss direkt praktisch um: So wurden von den Jugendlichen gemeinsam mit SAE-Dozenten einen Radio-Werbespot, Video-Interviews und ein Layout für einen Zeitschriftenartikel mit selbst erstelltem und bearbeitetem Bildmaterial. Die Jugendlichen waren, begeistert von den technischen Möglichkeiten, mit viel Freude und Engagement bei der Sache. Auch die begleitenden Teamer waren sehr zufrieden, so dass es am Ende hieß: „Bis zum nächsten Mal!“



Youngsters visit SAE Institute Cologne during the "JugendMedienEvent."

Frankfurt

Studio Tour at SAT.1

■ In September, our students were able to take a tour of the Studios in the Media Service Center located on the Lerchenberg in Mainz. They were able to experience the production process of several SAT.1 Broadcasts first-hand. Thomas Becker, Head of Video Technology, personally took the group on a tour through all the important rooms, told the students how the equipment works and explained the



SAE Students taking a tour to the Media Service Center with Thomas Becker (Head of Video Technology).

individual steps involved from the raw material to the finished Broadcast. Some of the highlights were the detailed presentations given by Christoph Niksch, Head Audio Engineer and former SAE graduate. He explained the setup and the settings of both of the large Stagetec Cantus Consoles that are used in the studios. The Media Service Center RM produces the programs „17:30 live“, „Planetopia“ and „Weck Up“ for SAT.1 Television.

■ Im September ging es zu einer Studiobesichtigung im Media Service Center auf dem Mainzer Lerchenberg, in deren Rahmen unsere Studenten die Produktionsabläufe für mehrere SAT.1 Sendungen live miterleben konnten. Der Leiter der Bildtechnik Thomas Becker führte die Gruppe persönlich durch alle wichtigen Räumlichkeiten, erklärte die Funktionsweisen der Geräte, sowie die einzelnen Arbeitsschritte vom Rohmaterial bis zur fertigen Sendung. Einige Highlights waren die detailreichen Ausführungen des leitenden Tontechnikers und SAE-Absolventen Christoph Niksch, der Aufbau und Einstellungen der beiden großen Stagetec Cantus-Pulte erklärte, die in den Studios ihren Dienst tun. Das Media Service Center RM produziert für SAT.1 die Sendungen „17:30 live“, „Planetopia“ und „Weck Up“.

Seminar: FX Makeup with Steffen Duchardt

■ The “FX Makeup” seminar was nothing for anyone with a queasy stomach. Instructor Steffen Duchardt demonstrated how to use makeup to create wounds from light bruises to flesh wounds and amputations.

■ Nichts für schwache Nerven war das Seminar „FX Makeup“ bei dem Dozent Steffen Duchardt. Er demonstrierte, wie man Verletzungen von leichten Blutergüssen bis zu Fleischwunden und Amputationen schminkt.

SAE students after the FX Makeup Seminar.



NEWTICKER

Excursion to the Scooter Concert

■ On January 6th, our students were able to experience a completely different kind of event: We took a trip to Wiesbaden for the Scooter concert. The motto of the excursion was “Friends of Sub frequency Exaggeration Blow the Shingles off the Roof”, and included an extensive technical tour given by Tour Manager/Monitor Mixer and SAE graduate Marcus Pohl, the sound check, and the concert itself.

■ Ein Ereignis ganz anderer Art konnten unsere Studenten zu Nikolaus erleben: Wir machten eine Exkursion zum Scooter-Konzert nach Wiesbaden. Die Exkursion stand unter dem Motto „Die Freunde subfrequenter Über-treibung räumen die Ziegel vom Dach“, und umfasste eine umfangreiche Technikführung durch SAE-Absolvent und Tour Manager / Monitor Mixer Marcus Pohl, den Soundcheck sowie den Auftritt selbst.

Turntablism

■ Things were happening inside our own four walls as well: Martin Hübscher from the Vibra DJ School gave an interesting presentation on the topic “Turntablism” and used the opportunity to impress the participants with his artistry using the record players.

■ Aber auch innerhalb unserer Räume tat sich einiges: Martin Hübscher von der Vibra DJ School gab allen Interessierten einen Einblick in das Thema „Turntablism“ und beeindruckte bei der Gelegenheit durch seine Künste an den Plattenspielern.

Passing on the Baton

■ Congratulations Markus Gran on becoming the new President of the Frankfurt Alumni Chapter! As a parting event, Tristan Eck (Eckton-Studio), who had held that office for many years previously, gave a well-attended seminar on the topic, „Audio Engineering live vs. in the studio“.

■ Der neue Präsident des Frankfurter Alumni Chapters ist Markus Gran, wir gratulieren! Sein langjähriger Amtsvorgänger Tristan Eck (Eckton-Studios) gab zum Ausstand ein gut besuchtes Seminar zum Thema „Tontechnik Live vs. Studio“.

Seminar with Robert Fischer

■ We couldn't neglect the ever-present theme “Mixing in the Box”, so we invited our graduate Robert Fischer to give a seminar on the subject. In the meantime, Robert has become a successful Recording/Mixing Engineer, Producer and Sound Designer for, among others, Bock auf'n Beat, Hassan Annouri, Blaze, Dean Dawson, Curse, Ryo, Cassandra Steen, Sido, Afrob, Viva TV, Deutsche Telekom und Nintendo. The Seminar concentrated on producing using the computer – from the idea to the finished master. What possibilities open up with affordable equipment? What are the advantages / disadvantages of that method of working?

■ Das allgegenwärtige Thema „Mixing in the box“ durfte nicht zu kurz kommen, so dass wir unseren Absolventen Robert Fischer zu einem entsprechenden Seminar einluden. Robert arbeitet mittlerweile erfolgreich als Recording/Mixing Engineer, Produzent und Sounddesigner u.a. für Bock auf'n Beat, Hassan Annouri, Blaze, Dean Dawson, Curse, Ryo, Cassandra Steen, Sido, Afrob, Viva TV, Deutsche Telekom und Nintendo. Das Seminar drehte sich um die Produktion am Rechner, angefangen von der Idee bis hin zum fertigen Master. Welche Möglichkeiten tun sich mit erschwinglicher Technik auf? Welche Vor- und Nachteile ergeben sich aus dieser Arbeitsweise?

Seminar: Online Research

■ Among other things, Oliver Klein is Editor at Hitradio FFH. In his seminar entitled „Online Research“, he shows how to properly utilize the hidden possibilities of search-engines and explains the possibilities they offer the journalist to access information over the Internet. The participants were able to take several useful tools home with them – from previously unknown techniques used for this type of de-

tective work to possibilities of evaluating the information thus gained (“how old?”, “how relevant?”, etc.).

■ Oliver Klein, unter anderem Redakteur bei Hitradio FFH, zeigte in seinem Seminar „Online-Recherche“, wie man die versteckten Möglichkeiten der Suchmaschinen richtig nutzt und welche Möglichkeiten sich Journalisten bieten, über das Internet an Informationen zu kommen. Von bisher unbekanntem Techniken für diese Detektivarbeit bis hin zu Bewertungsmöglichkeiten der gewonnenen Information („wie alt?“, „wie relevant?“ usw.) konnten die Teilnehmer viel nützliches Handwerkszeug mit nach Hause nehmen.

Workshop: Cameraman Bahman Kormi

■ In the scope of a workshop, cameraman Bahman Kormi instructed film students in the operation of a dolly and a camera crane, as well as how to use remote focusing.

■ Kameramann Bahman Kormi führte im Rahmen eines Workshops Filmstudenten in die Verwendung von Dolly und Kamerakran sowie Funkschärfe ein.

New Computers and Monitors

■ We are now equipped with 20" to 27" iMacs and call several Mac Pros our own. The filmers now have an 8-core processor at their disposal in the HD Suite. It has even become more comfortable on the set thanks to professional HD-TFT monitors. One Mac Pro has landed in Recording Studio C in order to provide more processing power for electronic music production.

■ Wir sind jetzt mit iMacs der Größen 20" bis 27" ausgestattet und nennen mehrere Mac Pro unser Eigen. In der HD Suite steht den Filmern jetzt sogar ein Rechner mit 8-Core-Prozessor zur Verfügung. Aber auch am Set gibt es jetzt dank professioneller HD-TFT-Setmonitore mehr Komfort! Ein Mac Pro ist im Tonstudio C gelandet, um für elektronische Musikproduktion noch mehr Rechenpower zu bieten.

FIELD RECORDER HS-P82

The art of mobile recording starts with the right tool

The HS-P82 is your out-of-doors studio recorder. For live recordings, supreme audio quality is just as important as suitable connections and synchronization capabilities, a reliable power supply and fail-safe data storage.

With the HS-P82, which is equally suited for radio, television or film productions in surround quality or music recordings, you get all of these – and then some. Test it now at your local Tascam dealer.



© 2010 TEAC Corporation. All rights reserved.
All specifications are subject to change without notice.

Distribution:
TASCAM Division | TEAC Europe GmbH
Bahnstr. 12 | 65205 Wiesbaden | Germany
Tel. +49 611 7158-0 | www.tascam-europe.com

TASCAM[®]
TEAC PROFESSIONAL

Hamburg

Avid "Pro Tools 9 – Elevate your Sound Tour"

■ With the support of SAE Hamburg, two big events took place in January in the sinister and dangerous city of Hamburg: the Avid Pro Tools 9 – Elevate your Sound Tour and the SchoolJam Tour. SAE provided practical support for the public introduction of Pro Tools 9 in the Sinister and Dangerous Club (fourth floor – same building as SAE). In addition to new features of the product, expert presentations were given by Jacob Hellner (producer from Rammstein), Yoad Nevo (Engineer Pet Shop Boys, Brian Adams, Sophie Ellis Baxtor, Sugababes) and Michael Ilbert (Pink, Beatsteaks, Tocotronic, Mando Diao, Herbert Grönemeyer). Parallel to that, in our SAE Hamburg facility, two hands-on workshops for those just getting started and those switching over from other tools were given by our experienced Pro Tools Instructor Chris Harms. The total event provided not only students but also many professionals in the field and other interested people the opportunity to gather information and talk shop in a relaxed atmosphere. That caused the event in Hamburg to end rather late.



Avid „Pro Tools 9 – Elevate your Sound Tour“ at SAE Hamburg.

■ Im Januar fanden mit Unterstützung der SAE Hamburg gleich zwei Große Events im Uebel und Gefährlich Hamburg statt: Die Avid „Pro Tools 9 – Elevate your Sound Tour“ und die „SchoolJam Tour.“

Die Avid „Pro Tools 9 – Elevate your Sound Tour“ und die „SchoolJam Tour.“

Die SAE unterstützte tatkräftig die öffentliche Vorstellung von Pro Tools 9 im Uebel und Gefährlich Club (4. Stock – gleiches Gebäude wie die SAE). Neben Produktneuerheiten gab es Fachvorträge von Jacob Hellner (Produzent Rammstein), Yoad Nevo (Engineer Pet Shop Boys, Brian Adams, Sophie

Ellis Baxtor, Sugababes) und Michael Ilbert (Pink, Beatsteaks, Tocotronic, Mando Diao, Herbert Grönemeyer). Parallel fanden in den Räumlichkeiten der SAE Hamburg zwei Hands On Workshops für Ein- und Umsteiger mit unserem erfahrenen Pro Tools Dozenten Chris Harms statt. Die gesamte Veranstaltung bot nicht nur den SAE Studenten sondern auch vielen Fachleuten und Interessierten Platz zum Informieren und Fachsimpeln in lockerer Atmosphäre. Dies sorgte in Hamburg für ein spätes Ende der Veranstaltung.

SchoolJam Tour

■ The SAE Hamburg team also provided practical support for the SchoolJam Tour stop Hamburg in the "Uebel und Gefährlich Club" (fourth floor – same building as SAE). As usual, the event in Hamburg shone because of its highly professional character. The SAE team provided FOH, stage manager, organization and students for the stage crew. This gave ambitious students the opportunity to gain deep insight into the running of a professional event. As always, all participants had a great time, and with a large number of people attending, the event was a real success. After the event, people gathered in the Greek restaurant to talk shop and, like in years before, let the evening fade to a close in the infamous Barbarabar.

■ Wieder einmal unterstützte das Team der SAE Hamburg tatkräftig den SchoolJam Tourstop Hamburg im Uebel und Gefährlich Club (4. Stock – gleiches Gebäude wie SAE). Die Hamburger Veranstaltung glänzte wie immer durch ihren hochprofessionellen Charakter. Aus dem Team der SAE wurden FOH, Stage Manager, Orga und Studenten als Stage Crew gestellt. Hierdurch hatten ambitionierte Studenten die Möglichkeit tiefe Einblicke in den professionellen Veranstaltungsablauf zu gewinnen. Wie immer hatten alle beteiligten viel Spaß und die Veranstaltung war mit hohen Besucherzahlen ein wahrer Erfolg. Nach Ende der Veranstaltung traf man sich noch zum Fachsimpeln im Griechischen Restaurant und ließ den Abend wie die Jahre zu vor in der berühmten Barbarabar ausklingen.



In the "Uebel & Gefährlich Club" ("sinister & dangerous").

Guitar Recording Workshop / December 10, 2010

■ With a lot of support from Just Guitars Hamburg, Chris Harms (Lord of the Lost, SAE), Thilo Weging (Pfeffer Holstein, SAE) and Thomas Bostelmann (Lion King), an extensive guitar-recording workshop took place on December 10th, 2010 at the SAE Hamburg production studios. In two independent workshops, the students were offered a lot of information – from the choice of the right guitar, the amps, and the microphones, to the technical aspects of the mixing. An incredible amount of equipment, spread out over two studios, was put to use to satisfy the demands for modern, but also vintage guitar sounds.

■ Mit großer Unterstützung von Just Guitars Hamburg, Chris Harms (Lord of the Lost, SAE), Thilo Weging (Pfeffer Holstein, SAE) und Thomas Bostelmann (König der Löwen) fand am 10.12. ein aufwendiger Gitarrenrecording-Workshop in den SAE Produktionsstudios statt. Angefangen bei der Auswahl der passenden Gitarre, der Amps, der Mikrofone bis hin zu mixtechnischen Aspekten wurde in zwei unabhängigen Workshops den Studenten eine Menge geboten. Unzähliges Equipment kam über zwei Studios verteilt zur Verwendung, um den Anspruch an modernem, aber auch vintage Gitarrensound gerecht zu werden.

Extensive guitar recording workshop at SAE Hamburg with different guitar amps.





Happy SAE students after the interesting workshop with Günter Merlau about sound design in modern radio plays.

Seminar: Sound Design in modern Radio Plays December 10, 2010

■ A seminar on sound design in modern radio plays was held on December 10th, 2010. The presentation was given by Günter Merlau (LAUSCH – Phantastische Hörspiele). As producer of over 50 radio plays, scenic readings and spoken pieces, he is one of the most successful and well-liked producers of "mature" radio plays. Merlau works as author, director, producer and musician to turn original tone recordings into finished radio plays. Through his extensive personal experience producing works ranging from "Lord of the Rings" to his own productions like "HELLBOY", "Drizzt" and "Die Schwarze Sonne" (The Black Sun), he is well acquainted with all the steps involved in producing a radio play. He is also the initiator of the biggest German radio play trade show "DIE HÖRSPIEL" (The Radio Play) and founder of the "HÖRSPIELER DES JAHRES" (Radio Player of the Year) award. Günter Merlau left the seminar participants with practice material so that each person could try out the things he/she learned on their own at a later date in the SAE Institute Studios.

Seminar: Sounddesign im modernen Hörspiel 10. Dezember 2010

■ Am 10.12. fand ein Seminar über Sounddesign im modernen Hörspiel statt. Den Vortrag hielt Günter Merlau (LAUSCH – Phantastische Hörspiele), der als Produzent von über 50 Hörspielen, szenischen Lesungen und Hörstücken einer der erfolgreichsten und beliebtesten Hörspielproduzenten Deutschlands für „erwachsenes“ Hörspiel ist. Merlau arbeitet sowohl als Autor, Regisseur, Produzent und Musiker für hörspielhafte Umsetzungen von O-Ton Umsetzungen wie „Der Herr der Ringe“ bis Eigenentwicklungen wie „HELLBOY“, „Drizzt“, und „Die Schwarze Sonne“ und ist mit allen Schritten einer Hörspielproduktion aus umfangreicher eigener Erfahrung bestens vertraut. Außerdem ist er Initiator der größten Deutschen Hörspielmesse „DIE HÖRSPIEL“ und Begründer des Preises: „HÖRSPIELER DES JAHRES“. Ergänzend wurde von Günter Merlau Übungsmaterial zur Verfügung gestellt, so dass das im Vortrag Erlebte auch eigenständig in den Studios des SAE Institutes nachvollzogen werden konnte.

STUDIO-KLANGQUALITÄT UND ROBUSTHEIT IN PERFEKTER HARMONIE



Shure KSM Mikrofone bestehen aus ausgesuchten Premium-Komponenten und bilden Klangnuancen bis ins Detail ab. Sie kombinieren auf einzigartige Weise bemerkenswerte Soundqualität mit ungeahnter Strapazierfähigkeit. Die neuen Modelle KSM42 und KSM44A sind mit der Prethos Advanced Preamplifier Technology ausgestattet - einem Meilenstein der Verstärkertechnologie für beispiellose Audioperformance mit extrem niedrigem Eigenrauschen und hohem Dynamikumfang.



Seminar with Konrad Halver, the radio play legend at SAE Hamburg.

Masterclass with Konrad Halver, December 17, 2010

■ On Tuesday, November 9, 2010, the radio play legend and radio play producer, Konrad Halver, was our guest at the SAE Institute Hamburg and held a seminar for SAE alumni and students. For many years, Konrad Halver has run the Graceland Studios in Hamburg. He is an actor, radio playwright, author and speaker. Under his direction, the program of the radio play label "EUROPA" (now under UNIVERSAL) came into being in the 1960's. The first radio play version of Dracula and the leg-

endary Winnetou series, in which he spoke the starring role, were part of that program. One of his current projects is called "Commissioner Dobranski", a crime radio play series with local color from the Hamburg area. Together with his partner, Marko Peter Bachmann, he is currently producing a brand new episode of the old, cult comic radio plays "Mopsymops". Konrad Halver's presentation had to do with that production and he granted the participants a deep insight into the professional world of major league radio plays. The new episode of "MopsyMops" will be available in stores soon.

■ Am Dienstag, den 09.11.2010 war die Hörspiellegende und gleichzeitiger Hörspielproduzent Konrad Halver im SAE Institute Hamburg zu Gast und hielt ein Seminar für SAE Alumni und Studenten. Konrad Halver betreibt seit Jahren die Graceland-Studios in Hamburg, ist Schauspieler, Hörspielmacher, Autor und Sprecher. In den 1960er-Jahren entstand unter seiner Regie das Programm des Hörspiellabels EUROPA (heute bei UNIVERSAL), darunter auch die erste Hörspielfassung von Dracula und die legendäre Winnetou-Serie, in welcher er die Titelrolle sprach. Eins seiner aktuellen Projekte heißt „Kommissar Dobranski“, eine Krimi-Hörspielserie mit Hamburger Lokalkolorit. Mit seinem Partner Marko Peter Bachmann produziert er derzeit eine brandneue Folge der alten, kultigen Comic-Hörspiele „Mopsymops“. Über diese Produktionen dozierte Konrad Halver und erlaubte tiefe Einblicke in die professionelle Welt des Hörspiels der Oberliga. Die Neuauflage von „Mopsymops“ wird demnächst im Handel erhältlich sein.

Leipzig

Drum Recording Workshop

■ To kick off the year, the first external teaching event for students in the various Audio Engineering Diploma courses took place in January at the recording studio in the "Ida" villa on the "Sparkasse Media Campus". In small groups, the students had the hands-on opportunity to get into the details of microphoning and then recording a live drum set. This cooperative effort came about thanks to Gerd Marczinzik, Technical Manager of the Media Campus. Many years ago, he himself graduated from an Audio Engineering course at SAE-Leipzig. In the meantime, in his role as Technical Manager, Gerd has spent a long time fulfilling his primary responsibility of taking care of the technical aspects of the recording studio.

■ Zum Jahresauftakt fand im Januar die erste externe Lehrveranstaltung für die Studenten verschiedener Audio Engineer Diploma Kurse auf dem Mediacampus der Sparkasse in der Villa „Ida“ im dortigen Tonstudio statt. Die Studenten hatten in kleinen Gruppen Gelegenheit, sich ganz ausführlich mit dem Mikrofonieren und der anschließenden Aufnahme eines Schlagzeuges auseinanderzusetzen. Ins Leben gerufen wurde diese Kooperation vom technischen Leiter des Mediacampus Gerd Marczinzik, welcher vor vielen Jahren

A challenging task – microphoning a drum set.



SAE Night 2010

■ A four-man team of SAE Leipzig students did a great job organizing and putting on the last SAE Night in the "Lagerhof" club. In the context of a shared Bachelor project, this public event was thought through from start to finish to the smallest detail and professionally executed. The evening featured the bands "Lament", "Stilbruch" and "Inklusiv". The number of guests attending far exceeded expectations and the mood was exciting. Of course, the organizers had the support of the SAE Leipzig team, but also of former students in providing the necessary sound and lighting systems. In the end it was clear: The effort paid off and all the work, which got really intense at times, was certainly not wasted.

■ Ganze Arbeit leistete ein vierköpfiges Team von Leipziger SAE Studenten bei der Organisation und Durchführung der letzten SAE Night im Club „Lagerhof“. Im Rahmen eines gemeinschaftlichen Bachelorprojektes wurde diese öffentliche Veranstaltung von Anfang bis Ende bis ins kleinste Detail durchdacht und professionell realisiert. Zu sehen waren an diesem Abend die Bands „Lament“, „Stilbruch“ und „Inklusiv“. Die Besucherzahlen übertrafen bei Weitem die Erwartungen und die Stimmung war ausgelassen. Unterstützung erhielten die Organisatoren selbstverständlich vom Team der SAE Leipzig, aber auch von ehemaligen Studenten im Hinblick auf die benötigte Beschallungs- und Lichttechnik. Am Schluss war klar: der Aufwand hat sich gelohnt und die mitunter erheblichen Anstrengungen waren keinesfalls umsonst.



The undefeated local champions – the team "Kompressor." The Team (from left to right) – Tobias Wenzel, Jens Hahmann, Friedrich Ackner and Danny Mengenmann.

selbst an der SAE Leipzig einen Audio Engineer Diploma Kurs erfolgreich absolvierte. Als technischer Leiter ist Gerd mittlerweile seit längerer Zeit in erster Linie für die technische Betreuung des Tonstudios verantwortlich.



SAE Leipzig Soccer Cup

■ The fourth SAE Leipzig Soccer Cup took place recently in the "Soccer World" in Leipzig. In the meantime, one can surely say that the annual gathering of students, alumni and, of course, the SAE Leipzig team to compete on the soccer field has become a good tradition. A total of six teams entered the competition. The winner's trophy was again taken home by the "Kompressor" team - for the third time in a row. After the athletic activities, there was free beer in the sport bar. All in all, it was a successful event – one that will be repeated in the coming year in its tried and true tradition.

■ In der Soccer World Leipzig fand unlängst der vierte SAE Leipzig Soccer Cup statt. Mittlerweile kann man sagen, dass es sich um eine gute Tradition handelt, wenn sich einmal jährlich Studenten, Alumni und natürlich das Team der SAE Leipzig zum Kräfteressen treffen. Insgesamt sechs Mannschaften traten zum Wettstreit an. Der begehrte Wanderpokal ging auch diesmal wieder, und das nunmehr zum dritten Mal in Folge, an das Team „Kompressor“. Im Anschluss an die sportliche Aktivität gab es Freibier in der Sportsbar. Alles in allem eine gelungene Veranstaltung, welche auch im kommenden Jahr in altbewährter Tradition wieder stattfinden wird.

Munich

SAE visits Pictorion "Das Werk" ("The Factory") in Munich (www.das-werk.de).

■ The current FADF310 Film and Animation course paid a visit to "The Factory" on October 7th, 2010 and had the opportunity to gain some deep insight into one of the leading postproduction companies. The tour through "The Factory" led through all areas of film processing, starting with the film sampling (Telecine) through color correction and scanning (Arrilaser), among others. In addition, the students viewed the cutting studios and the MAZ (magnetic tape) recording equipment, observed the work in the Art Department for Motion Graphics and 3D Animation, and learned some new tricks of the Avid cutter. Many thanks to the entire "The Factory" team! We are already looking forward to our next visit!

■ Am 7.10.2010 war der aktuelle Film- und Animationkurs FADF310 zu Gast bei "das Werk" und bekam die Gelegenheit, tiefe Einblicke in eine der führenden Postproduktionsfirmen zu nehmen. Der Weg durch "das Werk" führte uns durch alle Bereiche der Filmbearbeitung, angefangen bei der Filmabtastung (Telecine) über die Farbkorrektur und Scanning (Arrilaser). Ferner besichtigten die Studenten die Schnittstudios und die MAZ Straße, sahen bei der Arbeit im Art Department für Motion Graphics und 3D Animation zu und lernten neue Tricks der Avid Cutter. Vielen herzlichen Dank an dieser Stelle an das gesamte „Werk“ Team! Wir freuen uns bereits auf das nächste Mal!



Hands-on experience at one of the leading postproduction companies "The factory."

Neumann Sennheiser visit SAE Munich.

■ The microphone comparison workshop presented by Neumann on December 7, 2010 was very informative. During a "listening meeting" in the SSL Studio, attended by interested alumni and students, Kai Kemper from Neumann demonstrated the difference between analog and digital Neumann microphones. During the A-B comparison between analog and digital microphones of the same type, the participants were impressed by the fine differences they were able to discern in the sound of a saxophone and an acoustic guitar.

■ Sehr informativ gestaltete sich der von Neumann veranstaltete Mikrofon-Vergleichs Workshop am 7.12.2010. In einem Hörmeeting im SSL Studio demonstrierte Kai Kemper von Neumann den interessierten Alumni und Studenten den Unterschied zwischen analogen und digitalen Neumann Mikrofonen. Im A-B Vergleich zwischen typgleichen analogen zu digitalen Mikrofonen konnten die Teilnehmer eindrucksvoll den feinen Unterschieden am Beispiel eines Saxophons und einer Akustik Gitarre lauschen.



Microphone analogy with Neumann Sennheiser at SAE Munich.

The GTUG Boot Camp took place at SAE Munich on November 7th and 8th.

■ Besides programming Android applications with general „more hacking“ discussions, our Web students, along with 60 other participants, were also able to watch the preparations for the world record attempt "Blinkendroid world record at Google Developer Day Munich 2010". The highlight was Monday, with several developers and specialists from Google giving presentations on Android, Chrome and HTML5.

■ Vom 7 – 8 November 2010 fand in der SAE-München das GTUG Boot-Camp statt. Neben der Programmierung von Android-Applikationen mit gemeinsamen Diskussionen, mehr Hacking, konnten unsere Webstudenten mit den 60 weiteren Teilnehmern auch zusehen wie der Weltrekordversuch „Blinkendroid Worldrecord at Google Developer Day Munich 2010“ vorbereitet wurde. Die Highlights am Montag waren die Vorträge der Google-Entwickler und -Spezialisten zu den Themen Android, Chrome und HTML5.



Students at the GTUG Boot Camp with some developers from Google.

experience quality.

SOUND DEVICES

788T digital 12 track recorder

8 analog mic/line in with up to 76dB gain @ over 120dB DNR/0,004% THD max, digital in incl. AES42 mic support, 4 assignable mixtracks, input- & tracklimiter, 32Bit datapath, optional USB powered CL-8 & CL-9 DSP controllers for true mobile live recording



CL-8



CL-9

Distribution Germany:

Ambient Recording GmbH • Schleissheimer Str. 181 c • 80797 Munich
Phone: +49 89 360 55 100 • info@ambient.de • www.ambient.de

AMBIENT
RECORDING

Stuttgart



Mr. Bangladesh

■ We had the pleasure of welcoming a prominent visitor to the SAE Stuttgart facility. Mr. Bangladesh came to Stuttgart from the USA for the first NewSkool event. The star producer has already produced great artists like Ludacris, Missy Elliot, Beyonce and Usher. He shared his know-how about producing such big acts with our students and alumni and talked about his every-day life. All in all, a very successful event and a great opportunity for students to shake hands with a very successful R'n'B producer.

■ Es gab prominenten Besuch in den Räumlichkeiten der SAE Stuttgart. Mr. Bangladesh kam aus den USA zum ersten NewSkool Event nach Stuttgart. Der Starproducer hat schon Größen wie Ludacris, Missy Elliot, Beyonce oder Usher produziert. An seinem Wissen um die Produktion solcher Acts ließ er die Studenten und Alumni teilhaben. Außerdem erzählte er aus seinem alltäglichen Leben. Alles in allem eine sehr gelungene Veranstaltung und eine riesen Chance für die Studenten einem sehr erfolgreichen R'n'B Produzenten die Hand reichen zu können.

Star producer Mr. Bangladesh at SAE Institute Stuttgart.

Dr. Günther

■ In the person of Dr. Tobias Günther, the SAE Institute Stuttgart has found a highly qualified reinforcement for the instructor team in the area of 3D. Dr. Günther, from Elaspix, is a specialist for the 3D software "Blender". For his grand entry, he gave a very interesting and revealing workshop at the Institute and was subsequently available to answer student's questions on the subject of 3D.

■ Das SAE Institute Stuttgart findet in Dr. Tobias Günther eine hoch qualifizierte Verstärkung des Dozententeams im Bereich 3D. Dr. Günther von Elaspix ist Spezialist für die 3D-Software „Blender“. Als Einstieg war er für einen sehr interessanten und aufschlussreichen Workshop am Institute und stand den Studenten Rede und Antwort für alle Fragen rund um das Thema 3D.



Dr. Tobias Günther holds a seminar about 3D Blender.

Meet the Professionals

■ We were again able to offer very interesting and high-value events with our regularly scheduled "Meet the Professionals" workshops. Among others, we were able to welcome Dr. Thomas Dohmke as a guest speaker. He gave a presentation on the theme: "iPhone / iPad programming". With his agency "Codenautes", he has already programmed several popular apps.

■ In den regelmäßig stattfindenden Workshops unter dem Thema „Meet the Professionals“ konnten wir wieder sehr interessante und hochwertige Veranstaltungen anbieten. Zu Gast war unter Anderem Dr. Thomas Dohmke. Er dozierte zum Thema „iPhone / iPad programming“. Mit seiner Agentur „Codenautes“ programmierte er bereits einige bekannte Apps.

■ Another presentation drew many interested listeners to the halls of SAE Stuttgart. Claus Wilcke, a well-known texter who has worked for the German Children's Association, the City of Stuttgart and the "Stiftung Warentest" (Consumer testing agency), addressed the question, "What is a good text anyway?" In his two-hour presentation, he shared with the participants what it is that makes a text good and what methods are available to create good text. Plans are to offer an additional workshop in cooperation with our partner, the Film Commission in Stuttgart. The theme will be: "From the Screen Play to the Film Location – Production Preparations for College Projects". Christian Dosh, Head of the Film Commission, will share with our students what they need to consider when shooting a film and what they can expect to receive from the Film Commission to help them do so.

■ Ein weiterer Vortrag trieb viele interessierte Zuhörer in die Hallen der Stuttgarter SAE. Claus Wilcke ein bekannter Texter, der schon für den deutschen Kinderbund, die Stadt Stuttgart oder die Stiftung Warentest gearbeitet hat, dozierte zum Thema „Was ist eigentlich guter Text?“ In diesem zweistündigen Vortrag vermittelte er den Teilnehmern was guten Text ausmacht und welche Wege es gibt guten Text zu erstellen. Es ist geplant einen weiteren Workshop in Zusammenarbeit mit unserem Partner, der Film Commission in Stuttgart, anzubieten. Das Thema wird sein: „Vom Drehbuch zum Drehort – Produktionsvorbereitung von Hochschulprojekten“. Hierbei wird der Leiter der Film Commission Christian Dosh den Studenten vermitteln, auf was bei einem Dreh geachtet werden muss und welche Hilfe sie dabei durch die Film Commission in Anspruch nehmen können.



Claus Wicke addressed the question "What is good text anyway?"

Cooperation with the College of Music and Fine Arts

■ SAE Stuttgart cooperates with the College of Music and Fine Arts in Stuttgart. Through this cooperation, our audio students regularly have the opportunity to get involved in high-quality classical music productions and gain valuable experience in recording concerts and mixing classical music. HFM Kooperation:

■ Die SAE Stuttgart kooperiert mit der Hochschule für Musik und Bildende Künste in Stuttgart. Durch diese Kooperation haben unsere Audio Studenten regelmäßig die Chance an hochwertigen Klassikproduktionen mit zu wirken und können auf diese Weise wertvolle Erfahrungen bei Konzertaufzeichnungen und Mischungen klassischer Musik sammeln.

Fohhn Audio AG

■ Our students again had the opportunity to take a look behind the scenes at Fohhn Audio AG, a world-renowned manufacturer of loudspeaker systems located in Nürtingen. They were able to gather extensive information about the creation and production of loudspeaker systems and even have a look into the well-guarded Development Department.

■ Es gab auch wieder die Möglichkeit für unsere Studenten bei der Firma Fohhn Audio AG, einem weltweit bekannten Hersteller für Lautsprechersysteme mit Sitz in Nürtingen, hinter die Kulissen zu schauen. Die Studenten konnten sich eingehend über die Herstellung und Produktion von Lautsprechersystemen informieren und dabei auch einen Blick in die gut gehütete Entwicklungsabteilung werfen.



SAE students watching behind the scenes at Fohhn Audio AG.

Tigerenten Club

■ Another highlight for our students from every department was the opportunity to be present again on-site at the SWR-TV live broadcast and to experience all of its aspects first-hand. The fact that not only children have fun with the Tiger Duck in the Tiger Duck Club is proven without a doubt by the photo.

■ Als weiteres Highlight konnten unsere Studenten aller Fachbereiche wieder bei Liveübertragungen des SWR direkt mit vor Ort sein und alle Aspekte hautnah erleben. Dass nicht nur Kinder bei der Tigerente im Tigerenten-Club Spass haben, beweist unzweifelhaft das Foto.



Netformic

■ In September, our Web Design & Development students had the opportunity to have a look at a normal workday at the well-known Internet agency Netformic in Stuttgart. Timo Weltner, General Manager of Netformic, invited the students in for a tour of the facility and explained the various areas of activity of his employees. He also told them about the possibilities of doing a practicum and described the jobs in the various areas.

■ Im September hatten unsere Webdesign & Development Studenten die Möglichkeit einen Einblick in den Alltag der bekannten Internet-Agentur Netformic aus Stuttgart zu ergattern. Timo Weltner, Geschäftsführer von Netformic, lud zur Besichtigung der Räumlichkeiten ein und erklärte die verschiedenen Tätigkeitsfelder seiner Mitarbeiter. Dabei wurden den Studenten auch die Möglichkeiten für Praktikas und Arbeitsstellen in den unterschiedlichsten Bereichen aufgezeigt.

Course begin

■ We had the pleasure of welcoming many new students to our school in Stuttgart this past September. 3 Audio courses, 1 DJD-course, 2 Film courses and 1 Web Design course were formed. We are very happy with such a large response and want to say again to our new students, "Welcome to SAE!"

■ Im September durften wir wieder viele neue und interessierte Studenten in unsere Schule in Stuttgart begrüßen. 3 Audiokurse, 1 DJD-Kurs, 2 Filmkurse und 1 Webdesignkurs sind zu Stande gekommen. Wir freuen uns über solch große Resonanz und heißen die neuen Studenten herzlich willkommen.

Adam AX-Serie

Sonder- konditionen

für SAE Studenten/Alumnis
und Auszubildende
Ton/Musik/Medien



Innovative Produkte
für perfekte
Raumakustik!



Wave Wood



Multi Fusor DC2



Flexi Screen

Geneva



"Money Shit" a very expensive final project by Henry Diop.

Various Masterclasses

■ Various Masterclasses were offered including one given by Patrick Léger, who presented the production of a television series in Switzerland, and one with Pascal Montjovent, who shared his experiences as DOP (Director of Photography) on large productions done in western Switzerland.

■ Verschiedene Masterclasses wurden durchgeführt, unter anderem mit Patrick Léger, welcher die Produktion einer Fernsehserie in der Schweiz erläuterte, oder Pascal Montjovent, der seine Erfahrungen als DOP an den großen Westschweizer Produktionen vermittelte.

What's to do?

■ What does one do as an SAE student with a finals project due? One gets the "Red" and 2 Lamborghinis worth over half a million Swiss Franks and produces a Hip Hop clip. That is what Henri Diop did in September of last year with his project entitled "Money Shit".

■ Was macht man, wenn man SAE-Student ist und seine Abschlussproduktion noch zu erledigen hat: Man besorgt sich die „Red“ und 2 Lamborghinis im Wert von über einer halben Million CHF und produziert einen Hip Hop Clip. So geschehen im September letzten Jahres unter dem Projektnamen „Money Shit“, realisiert von Henri Diop.



Listen to the master!

NEWTICKER

■ An interview with our Instructor, Yvan Bing, regarding his work with Phil Collins appeared in the January issue of Sound On Sound Magazine. The new Hip Hop Producer Certification Course enjoys great popularity. Where else but at SAE can one dive into the world of Hip Hop with local greats like Yvan Peacemaker (Producer of Stress), Just One (Sens Unik), Green Giant and Vincz Lee (both resident "Downtown Boogie" on Couleur3)? We are looking forward to the final productions.

■ Unser Dozent Yvan Blig wurde in der Januar-Ausgabe vom Sound On Sound Magazine betreffend seiner Tätigkeit für Phil Collins interviewt. Der neu gestartete Hip Hop Producer Zertifikatskurs erfreut sich grosser Beliebtheit. Wo sonst als an der SAE kann man mit lokalen Grössen wie Yvan Peacemaker (Produzent von Stress), Just One (Sens Unik), Green Giant und Vincz Lee (beide Resident „Downtown Boogie“ auf Couleur3) in die Welt des Hip Hop eintauchen? Wir sind gespannt auf die finalen Produktionen.

■ Preparations for the opening of the Qantm Institute at the SAE Geneva Facilities are progressing full-speed-ahead and will be completed by September 2011. The local industry is already looking forward to our future graduates.

■ Die Vorbereitungen für die Eröffnung des Qantm Institut's in den Räumlichkeiten der

Genfer SAE laufen auf Hochtouren und werden für September 2011 abgeschlossen sein. Die lokale Industrie freut sich schon auf unsere zukünftigen Absolventen.

■ Practical training under live conditions continues to be an emphasis at the Geneva SAE Institute. In addition to numerous workshops and practical applications in studios, clubs and regional concerts for our audio students, there were also several things for our camera people to do.

■ Praktisches Training unter realen Bedingungen wird weiterhin gross geschrieben am „SAE Institute Genève“. Neben den zahlreichen Workshops und Übungen in Studios, Clubs und an Konzerten in der Region für unser Audiostudenten gab es auch für die Kameraleute einiges zu tun:

■ Film teams recorded the happenings at various trade shows or industry gatherings (like the international Animations Film Festival in Annecy in June or the Communica in Geneva in October) as well as at other events.

■ Die Präsenz an verschiedenen Berufsausstellungen oder Industrietreffen (wie das internationale Animationsfilmfestival in Annecy im Juni oder die Communica im Oktober in Genf) wurden ebenso gefilmt wie verschiedene andere Anlässe.

■ Five students filmed the presentation of the new jewelry collection "Spinel" by the Geneva jeweler "Aymeric Futol". A fashion show rounded off the event.

■ Ende November gab es die Präsentation der neuen Kollektion „Spinel“ des Genfer Juweliers Aymeric Futol, eine Modeschau rundete den Anlass ab und das ganze wurde von 5 Studenten gefilmt.

■ Just before Christmas, another team of 5 students produced a "making of" on the opening of a new Visuals Schweiz office. All representatives of the audiovisual industry in the Romandie region of Switzerland were present at the opening.

■ Kurz vor Weihnachten gab es noch die Eröffnung des neuen Geschäftslokals von Visuals Schweiz, zu welcher 5 Studenten unter Präsenz der gesamten Vertreter des audiovisuellen Business der Romandie ein Making-of erstellt haben, .

■ The Band "Seven Live" from Lyon were filming their video clip with the help of SAE students. Preparations for the shooting lasted a whole week.

■ Die Lyoner Gruppe „Seven Live“ drehte ihren Videoclip mit Hilfe von SAE-Studenten. Die Vorbereitungen für den Dreh dauerten eine ganze Woche.

■ The cooperation with local TV stations for short news reports continued to run beautifully. ➤

■ Die Zusammenarbeit mit den lokalen TV-Stationen für kleinere Reportagen laufen weiterhin ausgezeichnet. ➤



musikmesse

Frankfurt am Main
April 6-9, 2011 SPL booth 5.1 B82

Neos | 24 channels on 120 volts | www.spl.info



■ Between February and April, we accompanied the "Miss und Mister Suisse Romande" team. We started with castings in the largest shopping center in the Romande region, then a promo-tour and finally, the preparation week for a sea cruise, during which the 24 candidates were prepared for the grand finale in Montreux. We accompanied the "Equipe" (team) to all 15 events with varying groups of students so that all had the opportunity to participate. A lot of good opportunities for our students to spice up their show reels!

■ Zwischen Februar und April begleiten wir die Equipe von „Miss und Mister Suisse Romande“. Zuerst finden Castings in den größten Einkaufszentren der Romandie statt, danach

eine Promotour und dann die Vorbereitungswoche auf einem Kreuzfahrtschiff, in der die 24 Kandidaten auf das große Finale in Montreux vorbereitet werden. Wir begleiten die Equipe an allen 15 Anlässen in wechselnder Formation um allen Studenten die Chance zu geben daran teilzuhaben. Viele gute Möglichkeiten für unsere Studenten ihren Showreel aufzupeppen!

■ Then, in January, our students had access to the "Salon International de la Haute Horlogerie" thanks to Gwyneth Paltrow, Ambassador of the "Baume et Mercier" brand. The event hosted 12,500 invited guests and 1,200 journalists and offered more than 30,000 square meters of exhibition space – and our

students were right there in the midst of it all! A control center with several cameras and live streaming was set up and operated live at the event.

■ Im Januar dann hatten wir Zugang zum „Salon International de la Haute Horlogerie“, mehr als 30.000 m² Ausstellungsfläche, 12.500 geladenen Gästen sowie 1.200 Journalisten. Und dank der Marke „Baume et Mercier“ mit ihrer Botschafterin Gwyneth Paltrow unsere Studenten mittendrin. Diese bedienten eine Regie mit mehreren Kameras und Live-Streaming.

Zurich



Hands-on SHNIT Festival in Bern.

SHNIT Festival

■ The short film is becoming more and more appreciated. Short films and videos are booming on diverse Internet platforms from Youtube to Vimeo. Debuting filmmakers as well as established, ambitious film producers recognize the advantages of the „small but beautiful“ and produce a growing number of high-quality short films year for year. At this year's SHNIT-Festival in Bern, a film team consisting of SAE Zurich film students was able to participate on the scene and follow the event. Equipped with cameras and microphones, the students created a short portrait of the festival. The experience they gained doing the project was invaluable and unforgettable.

■ Der Kurzfilm erfreut sich einer wachsenden Beliebtheit. Kurze Filme und Videos boomen auf diversen Internetplattformen von Youtube bis Vimeo. Sowohl debütierende, als auch bereits etablierte ambitionierte Filmschaffende wissen die Vorzüge der kleinen Feinen zu schätzen und produzieren Jahr für Jahr eine wachsende Anzahl von hochqualitativen Kurzfilmen. Beim diesjährigen SHNIT-Festival in Bern konnte ein Filmteam, bestehend aus Studenten des Filmdepartements der SAE Zürich, direkt vor Ort mitwirken und den Event mit verfolgen. Ausgerüstet mit Kameras und Mikrofonen, erstellten die Studenten ein kurzes Portrait über das Festival. Die Erfahrungen, welche sie dabei gesammelt haben, waren eindrücklich und unersetzbar.

Workshops

■ In November 2010, SAE Zurich hosted various workshops, which were received by students and guests alike with great interest. The successful Live Beats Series by Ableton and Novation was complemented by several smaller workshops on the current hot topic, Automap. The Melodyne Editor Tour also sent their specialist, Ulf Kaiser, to Switzerland to demonstrate in an exclusive workshop just how easy and creative it can be to work with audio today.

■ Im November 2010 war die SAE Zürich Gastgeber für verschiedene Workshops, die bei Studenten und Interessenten auf sehr grosses Interesse stiessen. Neben dem Besuch der erfolgreichen Live Beats Serie von Ableton und Novation wurden als Ergänzung mehrere kleinere Workshops zum aktuellen Thema Automap organisiert. Aber auch die Melodyne Editor Tour schickte ihren Spezialisten Ulf Kaiser in die Schweiz um an einem exklusiven Workshop zu zeigen, wie einfach und kreativ der Umgang mit Audio heute sein kann.



A lot of workshops at SAE Zurich.

Vienna



Christoph Bush (manager vienna) with Akira Jimbo and Eberhard Dürschmid.

A lot of interesting Workshops

■ After the renovation work was completed last spring, things really took off at SAE Vienna. There have been all sorts of exciting workshops and presentations from the media industry over the last 6 months. A couple of examples have been the presentation by Eberhard Dürschmid, CEO of Greentube and the Drum workshop given by the Japanese Jazzfusion-Drummer Akira Jimbo in Cooperation with Beatboxx, an Association for drummers.

■ Nach dem Umbau im letzten Frühling brodelt es so richtig an der Wiener SAE. In den letzten 6 Monate gab es jede Menge spannende Workshops und Vorträge aus der Medienindustrie, wie z.B. vom Eberhard Dürschmid, dem CEO von Greentube oder einen Drumworkshop des japanischen Jazzfusion-Drummer Akira Jimbo in Kooperation mit Beatboxx/Verein für Schlagzeuger.

A lot of Work ...

■ The students did a lot of their course work outside of the SAE Vienna facilities as well. Besides the SAE Nights, for which the audio students provided the right sound and the film students the right picture, both the film and audio students were also able to gain practical experience recording large-scale live events. A live recording of the Taucher/Wendt/Thier – Jazz Trio using 5 cameras was organized and also the 12th anniversary of the Austrian Ska-Punk Band Guadalajara held in the Porgy&Bess club was recorded using no less than 9 cameras. That means a lot of postproduction work – work that is in full swing as this is being written.

■ Auch ausserhalb der SAE Wien wurde viel gearbeitet im Rahmen der Ausbildungen. Neben den SAE Nights, bei der die Studierenden der Audioabteilung für den richtigen Ton und die der Filmabteilung fürs passende Bild sorgten, konnten die Film- und Audiostudenten auch praktische Erfahrung bei der Aufnahme großer Live-Events sammeln. So wurde ein Livemitschnitt des Taucher/Wendt/Thier – Jazz Trios mit fünf Kameras organisiert und auch das 12-jährige Jubiläum der österreichischen Ska-Punk Band Guadalajara hielten die Studenten im Porgy&Bess mit nicht weniger als neun Kameras fest. Viel zu tun für die Postproduktion, die gerade in vollem Gange ist.

SOUNDCHECK STATT STÖRFUNK!



FIT FÜR DIE DIGITALE DIVIDENDE? MACHEN SIE DEN SOUNDCHECK ONLINE!
WWW.SENNHEISER.DE/DDREADY

Machen Sie den Digitale Dividende-Check im Internet! Einfach Ihr Wireless-Setup auswählen – sofort sehen Sie, ob Ihre Technik zukunftsfähig ist.

In jedem Fall ist Sennheiser Ihr Partner für die drahtlose Zukunft: mit professionellem Equipment, erstklassigem Service und qualifizierter Beratung.

NEWS

EUROPE

London News



SAE sound quality at the Oxjam music festival

London

Fx & Mat: 3D Guest Lecturer

■ The immensely talented Siggraph Award winners Fx & Mat shared their top three tips with students, demonstrated examples of their work, and explained the process and production of successful animation during their informative 3D guest lecture.

■ Die großen Nachwuchstalente und Preisträger des Siggraph Award Fx & Mat verrieten den Studenten ihre drei besten Tipps, zeigten Beispiele ihrer Arbeit und erklärten die Entstehung und Produktion einer erfolgreichen Animation während ihres informativen 3D-Gastvortrags.



3D guest lecture in London

BPM 2010 in Birmingham

■ Staff and students received a brilliant response to the SAE Institute/BPM Learning Zone stand at Europe's largest DJing and electronic music production event. BPM, held at Birmingham's NEC, combines a huge exhibition of DJ and production equipment with an inspiring educational programme and eclectic mix of DJ sets and performances.

■ Das Team und die Studenten bekamen ein hervorragendes Feedback zu dem SAE Institut/ BMP Learning Zone-Stand bei Europas größtem Event zu DJing und elektronischer Musikproduktion. Die BMP, die in Birmingham's Messezentrum NEC stattfand, verbindet die Präsentation einer immensen Auswahl von DJ- und Produktionsequipment mit einem inspirierenden Vermittlungsprogramm und einem vielseitigen Mix aus DJ-Sets und -performances.



SAE exhibits at the BPM event in Birmingham

SAE Rocks with Oxjam

■ Oxjam, the charitable music event that has raised more than £1.2 million for Oxfam since 2006, was given an extra boost when SAE London students helped out with sound and equipment at the Kilburn and Brick Lane London events, resulting in some high quality sound! Supporters of Oxjam include Fatboy Slim, Basement Jaxx, Editors, Roots Manuva, Jarvis Cocker and Hot Chip.

■ Oxjam, das karitative Musikevent mit dem seit 2006 über 1,2 Million Britische Pfund für Oxfam zusammengesommen sind, hat noch einmal einen extra Kick bekommen, als Studenten der SAE London das Event in der Londoner Kilburn Lane und der Brick Lane im Bereich Ton und mit Equipment unterstützt haben. - Das Festival hatte dadurch einen erstklassigen Sound! Oxfam wird unterstützt von u.a. Fatboy Slim, Basement Jaxx, Editors, Roots Manuva, Jarvis Cocker und Hot Chip.

Digital Journalism Open Day

■ Equipment displays, demonstrations, and a chance to meet media professionals were all on the news schedule for a special Open Day introducing SAE London's new Digital Journalism Diploma course. Visitors had a chance to fire questions at the Q&A panel that included Kerry Eustice, Guardian journalist and content manager, Peter Hay, digital editor for PR Week, and David Hayward, BBC School of Journalism.

■ Equipment-Präsentationen und Demonstrationen sowie die Möglichkeit, Medienprofis zu treffen - all das stand auf dem Programm des Special Open Door Day, mit dem die SAE London den neue Digital Journalism-Diplomkurs vorstellte. Die Besucher hatten die Gelegenheit, das Q&A-Panel mit Frage zu bombardieren, zu dem u.a. Kerry Eustice, Journalistin und Content Manager beim Guardian, Peter Hay, Digital Editor bei PR Week, und Davis Hayward von der BBC School of Journalism gehörten.

New Short Courses announced

■ SAE London has announced a selection of new short courses including Logic Pro 9, Pro Tools 9, Ableton Live 8, Music Theory for Electronic Music Producers, Secrets of Mixing, Music Business, Film Boot Camp, Introduction to Photoshop for Web and Introduction to Flash for Web.

■ Die SAE London hat eine Reihe neuer Kurzurse angekündigt, u.a. für Logic 9, Pro Tools 9, Ableton Live 8 und zu Themen wie „Musiktheorie für Produzenten elektronischer Musik“, „Geheimnisse des Mischens“, zum Musikgeschäft, ein Film-Bootcamp sowie Einführungskurse in Photoshop für das Web und Flash für das Web.

Glasgow

Student YouTube Channel Launch

■ SAE Glasgow celebrated the New Year with the launch of its very own YouTube channel. Now people can discover, watch and share originally-created video projects by film students, or listen to bands recorded by the Audio Engineering students. The channel will also provide a series of short tutorials giving visitors a sample of film-making workflow and also updates on the latest news and events at SAE Glasgow. You can visit the channel and watch the videos by going to:

<http://youtube.com/user/SAEInstituteGlasgow>

■ Die SAE Glasgow hat das Neue Jahr mit der Einführung ihres eigenen YouTube Channels gefeiert. Nun können Internetnutzer Videoprojekte der Filmstudenten entdecken, anschauen und weiterempfehlen, oder sich Bands anhören, die von den Audio Engineering Studenten aufgenommen wurden. In Zukunft wird der Channel auch eine Reihe von Tutorials zeigen, die Besuchern einen Einblick in den Ablauf einer Filmproduktion vermitteln. Darüberhinaus sollen auch aktuelle News und Events der SAE Glasgow präsentiert werden. Der Channel und die Beiträge finden sich unter:

<http://youtube.com/user/SAEInstituteGlasgow>



Watch SAE Glasgow's YouTube Channel!



Film director Martin Smith holding a guest lecture.

Top-tips from award-winning Film Director

■ Award-winning Scottish film director Martin Smith took time out from his busy schedule to share some top-tips and advice with SAE Glasgow Digital Film Making students during his guest lecture visit.

Martin spoke about his experiences in making music videos and short films, including his award-winning "Tracks" and four documentary slots called "My City: Edinburgh" that he directed and that were broadcast on Channel 4 last year.

■ Der preisgekrönte schottische Filmregisseur Martin Smith fand trotz seines vollen Terminkalenders Zeit für eine Gastvorlesung an der SAE Glasgow, in der er den Digital Film Making Studenten erstklassige Tipps verriet und ihnen Ratschläge gab.

Smith sprach über seine Erfahrungen im Bereich Musikvideo und Kurzfilm und ging dabei unter anderem auf „Tracks“ und die vierteilige Dokumentation „Meine Stadt: Edinburgh“ ein, bei der er Regie führte und die letztes Jahr auf Channel 4 gezeigt wurde.

Surprise in Store at Apple

■ Members of the public were given a welcomed surprise when lecturers from SAE Institute Glasgow delivered a series of seminars at the city's Apple Store. The seminars, which have now been taking place for three years, are designed to help people uncover some of the exciting possibilities available to them within the realm of creative media.

Film lecturer Dan Ashman opened the first session with a look at Final Cut Studio workflow for short film production; he will also soon be delivering a talk on authoring to DVD using Apple's DVD Studio Pro and Adobe Creative Suite 5. A talk on dynamic music production in Logic Pro by Electronic Music Production lecturer Andy Jackson is planned for the future with DJ and lecturer Esa Williams discussing Ableton Live, the "must have" platform for live electronic performance.

■ Die Kunden des Apple Stores in Glasgow waren angenehm überrascht, als Dozenten des SAE Institute Glasgow dort eine Seminarreihe abhielten. Die Seminare, die seit nunmehr drei Jahren stattfinden, sollen den Nutzern helfen, neue aufregende Möglichkeiten zu entdecken, die sich ihnen im Reich der kreativen Medien bieten. Der Film-Dozent Dan Ashman eröffnete die Reihe mit einem Einblick in den Workflow von Final Cut Studio bei der Produktion von Kurzfilmen. Demnächst wird er in das DVD-Authoring mit Apples DVD Studio Pro und Adobe Creative Suite 5 einführen. Weiterhin ist ein Vortrag über dynamische Musikproduktion mit Logic Pro geplant, den der Electronic Music Production Dozent Andy Jackson zusammen mit dem DJ und Dozenten Esa Williams halten wird. Im Zentrum wird Ableton Live stehen, die „Must Have“-Plattform für elektronische Live Performances.

Liverpool

Cream of the Crop

■ "Capture the sights and sounds of the Creamfields 2010 Music Festival" was the brief for 18 SAE Institute film students. This annual event for die-hard dance music fans billed such names as Tiesto, David Guetta, Armin van Burren, Paul van Dyke among many others. Our crew was able to record interviews and performances with utmost professionalism.

Pressure and intense deadlines were the themes of the weekend for the highly motivated team who worked under the guidance of SAE staff including SAE Liverpool's Audio Head Lecturer Paul Nolan. Footage was shot and edited on location in real time and uploaded to the official Creamfields YouTube channel almost instantaneously!

■ „Haltet das Musikfestival Creamfields 2010 in Bild und Ton fest“ – so lautete der Auftrag für 18 Filmstudenten des SAE Institute. 2010 traten bei dem jährlich stattfindenden Festival für eingefleischte Dance Music Fans Acts wie Tiesto, David Guetta, Armin van Burren, Paul van Dyke und viele andere auf, und unsere Crew zeichnete mit höchster Professionalität Interviews und Konzerte auf. Hoher Druck und knappe Deadlines begleiteten das höchstmotivierte Team durch das gesamte Wochenende. Unter Anleitung von SAE-Mitarbeitern, darunter SAE Audio Head Lecturer Paul Nolan, wurde vor Ort gedreht und in Echtzeit geschnitten, um das Material dann fast simultan auf den offiziellen YouTube Channel des Festivals hochladen zu können!

Top Names Line-Up for Producer Sessions

■ SAE Liverpool held its very first Producer Sessions series giving the audience access to some of the top names in electronic music production and a perspective on how they work, how they create their sounds as well as insight into their creative process. The first session featured the mighty Futurebound & Matrix, who were fresh from a big USA tour and are set to release their second artist album as collaborative producers. The impressive and internationally recognised DJ, producer, club promoter, and music aficionado Yousef shared his experience and knowledge for the second session in the series. And the talented Christian Davies, who has established himself as one of the UK's most sought-after producers, presented the third.

■ Die SAE Liverpool hat den Startschuss für ihre Producer Sessions geben. Die Sessions sollen die Studenten mit erstklassigen Profis aus dem Bereich der elektronischen Musikproduktion bekannt machen, ihnen Einblick in deren Arbeitsweise, die Produktion ihrer Sounds und die kreativen Prozesse geben. Die erste Session fand mit den großen Futurebound & Matrix statt, die gerade von ihrer ausgedehnten USA-Tour kamen und bald ihr zweites gemeinsames Album veröffentlichen werden. Der beeindruckende, international bekannte DJ, Produzent, Club-Promoter und Musikaficionado Yousef gewährte den Studenten in der zweiten Session einen Einblick in seine Erfahrungen und Kenntnisse. Die dritte Session der Reihe hielt Christian Davies, der sich in Großbritannien als einer der begehrtesten Nachwuchsproduzenten etabliert hat.

Oxford

Foley Supremo kicks off Guest Lecture Season

■ Foley recording supremo Alex Joseph kicked-off SAE Oxford's season of distinguished guest lectures, delivering an outstanding lecture on Foley recording techniques. Drawing on his recent experiences working on such films as "The Green Zone" and together with a huge assortment of props, he demonstrated the mindset of a man who looks at film and "sees" sound. Joseph, one of the leading audio engineers working in the area of sound for film, was awarded 7 nominations and won a "Golden Reel Award" for "Harry Potter and the Goblet of Fire". His list of credits includes "Quantum of Solace", "Mamma Mia!", "10000 BC", "Hot Fuzz", "Casino Royale" and "Charlie and the Chocolate Factory".

■ Die SAE Oxford setzte ihre Reihe von Vorträgen renommierter Gastredner fort. Den Anfang machte der führende Foley Recordist Alex Joseph. Anhand seiner jüngsten Filmarbeiten, zu denen u.a. „The Green Zone“ zählt, und mit einer riesigen Auswahl an Requisiten demonstrierte Joseph die Sichtweise eines Artists, der, wenn er sich einen Film anschaut, den Sound „sieht“. Joseph, einer der führenden Audio Engineers im Bereich Filmtone, war sieben Mal für den „Golden Reel Award“ nominiert, mit dem er für „Harry Potter und der Feuerkelch“ auch ausgezeichnet wurde. Zu seiner Arbeit zählen Filme wie „Ein Quantum Trost“, „Mamma Mia!“, „10000 BC“, „Hot Fuzz“ und „Charlie und die Schokoladenfabrik“.

DSAI International Conference at SAE Institute World HQ

■ DSAI 2010, the 3rd International Conference on Software Development for Enhancing Accessibility and Fighting Info-exclusion, took place at the prestigious SAE Oxford World HQ campus. Researchers from all over Europe gathered to discuss topics that included accessibility, interfaces, interaction, adaptive interfaces, novel and multi-modal user interfaces, brain computer interfaces, and gesture interface technologies. Jason Colman, Games Programming Lecturer from SAE London, and José Bidegain, a student from SAE Amsterdam, both presented papers. Read more on page 128.

■ DSAI 2010, die 3. Internationale Konferenz zur Förderung des Zugangs zu und gegen den Ausschluss von Informationen) fand auf dem Campus des SAE Headquarters in Oxford statt. Wissenschaftler aus ganz Europa diskutierten über Themen wie die Zugänglichkeit von Informationen, Interfaces, Interaktion, adaptive Interfaces, neue und multimodale Nutzerschnittstellen, Gehirn-Computer-Schnittstellen und durch Gestik gesteuerte Interface-Technologien. Jason Colman, Dozent für Spieleprogrammierung an der SAE London, und José Bidegain, Student an der SAE Amsterdam, präsentierten beide wissenschaftliche Arbeiten auf der Konferenz. Mehr dazu auf Seite 128.

Classic Nymand teams up with DPA for Oxford Students

■ Oxford's Holywell Music Room, the oldest custom-built concert hall in Europe that first opened its doors to the public in 1748, played host to an exclusive audience of SAE Oxford Audio Production students. Internationally renowned virtuoso violinist Bjorn Klieman performed for students who, under the tutorship of classical and acoustic recording expert Mikkel Nymand, captured the performance through a variety of multi-channel arrays utilising DPA microphones and support systems. This unique occasion was recorded by veteran engineer Walter Samuel from Sound Network, and a de-brief lecture the following day presented by Mikkel gave students the opportunity to hear the results.



■ Der Holywell Music Room in Oxford ist die älteste eigens für diesen Zweck errichtete Konzerthalle. In diesem 1748 eröffneten Saal waren die Audiostudenten der SAE Oxford Gäste einer exklusiven Veranstaltung. Der international renommierte Violinvirtuose Bjorn Klieman konzertierte für Studenten, die unter Anleitung von Mikkel Nymand, einem Experten für die Aufnahme klassischer und akustischer Musik, das

Konzert mit verschiedenen Multichannel-Arrays mit DPA-Mikrofonen und Support-Systemen einfingen. Dieses einmalige Ereignis wurde von dem erfahrenen Engineer Walter Samuel von Sound Network aufgenommen. Bei der Nachbesprechung mit Mikkel Nymand am nächsten Tag konnten sich die Studenten die Ergebnisse anhören.

Barcelona

SOFF '11 Festival

■ SAE Barcelona is excited to present the SAE Online Film Festival 2010 (SOFF '10). The SAE Online Film Festival is a digital film and animation production contest organized by SAE Barcelona with the intent to strengthen and promote the development of audiovisual projects by students, enthusiasts and professionals. The contest's core objective is for entrants to present an unpublished and original audiovisual self-portrait project, produced over a period of approximately two months subsequent to announcing the commencement of the festival. The festival is open to everyone.

From among the projects submitted, which are required to meet the guidelines of the contest – including the technical specifications issued by SAE Barcelona – a jury composed of SAE Barcelona's staff will select the finalists and winners. Winners will receive either a 100%, a 50% or a 25% scholarship award to study at our institute!



■ Das SAE Online Film Festival ist ein Wettbewerb für Digitale Film- und Animationsproduktionen, der von der SAE Barcelona veranstaltet wird. Ziel ist, die Entwicklung audiovisueller Projekte von Studenten, Filmfans und Profis auszubauen und zu fördern. Im Zentrum steht dabei die Produktion von bisher unveröffentlichten Originalbeiträgen in Form eines audiovisuellen

Selfportraits. Für die Produktion stehen zwei Monate Zeit zur Verfügung, die mit der Ankündigung des Starttermins des Festivals beginnen. Zur Teilnahme ist jeder eingeladen.

Aus den eingereichten Projekten, die die Ausschreibungs- und auch die von der SAE Barcelona festgelegten technischen Kriterien erfüllen, wird eine Jury aus Mitarbeitern der SAE Barcelona die Finalisten und Gewinner auswählen. Als Gewinne winken entweder ein 100%, ein 50%- oder ein 25%-Stipendium für die SAE Barcelona!



the **face** of recording



Babyface

USB 2.0

- 24 Bit / 192 kHz
- 22 Channels
- Mic / Line / Instrument
- Headphone
- ADAT / SPDIF
- MIDI
- TotalMix FX



Fireface UFX

USB 2.0 & Firewire 400

- 24 Bit / 192 kHz
- 60 Channels
- Mic / Line / Instrument
- Headphone
- ADAT / SPDIF
- MIDI
- Wordclock
- TotalMix FX



Fireface 400

< Firewire 400

USB 2.0 >

Fireface UC

- 24 Bit / 192 kHz
- 36 Channels
- Mic / Line / Instrument
- Headphone
- ADAT / SPDIF
- MIDI
- Wordclock
- TotalMix



Fireface 800

Firewire 400 & 800

- 24 Bit / 192 kHz
- 56 Channels
- Mic / Line / Instrument
- Headphone
- ADAT / SPDIF
- MIDI
- Wordclock
- TotalMix



The Colour of Jazz

■ SAE Barcelona recently hosted an incredible SAE Session entitled "The Colour of Jazz". What colour would Jazz be? Black and white (of course), and perhaps sometimes with a touch of blue, that unmistakable cool blue of the Blue Note...

Pere Aguilar, renowned recording engineer and SAE Audio Lecturer, is the head engineer and owner of Nomada 57 studios in Barcelona – a reference for acoustic recordings in general, but most of all for the acclaimed Jazz recordings in Barcelona. Pere has worked with Spanish Flamenco and Jazz-world celebrities, including Chano Dominguez, Manel, Horacio Fumero, Dani Nel-lo, the masters of Kosovar Jazz, Santiago Auserón and the Big Band of el Taller de Músics. "The Maestro", as Pere's colleagues call him, also works in audio post production for movies and documentaries with credits such as "Cuatro Puntos Cardinales", "Shaid" and "La Vida Abismal". Pere Aguilar's session was a unique experience that deviated from the usual format. Beginning with a theoretical component, Pere explained the process of Jazz recording, analyzing the sonority of the instruments, sound reference and the influence of space on the recording. Next, Pere took the audience to the Control 24 studio and spoke about the guidelines for the production of a small Jazz ensemble with special reference to the sound personality of each musician, gave tips for a perfect mix and how to deliver one's production. It was an inspiring event for Jazz lovers as well as for students with a keen interest in working with "jazzy" sounds, Fusion Jazz, Hip Hop, Flamenco and different kinds of mixing. It was also a great opportunity to expand horizons in the fields of House and Drum&Bass production.



■ In der SAE Barcelona fand vor kurzem eine unglaubliche SAE Session statt: „Die Farbe des Jazz“. Welche Farbe hat Jazz? Schwarz und weiß – sicherlich, und vielleicht auch mal einen Hauch vom coolen Blau der „Blue Note“...

Pere Aguilar, ein renommierter Tonmeister und SAE-Audiozient, ist technischer Leiter und Inhaber der Nomada 57 Studios in Barcelona. Die Studios sind nicht nur für Audioaufnahmen aller Art bekannt, sondern stehen vor allem für Barcelonas gefeierte Jazz-Aufnahmen. Pere hat mit unzähligen spanischen Flamenco-Musikern und Größen aus der Welt des Jazz zusammengearbeitet, darunter Chano Dominguez, Manel, Horacio Fumero, Dani Nel-lo, die Meister des Kosovo-Jazz, Santiago Auserón

und die Big Band von Taller de Músics. Der „Maestro“, wie ihn seine Kollegen nennen, arbeitet auch im Bereich Audiopostproduktion für Spiel- und Dokumentarfilme, zu seinen Credits zählen unter anderem „Cuatro Puntos Cardinales“, „Shaid“ und „La Vida Abismal“. Pere Aguilar's Session ging über das übliche Format hinaus und war eine einzigartige Erfahrung. Im einleitenden theoretischen Teil erklärte Pere den Ablauf einer Jazz-Aufnahme, wobei er auf die instrumentale Klangfülle, Klangreferenzen und den Einfluss des Raums auf die Aufnahme einging. Dann nahm er die Zuhörer mit in das Control 24 Studio und erläuterte die Richtlinien für die Produktion kleiner Jazz-Ensembles. Insbesondere ging er dabei auf die individuelle Klanggestaltung der einzelnen Musiker ein und gab Tipps für den perfekten Mix und wie man seine Produktion abliefern. Es war ein inspirierender Event für Jazz-Liebhaber und Studenten, die sich für die Arbeit mit „jazzy“ Sounds, für Fusion, Hip Hop, Flamenco und verschiedene Arten der Soundmischung interessieren. Die Session war auch eine großartige Gelegenheit, mehr über House- und Drum&Bass-Produktionen zu lernen.

Madrid

Conference with Suso Ramallo, President of AES Spain, reaches a Record of Followers

■ Last October saw an illustrious guest speaker grace SAE Madrid: Suso Ramallo, president of AES Spain. Mr. Ramallo shared his extensive experience in live sound with those who attended the presentation and spent close to three hours talking about the technical aspects related to the management of a live event, including instrument tuning, microphones, sound pressure level, equipment adjustment, environment conditions, organization of musicians and bands, PA systems, line array systems, acoustic predictions, processors and more... – Basically it was a fantastic masterclass, adapted to suit the context and content of the Audio Engineering Diploma. The presentation was broadcast live via Hispasonic and followed by over 1,200 Internet users, who were also able to ask questions via an interactive chat function specially set up. The entire masterclass is available on SAE Spain's YouTube channel: <http://youtube.com/saespain>



■ Im Oktober 2010 beehrte ein illustrierter Gastredner die SAE Madrid: Suso Ramallo, der Präsident der spanischen AES. Ramallo berichtete aus seinem reichen Erfahrungsschatz auf dem Gebiet Live Sound und ging während seines fast dreistündigen Vortrags auf die verschiedenen Aspekte der Durchführung eines Live Events ein: das Stimmen der Instrumente, die Mikrofonierung, den Schalldruckpegel, die Umweltbedingungen, die Organisation der Musiker und Bands, PA-Systeme, Live-Mischungen, Line-Array-Systeme, akustische Vorausberechnungen, Prozessoren und mehr... – Im Grunde war das eine großartige Masterclass, die genau auf den Kontext beziehungsweise die Inhalte des Audio Engineer Diploma abgestimmt war. Die Präsentation wurde live von Hispasonic übertragen und von mehr als 1.200 Internet-Usern verfolgt, die über eine eigens eingerichtete interaktive Chat-Funktion ihre Fragen stellen konnten. Die Masterclass findet sich in voller Länge auf dem YouTube Channel der SAE Spanien: <http://youtube.com/saespain>

Josep Arrom – Successful SAE Alumnus

■ SAE Madrid is extremely proud of the career success achieved by Josep Arrom, who recently received his diploma in Audio Engineering. Josep is developing his career in two directions, with half his professional time spent immersed in the electronic music scene as a DJ and producer, and the other half spent working as a sound engineer. He organizes and manages events at Olsen Belvedere Lounge and, in addition to DJing at Belvedere, parties and several other clubs. Since 2008, he has also been working as radio presenter and DJ at Evolution FM and Loca FM. His reviews of House music can be read in Vicious Magazine every month. As a music producer, he has been publishing his productions with the labels Mad City Records and Crystal Sound Records since 2008. In addition to all of that, Josep also mixes sound at concerts and events for companies such as Coca Cola, RENFE and Telefonica. Currently, he is employed as a sound engineer for audiovisual productions of Spanish TV channels like Tele 5, Cuatro, Antena 3 or La Sexta. Congratulations, Josep!



■ Die SAE Madrid ist äußerst stolz auf den Karriereweg von Josep Arrom, der vor kurzem sein Audio Engineering Diploma bestanden hat. Joseps Karriere konzentriert sich auf zwei Bereiche: einerseits ist er als DJ und Producer in der elektronischen Musikszene tätig, andererseits arbeitet er als Sound Engineer. Josep organisiert und managet Events in der Olsen Belvedere Lounge und anderen Clubs und ist außerdem DJ bei Belvedere-Parties. Seit 2008 arbeitet er auch als Moderator und DJ bei den Radiosendern Evolution FM und Loca FM. Seine House Music Kritiken sind monatlich im Vicious Magazine zu lesen. Als Musikproduzent veröffentlicht er seit 2008 seine Produktionen bei den Labels Mad City Records und Crystal Sound Records. Zu alledem mischt er Live-Konzerte sowie Events von Unternehmen wie Coca Cola, RENFE und Telefonica. Im Moment ist Josep als Sound Engineer für audiovisuelle Produktionen spanischer TV-Sender angestellt, darunter Tele 5, Quatro, Antena 3 oder La Sexta. Herzlichen Glückwunsch, Josep!

D.A.S. Audio present their amazing Valencia Facilities to SAE Students

■ Last October, students from SAE Madrid visited D.A.S. Audio in Valencia. With 40 years of intense presence in the audio industry, D.A.S. possesses valuable know-how in the development and production of sound reinforcement systems. The company and its highly qualified staff are dedicated to designing and manufacturing an extensive line-up of products used wherever reliability and sound quality are required. Our students had the chance to speak with engineers and listen to their insightful explanations about how to design and manufacture the prototypes before they are sent to the production line. The students visited the anechoic chambers and the measuring rooms, analyzed the materials used to make prototypes, saw the prediction software used at D.A.S. and learned about the incidents and problems that inevitably occur in the development process from idea to finished tool. The visit was concluded by a tour of D.A.S.' manufacturing plant, during which the students were accompanied by members of the engineering and marketing departments of the company. The students had the opportunity to observe the production process of different audio products in an international company with 100% Spanish identity.



■ Im Oktober 2010 besuchten Studenten der SAE Madrid die Niederlassung von D.A.S. Audio in Valencia. Seit 40 Jahren leistungsstark in der Audioindustrie vertreten, verfügt D.A.S. über wertvolles Know-how in der Entwicklung und Produktion von Verstärkersystemen. Die umfassende Produktpalette demonstriert das Engagement des Unternehmens und seiner hochqualifizierten Mitarbeiter für die Entwicklung und Herstellung von Equipment, das immer dann zum Einsatz kommt, wenn Verlässlichkeit und Tonqualität gefragt sind. Unsere Studenten hatten die Gelegenheit zum Gespräch mit

den Ingenieuren, die ihnen aufschlussreiche Informationen zu Entwurfs- und der Herstellungsprozess von Prototypen, bevor diese in Produktion gehen, vermittelten. Auf dem Programm standen auch der Besuch der anechoischen Räume und der Messräume, die Analyse von Materialien, die zur Herstellung von Prototypen verwendet werden, sowie die Prognose-Software, die bei D.A.S. zum Einsatz kommt. Zudem wurde den Studenten ein Einblick in die Unwägbarkeiten und Probleme gegeben, die bei der Entwicklung von einer Idee zu einem fertigen Produkt unvermeidlich sind. Der Besuch endete mit einer Führung durch die Fertigungsanlage von D.A.S., bei der die Studenten von Mitarbeitern aus der Entwicklungs- und Marketingabteilung des Unternehmens begleitet wurden. Die Studenten konnten den Fertigungsablauf verschiedener Audioprodukte beobachten – in einem internationalen Unternehmen mit 100% spanischer Identität.

ableton

live

SPECIAL SAE DEAL
for students, teachers
and alumni available at
www.ableton.com/sae

MAKE MUSIC

Ableton Suite 8 and Ableton Live 8

For movies, more info and a free 30-day license, visit: www.ableton.com

NEWS

EUROPE

Amsterdam



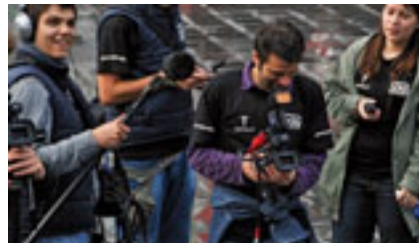
SAE Amsterdam News

Tom Pearce talking about his business – music.

Tom Pearce Seminar

■ As part of a European tour last February, SAE Institute Amsterdam hosted a seminar about “Music (is) Business” featuring Tom Pearce. As the title of the seminar implies, the presentation and following debate was about the Music Industry and the applicable business models. The audience was a combination of SAE students and Industry Professionals. Tom Pearce is Senior Guest-lecturer for the Audio Degree at SAE Institute Amsterdam.

■ Letzten Februar veranstaltete das SAE Institute Amsterdam im Zuge einer Europatournee ein Seminar mit Tom Pearce zum Thema „Musik (ist) Geschäft“. Wie der Titel annehmen lässt, ging es in dem Vortrag und in der anschließende Debatte um die Musikindustrie und um passende Geschäftskonzepte bzw. Modelle. SAE Studenten sowie Profis aus der Industrie nahmen am Seminar teil. Tom Pearce ist Senior Gastdozent für das Audio Engineering Diploma am SAE Institute Amsterdam.



On location for online videos and news –
<http://portal.todaysart.nl>

TodaysArt Festival

■ Film and Audio students produced video interviews and updated the social media channels of the organization.

■ Film- und Audiostudenten produzierten Videointerviews und aktualisierten ständig die Social Media-Kanäle der Organisation.

TV Xperience

■ For the TV program Xperience from the dutch broadcaster NCRV, the production crew used the extensive facilities of SAE Institute Amsterdam. During this TV program, a group of young people worked on a music production supervised by Dutch DJ and Producer 100% ISIS.

■ Das Produktions-Team des holländischen Senders NCRV machte von den umfangreichen Räumlichkeiten des SAE Institutes in Amsterdam für die Produktion des TV-Programms „Xperience“ Gebrauch. Während des Fernsehprogramms arbeitete eine Gruppe junger Leute an einer Musikproduktion unter der Aufsicht des holländischen DJs und Produzenten 100% ISIS.



Push the button! The choice is yours!

Event(s) Participation

Amsterdam Dance Event

■ Audio students and staff hosted the Q&A TechLab answering technical questions about audio software like Cubase, Live and Logic.

■ Audiostudenten und SAE Mitarbeiter waren Gastgeber des Q&A Techlab Events. Technische Fragen zu Audiosoftware wie Cubase, Live und Logic wurden ausführlich behandelt.

Public Enemy Interview

■ As part of the European Tour, staff and students did an interview with Chuck D at the Paradiso in Amsterdam.

■ Im Rahmen der Europatournee haben Studenten und Mitarbeiter ein Interview mit Chuck D im Paradiso in Amsterdam aufgenommen.

Grote Prijs van NL:

■ SAE sponsored the largest and oldest talent-hunt in the Netherlands with the “SAE Institute Best Musician Price” and a studio recording for the Grand Final winners at the Amsterdam college.

■ Die größte und am längsten etablierte Talentsuche Hollands wurde durch die SAE gesponsert und der Hauptgewinner wurde mit dem „SAE Institute Bester Musiker Preis“ und einer Aufnahme in den Amsterdamer SAE-Studios belohnt.

VPRO Collaboration

■ In 2010-2011, audio students will assist with the recording of classical ‘young-talent’ music concerts for Radio 6, a collaboration between VPRO (dutch broadcaster) and the Dutch Conservatory.

■ 2010 und 2011 werden Audiostudenten bei den Aufnahmen von klassischen „Junge Talente“ Musikkonzerten für Radio 6 assistieren. Die Konzerte sind eine Kooperation zwischen VPRO (Niederländische Sender) und dem Holländischen Musikonservatorium.

Rotterdam

Students and Staff capturing Performances at TodaysArt Festival

■ On the weekend of 24th and 25th of September, SAE Institute Rotterdam and Amsterdam joined forces to capture the performances at TodaysArt Festival in The Hague. Two camera crews filmed and recorded audio of performances and interviews with the artists. Editing with Final Cut Studio, authoring with After Effects and uploading and reporting on social media channels was done on the spot.



SAE Institute Rotterdam and Amsterdam crew filming interviews with the artists.

■ Das SAE Institute Rotterdam und Amsterdam schlossen sich für ein Wochenende zusammen und nahmen das TodaysArt Festival, das am 24. und 25. September in Den Haag stattfand, auf. Zwei Kamera Teams filmten und recordeten die Aufführungen und Interviews mit den Künstlern. Vor Ort wurde das Material im Final Cut Studio editiert, Authoring mit After Effects gemacht, zeitnah hochgeladen und die Berichterstattung über die Social Media Channels verbreitet.

US Producers' Workshop Tour and Hip Hop Conference 2011

■ Grammy nominated producers Drumma Boy and Bangladesh visited SAE Institute Rotterdam in September and December. They each presented a music production and music business workshop and gave feedback on demos of attendees. The workshops were organized in cooperation with New Skool Rules and are part of the preparations for the largest Hip Hop and R&B conference in April 2011, in Rotterdam.

■ Die für den Grammy nominierten Produzenten Drumma Boy und Bangladesh besuchten unser Institute im September und Dezember. Jeder von ihnen präsentierte eine Musikproduktion, einen Musik Business Workshop und gaben ihr Feedback zu den Demosongs der Teilnehmer. Die Workshops wurden in Kooperation mit der New Skool Rules organisiert und sind Teil der Vorbereitung für die größte Hip Hop und R&B Konferenz im April diesen Jahres in Rotterdam.



SAE Institute Rotterdam and Amsterdam crew interviewing Chuck D of Public Enemy and Mike Metal of Tranzlate at Paradiso.

International Film Festival Rotterdam 2011

■ SAE Institute Rotterdam students and staff worked a full week side by side with RTV Rijnmond, producers of IFFR, famous critics and directors for filming, recording and mixing audio, editing and uploading to the IFFR website and social media channels for the 'Big Talk' shows at Oude Luxor Theater in Rotterdam as well as the 'Critic Talk' shows at LantarenVenster in Rotterdam.

■ Eine ganze Woche arbeiteten Studenten und Staff Seite an Seite mit RTV Rijnmond, Veranstalter des IFFR, berühmten Kritikern und Filmregisseuren sowie Recording und Mixing Engineers. Die „Big Talk“ Shows im Oude Luxor Theater in Rotterdam sowie die „Critic Talk“ Show im LantarenVenster Theater in Rotterdam wurden bearbeitet und auf die IFFR Homepage und auf Social Media Channels hochgeladen.



Dajo Brinkman and Bance Tamim during the Critics Talk debate at IFFR 2011.

Interview with Chuck D of Public Enemy

■ SAE Institute Rotterdam and Amsterdam staff and students interviewed Chuck D of Public Enemy and Mike Metal of Tranzlate at Paradiso (Amsterdam), just before their evening performances about the development of the music industry and its opportunities for new talent. The interview can be watched on our social media channels.

■ Studenten und Staff des SAE Institute Rotterdam und Amsterdam redeten mit Chuck D von Public Enemy und Mike Metal von Tranzlate vor ihrem Auftritt im Paradiso in Amsterdam über die Entwicklung der Musikindustrie und die Aufstiegschancen für neue Talente. Das Interview kann auf unseren Social Media Channels geschaut werden.

New Head Lecturer for Digital Film Making & Animation directs and produces feature-length Movie

■ Matthew Ogden, recently appointed Head Lecturer of the Digital Filmmaking & Animation course in Rotterdam and graduate of the Audio Engineering course in Rotterdam and Bachelor of Recording Arts in Amsterdam, a.k.a. Matt Jaems, directed and produced 'Room to Breathe', a feature-length movie with a budget of € 24,000. It was screened in November in various German cities and international film festivals.

■ Matthew Ogden, kürzlich ernannter HI für den Bereich Digital Film & Animation in Rotterdam, und Matt Jaems, Absolvent des Audio Engineer Diploma (Rotterdam) und Bachelor of Recording Arts (Amsterdam), übernahmen die Produktion und Regie des abendfüllenden Spielfilms „Room to Breathe“ mit einem Budget von 24.000 €. Er wurde im November in verschiedenen deutschen Städten und auf internationalen Filmfestivals gezeigt.



Matt Jaems and Stellan Skarsgård at IFFR 2011.

Vocal Recording and Production Techniques Workshop at Buma Rotterdam Beats

■ Wick van den Belt (Wickhop.nl), Head Lecturer of the Electronic Music Production and Hip Hop Production course, demonstrated practical recording and production techniques during "Buma Stemra Buma R'dam Beats", a new convention series for Hip Hop and R&B in November 2010.

■ Head Instructor des Bereichs Elektronische Musik & Hip Hop, Wick van den Belt (Wickhop.nl), leitete einen Workshop für Recording und Produktionstechniken während der „Buma Stemra Buma R'dam Beats“ Konferenz für Hip Hop und R&B im November 2010.

Brussels

Roey Izhaki @ SAE Brussels

■ At the beginning of December we had the pleasure of having Roey Izhaki, audio engineering specialist, present a workshop. The workshop focused on his techniques and unique view on mixing music and was presented to our Audio Engineering students. Roey is an academic lecturer in the field of audio engineering and gives mixing seminars across Europe at various schools and exhibitions, plus he is the author of *Mixing Audio* (Focal Press). Roey shared many examples out of his experience, discussing not only the technical components of creating a good mix, but also reviewing the artistic part of the job. The workshop was overall very inspiring to our students as Roey emphasised the advantages of creative mixing and pouring your own personal touch into your mixes.

■ Es war uns eine große Freude, Anfang Dezember den Audio Engineering Spezialisten Roey Izhaki als Workshopleiter bei uns zu Gast zu haben. In seinem Workshop für die Audio Engineering Studenten stellte er seine Techniken vor und gab Einblicke in seine einzigartige Sicht auf das Mixing von Musik. Roey ist Hochschuldozent für Audio Engineering und gibt auch Mixing-Seminare an verschiedenen Schulen und auf Messen in ganz Europa. Zudem ist er Autor von „Mixing Audio“ (Focal Press).



SAE Brussels students enjoying a really inspiring seminar on creative mixing by audio engineer and author Roey Izhaki.



The RED One camera, explained by SAE lecturer, freelance camera man and Director of Photography Emmanuel Decarpentrie.

RED Workshop for our Film Students

■ In December our film students attended a workshop concentrating on the functionalities of the RED One camera. Emmanuel Decarpentrie, who has been a teacher at SAE Brussels for several years and who works with the RTBF (Belgian television station) as a freelance cameraman/Director of Photography, supervised the workshop. He demonstrated to students the importance and the basics of filming with the RED technology, bringing them a step closer towards the concept of current professional digital cinema.

■ Im Dezember fand für unsere Filmstudenten ein Workshop zur RED One-Kamera statt. Geleitet wurde die Veranstaltung von Emmanuel Decarpentrie, der seit mehreren Jahren an der SAE Brüssel unterrichtet und für den belgischen Fernsehsender RTBF freiberuflich als Kameramann und Director of Photography arbeitet. Er machte den Stellenwert des Arbeitens mit der RED deutlich, führte in ihre Grundlagen ein und brachte den Studenten so aktuelle Tendenzen des digitalen Films im Profibereich näher.

Zombies @ SAE

■ Students were recently invited to attend the premiere of the first production by our Head of Film and his assistant: "Zombie Clash". The film, which was directed by Hatim Ham and Nicolas Duval, is a 6-minute short about fighting Zombies, starring Alan Delabie, former European Nunchaku champion who starred also in Jean-Claude Vandamme's film "JCVD". Shooting "Zombie Clash" was a unique experience, the fighting scenes and the make-up were extremely time consuming, however the directors were satisfied with the final result. They realized filming the short in only two days, and it was a conceded challenge to meet the production deadlines. Congratulations to the directors for this little Zombie masterpiece.



The poster of Hatim Ham and Nicolas Duval's, both SAE Film department, short film "Zombie Clash".

■ Vor kurzem waren unsere Studenten zur Premiere des Films „Zombie Clash“ eingeladen, der ersten Produktion unseres Head of Film und seines Assistenten. Der sechsminütige, unter der Regie von Hatim Ham und Nicolas Duval entstandene Kurzfilm hat den Kampf gegen Zombies zum Thema. Die Hauptrolle spielt Alan Delabie, der europäischer Nunchaku-Champion war und auch in Jean-Claude Van Dammes Film „JCVD“ mitwirkte. Die Dreharbeiten zu „Zombie Clash“ waren eine einzigartige Erfahrung, die Kampfszenen und das Make-up waren äußerst zeitaufwändig, doch die Ergebnisse haben die beiden zufrieden gestellt. Sie drehten den Kurzfilm in nur zwei Tagen ab und es war zugegebenermaßen eine Herausforderung, den Zeitplan der Produktion einzuhalten. Glückwunsch an die Regisseure dieses kleinen Zombie-Meisterwerks.

FEATURED ALUMNI COMPANY PROFILE

westendstudio (Hans Mielich (Alumni), Patrick Maresch)

westendstudio was founded in 2006. In our cosy studio rooms located in the center of Munich we offer recording, mixing and mastering services as well as music production for commercial issues. We are combining a wide array of (vintage) microphones, high-end preamps and converters, a tape machine and analogue summing for high-quality productions. We are not "only" sound engineers but also passionate musicians! We work with some of Munich's most promising newcomer Indie bands like Pardon Ms. Arden, Lucky Fish, Tonwertkorrektur or Parasyte Woman – sometimes from the first recorded note to the final master.

Credits

Recording/Mixing/Mastering: Pardon Ms. Arden, Elektrik Kezy Mezy, Tonwertkorrektur, Octopussies, Parasyte Woman, Claudia Koreck, Five! Fast!! Hits!!!, Lucky Fish and many others

Commercials: Mc Donald's, Coca Cola, Nokia, United Domains, Doka, 12snap, StarScan, Marvista Media and many more



westendstudio

Contact:

westendstudio
Landbergerstr. 47 Rgb.
D-80339 München
Germany

Tel.: +49-89-20 35 55-01
eMail: info@westendstudio.de

"Listen to your music not to your speakers"



Die neuen FOCAL CMS 40!

No compromise, no secret, only Focal patented technologies

Die aktiven, ultrakompakten CMS 40 Studiomonitore sind das neueste Mitglied der selbst von kritischsten Anwendern hoch gelobten und mehrfach ausgezeichneten CMS Line - bisher bestehend aus CMS 50 und CMS 65.

Und wenn wir kompakt sagen, dann meinen wir es auch. Die CMS 40 messen nur 250mm in der Höhe und dank frontseitiger Bassreflexöffnung sind sie im Gegensatz zu den meisten anderen Studiomonitoren fast überall positionierbar - auch direkt vor einer Wand. Doch lassen Sie sich von der ultrakompakten Größe nicht täuschen, denn dieses Baby besitzt dank marktführender 25 Watt Class AB Power einen mächtigen Punch. Natürlich ist es, wie bei allen Focal CMS Monitoren, die absolute Audiointegrität und der überragende, transparente Klang, der bisher unerreicht ist, was auch die CMS 40 einzigartig macht.

Und auf Klangqualität auf diesem Niveau sollten auch Sie bestehen. Immerhin haben Sie eine Menge Arbeit und Kreativität in Ihre Musik bzw. Produktion investiert. Warum wollen Sie das Endergebnis dann durch einen Kompromiss gefährden?



**FOCAL**
PROFESSIONAL

Focal® Professional is a trademark of Focal-JMlab® - www.focalprofessional.com
Exklusivvertrieb in D, A, BG, CH, CZ, EE, HU, LT, LU, LV, NL, PL, SK, SL, RO: Sound Service European Music Distribution
Fon: +49 (0)33708 933-0 | Fax: +49 (0)33708 933-189 | www.sound-service.eu | info@sound-service.eu

Athens

Students at International Street Theatre Festival

■ Students from SAE joined forces with the International Street Theatre Festival to present some very special shows, held at 10 central spots around Athens. For three consecutive days the students, along with the festival's production team, worked in groups to manage sound checks, mic placement and the stage set-up for all stages. The theatrical acts created a very vivid and joyful atmosphere throughout the streets of Athens over the length of the festival. The crowds enjoyed the fantastic experience and so did the students. We all look forward to next year's Street Theatre Festival.



A cheerful crowd at one of the ten main venues of the big theatre festival in Athens. "How big are you? Can you grab the clouds with your hands?"

■ Studenten der SAE haben sich mit dem International Street Theatre Festival zusammengetan, um an zehn zentralen Locations in Athen besondere Shows zu präsentieren. Drei Tage lang arbeiteten die Studenten in Gruppen zusammen mit dem Produktionsteam des Festivals an Soundchecks, der Platzierung der Mikros und dem technischen Aufbau für alle zehn Bühnen. Über die gesamte Laufzeit des Festivals hinweg haben die Theatervorführungen die Straßen von Athen in eine lebendige und fröhliche Atmosphäre getaucht. Die Zuschauer haben diese fantastische Erfahrung genossen - ebenso wie die Studenten. Wir freuen uns auf das nächste Straßentheaterfestival.

Advanced Audio in Athens

■ Advanced Audio in Athens was a day dedicated to audio engineering and audio production. Four locations – three studios and one dance club, and four audio chapters in one day – drum recording, electric guitar recording, mastering sessions, and acoustic sessions. SAE Athens presented this innovative, audio engineering oriented event in collaboration with Grammy nominated producer and friend of SAE Chris Tsangarides, as well as with Heavy Metal drummer Mark Cross, mastering engineer Christos Hatzistamou, Athens mastering studio acoustics engineer Sotiris Psarras, and producer/composer Trifon Koutsourelis. The event involved many technical demonstrations by specialised and experienced professionals. The legendary Chris Tsangarides will be back in Athens to host a Masterclass later this year, during which he and the SAE students will work together to record an album for the rock band Puta Volcano. In addition to this, the Music Business & Creative Industries students will be in charge of promoting the band and its album.



All advanced in audio: Heavy Metal drummer Mark Cross, renowned producer Chris Tsangarides and SAE Athens Manager Christos Bikos.

■ Die Veranstaltung „Advanced Audio“ hat sich einen Tag lang den Themen Audio Engineering und Audio Production gewidmet. Vier Locations - drei Studios und ein Club – und vier Audioeinheiten an einem Tag – Recording von Schlagzeug und von elektrischer Gitarre, Mastering-Sessions und Akustik-Sessions. Präsentiert hat die SAE Athen dieses innovative, ganz auf Audio Engineering ausgerichtete Event in Zusammenarbeit mit dem Grammy nominierten Produzent und Freund der SAE Chris Tsangarides, dem Heavy Metal-Drummer Mark Cross, dem Mastering Engineer Christos Hatzistamou, mit Sotiris Psarras, Acoustics Engineer vom Athener Mastering Studio, und dem Produzenten und Komponisten Trifon Koutsourelis. Das Event beinhaltete zahlreiche Technikdemonstrationen von Spezialisten und erfahrenen Profis. Der legendäre Chris Tsangarides kommt wieder nach Athen, um eine Masterclass abzuhalten. Zusammen mit unseren Studenten wird er an dem Recording eines Rockalbums der Band Puta Volcano arbeiten. Darüber hinaus werden die Music Business & Creative Industries Studenten für die Promotion der Band und des Albums zuständig sein.

New Open Day Concept

■ Open Day events have always been a great opportunity to meet future audio engineers, producers, musicians and DJs. Open Days in Athens have become especially popular over the past few years, and this year, SAE Athens introduced a new concept for these special days. For the first time, Open Day in Athens was a two-day event featuring seminars, workshops, presentations and forums that focused on the topics of SAE's courses. Day one was dedicated to SAE's diploma courses, while day two covered the certificate courses. Both days were amazing, and all the studios, DAWs and classes were full of excited and interested people. The new Open Day recipe will definitely be used again in the future.

■ Der Tag der offenen Tür ist immer eine gute Gelegenheit, zukünftige Audio Engineers, Produzenten, Musiker und DJs zu treffen. In Athen sind die Tage der offenen Tür in den letzten Jahren sehr beliebt geworden und dieses Jahr hat die SAE Athen diese besonderen Tage neu konzipiert: Zum ersten Mal war der Tag der offenen Tür ein zweitägiges Event - mit Seminaren, Workshops, Präsentationen und Foren, die sich auf die Themen der SAE-Kurse konzentrierten. Tag eins widmete sich den Diplommkursen der SAE, Tag zwei konzentrierte sich auf die Zertifikatskurse. Beide Tage waren unglaublich und alle Studios, DAWs und Klassen waren voll mit begeisterten und interessierten Leuten. Das neue Rezept für den Tag der offenen Tür wird auf jeden Fall zukünftig wiederholt werden.



NEWTICKER

SAE Diploma Ceremony & Party

■ A much-anticipated party followed the last degree ceremony for the audio diploma students, where current students and alumni danced the night away along with the SAE staff, lecturers and friends. Everybody enjoyed a DJ set that mixed Prodigy's electronic beats with Michael Jackson's groove and Motörhead's heavy rock sound. SAE Athens spent a night to remember on the dance floor, turning the place into a raging event!

■ Eine heiß erwartete Party fand im Anschluss an die Verleihung der Diplomas an die Audio Studenten statt. Studenten und Alumni tanzten die Nacht durch zusammen mit dem SAE Team, Dozenten und Freunden zu dem Sound der DJs, welche die elektronischen Beats von The Prodigy mit Michael Jacksons Groove und Motörheads harten Rocksounds mischte. Die SAE Athen hat eine denkwürdige Nacht auf dem Dancefloor verbracht - ein Event das gerockt hat!

SAE Athens at Meet Market

■ SAE Athens was proud to be the main sponsor of a recent "Meet Market" – one of the most popular non-profit events organized collectively by creative people in Greece. The "Market", which is put together once a month, takes place for two days on a weekend in various venues and also features a full line-up of music from local DJs and producers. The latest "Meet Market", which took place in Technopolis, was the biggest and most successful so far, and SAE Athens was thrilled to have been a part it.

■ Die SAE Athen war Hauptsponsor des letzten „Meet Markets“, einem der beliebtesten non-profit Events der Kreativen in Griechenland. Der zweitägige „Markt“ findet einmal im Monat an einem Wochenende an verschiedenen Orten statt und bietet auch ein großes Line-Up von lokalen DJs und Produzenten. Der letzte „Meet Market“, der in Technopolis stattfand, war der bisher größte und erfolgreichste. Das SAE Institute Athen ist sehr erfreut, Teil der Veranstaltung gewesen zu sein.

New Courses

■ SAE Athens is proud to announce the introduction of three new courses at our institute: Music Business & Creative Industries Diploma, Logic User Certification and Ableton Live Certification classes (SAE Athens is an Apple Certified Training Centre and an Ableton Certified Training Centre). We are thrilled to mention that our Music Business & Creative Industries Diploma is the first ever music business course available in Greece.

■ Die SAE Athen freut sich, den erstmaligen Start drei neuer Kurse ankündigen zu können: das Music Business & Creative Industries-Diploma sowie die Kurse Logic User Zertifikat und Ableton Live Zertifikat (Die SAE Athen ist ein Apple Certified Training Center sowie ein Ableton Certified Training Center). Wir sind mit unserem Music Business & Creative Industries Diplomas der erste Anbieter eines Music Business Kurses in Griechenland

Have you ever heard true beauty through a real Brauner?

Paris

Star DJ /Producer Bangladesh presents Master Class at SAE Paris, December 2, 2010

■ Acclaimed producer Bangladesh (Beyoncé, Lady Gaga, 8 Ball & MJG, P.Diddy, Missy Elliot, Jessica Mauboy, Snoop Dogg, Gucci Mane, Lil Wayne, Mario, Ludacris) hosted a presentation at SAE Institute Paris on December 2nd during the New Skool Rules day. In this series, Bangladesh shares his knowledge of music production and the music industry. An interview of Bangladesh is available on the SAE Paris YouTube channel.

■ Der gefeierte Producer Bangladesh (Beyoncé, Lady Gaga, 8 Ball & MJG, P.Diddy, Missy Elliot, Jessica Mauboy, Snoop Dogg, Gucci Mane, Lil Wayne, Mario, Ludacris) gab am 2. Dezember 2010 im SAE Institut Paris eine Meisterklasse im Rahmen des "New Skool Rules"-Tages. Im Rahmen dieser Reihe vermittelt Bangladesh sein Wissen über die Musikproduktion und die Musikindustrie. Ein Interview mit Bangladesh findet sich auf dem YouTube-Kanal der SAE Paris.

Surround Sound Lecture and Demonstration at SAE Paris with Michael Williams, November 24, 2010

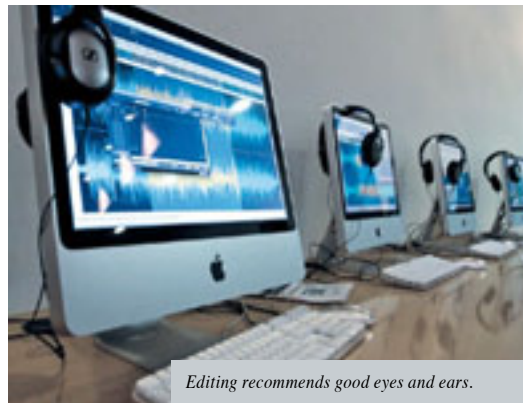
■ In November, SAE Institute Paris was thrilled to welcome the illustrious Michael Williams, audio engineer extraordinaire, at the campus to demonstrate stereo and surround sound. The day commenced with a three-hour lecture, during which more than 50 students were able to broaden their knowledge of stereo and surround sound. The afternoon was dedicated to the demonstration of a seven-way surround system. The students were split into groups of five, enabling them to experience the technological innovations in this field through 45 minutes of demonstrations. SAE Paris extends a great thank you to Michael Williams for his dedication and invaluable presentation.

■ Die SAE Paris freute sich, im November 2010 Michael Williams, einen Audio Engineer der Superlative, auf dem Campus zu einer Stereo- und Surround Sound-Demonstration begrüßen zu dürfen. Der Tag begann mit einem dreistündigen Vortrag, der über 50 Studenten die Gelegenheit bot, ihr Wissen über Stereo- und Surround Sound zu erweitern. Am Nachmittag stand die Demonstration eines sieben-kanaligen Surround Sound-Systems auf dem Programm. Die Studenten wurden in fünfer Gruppen aufgeteilt und hatten so die Möglichkeit, mehr über die technologischen Innovationen auf diesem Gebiet im Rahmen einer 45-minütigen Demon-

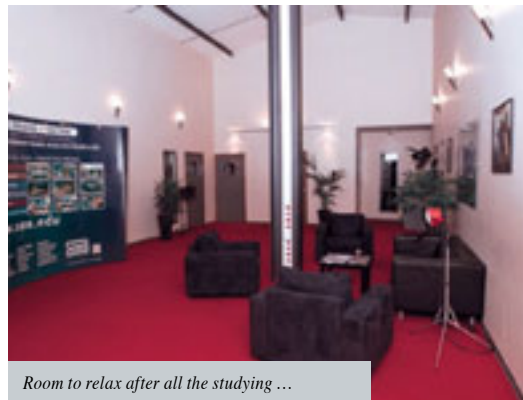
stration zu erfahren. Die SAE Paris dankt Michael Williams vielmals für sein Engagement und seine unschätzbare Präsentation.

"Live Beats" Series @ SAE Paris ft Thavius Beck

■ In late November 2010, SAE Paris had the pleasure of welcoming to its campus the "Live Beat" event organized by Ableton and Novation. During two three-hour meetings, American producer Thavius Beck (Nine Inch Nails, Saul Williams, Busdriver, Subtitle) gave in-depth insight into his production techniques with Ableton Live, the Launchpad controller and Ultranova, Novation's brand new analogue modelling synthesizer. ■ Ende November 2010 fand an der SAE Paris das von Ableton und Novation organisierte "Live Beat"-Event statt. Während zwei dreistündiger Treffen gab der amerikanische Producer Thavius Beck (Nine Inch Nails, Saul Williams, Busdriver, Subtitle) einen umfassenden Einblick in seine Produktionstechnik mit Ableton Live, dem Launchpad Controller und Ultranova, dem brandneuen analogen Modelling-Synthesizer von Novation.



Editing recommends good eyes and ears.



Room to relax after all the studying ...

Mix Workshop @ Studio Omega, September 9, 2010

■ Last August, audio engineering students from our Sound Engineer and Sound Technician courses had the opportunity to attend a mixing workshop at Studio Omega, presented by renowned sound engineer François Gauthier (Johnny Halliday, Yvan Cassar, Gérard Darmon, Joss Stone, Florent Pagny, Amel Bent) and his assistant Adel de Saint Denis.

During this intense eight-hour session, François Gauthier mixed an entire track, explaining the different steps along the way. The students were then able to ask ques-

tions to help improve their professional mixing skills.

■ Vergangenen August hatten die Audio Engineering-Studenten unserer Sound Engineer- und Sound Technician-Kurse die Gelegenheit, an einem Mixing-Workshop im Studio Omega teilzunehmen, der von dem bekannten Sound Engineer François Gauthier (Johnny Halliday, Yvan Cassar, Gérard Darmon, Joss Stone, Florent Pagny, Amel Bent) und seinem Assistenten Adel de Saint Denis geleitet wurde.

Während dieser intensiven, achtstündigen Session mischte François Gauthier einen ganzen Track und erklärte dabei die einzelnen Schritte. Die Studenten konnten dann an die Dozenten Fragen stellen, um ihre Mixing-Kenntnisse zu verbessern.

Istanbul

Surround Sound Training for TRT

■ SAE Istanbul has successfully completed a corporate training on surround sound for the Turkish state-television, TRT. The program was the first of its kind in Turkey and the lectures featured many world-renowned sound engineers such as Dirk Brauner (Brauner Microphones) and Mike Nielsen (Jamiroquai, Underworld). Mainly focused on broadcasting but also covering a wide range of surround-related topics, the training kick started TRT's development process on HD broadcasts.

■ SAE Istanbul schloss für das türkische Staatsfernsehen TRT erfolgreich einen Firmenlehrgang für Surround Sound ab. Das Programm war in der Türkei das Erste seiner Art. Die Vorträge wurden von vielen weltberühmten Toningenieuren, wie u.a. Dirk Brauner (Brauner Microphones) und Mike Nielsen (Jamiroquai, Underworld), gehalten. Mit Augenmerk auf die Ausstrahlung aber auch eine Bandbreite anderer Audiothemen, war der Lehrgang der Startschuß für die HD-Sendetechnik-Entwicklung des TRT.



Dirk Brauner at the TRT workshop

Digital Journalism Panel

■ In January, SAE Istanbul's Digital Journalism panel "Creativity in Digital Domain" took place at the brand new venue of Istanbul Foundation for Culture and Arts (IKSV). Well-known media experts discussed the near future of journalism and looked for an answer to a question, which is very popular these days: "Is every internet user becoming a journalist in this era of developing communication technologies?" During the 3-session panel discussion, SAE Istanbul also gladly announced that 10 applicants will be awarded a 50% scholarship for the Digital Journalism Program, which will begin within this year.

■ Im Rahmen des "Digitalen Journalismus" veranstaltete SAE Istanbul eine Diskussionsrunde zum Thema "Kreativität im digitalen Bereich". Die Runde fand im Januar in den nagelneuen Räumlichkeiten des Istanbul Foundation for Culture and Arts (IKSV) statt. Renomierte Medienexperten tauschten sich über die Gestaltung der nahen Zukunft des Journalismus aus und suchten Antwort auf die in diesen Tagen sehr populäre Frage, "Wird jeder Internetbenutzer zu einem Journalist in diesem Zeitalter, in dem Kommunikationstechnologien entwickelt werden?" Im Laufe der 3-teiligen Diskussionsrunde, freute sich SAE Istanbul bekannt geben zu dürfen, dass 10 Bewerber ein Stipendium über 50% des Beitrages für das "Digitale Journalismus" Programm erhalten werden, das noch innerhalb diesen Jahres starten wird.



Panel discussion at the IKSV

SAE Night

■ In honor of our first graduates and also to commemorate having started a new term by September, we threw our first "SAE Night", where students and staff members took the stage to present a brilliant feast of music. The event, with great attendance, turned into a massive party that went on until sunrise.

■ Um unsere ersten Absolventen zu ehren und auch, um den Anfang eines neuen Semesters in September zu feiern, veranstalteten wir unser erstes "SAE Night". "Bühne frei" für Studenten und Mitarbeiter, die ein brillantes musikalisches Festmahl präsentierten. Das sehr gut besuchte Event entwickelte sich zu einer Mega-Party, die erst mit dem Aufgang der Sonne ausklang.



First SAE Night turned into a massive party

Stockholm

SAE Stockholm & Nobel Night Cap

■ In 2010, SAE Stockholm and the Nobel Night Cap, the official after-party of the prestigious Nobel Prize Ceremony, joined forces again to make the event, which took place on December 10th, even more amazing than usual. 12 students from the classes APP 309 and APP 909 had the privilege of producing music and designing custom-made sound environments for the party's many concept rooms and dance floors. All students received invitations to this exclusive event.



The big after-show party for the great Nobel Prize Ceremony with music and sound environments by SAE Stockholm students.

■ Im vergangenen Jahr haben die SAE Stockholm und „Nobel Night Cap“, die offizielle After-Party der Nobelpreis-Verleihung am 10. Dezember, wieder einmal zusammengearbeitet, um das Event noch beeindruckender zu gestalten. 12 Studenten der Kurse APP 309 und APP 909 hatten die Ehre, Musik zu produzieren und eigens für diesen Zweck Sound-Environments für die verschiedenen Konzepträume und Tanzflächen zu entwickeln. Alle Studenten erhielten Einladungen zu diesem exklusiven Event.

SAE Stockholm & Stockholm Film Festival

■ In November, students of AEP 1209 worked as sound engineers for the Stockholm Film Festival doing the audio for interviews, seminars and award ceremonies with guest such as world renowned director Gus Van Sant and Oscar-winning actress Holly Hunter. SAE would like to thank all students for their fantastic hard work on these two prestigious events.

■ Im November arbeiteten Studenten des AEP 1209 Kurses als Sound Engineers für das Stockholmer Filmfestival. Sie kümmerten sich um den Ton bei Interviews, Seminaren und Preisverleihungen mit Gästen wie z.B. dem weltberühmten Regisseur Gus Van Sant oder der Oscar-Preisträgerin Holly Hunter. Die SAE möchte sich bei allen Studenten für ihre fantastische Arbeit und ihren Einsatz bei diesen beiden wichtigen Veranstaltungen bedanken.

Seminars & Events

■ Earlier in 2010, SAE Stockholm, along with Apple, Avid, Luthman, MM, Propellerheads, Toontracks, Sennheiser, Studio, 4Sound, Soundtrade Studios and others, held a number of seminar days and exclusive events. We would like to thank all partners and our dedicated staff for making all this possible.

■ Anfang des Jahres fand an der SAE Stockholm eine Reihe von Seminar-Tagen und exklusiven Events statt, die das Institut zusammen mit Partnern wie Apple, AVID, Luthman, MM, Propellerheads, Toontracks, Sennheiser, Studio, 4Sound, Soundtrade Studios und anderen veranstaltete. Wir möchten allen Partnern und unserem engagierten Team danken, die das alles möglich gemacht haben.

Milan

Indie Rock @ SAE Milan

■ The Bachelor of Arts Audio students of the 2010-2011 course recently completed their advanced projects with the production of three indie rock albums, performed by Marsha White, Kolors and The Mad Instrument – a great opportunity for students to learn from a ‘real-world’ experience. Giorgio Pona, Bachelor of Arts Coordinator, supervised the process.

All the tracks were recorded and mixed in SAE Milan’s facilities with students working in Studio A on the classic analogue Neve VR Legend mixing console and in Studio D in our brand new Pro Tools-based studio environment.

■ Die Bachelor of Arts-Studenten des Kurses 2010-211 haben vor kurzem ihre Fortgeschrittenen-Projekte mit der Produktion von drei Indierock-Alben von Marsha White, Kolors und The Mad Instrument abgeschlossen – eine super Möglichkeit, anhand eines Projektes aus dem „echten Leben“ zu lernen. Betreut wurden sie dabei von unserem Bachelor of Arts-Koordinator Giorgio Pona. Alle Spuren wurden in den Räumlichkeiten der SAE Mailand aufgezeichnet und abgemischt, wobei die Studenten im Studio A an dem klassischen, analogen Neve VR Legend-Mischpult arbeiteten und die Studenten in Studio D mit unserer brandneuen Pro Tools-basierten Studioumgebung.

Students work on TV Pilot

■ Our Bachelor of Arts Film students are currently involved in the production of a 24-minute pilot episode for a new TV series. The students are responsible for managing the entire production process, taking care of every working stage from script to shooting (scheduled for February 2011). Preparation of the screenplay is part of the course held by Emina Gegic’s (screenwriting lecturer). Throughout the six-month period scheduled for the completion of the project, students work under the direction of Vincenzo Cuccia, coordinator of Milan’s department of Digital Film Making, and Arianna Dell’Arti, renowned screenwriter and director, who is part of the production staff of the acclaimed Italian sitcom “Boris”. Also involved in the project is a team of students from the Bachelor of Arts Audio Program. They deal with the implementation of sound, foley recording, post-production and music consulting. The pilot is due to be completed by April.

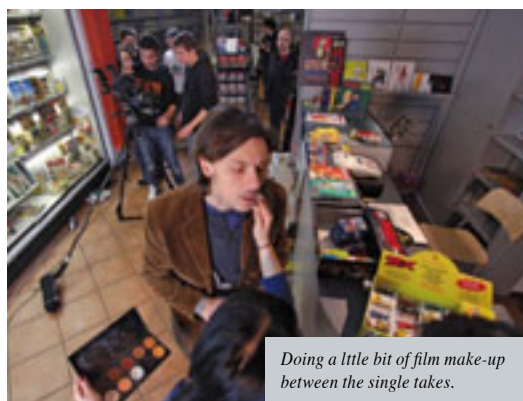
■ Die Bachelor-Studenten des Filmbereichs sind aktuell an der Produktion eines 24-minütigen Piloten für eine neue Fernsehserie beteiligt. Sie sind dabei für das Management des gesamten Produktionsprozesses verantwortlich, kümmern sich um jeden Arbeitsschritt vom Skript bis zum Shooting (das für Februar 2011 geplant ist). Die Vorbereitung des Drehbuchs ist Teil des Kurses der Drehbuchdozentin Emina Gegic. Während der gesamten sechs Monate, die für die Fertigstellung des Projektes vorgesehen sind, arbeiten die Studenten unter Anleitung von Vincenzo Cuccia, dem Koordinator des Mailänder Fachbereichs „Digital Film Making“, und Arianna Dell’Arti, einer renommierten Drehbuchautorin



SAE Milan Bachelor of Arts, Film Making Arts, setting up the scene for a TV pilot.



Checking out the camera angle to get the perfect picture.



Doing a little bit of film make-up between the single takes.

und Regisseurin, die auch zum Produktionsteam der gefeierten italienischen Sitcom „Boris“ gehört. In das Projekt involviert sind außerdem Studenten des Bachelor-Studiengangs aus dem Audiobereich, die sich um den Ton, das Foley Recording, die Postproduktion und das Music Consulting kümmern. Der Pilot soll im April fertiggestellt sein.

Advanced Industry Training @ SAE Milan

■ This year, SAE Milan will present some prestigious guest lecturers in the context of the Institute’s Advanced Industry Training, including Nino Amoruso (Head of Music Programming at MTV Italy), Sandor Von Mallasz (Music Marketing Consultant), Claudio Klaus Bonoldi (A&R at Universal Music Group) and other renowned personalities from the music business.

■ Dieses Jahr wird die SAE im Rahmen ihres Advanced Industry-Trainings eine Reihe äußerst renommierter Gastdozenten an der SAE präsentieren, darunter Nino Amoruso (Head of Music Programming, MTV Italien), Sandor Von Mallasz (Music Marketing-Consultant), Claudio Klaus Bonoldi (A&R, Universal Music Group) und weitere Größen aus dem Musikbusiness.

SAE Milan collaborates with Live Forum

■ SAE Milan is set to collaborate with Live Forum, a notable indoor arena in Milan that hosts live concerts and other music events. Here, the students enrolled in the Audio Engineering Diploma and the Bachelor of Arts (Audio) Program will have the opportunity to meet professionals and learn from real life experience. In recent weeks students have benefited from many opportunities at the Live Forum facilities, including lessons and workshops about PA (Public Address) managing, microphone techniques, sound check, stage monitoring and mixing techniques (both for front-of-house and the entire venue).

■ Die SAE Mailand kooperiert mit dem Live Forum, einem namhaften Veranstaltungsort in Mailand für Live-Konzerte und andere Musikevents. Die Diplom- und Bachelorstudenten des Audiobereichs sollen so die Gelegenheit erhalten, Profis zu treffen und ihre Kenntnisse anhand

konkreter Arbeitssituationen zu erweitern. Schon Während der letzten Wochen haben die Studenten mehrfach vom Zugang zu den technischen Einrichtungen des Live Forums profitiert, etwa im Rahmen von Einführungen und Workshops zu PA-Management, Mikrofontechnik, Soundchecks, Stagemonitoring und Mischtechnik (Front-of-House und für den Konzertraum).

Ljubljana



Marko Soršak showing how to make drums sound a whole lot better.

Elvis Jackson's Drummer at SAE Ljubljana

■ In September we were privileged to have Marko Soršak, the drummer of the famous Slovenian band "Elvis Jackson" host a presentation. The announcement of his workshop,

which was held in our Live Room, generated huge interest and many people wanted to attend the event. To accommodate all attendees, we connected a microphone and ran it through to our Control Room, where the other half of the audience listened and watched through the connecting glass pane. Marko presented various drum preparation techniques and tuning tips for enhancing a recording. He also shared some insights from his work with Bill Gould ("Faith No More"), who produced Marko's latest album - definitely a workshop to remember!

■ Im September durften wir Marko Soršak, den Drummer der bekannten slowenischen Band „Elvis Jackson“, zu einem Workshop bei uns begrüßen. Die Ankündigung des Workshops, der in unserem Live Room, stattfand ist auf immenses Interesse gestoßen und viele Studenten wollten teilnehmen. Um allen Interessierten die Teilnahme zu ermöglichen, haben wir vom Seminarraum aus ein Mikrofon in unseren Regieraum gelegt, von wo aus die andere Hälfte der Teilnehmer zuhören und zuschauen konnte. Marko Soršak demonstrierte verschiedene Drum-Preparation-Techniken und gab Tipps, wie man beim Tuning seine Aufnahme verbessern kann. Außerdem berichtete er über die Arbeit mit Bill Gould („Faith No More“), der sein letztes Album produziert hat. - Das war definitiv ein Workshop, an den wir uns noch lange erinnern werden!

New AED Class at HRT

■ In November 2010 we started the AED education for employees of Croatia's national radio and television broadcasting station. That's the 3rd generation of students to attend the SAE programme. It is fantastic to see that a national broadcasting company invests in educating their staff to raise the quality of the programme. And it also reflects on SAE's commitment to align its courses with the highest standards required in the industry.

■ Im November 2010 begann der AED-Kurs für Angestellte des kroatischen Radios und Fernsehens HRT. Das ist die dritte Studentengeneration, die dieses SAE-Programm durchläuft. Dass eine nationale Rundfunk- und Fernsehanstalt in die Weiterbildung seiner Mitarbeiter investiert, um die Programmqualität zu steigern, ist fantastisch. Und dass dies an der SAE geschieht, bestätigt das Ziel der SAE, ihre Kurse auf die höchsten Anforderungen im Profibereich abzustimmen..

Education Fair "Informativa '11"

■ SAE Institute Ljubljana recently participated in the biggest Slovenian education fair, "Informativa '11", which took place on January 21st and 22nd. The fair provides information on education, scholarships and employment and was the perfect source for young people to find important information to help them make a decision about furthering their education.

■ Das SAE Institut Ljubljana hat kürzlich an der größten slowenischen Bildungsmesse, der „Informativa '11“, teilgenommen, die am 21. und 22. Januar stattfand. Die Messe informiert über Ausbildungsgänge, Stipendien und Berufsbilder und war das ideale Informationsforum für junge Leute, um eine Entscheidung über ihre Ausbildung zu treffen.

Stability & Design - the new KeyControl

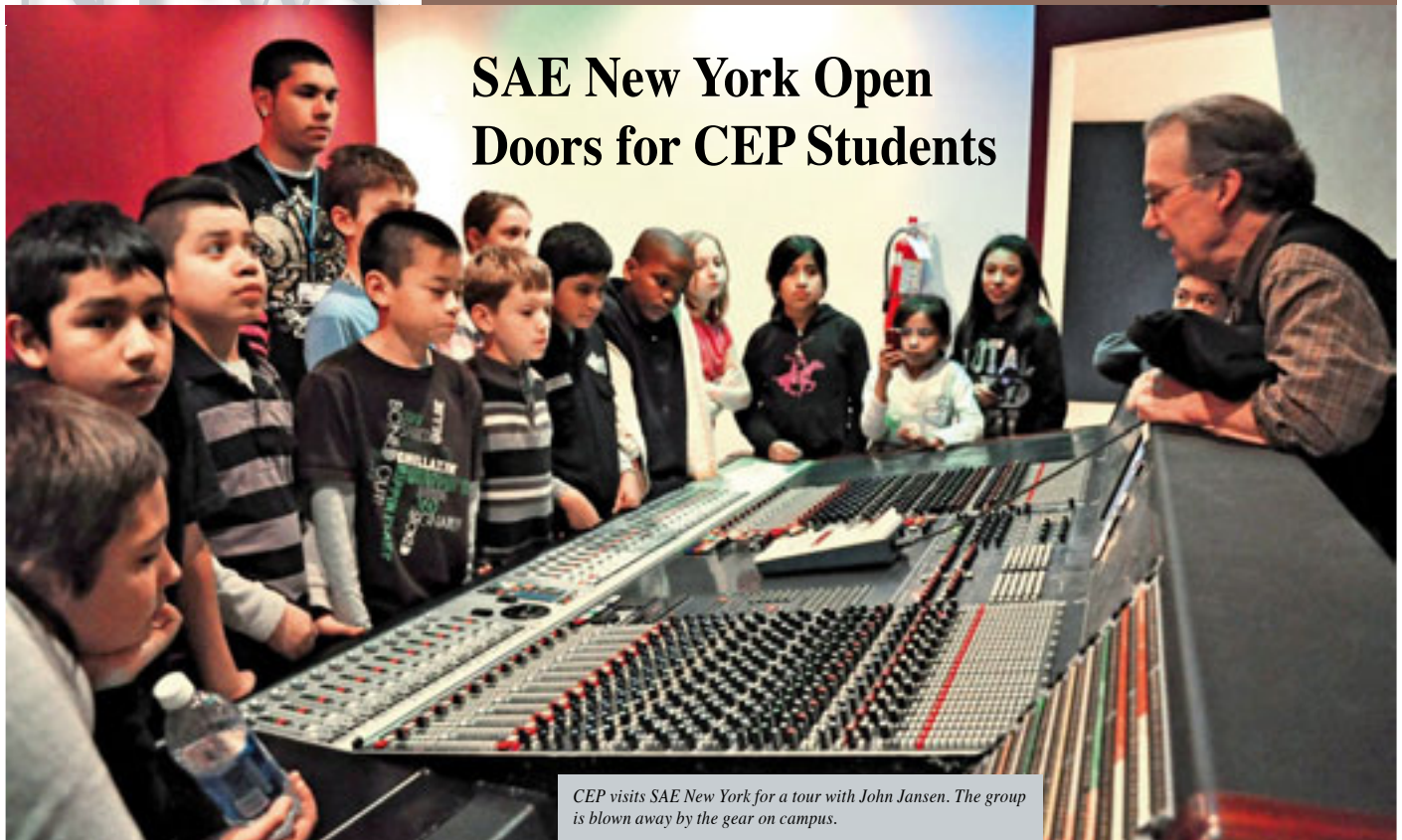
KeyControl 25 XT and KeyControl 49 XT - our new keyboard controllers in a stylish aluminium case with glossy white side panels and compatibility to all important applications.



ESI Audiotechnik GmbH · www.esi-audio.com



SAE New York Open Doors for CEP Students



CEP visits SAE New York for a tour with John Jansen. The group is blown away by the gear on campus.

The Center for Educational Pathways visits SAE NYC

■ The Center for Educational Pathways (CEP) is a non-profit organization dedicated to helping underprivileged children and their teachers build creative pathways to academic success. A group from the CEP recently visited SAE New York for a tour and a Q&A session with Director of Education, John Jansen. The group was blown away by the quality gear on campus and by the realization that there were tangible jobs involved in the creation of music. They then planned to record their own song with equipment they had recently acquired.

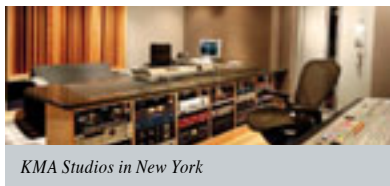


■ Das „Center of Educational Pathways“ (CEP) ist eine gemeinnützige Organisation, welche sich als Ziel gesetzt hat, unterprivilegierten Schülern und deren Lehrern zu helfen, kreative Wege zu akademischem Erfolg zu finden. Vor kurzem besuchte eine Gruppe von der CEP das SAE Institute New York, um mit dessen Manager John Jansen die Schule anzuschauen und Antworten auf ihre Fragen zu erhalten. Die Gruppe war überwältigt, nicht nur von der Qualität der Ausrüstung auf dem Campus, sondern auch von der Erkenntnis, dass konkrete Arbeitsschritte notwendig sind, um Musik überhaupt zu erschaffen. Daraufhin planten sie die Aufnahme ihres eigenen Songs mit Equipment, das sie kürzlich erworben hatten.

Brill Building Field Trip

■ Members of ATP 410 met at the historic Brill Building (New York's tin pan alley) in Manhattan at 1619 Broadway for a visit to KMA Studios. Dave (Roz) Rosner gave a tour of the studio complex, which boasts two control rooms and a live room all designed by Fran Manzella. Clients range from 50 Cent and Beyoncé to BBC and AT&T. An SAE New York City graduate, Sergey Nudel, is currently a staff engineer at KMA.

■ Studenten des ATP 410 Studiengangs trafen sich am historisch bedeutenden Brill Building (New Yorks tin pan alley), 619 Broadway in Manhattan, um den KMA Studios einen Besuch abzustatten. Dave (Roz) Rosner gab der Gruppe eine Besichtigungstour durch den Studiokomplex, welcher mit zwei von Fran Manzella entworfene Regieräume und einem „Live Room“ beherbergt. Zu den Kunden des Studios zählen unter anderem 50 Cent, Beyoncé, BBC und AT&T. SAE New York City Absolvent Sergey Nudel arbeitet zur Zeit als Staff Engineer im KMA.



KMA Studios in New York

Steve Pageot as Guest Producer/Engineer

■ Grammy Award winning engineer, producer, songwriter and musician Steve Pageot, came to SAE New York to share his experiences with the students of the ATP 710 class. Steve has worked with artists including Aretha Franklin, Sucker Punch and Crazy Bone, and has created music for clients MTV and VH1. In addition to some production and mixing tips, Steve overdubbed keyboards and vocals with the artist Dyverse.

■ Steve Pageot, ausgezeichnet mit einem Grammy Award, ist Toningenieur, Produzent, Songwriter und Musiker. Er stattete der SAE New York einen Besuch ab, um mit den Studenten des ATP 710 Kurses seine Erfahrungen zu teilen. Steve hat bereits mit Künstlern wie Aretha Franklin, Sucker Punch und Crazy Bone gearbeitet und produzierte eigene Musik für MTV und VH1. Ergänzend zu einigen Tipps in den Bereichen Produktion und Mischung machte Steve mit dem Künstler Dyverse „Overdubbings“ von Keyboards und Gesang.



New York iPD:

■ SAE New York was excited to see its Multimedia Resource Room filled to capacity in January for the second iPhone Application Development course. The New York campus is extremely fortunate to have two accomplished lecturers teaching the program. As owner of Eamonn and Ian LLC, Giles Nugent (pictured) has developed 10 iPhone apps currently available on the iTunes App Store. These range in topic from business and utility programs to children's math play. Many have been given the "new and noteworthy" title. In the past Giles has lead technology teams for various companies including Cerberus Capital Management and the Bank of America.

The iPD program's other instructor, Derek Bronston has over 12 years experience in web and software development, acting as lead developer and technical project manager for a staggering array of clients. Since leaving his position as Technical Project manager for O Interactive – whose clients included Pfizer and NFO Worldwide – Derek went on to develop the now successful internet language company Yabla INC from inception to market. From there he started his own development firm Cadoa Arts & Science which focuses largely on web and social media applications.



Application Development Course delivers topics from business and utility programs to children's math play.

■ SAE New York war begeistert, als im Januar der Multimedia Resource Room zum Start des zweiten „iPhone Application Development“ Kurses packvoll mit neuen Teilnehmern war. Der Campus in New York hatte das große Glück, zwei hervorragende Dozenten für diesen Kurs engagieren zu können. Giles Nugent (abgebildet), Eigentümer von Eamonn und Ian LLC, hat bisher 10 iPhone Apps entwickelt, die gegenwärtig im iTunes App Store erhältlich sind. Der Themenbereich der Apps erstreckt sich von Business- und Systemverwaltungs-Anwendungen bis hin zu mathematischen Spielen für Kinder. Viele davon haben die Auszeichnung „new and noteworthy“ (neu und nennenswert) erhalten. Giles hat in der Vergangenheit Technik-Teams für verschiedene Firmen, einschließlich Cerberus Capital Management und Bank of America, geleitet.

Der zweite Dozent des iPD-Programms, Derek Bronston, verfügt über mehr als 12 Jahre Web- und Software-Entwicklungs-Erfahrung. Er diente als „Lead Developer“ (Leitender Entwickler) und Technischer Projektmanager für eine erstaunliche Bandbreite von Klienten. Nachdem er seine Stelle als „Technical Project Manager“ für O Interactive, das Pfizer und NFO Worldwide zu seine Kunden zählt, niedergelegt hatte, fing er an, seine nun sehr erfolgreiche „Internet-Sprache-Firma“, Yabla Inc., zu entwickeln – vom Konzept bis hin zur Markteinführung. Danach gründete er eine eigene Entwicklungsfirma, Cadoa Arts & Science, welche sich zum größten Teil mit Web- und Social-Network-Anwendungen beschäftigt.



Images are from animago AWARD 2010 participants



animago

AWARD & CONFERENCE

Inspiration, Motivation, Celebration

The international contest around 3D, visual effects & interactive!

Measure yourself with the best again this year and send in your entry till

30th of June via the website

www.animago.com

Save the date:

animago AWARD & CONFERENCE

27th and 28th of October 2011

Event location:

the famous film production place of Germany, mediasite Potsdam-Babelsberg near Berlin

Presented by:
DIGITAL PRODUCTION

Funded by:
medienboard
Berlin-Brandenburg GmbH

www.animago.com

USA / San Francisco

Vocal Processing Workshop with Paul Savio

■ Paul Savio recently presented a specialist Vocal Processing workshop at SAE San Francisco. Paul has been working with computers, synthesizers, and recording equipment since 1987. He has worked on a variety of projects such as surround mixing for "Hellboy II", sound/fx mixing for "Playing Peace Through Music", and surround mixing and sound design for Diesel Games' Xbox game "Deprived". Paul has been the computer tech and production supervisor for tours such as Hannah Montana, Cyndi Lauper, and New Kids On The Block.



■ Vor kurzem präsentierte Paul Savio an der SAE San Francisco einen Workshop zum Thema „Vocal Processing“ (Bearbeitung von Gesangsaufnahmen) für Spezialisten. Paul arbeitet seit 1987 mit Computern, Synthesizern und Aufnahme-Equipment. Er hat bereits an vielen Projekten mitgewirkt, unter anderem Surround Mixing für „Hellboy II“, Sound/FX Mixing für „Playing Peace Through Music“, und Surround Mixing und Sounddesign für das Diesel Xbox Spiel „Deprived“. Paul arbeitete auch als Computertechniker und Produktions-Supervisor für Touren wie Hannah Montana, Cyndi Lauper und New Kids On The Block.

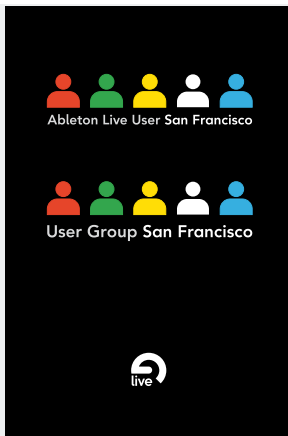
San Francisco Ableton User Group Meeting held in March at SAE Institute

■ We are excited to announce the first Bay Area Ableton Live user group meeting of 2011 will be held at SAE Institute San Francisco. This meeting is open to all skill levels; you don't have to be an Ableton expert to attend. There will be discussions and demonstrations on various production techniques with Ableton Live. Attendees are encouraged to bring their own Ableton Live sets on a USB flash drive and exchange some of their tricks and techniques at the meeting. This will be a great opportunity to connect with local Ableton users of all skill interest levels.

Hosting the meeting will be Ableton and Max for Live guru Danny Piccione. Danny will discuss some of his Ableton production tricks and techniques, his approach to drum programming, and also demonstrate the newest and coolest foot controller he uses, called the SoftStep.

■ Wir freuen uns berichten zu können, dass das erste Treffen der Bay Area Ableton Live User Group in 2011 am SAE Institute San Francisco stattfinden wird. Dieses Treffen ist für alle Benutzer offen, unabhängig von deren Level. Man muss nicht Ableton-Experte sein, um dabei zu sein. Diskussionen und Vorführungen diverser Produktionstechniken sowie diverse Methoden mit Ableton Live werden angeboten. Teilnehmer werden ermutigt, eigene Ableton Live Sets auf USB-Sticks mitzubringen und beim Treffen einige ihrer Tricks und Methoden weiterzugeben. Das Treffen bietet eine tolle Möglichkeit, Kontakte mit örtlichen Ableton-Benutzern aller Leistungsstufen zu knüpfen.

Gastgeber des Treffens wird Ableton und Max for Live Guru Danny Piccione sein. Danny wird einige seiner Ableton-Produktionstricks und -techniken und seinen Ansatz für die Programmierung von Drums diskutieren. Außerdem führt er seinen neuesten und coolsten Fuß-Controller vor – den „SoftStep“.



Safar Bake joins the SAE San Francisco Audio Department

■ SAE San Francisco is thrilled to welcome new Audio Technology Instructor Safar Bake. Safar has worked in the audio industry for fifteen years. He is best known for his composing and sound design work for video games such as "Iron Man 2", "The Simpsons Game", "Guitar Hero" and many others. He also has numerous compositions and sound design work for films and is a active member in NARAS, IGDA (International Game Developers Association), GANG (Game Audio Network Guild), and the AES. Safar brings extensive professional experience and practical knowledge with him that will be invaluable for students at SAE Institute.

■ SAE San Francisco ist überglücklich Safar Bake als neuen Dozenten für Audio Technology willkommen heißen zu dürfen. Safar ist bereits seit 15 Jahren in der Audiobranche tätig. Bekannt ist er für seine Compositing und Sound Design Arbeiten für Videospiele wie „Iron Man 2“, „The Simpsons Game“, „Guitar Hero“ und viele andere mehr. Zusätzlich hat er für Filme einige Kompositionen und Sounddesign gemacht. Er ist außerdem aktives Mitglied der NARAS, IGDA (International Game Developers Association), GANG (Game Audio Network Guild) und AES. Safar bringt umfassende professionelle Erfahrung und praktisches Know-how mit – eine unschätzbare Bereicherung für die Studenten des SAE Institute San Francisco.



FEATURED ALUMNI COMPANY PROFILE

Klangwerkstatt (Freddy Bühler)

Websites: www.klangwerkstatt.org
oder www.onesidesmile.de



- **Services:** Recording & Mixdown, Veranstaltungstechnik, Eventmanagement, Production, Band-Support, Audioinstallationen, Bau von Akustikmodulen, Bau und Raumakustik, Bau von Studiömöbeln und Racks, Entwicklung und Bau von Isolation Cabs
- **Production Credits:** One Side Smile (Production, FOH, Support), Hightone (Production, Arrangement)
- **Live Credits:** Vodafon, Slave, Mongouse, Honey & the Babysnakes, Insanity, Diffrent, Big Empty, Black Sheriff, Marc Delpy, Swing for Four, ...
- **Studio Credits:** The Pheromoans, Tank Breaking Sight, Slave, Shellproof, Six Ways Down, Hightone ...
- **Studiobau & Installationen:** AMP Studios, Trinkhalle Bad Wildbad, Sunway Studios, Patrick Chardronnet ...

Contact: Freddy Bühler · Bismarckstr. 65 · D-75323 Bad Wildbad · Germany
Tel.: +49-7081-38 09 51 · eMail: info@klangwerkstatt.org

An aerial photograph of a two-lane road with a traffic jam. A white ambulance with orange stripes and the word 'Malteser' on its side is stuck in the middle of the traffic. The ambulance has '112' and 'USB2-AUDIO.COM' on its rear. The text 'SLOW DRIVERS CAUSE ACCIDENTS' is overlaid in large, bold, red letters with a black outline. A yellow arrow points from the bottom left towards the ambulance.

**SLOW
DRIVERS
CAUSE
ACCIDENTS**

USB-AUDIO.COM

πλοYTEC
www.ploytec.com

Ploytec supports 

Australia

Adelaide

■ Congratulations to Adelaide EMP graduate Sonny Fodera, whose music has been released on countless labels including Miguel Migs Salted Music, California's Guesthouse and Inland Knights Drop Music label. He is currently on a world tour that includes destinations such as San Francisco, Miami, London, Moscow, Belgium, Ukraine and South Africa.

In more news, Adelaide EMP Course Coordinator Adrian Whalland has been actively working overtime writing and releasing a number of tracks under his alias "Atomitek" – a Techno duo that includes himself and co-producer Alex McKenzie – as well as through his Drum&Bass act "Kamuku", whose first EP was recently signed by UK label Extent VIP Recordings.



Successful EMP graduate
Sonny Fodera

Melbourne

■ Students and staff from SAE Institute Melbourne and Sydney recently had the privilege of being visited by acclaimed director Bobby Roth, who conducted an intensive masterclass at each campus.

Bobby's presentation focused on the directing and production techniques he has utilized to produce some of the biggest shows on television over the past couple of years. In addition to learning about the technical aspects of directing, the masterclass covered the business side of the film & TV industry, as well as working with actors and how to make yourself known as a director. Bobby Roth has directed feature films as well as TV movies and been involved in directing a string of popular TV series such as Lost, V, Prison Break and Fringe.

■ Der renommierte Regisseur Bobby Roth war im Rahmen der Masterclass zu Gast bei SAE Institute Melbourne und Sydney. Bobbys Vortrag konzentrierte sich auf die Regie- und Produktionstechniken, die er angewendet hatte, um einige der größten TV-Shows der letzten Jahre zu produzieren. Neben den technischen Aspekten der Regie behandelte die Masterclass die geschäftliche Seite der Film- und Fernsehindustrie, sowie auch die Arbeit mit Schauspielern und das Thema wie man sich als Regisseur einen Namen macht. Bobby Roth führte bei einer Reihe von Spielfilmen Regie und war an bekannten TV-Serien wie Lost, V, Prison Break und Fringe beteiligt.



Sydney

■ Students from SAE Sydney recently experienced the thrill of having their films premiered on the "silver screen" with their end of trimester screening, held at the Hoyts Cinema in Broadway, Sydney. The event was organised for trimester two students to screen their Motion Graphics and Adaptations projects, and was for many the first chance to present their works in a professional environment. Not only was this a great opportunity to have their work critiqued by lecturers and fellow classmates, but seeing their films projected from one of the facility's high-performance Christie projectors also gave students a new perspective of their work refreshingly different to watching it from an editing suite computer or their 15-inch MacBook Pros.

■ Studenten der SAE Sydney durften kürzlich mit Begeisterung miterleben, wie ihre Filme zum Ende des Trimesters auf dem „Silver Screen“ im Hoyts Cinema in Broadway vorgeführt wurden. Das Event wurde für die Studenten des zweiten Semesters organisiert, damit diese ihre Motion Graphics und Adaptations Projects vorführen konnten. Für einige war es die erste Chance ihre Arbeiten in einem professionellen Umfeld zu präsentieren. Nicht nur war es eine gute Möglichkeit ihre Arbeiten durch Dozenten und Kommilitonen beurteilen zu lassen, nein, ihre Filme wurden über High-Performance Christie-Projektoren gezeigt. So bekamen die Studenten einen völlig neuen Eindruck von ihren Projekten, der sich sehr von dem während der Arbeit daran auf ihren 15“ MacBook Pros unterschied.

■ Herzliche Glückwünsche an Adelaides EMP-Absolvent Sonny Fodera. Seine Musik ist auf zahlreichen Labels wie Miguel Migs Salted Music, California's Guesthouse und Inland Knights Drop Music erschienen. Derzeit ist er auf einer Welttournee, die Ziele wie San Francisco, Miami, London, Moskau, Belgien, die Ukraine und Südafrika umfasst.

Adelaides EMP Course Coordinator Adrian Whalland schreibt und veröffentlicht im Moment einige Tracks unter seinem Alias „Atomitek“ – ein Techno-Duo, das aus ihm und dem Co-Produzenten Alex McKenzie besteht – sowie als Drum&Bass Act „Kamuku“. Für die erste EP unterschrieben sie bei dem britischen Label Extent VIP Recordings.

Perth

■ 2010 was the second year that One Movement for Music was held in Perth and also the second year that our students had the opportunity to assist at the festival and demonstrate they have what it takes. This year's itinerary included artists and delegates from the likes of Lady Gaga's manager Troy Carter, Triple J's Richard Kingsmill, Ian "Molly" Meldrum, Paul Kelly, Karnivool, The Jezabels and many more Aussie music greats. The students did a fantastic job and Production Manager Simon Hunt said. "It was great to see that the students were willing to be a part of the entire production of the stages and not pre-focused on the opportunity to do FOH (front of house) or foldback. This gave them the opportunity to mingle with the people of Perth production who have been in the industry for years and build contacts for their future."

■ 2010 war das zweite Jahr für das One Movement Music Festival in Perth und auch dieses Jahr bot sich die Möglichkeit für unsere Studenten dabei mitzuarbeiten, um ihr Können zu demonstrieren. Das diesjährige Line-Up umfasste Künstler und Leute wie Lady Gaga's Manager Troy Carter, Triple J's Richard Kingsmill, Ian „Molly“ Meldrum, Paul Kelly, Karnivool, The Jezabels und weitere australische Musikgrößen. Produktionsmanager Simon Hunt sagte über die Studenten: „Es war toll mit anzuschauen wie die Studenten Teil der gesamten Produktion wurden und sich nicht nur auf FOH (Front of House) oder Monitoring konzentrierten. Das gab ihnen die Möglichkeit, sich unter das Produktionsteam zu mischen, das schon seit Jahren in der Branche tätig ist, und somit Kontakte für ihre Zukunft zu knüpfen.“

■ In other news from the west, congratulations to Perth audio graduate Dave Parkin, who for the 5th year in a row won Best Record Producer/Engineer at the WAMi Awards – the Western Australian equivalent of the Grammys.

■ Herzlichen Glückwunsch dem Audio-Absolventen Dave Parkin, der das fünfte Jahr in Folge den WAMi Award – den sogenannten australischen Grammy – als Best Record Producer/Engineer gewann.

Byron Bay

■ Byron Bay Audio Lecturer Jan Muths took out the category of Best Production/Engineering at this year's Dolphin Awards, an annual event that celebrates the finest musical talents in the North Coast region. Jan, who began lecturing at SAE Institute in 2001, won the award for his Reggae interpretation of Men at Work's classic 80's hit "Down Under". The song featured local studio musicians and was inspired by the sounds of late 70's Jamaica. Jan said he spent extensive time studying instruments, microphones, tapes, consoles and other equipment used during that specific era, to re-create an authentic sound similar to that of Bob Marley's "Uprising" album.

■ Jan Muths, Dozent für den Bereich Audio in Byron Bay, nahm an den diesjährigen Dolphin Awards in der Kategorie Best Production/Engineering, einer jährlichen Veranstaltung, die die besten musikalischen Talente der Nordküste ehrt, teil. Jan, der seit 2001 am SAE Institute unterrichtet, gewann den Award für seine Reggae-Interpretation des Men at Work Hits „Down Under“. Der Song wurde von lokalen Studiomusikern eingespielt und ist von dem Jamaika-Sound der späten 70er Jahre inspiriert. Jan erzählte, dass er unglaublich viel Zeit damit verbrachte, Instrumente, Mikrophone, Tonbänder, Konsolen und anderes Equipment aus dieser speziellen Zeit zu studieren, um den authentischen Sound, ähnlich wie bei Bob Marleys Album „Uprising“, wiederzubeleben.



Winner of the Dolphin Awards
2010: Audio Lecturer Jan Muths.

Brisbane

■ 2010 finished with a bang for students of SAE Institute Brisbane, with many of them working on shows like Bon Jovi, The Eagles, U2's massive 360-degree show, and a few large-scale New Year's Eve events. 2011 is already shaping up to be a great year with students working on The Big Day Out – arguably Australia's biggest nationwide music festival whose lineup this year includes Tool, Iggy Pop, Rammstein, M.I.A, Wolfmother and Lupe Fiasco – and Laneway Festival, which this year boasted acts such as Beach House, Cloud Control, Gotye and the Hungry Kids of Hungary.

■ Das Jahr 2010 endete für die Studenten des SAE Institute Brisbane großartig. Viele von ihnen arbeiteten auf Shows mit Künstlern wie Bon Jovi, The Eagles, U2's 360°-Show und auf einigen großen Silvester-Parties. 2011 zeichnet sich schon jetzt als ein großes Jahr für unsere Studenten ab, die am Big Day Out – wohl Australiens größtes Musik-Festival – mitarbeiten dürfen. Das Line-Up besteht dieses Jahr aus Bands wie Tool, Iggy Pop, Rammstein, M.I.A, Wolfmother und Lupe Fiasco. Ebenso durften sie am Laneway Festival teilnehmen, das Acts wie Beach House, Cloud Control, Gotye und The Hungry Kids of Hungary zu bieten hatte.

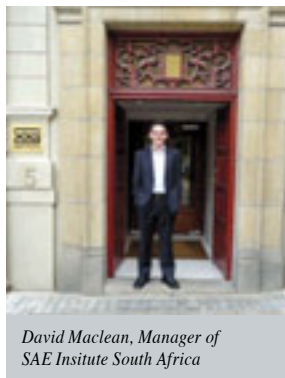
Africa

No longer the New Kid on the Block! SAE Cape Town continues to develop as the leading creative Media Education Provider in Africa

■ As SAE Cape Town enters its third year of operation, it is rapidly cementing itself as the preferred provider of Higher Education training for careers in Audio Production, Digital Film Production, Animation and Visual Effects in Africa. Students enrolling at SAE Cape Town have the flexibility to start any full-time study option in either January or September. This scheduling caters for the Northern and Southern Hemisphere academic calendars, and student preference for class times. January intakes have morning classes and the September students in the early evening. In addition to the two full-time study intakes, the campus also offers three annual intakes for their short courses in Audio, Film and Animation.

The dramatic growth of the entertainment and creative media industries in South Africa over the past decade has put tremendous pressure on an already scarcely resourced skill base in the country. SAE is perfectly positioned to address this scenario from its ideal location in South Africa's creative capital, Cape Town.

David Maclean, the Director of SAE Institute South Africa, believes their philosophy for hiring trainers also gives SAE a significant edge over its competitors in Africa. "We hire credible industry professionals with extensive resumés as lecturers and academic coordinators, and not last year's top students. This allows our students to collaborate with their lecturers on authentic commercial projects in our quest to completely blur the line between study and practice" says Maclean.



David Maclean, Manager of
SAE Institute South Africa

■ Während das SAE Institute Kapstadt in das dritte Jahr seiner Aktivitäten eintritt, festigt es sich sehr schnell als der bevorzugte Anbieter für eine höhere Ausbildung in den Bereichen Audio Production, Digital Film Production, Animation und Visual Effects. Studenten, die sich am SAE Institute Kapstadt einschreiben, haben die Möglichkeit, ein Vollzeitstudium aus jedem Bereich entweder im Januar oder im September zu beginnen. Dieser Terminplan ist auf die akademischen Kalender sowohl der nördlichen als auch der südlichen Hemisphäre und auf die Wünsche der Studenten zugeschnitten. Für Studiumseinsteiger im Januar findet der Unterricht am Vormittag statt und die September-Studenten beginnen am frühen Abend. Zusätzlich zu den beiden Vollzeit-

Einstiegsmöglichkeiten bietet der Campus jährlich auch drei Termine für den Beginn der Kurzurse in Audio, Film und Animation an.

Über das vergangene Jahrzehnt hat das dramatische Wachstum der Unterhaltungs- und Medienindustrie in Südafrika auf die eher schlechte Qualifikation der Einwohner im Land einen enormen Druck ausgeübt. SAE Institute ist hier an der genau richtigen Stelle, um dieses Szenario über seine ideal gelegene Niederlassung in Cape Town, der kreativen Hauptstadt Südafrikas, anzusprechen. David Maclean, der Manager von SAE Institute in Südafrika ist der Meinung, dass die Philosophie der SAE in der Auswahl ihrer Ausbilder dem Institute auch einen bedeutenden Vorsprung vor seinen Konkurrenten in Afrika verleiht. „Wir stellen glaubwürdige Profis der Industrie mit einer umfassenden Erfahrung als Dozent und akademischer Koordinator ein und nicht die besten Studenten des Vorjahres. Dadurch haben unsere Studenten die Möglichkeit, zusammen mit ihren Dozenten authentische kommerzielle Projekte zu bearbeiten. Wir streben danach, die Grenze zwischen Studium und Praxis vollständig verschwimmen zu lassen“, sagt Maclean.

FEATURED ALUMNI COMPANY PROFILE



Silver Screen Productions
Oliver Hönig & Frank Roller GbR

Website:
 www.silver-screen.de

Services:
 Wir produzieren für Sie alle Arten von laufenden Bildern. Einfache Animationen, komplette Film-/Videoproduktionen oder anspruchsvolle 3D-Visualisierungen für Kino, TV, DVD oder Internet, wir liefern Ihnen den perfekten Film. Auch Musikvideos, Messeauftritte und Events sind bei uns in besten Händen. Vom Drehbuch bis zum fertigen Film übernehmen wir alle Aufgaben für Sie.

Credits:
 Dejo-Media, Mutha Productions, Lowcash Productions, Regio-TV Böblingen, Dreambowl, Team Connex AG, Marc O'Polo, Coaching for Balance, Mercedes Benz

Contact:
 Frank Roller
 Bongert 8
 D-71083 Herrenberg
 Germany

Tel.: +49-7032-95.40.770
 eMail: info@silver-screen.de



Asia



6th QS-APPLE hosted by Mahidol University Thailand. Dr. William Gibson distributes awards to representatives of the winning schools.

SAE Institute Singapore appointed Chief Judge of QS-APPLE Creative Awards

■ Last November, faculty from SAE Institute Singapore were invited to judge the submissions for the 6th QS-Asia Pacific Professional Leaders in Education (APPLE) Conference and Exhibition, held in Suntec Singapore Internat-



The "Creative Idol" is awarded to Mahidol University by Dr. William Gibson.

ional Convention and Exhibition Center. The QS-APPLE conference was hosted by Mahidol University (Thailand), and attracted over 720 delegates from 240 universities and institutions worldwide. Throughout the conference over 125 presenters spoke, covering over 40 subject areas. SAE Institute's staff members were thrilled and honored to be invited to judge the Creative Awards submissions, which included five categories: Most Creative Corporate Institution Video, Best International Print Advertisement, Best International Student Recruitment Brochure, Best International Website Pages, and Best in Show. The QS-APPLE Creative

Awards recognize the importance of creative and compelling designs in effective communication and brand building, and with more than 50 submissions, SAE Institute's faculty had an exciting and challenging job choosing the best work. After much passionate debate, The Creative Idol (Overall Winner) was finally awarded to Mahidol University for their Corporate Video submission.

As part of the requirements for judging the creative awards, SAE staff members were asked to create a presentation video that highlighted the best aspects of the winning entries. The video was shown during the QS-APPLE Conference Opening Plenary, while Dr. William Gibson, Head of the Journalism Department at SAE Institute Singapore, distributed awards to representatives of the winning schools.

SAE Singapore's faculty look forward to contributing their expertise in the future in order to enhance and promote educational design materials through alliances with prestigious organizations such as QS-APPLE in the Asia Pacific region.

■ Im letzten November wurden Lehrkräfte des SAE Institute Singapur in das International Convention and Exhibition Center in Suntec, Singapur, eingeladen, um die Einreichungen für die sechste QS-Asia Pacific Professional Leaders in Education (APPLE) Konferenz and Ausstellung zu bewerten. Veranstalter der QS-APPLE Konferenz war die Mahidol Universität (Thailand), die es schaffte, über 270 Vertreter von 240 verschiedenen Universitäten und Institutionen weltweit anzulocken. Die Konferenz wartete mit 125 Gastsprechern auf, welche Vorträge zu über 40 Themengebieten hielten.

Die Mitarbeiter des SAE Institute waren begeistert und geehrt als Jury für die „Creative Awards“ eingeladen worden zu sein und die eingereichten Arbeiten bewerten zu können. Hierbei wurden 5 Kategorien bewertet: „Most Creative Corporate Institution Video“, das kreativste Unternehmensvideo, „Best International Print Advertisement“, die beste internationale Print-Werbung, „Best International Student Recruitment Brochure“, die beste internationale Broschüre zum Anwerben von Studenten, „Best International Website Pages“, die besten internationalen Webseiten und „Best in Show“, die beste Vorführung. Die QS-APPLE Creative Awards heben die Wichtigkeit kreativer und fesselnder Designs für effektive Kommunikation und Markenwiedererkennungswert hervor. Mit mehr als 50 Teilnehmern hatten die SAE-Mitarbeiter eine aufregende und herausfordernde Aufgabe, die besten Arbeiten auszuwählen. Nach langer, feuriger Debatte wurde der „Creative Idol“ letztendlich an die Mahidol Universität für ihr Unternehmensvideo verliehen. Als eine der Anforderungen an die Jury-Mitglieder des „Creative Awards“ wurden die SAE-Mitarbeiter gebeten, ein Video mit den besten Ausschnitten der nominierten Arbeiten zusammenzustellen. Dieses Video wurde zur QS-APPLE Eröffnungskonferenz gezeigt. Währenddessen handigte Dr. William Gibson, Leiter der Journalismusabteilung des SAE Institute Singapur, die Auszeichnungen an Repräsentanten der Sieger-Schulen aus.

Das SAE Institute Singapur freut sich darauf, in Zukunft seine Fähigkeiten beizusteuern, um Materialien für die Bewerbung von Designausbildungen zu verbessern und zu promoten. Dies soll im asiatisch-pazifischen Raum durch Zusammenschlüsse mit prestigeträchtigen Organisationen wie z.B. QS-APPLE geschehen.



Für Aug' und Ohr...

professionelle Studio- & Broadcastlösungen

- Klangoptimierte Mikrofon- und Instrumentenkabel
- Mehrfach geschirmte High End Multipairkabel
- Große Auswahl an SDI / HDTV Videoleitungen
- Hartvergoldete Qualitäts-Steckverbinder von HICON und NEUTRIK
- Individuell konfigurierbare Verteilsysteme für Rundfunk- und Studiotechnik
- Professioneller Support

Professionelle Kamerakabel



Mobile CAT.7A
Netzwerk-Systeme



Modulare 3GHz Video
Patch Panel-Systeme



musikmesse
prolight+sound

6. - 9. April 2011
Halle 8.0, Stand J40

GRATISKATALOG ANFORDERN!

SOMMER CABLE

www.sommercable.com

SOMMER CABLE GmbH

Audio • Video • Broadcast • Medientechnik • HiFi
info@sommercable.com



Qantm London joins single largest Game Jam ever!



This could be taken as the Qantm motto.

Global Game Jam 2011: 50 Players, 1 Weekend, 0 Sleep

■ Over 50 enthusiastic gamers set up camp at SAE Institute/Qantm College London to take part in "Global Game Jam 2011", the single largest game jam ever that included 44 countries, 170 locations, 6,500 participants, and almost 1,500 games.

Running over 48 continuous hours, eager participants split into groups to design and develop computer games based on the theme "Extinction", producing amazing results during the crazy record-breaking weekend.

BBC Radio 4 covered the sleep-deprived mayhem for the whole weekend, and were rewarded as guests of honour for the closing "judging ceremony".

Participants can now wear their complimentary Global Game Jam T-shirts and hold up their certificates with pride.

An SAE London film crew captured the exciting scenes showing the development of a game from start to finish at breakneck speed.

■ Mehr als 50 begeisterte Gamer schlugen ihre Zelte am SAE Institute/Qantm College London auf, um am "Global Game Jam 2011" teilzunehmen. Das bisher größte „Game Jam“ vereinte 44 Länder, 170 Locations, 6.500 Teilnehmer und fast 1.500 Spiele.

48 Stunden lang entwickelten und realisierten die Teilnehmer non-stop und mit Feuereifer Computerspiele zum diesjährigen Thema „Extinction“ (Auslöschung) - ein verrücktes Wochenende mit verblüffenden Ergebnissen, das alle bisherigen Rekorde gebrochen hat.

BBC Radio 4 berichtete das ganze Wochenende über dieses schlaflose Chaos, und die Reporter waren dafür Ehrengäste bei der abschließenden Bewertungsrunde.

Die Teilnehmer wurden mit Urkunden geehrt. Dazu gab es außerdem Global Game Jam T-Shirts.

Und wie es aussieht, wenn in solch einer halsbrecherischen Geschwindigkeit ein Spiel entsteht, das hat ein Filmteam der SAE London von Anfang bis Ende festgehalten.

Disney Legend Max Howard Guests at Qantm London

■ Industry legend Max Howard, the man who created and ran studios for Disney in London, Paris, Orlando and Los Angeles took time out to share his experiences with students at Qantm College, London during his guest lecture.

Max has worked on some of Disney's most memorable films, including "Who Framed Roger Rabbit", "The Little Mermaid", "Beauty and the Beast", "Aladdin" and "The Lion King".

As President of Warner Bros. Feature Animation he oversaw such hit movies as "The Iron Giant" and "Space Jam". At DreamWorks, he was co-executive producer for "Spirit: Stallion of the Cimarron".

Now President of Exodus Film Group, specialising in the production of independent animated feature films, Max is currently producing "The Hero Of Color City" and "Bunyan and Babe" for Exodus. The company's first production, "Igor", was released in 2008.

■ Max Howard, eine Legende des Filmgeschäfts, der Mann der für Disney in London, Paris, Orlando und Los Angeles Studios aufgebaut und geleitet hat, hatte sich Zeit genommen, um Studenten bei einem Gastvortrag am Qantm College London über seine Erfahrungen zu berichten.

Howard hat an unvergesslichen Disney-Filmen wie „Falsches Spiel mit Roger Rabbit“, „Arielle, die Meerjungfrau“, „Die Schöne und das Biest“, „Aladdin“ und „Der König der Löwen“ mitgearbeitet. Während seiner Zeit als Präsident von Warner Bros. Feature Animation entstanden Hits wie „Der Gigant aus dem Weltall“ und „Space Jam“. Bei DreamWorks war er Co-Executive Producer bei „Spirit – Der wilde Mustang“.

Howard ist derzeit Präsident der Exodus Film Group, die sich auf Independent-Produktionen im Bereich abendfüllender Animationsfilme spezialisiert hat. Zu seinen jüngsten Produktionen gehören „The Hero of Color City“ und „Bunyan und Babe“. „Igor“, die erste Produktion des Unternehmens kam 2008 in die Kinos.

QANTM / Australia

Qantm College Australia

■ Qantm College Perth will be officially launched this year, offering two Australian government accredited degrees from its campus that is shared with SAE Institute Perth. Starting in February 2011, Qantm College will offer a Bachelor of Creative Media (majoring in Interactive Media) and a Bachelor of Interactive Entertainment (majoring in Animation) made available through the SAE Institute Perth campus – which is located centrally in the city. Already well established in Australia with campuses in Brisbane, Sydney and Melbourne, Qantm College looks forward with much anticipation as it prepares to expand its locations to include Australia's westernmost capital.

■ Die australische Regierung erkennt dieses Jahr zwei Abschlüsse des Qantm College in Perth an. Diese Teilen sich den Campus mit dem SAE Institute Perth. Im Februar 2011 führt Qantm den Bachelor of Creative Media (Schwerpunkt Interactive Media) und Bachelor of Interactive Entertainment (Schwerpunkt Animation) auf dem Campus der SAE Institute Perth ein, der mitten in Perth liegt. Qantm hat sich bereits gut in Australien etabliert mit Standorten in Brisbane, Sydney und Melbourne. Mit viel Vorfreude schauen wir in die Zukunft und bereiten uns darauf vor,



Designing characters by hand.

unsere Standorte auszubauen, einschließlich Australiens westlicher Hauptstadt.

■ And Congratulations to former Brisbane student Woodley Rye and his co Hitbox team members for taking out 1st place and the \$100,000 grand prize at this year's IndiePubGames held in Texas, USA. Selected from hundreds of original game entries, the Hitbox team was chosen as the Grand Prize Winner for its 2D platformer Dustforce! and will receive US \$100,000 and a publishing deal with Zoo Games. Though still in an early state of development, Dustforce! boasts a unique hand-drawn style impressive 2D graphics, smooth animation and high-energy game play.

■ Herzliche Glückwünsche an den ehemaligen Studenten Woodley Rye und sein Hitbox Team für den ersten Platz, den Hauptpreis über \$ 100.000 und die Veröffentlichung durch Zoo Games, am diesjährigen IndiePubGames in Texas (USA). Ausgewählt aus hunderten von Einsendungen wurden das Hitbox Team als Gewinner für sein 2D Jump'n'Run Dustforce! Obwohl das Spiel noch in einem frühem Entwicklungsstadium ist, bietet Dustforce! einen einzigartigen Stil, aus handgezeichneten 2D Grafiken, flüssigen Animationen und einem geladenen Spielfluss.

QANTM / Netherlands

Qantm Amsterdam News

■ José Manuel Bidegain finished his Bachelor of Arts Degree in Interactive Animation at Qantm Amsterdam in November 2009. His thesis dealt with the identification of game design techniques for colour-blind gamers.

The Academic Coordinator of SAE/QANTM Amsterdam, Mehdi Benkirane, brought José in contact with the organizers of DSAI 2010, the "International Conference on Software Development for Enhancing Accessibility and Fighting Info-exclusion", which was held at SAE Institute World Headquarters in Oxford.

José, whose roots are in El Salvador, presented his research at the conference in November 2010. And that's not where it ends! His work attracted further attention, and so he was invited to give another presentation at the "International Conference on Video Game and Virtual Worlds Translation and Accessibility", which was organized by the Faculty of Translation and Interpreting of the Universitat Autònoma de Barcelona in December 2010. What an amazing achievement!

■ José Manuel Bidegain hat im November 2009 seinen Bachelor of Arts in der Studienrichtung „Interactive Animation“ am Qantm Institute Amsterdam abgelegt. In seiner Thesis setzte er sich mit

Game Design Strategien für farbenblinde Spieler auseinander.

Der Academic Coordinator von SAE/QANTM Amsterdam, Mehdi Benkirane, hat José mit den Organisatoren der Konferenz "DSAI 2010 – International Conference on Software Development for Enhancing Accessibility and Fighting Info-exclusion" (Internationale Konferenz zur Förderung des Zugangs zu Informationen und gegen den Ausschluss von Informationen) in Kontakt gebracht. Im Rahmen der Konferenz, die in den SAE World Headquarters in Oxford stattfand, hat José im November 2010 seine Forschungsergebnisse vorgestellt. Aber das war noch lange nicht alles! Der Vortrag des aus El Salvador stammenden SAE-Absolventen hat weitergehendes Interesse geweckt, und so wurde er zu einer weiteren Präsentation nach Barcelona eingeladen. Dort hat er im Dezember vergangenen Jahres seine Arbeit bei der „International Conference on Video Game and Virtual Worlds Translation and Accessibility“ (Internationale Konferenz zur Übersetzung und Zugänglichmachung von Videospiele und Virtuellen Welten) vorgestellt, die von der Faculty of Translation and Accessibility der Universitat Autònoma de Barcelona organisiert wurde. Was für ein fantastischer Erfolg!



DOSCHDESIGN.COM

We support your creativity
and the SAE Institutes!

QANTM / Munich

Giving you something to play with

CrapGames present Nemesis

■ "Project Nemesis" is a tactical and, at the same time, fast "Hack & Slay", in which players, together with friends, play against other gamers all over the world over the Internet. As a spirit warrior trapped in a world between life and death, the player fights captivating real-time battles against others like himself for the prize of salvation.

In the scope of their Bachelor project at SAE and the Qantm Institute Munich, a 15-person student team got together and called themselves "CrapGames". With great ambition and a lot of motivation, they took on the challenge of creating a marketable game within half a year - and were rewarded with presentable success.

Project Nemesis presented the CrapGames team with a special challenge, however: Student projects in particular often fail for lack of communication. The reasons are mostly due to physical separation of the team members and the priority of other interests and obligations. With a team of this size, and because its members came from the most diverse departments (graphics, programming, audio, film and Web), the students decided to go with a management method similar to scrum for communication and organization. Regular updates via Skype, weekly meetings at the Institute and common working weekends helped avoid the common communications pitfall and provided an effective working environment.

In the meantime, over the Internet, the student group has been able to build up an impressive amount of interest in various online communities, which are eagerly following the development of the project. The project is represented on the Internet pages of unity3d.com, moddb.com, indiedb.com and - of central importance - on Facebook. These activities have resulted in over 10,000 visitors to the project's own Homepage, www.CrapGames.de. In addition, the students were able to present their project with an extensive article in the January 2011 Issue of "Digital Production" (The article can be found on the project Homepage).

The student group is staying on the ball and continues to work to complete the game even after the project has been officially turned in to meet their study requirements. At the moment, the Project Nemesis team is also on the lookout for a strong partner to support them with professional skill in the area of marketing to make the release of Project Nemesis possible. The CrapGames team is keeping all interested parties up-to-date via Facebook and their Homepage www.CrapGames.de.



Let the magic of this game bewitch you... But remain careful!

■ „Projekt Nemesis“ ist ein taktisches und gleichzeitig schnelles Hack & Slay, in welchem der Spieler über das Internet mit Freunden gegen Teilnehmer aus der ganzen Welt antritt. Als Geisterkrieger, welcher in einer Welt zwischen Leben und Tod gefangen ist, kämpft er in packenden Echtzeitschlachten gegen Seinesgleichen um die Erlösung. Im Rahmen ihres Bachelor-Projekts an der SAE und des Qantm Institutes München schloss sich ein 15-köpfiges Studententeam unter dem Namen „Crap Games“ zusammen. Mit Ehrgeiz und einer Menge Motivation machten sie es sich zur Aufgabe, innerhalb eines halben Jahres ein marktfähiges Spiel zu erschaffen – und wurden mit vorzeigbarem Erfolg belohnt.

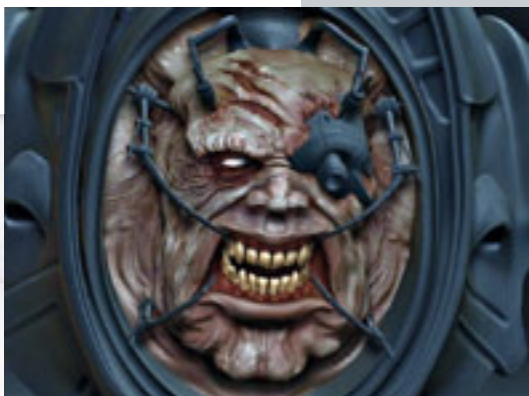
Projekt Nemesis stellte das CrapGames-Team allerdings vor eine spezielle Herausforderung: Gerade Studenten-Projekte scheitern oft an mangelnder Kommunikation. Die Gründe hierfür sind meist die räumliche Trennung der einzelnen Teammitglieder sowie die Priorität eigener Interessen und Verpflichtungen. Bei einem Team von solcher Größe und weil seine Mitglieder aus den unterschiedlichsten Gebieten (Grafik, Programmierung, Audio, Film und Web) stammten, griffen die Studenten deshalb bei der Kommunikation und der Organisation auf eine an Scrum angelehnte Managementmethode zurück. Durch regelmäßige Updates über Skype, wöchentliche Meetings im Institute sowie die Durchführung von gemeinsamen Arbeitswochenenden wurde dieses Problem behoben und für eine effektive Arbeitsumgebung gesorgt.

Über das Internet konnte die Studentengruppe in Communities mittlerweile eine beachtliche Menge an Interessenten finden, welche den Verlauf des Projektes gespannt mitverfolgen. So ist das Projekt vertreten auf Internetseiten von unity3d.com, moddb.com, indiedb.com und – mit zentraler Bedeutung – auf Facebook. Diese Aktivitäten verschafften der eigenen Homepage www.CrapGames.de eine Zahl von gut 10.000 Besuchern. Des Weiteren konnten die Studenten ihr Projekt auch mit einem ausführlichen Artikel in der Januar 2011 Ausgabe des Digital Production Magazins präsentieren (nachzulesen auf der Projekt-Homepage).

Die Studentengruppe bleibt am Ball und vervollständigt das Spiel auch nach der offiziellen Projektübergabe für das Studium. Momentan ist das Team um Projekt Nemesis zusätzlich auf der Suche nach einem starken Partner, welcher das Team mit seiner fachlichen Kompetenz im Marketing-Bereich unterstützt und so den Release von Projekt Nemesis ermöglicht. Alle Interessenten hält das Crapgames-Team über Facebook und ihre Homepage auf dem Laufenden, auf www.CrapGames.de.



Discussing the next step.



QANTM / Berlin

New Head Instructor at Qantm Institute Berlin

■ Since January 2011, Berlin's gaming department has a new Head Instructor: Wolfgang Hiendl, director of Qantm Munich, will from now on also be responsible for the "Interactive Entertainment" courses in Berlin. We wish Wolfgang a successful start and good luck with his new assignment. The Berlin team would like to take this opportunity to sincerely thank his predecessor, Thomas Brüggemann, for many years of collaboration.



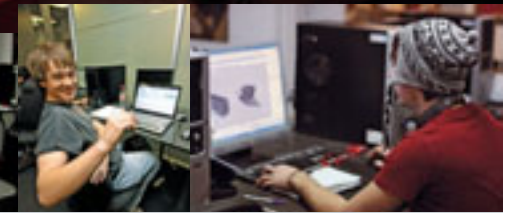
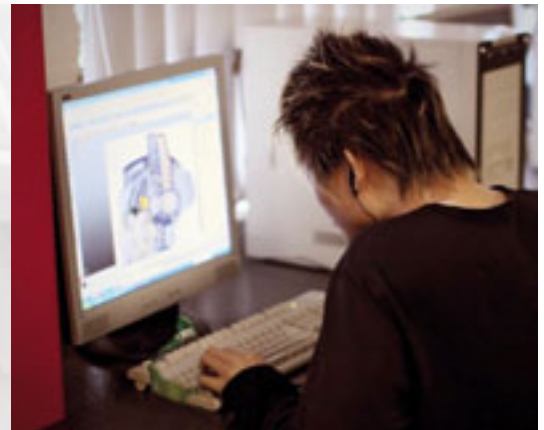
New Head Instructor in Berlin,
Wolfgang Hiendl

Neuer Head Instruktor am Qantm Institute Berlin

■ Seit Januar 2011 hat die Berliner Game-Abteilung einen neuen Head Instructor: Wolfgang Hiendl, Manager des Qantm Institute München, wird von nun auch die Ausbildung im Bereich Interactive Entertainment in Berlin leiten.

Wir wünschen Wolfgang einen erfolgreichen Start und viel Erfolg bei seiner neuen Aufgabe. An dieser Stelle möchte sich das Berliner Team bei seinem Vorgänger Thomas Brüggemann herzlich für die langjährige Zusammenarbeit bedanken..

Change at Qantm Berlin/Vienna is gaming on



Programming, design, modeling, animation, ... And then: Play your game!

QANTM / Vienna

New Projects at Qantm Vienna

■ The past 6 months were a productive time for Game Department students at SAE Vienna. The IMA students have settled in well with us, and, since October, have completed several exciting projects. Representatives from the Austrian game industry also showed great interest in the Qantm Animation Class finals project during visits to SAE Vienna last fall.

■ Die letzten 6 Monate waren eine produktive Zeit für die Studenten der Game-Abteilung der Wiener SAE. Die IMA-Studenten haben sich gut eingelebt bei uns und seit Oktober schon mehrere spannende Projekte verwirklicht. Auch das Abschlussprojekt der Qantm Animation Klasse aus dem letzten Herbst stieß bei Besuchen von Vertretern der österreichischen Game-Industrie auf großes Interesse.

Cooperative Agreements

■ Through cooperative agreements with the 3 large console manufacturers, our students now enjoy terminals each consisting of a PlayStation®3, an Xbox and a Nintendo Wii as well as always having the newest games. In addition, at the end of February, they also had the opportunity to intensively test the First Person Shooter Killzone®3 on a 3D Television and with the Playstation® Move Controller for several days before they were officially released.

■ Durch Kooperationen mit den 3 großen Konsolen-Herstellern können sich unsere Studierenden nun auch über Terminals mit je einer PlayStation®3, einer Xbox und einer Nintendo Wii sowie stets den neuesten Games freuen. Ende Februar hatten sie außerdem die Gelegenheit, noch vor der Veröffentlichung für mehrere Tage den First Person Shooter Killzone®3 auf einem 3D-Fernseher und mit dem Playstation® Move Controller intensiv zu testen.



• "Hyperion" A final project
• SAE Qantm students working at Qantm Edit Lounge.



better

faster

cheaper

www.th.mann.de





Photos: SAE Institute Cologne

Meet the Professionals with producers M3 and PHRE'QUINCY.
Demonstrating their work on tracks from Sido and Azad.

“Gangsters don't rap”

„Mit Hip Hop erfolgreich produzieren.“

by Daniel Cross

It's not a carefully cultivated bad-boy image that gives Hip Hop producers a leg up on commercial success – it's their first big credit.

Hip Hop-Produzenten brauchen statt einem harten Image vor allem eins, um den Durchbruch zu schaffen: einen ersten „big Credit“.

For our "Meet The Professionals" series, we were proud to present two guests who have already made their commercial breakthrough: m3 (one half of Hamburg-based producer team m3 & Noyd) and phre'Quincy. "Recording artists get sent a lot of beats. But when you show up and hand them a beat CD, and on your production credits list it says 'Prison Break', then your CD goes on top of the pile", says producer m3. In 2007, he and his brother Noyd climbed all the way to the top of the German charts on the strength of their title track for "Prison Break", "Ich glaub an Dich" (Azad feat. Adel Tawil of Ich&Ich). "One day, I got a call from Azad's manager, who told me that RTL were thinking of producing the song with Azad and that they were still looking for a beat. That one was a great addition to our credits list."

"In the beginning, you'll have to give people your stuff for free. That's just how it is if you want to make a name for yourself. That's what we did."

Following his work with several German artists, such as Azad, Eko Fresh, Olli Banjo and Curse, phre'Quincy made his international breakthrough in 2007. Producing three tracks on the album "Ouest Side" by French rapper Booba, he was the first German Hip Hop producer to receive a platinum disc. To get the job, he had initially offered his beats to the Frenchman for free. "It's always better if you don't ask for money right from the start, but at some point you have to be able to make a living", he says, referring to the balancing act budding producers have to master on their way to their first big credit. "In the beginning, you'll have to give people your stuff for free", m3 agrees, "that's just how it is if you want to make a name for yourself. That's what we did."

These days, both producers work with national and international hip hop acts and do make their living with their music – something you don't see too often on the German hip hop scene. Shortly after his breakthrough with Booba, phre'Quincy was offered a 3-year management deal with G-Unit and a whopping € 2,500 per beat. In Germany, the going rate per beat for renowned producers is a mere € 300 to € 500. The differences between the American and German hip hop scenes aren't limited to financial aspects, but are also evident in the rappers' attitudes: "A lot of German rappers write their sixteen lines, record them, and think the job's done. But that's just not how it works."

In German hip hop, m3 opines, rappers aren't usually involved in the production side of things for a simple reason: "Most people here are rappers, not recording artists."

That is why he usually steers clear of working in the studio alongside his clients or sending them raw beats he would have to adapt to the vocal tracks later. "I try to get as close to the finished sound as I can before I hand over a production. When you give rappers a demo beat, they get accustomed to it really quickly and have real problems adapting to changes down the line." ➤

With m3, Teil des Hamburger Produzentenduos m3 & Noyd, und phre'Quincy waren im Rahmen unserer „Meet The Professionals“-Reihe zwei Produzenten bei uns zu Gast, die diesen Schritt bereits geschafft haben: „Die Künstler kriegen halt viele Beats. Sobald du aber hingehst, ihnen eine Beat-CD in die Hand drückst und darauf unter Referenzen ‚Prison Break‘ steht, dann packen sie die CD natürlich ganz nach oben“, so der Hamburger Produzent m3. Er und sein Bruder Noyd schafften 2007 mit ihrer Produktion für den „Prison Break“-Titel song „Ich glaub an Dich“ (Azad feat. Adel Tawil von Ich&Ich) den Sprung bis an die Spitze der deutschen Charts. „Irgendwann krieg' ich einen Anruf von dem Manager von Azad. Er meinte, dass RTL Interesse daran hätte mit Azad den Song zu machen und dass sie dafür noch einen Beat bräuchten. Das war eine sehr gute Referenz für uns.“

Nachdem er bereits mit mehreren deutschen Künstlern wie Azad, Eko Fresh, Olli Banjo und Curse zusammengearbeitet hatte, gelang phre'Quincy 2007 der internationale Durchbruch. Er erhielt für seine drei Produktionen auf dem Album „Ouest Side“ des französischen Rappers Booba als erster deutscher Produzent eine Platinauszeichnung. Um an diese Referenz zu kommen, gab er dem Franzosen seine Beats zunächst umsonst. „Es ist immer besser, nicht direkt mit der offenen Hand anzukommen, aber irgendwann ist auch der Punkt erreicht, wo man davon leben muss“ sagt er und spricht damit die Gratwanderung an, die angehende Produzenten auf dem Weg zu ihrem ersten „big Credit“ meistern müssen. „Am Anfang müsst ihr natürlich auch viele Sachen für umsonst rausgeben“ pflichtet m3 bei, „das ist halt so, um euch einen Namen zu machen. Das haben wir auch gemacht.“

Mittlerweile arbeiten beide sowohl mit nationalen als auch internationalen Hip Hop-Größen zusammen und können von ihrer Musik leben, was in der deutschen Szene nicht selbstverständlich ist. Kurz nach seinem Durchbruch mit Booba erhielt phre'Quincy einen dreijährigen Management-Deal bei G-Unit und gut 2.500 Euro pro Beat. In Deutschland liegt der durchschnittliche Preis für Beats namhafter Produzenten lediglich bei etwa 300 bis 500 Euro. Der Unterschied zwischen der amerikanischen und der deutschen Szene beschränkt sich aus seiner Sicht nicht nur auf den finanziellen Aspekt, sondern wird auch an der Einstellung der Rapper deutlich: „Viele deutsche Rapper schreiben ihre sechzehn Zeilen, rappen diese ein und denken, damit ist der Job erledigt. Aber das ist nicht so.“ m3 sieht darin den Grund dafür, dass bei deutschen Hip Hop-Produktionen Rapper selten in den eigentlichen Produktionsprozess involviert sind: „Die meisten Leute hier sind Rapper und keine Künstler.“

Daher hat er auch bei den meisten seiner Produktionen Abstand davon genommen, mit seinen Kunden gemeinsam im Studio zu arbeiten oder ihnen rohe Beats zu schicken und diese im Nachhinein an die gerappten Spuren anzupassen. ➤



DANIEL CROSS is career adviser with SAE Institute Cologne and president of the local Alumni Chapter. In his spare time, he works as an engineer and producer on various Hip Hop projects.

"It's great that we now have all that creative technology right at our fingertips, but making music is something people should work on together."

„Es ist schön, dass man heutzutage die Technologie hat, um Spuren hin und her zu schicken, aber man sollte dennoch Musik gemeinsam machen.“



m3 assumes the mantle of the classic beatmaker, pointing the artist in the direction he wants the song to go right from the start; phre'Quincy on the other hand likes to think of himself as a producer who works hand in hand with the artist during the creative process and considers that collaboration an essential part of the final product. "It's great that we now have all that creative technology right at our fingertips, but making music is something people should work on together."

For the full workshop, go to:

<http://livestream.com/saeinstitute>

„Mittlerweile arrangiere ich meine Produktionen so weit aus wie es geht, bevor ich sie dem Rapper gebe. Wenn man ihnen nur einen Demo-Beat gibt, gewöhnen sie sich zu stark daran und kommen oft mit späteren Änderungen nicht klar.“

m3 nimmt die Rolle eines klassischen Beatmakers ein und gibt dem Künstler so von Anfang an die Richtung vor, in die er den Song lenken will. phre'Quincy hingegen sieht sich mehr in der Rolle eines Produzenten, der gemeinsam mit dem Künstler in einem Reifungsprozess an den Songs arbeitet. Für ihn ist die gemeinsame Arbeit essentiell für das Endprodukt:

„Es ist schön, dass man heutzutage die Technologie hat, um Spuren hin und her zu schicken, aber man sollte dennoch Musik gemeinsam machen.“

Den vollständigen Workshop gibt es zu sehen auf:

<http://livestream.com/saeinstitute>

Production Credits (Excerpt):

INFOBOX

phre'Quincy:

Samy Deluxe – So Deluxe So Glorious (2005),
Booba – Ouest Side (2006), Azad – Game Over (2006),
Bass Sultan Hengzt – Schmetterlingseffekt (2007),
phre'Quincy – Ich Kann's Mir Leisten (2007)

m3&Noyd:

Azad feat. Adel Tawil – Ich Glaub An Dich (2007),
Bass Sultan Hengzt – Schmetterlingseffekt (2007),
Sefyu – Suis-Je Le Gardien De Mon Frère ? (2008),
Franky Kubrick – Dramaking (2008),
Sido – Aggro Berlin (2009)

Equipment

phre'Quincy:

Sequencer: Cubase
Plugins: UAD, Steinberg, Native Instruments Battery,
Sugar Bytes Effectrix
Monitors: Samson Rubicon R6a, M-Audio EX 66
Synths: Yamaha Motif ES, Virus TI, Roland Phantom X8

m3:

Sequencer: Reason (Recording: Cubase)
Plugins: ReFX Vanguard
Monitors: Fostex 05, Genelec 8020
Synth: Roland Phantom G8
Controllers: Akai MPD, MIDI keyboard



FEATURED ALUMNI SUCCESS STORY



Gratulation!

Unser Alumni Roman Lüth, der am Münchner SAE Institute im Jahr 2008 den Bachelor of Arts, Recording Arts (Honours), erfolgreich abgeschlossen hat, wurde für die Verkaufserfolge des **DJ Bobo Albums "Fantasy"** in der Schweiz mit einer Goldenen Schallplatte ausgezeichnet. Der Tonträger erreichte Platz 2 der Schweizer Hitparade und Platz 10 der Media Control Charts in Deutschland. Roman zeichnet unter anderem für die Produktion und den Mix der Top 20 Single "Superstar" verantwortlich. Er selbst dazu: "Ich war mit dem Projekt von der Demoversion bis zur endgültigen Mischung über einen Zeitraum von zirka einem dreiviertel Jahr immer wieder beschäftigt. In Logic Studio 8 habe ich komponiert und arrangiert, mit diversen Neumann Mics die Vocals recorded und bei der finalen Mischung dann mit dem SPL Mixdream summiert. Das analoge Summing hat's im Zusammenhang mit der Stereobasisverbreiterung im Mixdream meiner Meinung nach echt gebracht!"

Außerdem war Roman bereits an der Produktion des 2010er Comeback-Albums "Free Again" von Lou Bega beteiligt. Wir berichteten darüber auf unserer SAE Alumni Website (<http://alumni.sae.edu>). Im Moment sitzt er allerdings mit Achim Kleist von Syndicate Musicproduction schon an neuen Tracks für das nächste Album von DJ Bobo.

Roman, weiter so!

www.syndicatemusic.de

www.myspace.com/romanlueth

HONEST VOICE

Ask this legendary artist why he uses KRK and you're likely to get an honest answer...



"I need a speaker to over perform. And then yeah, when it's time to show off I just need it to sound great. With the Exposé I noticed that the midrange was much more defined and I didn't have to have them loud to get the clarity I wanted. When you're working on a project with multiple producers and artists, everyone must be listening to the truth. KRK's tell me how it really sounds."

Stuart Brawley

Producer/Engineer/Juno Nominee

(Co producer/Angelikson production team, Engineer, String Arranger and Musician on 'Michael,' the new Michael Jackson album.)

Stuart uses Exposé/VXT/ERGO.

KRK monitors are legendary for their honest voicing, accuracy and transparency. Looking for a studio reference monitor that you can trust your music to? Isn't it time you listen to a legend?



Exposé



VXT Series



Rokit Series



KRK10s



ERGO



KNS Series



Record. Mix. Monitor. Enjoy.

www.krksys.com



Creating Radical Relationships

with SinnerSchrader

Working at SinnerSchrader is fun. And teamwork is top!

by Saskia Rinne

SinnerSchrader develops Web strategies, Web applications, Websites and E-Commerce platforms. They help companies earn money on the Web or achieve specific marketing goals.

SinnerSchrader entwickelt Web-Strategien, Web-Applikationen, Websites und E-Commerce-Plattformen. Sie helfen Unternehmen dabei, im Web Geld zu verdienen oder spezifische Marketingziele zu erreichen.

“We breakfast Buko on rails, flash better than Gretel, twitter and table kick for our lives. There is no language we don't speak – whether analog or digital – whether to our customers or to interactive consumers. We love the wide-open spaces, the wind and WiFi. We are 200 nerds over more than 40 customers in Hamburg and Frankfurt. Excellent in code and creation”.

Applications to the tune of “I am actually good at everything” are hard to categorize.

We had the pleasure of talking to Oliver Annen (former SAE student, Instructor at SAE Cologne and active Alumni), the current “Conceptor” at SinnerSchrader responsible for Online Marketing, Conception and Information Architecture, as well as Vanessa Boysen, Head of Human Resources at SinnerSchrader.

Vanessa, in the meantime, you employ more than 300 people. You have offices in Hamburg, Frankfurt and Berlin. But when did this all actually begin?

Vanessa: Matthias Schrader and Oliver Sinner founded the agency in 1996. Earlier than most, Sinner and Schrader discovered the theme of E-Commerce for themselves – and understood it. The fact that this was exactly the right approach is proven by the clear growth of our company over the past years. Matthias Schrader, by the way, is still actively involved, serving as Chairman of the Board.

With customers like TUI, Tchibo, simyo, GUCCI, OTTO etc., you certainly have some very interesting projects. Do you have a “favorite project” or a project that has become dear to your team and that most of them like to remember?

Vanessa: We have 300 people working with us. Each of them started at different times and not all have worked on a common project. Perhaps some fondly remember Libri.de, a type of Amazon precursor in Germany. Another might have just completed his/her first mobile project with simyo.

Olli: Personally, I found the simyo re-launch to be really cool. As Conceptor, I was involved in the entire process from the strategy to the final implementation.

On your Website, you already offer a number of interesting jobs. What do you require of a future Designer or Web Developer?

Vanessa: Most important is the intensive involvement with the Web, regardless of whether in the area of design, conception or development. It is essential that one has already implemented a complex online project during or in addition to one's studies.

Olli, what could we imagine a day as “Conceptor” at SinnerSchrader to be like?

Olli: Depending on the phase a project is in, I either rush from meeting to meeting or work quietly all by myself. On some days, I run all over the building working to coordinate with all sorts of team members from all areas of expertise. In my opinion, the skill set of a Conceptor consists of 50% communication, 25% expert know-how and 25% knowing how to use Keynote, OmniGraffle and Co. ➤

„Wir frühstücken Buko on Rails, flashen besser als Gretel, twittern und kickern um unser Leben. Es gibt keine Sprache, die wir nicht sprechen. Ob analog oder digital. Ob zu unseren Kunden oder zum interaktiven Konsumenten. Wir lieben die Weiten, den Wind und WiFi. Wir sind 200 Nerds auf über 40 Kunden in Hamburg und Frankfurt. Exzellent in Code und Kreation“.

Wir hatten das Vergnügen mit Oliver Annen (ehemaliger SAE Student, Dozent an der SAE Köln und aktiver Alumni), aktueller Konzepter bei SinnerSchrader mit dem Schwerpunkt Online Marketing, Konzeption und Informationsarchitektur, sowie Vanessa Boysen, Human Resource Leiterin bei SinnerSchrader, zu sprechen.

Vanessa, bei Euch arbeiten mittlerweile über 300 Mitarbeiter, Ihr habt bereits Standorte in Hamburg, Frankfurt und Berlin, aber wie und wann hat das eigentlich alles angefangen?

Vanessa: Matthias Schrader und Oliver Sinner haben die Agentur 1996 gegründet. Früher als Andere hatten Sinner und Schrader für sich das Thema E-Commerce entdeckt und verstanden. Dass dies genau der richtige Ansatz war, zeigt sich insbesondere an dem deutlichen Wachstum unseres Unternehmens in den letzten Jahren. Matthias Schrader, der Vorstandsvorsitzende, ist übrigens immer noch an Bord.

Wenn man Kunden wie TUI, Tchibo, simyo, GUCCI, OTTO etc. hat, kommen sicherlich interessante Projekte zu Stande, gibt es ein „Lieblings-Projekt“ oder ein Projekt, an dem Euer Team gewachsen ist und an das sich die meisten Mitarbeiter gerne erinnern?

Vanessa: Bei uns arbeiten 300 Leute, die alle zu unterschiedlichen Zeitpunkten angefangen haben und natürlich nicht alle gemeinsam an demselben Projekt arbeiten. Der eine erinnert sich vielleicht noch gern an Libri.de, eine Art Amazon Vorläufer in Deutschland, der andere hat vielleicht gerade mit simyo sein erstes Mobile-Projekt abgeschlossen.

Olli: Ich persönlich fand den simyo Relaunch toll. Hier war ich an dem gesamten Prozess von der Strategie bis zur Umsetzung als Konzepter beteiligt.

Auf Eurer Website bietet ihr bereits einige interessante Jobangebote an, welche Anforderungen habt ihr an einen zukünftigen Designer oder Web-Entwickler?

Vanessa: Das Wichtigste ist die intensive Auseinandersetzung mit dem Web und zwar unabhängig davon, ob es um Design, Konzeption oder Entwicklung geht. Es ist unbedingt erforderlich, dass man im oder neben dem Studium schon mal ein komplexeres Online-Projekt realisiert hat.

Olli, wie dürfen wir uns so einen Tag als Konzeptioner bei SinnerSchrader vorstellen?

Olli: Je nach Projektphase eile ich von Meeting zu Meeting oder arbeite im Stillen vor mich hin. An einigen Tagen bin ich im ganzen Haus unterwegs und muss mich mit allen möglichen Teammitgliedern aus allen Disziplinen abstimmen. Das Skill-Set eines Konzepters besteht meiner Einschätzung nach zu 50% aus Kommunikation, 25% Fachwissen und 25% Beherrschen von Keynote, OmniGraffle und Co. ➤



VANESSA BOYSEN,
Head of Human
Resources at
SinnerSchrader

It is essential that one has already implemented a complex online project during or in addition to one's studies.

Es ist unbedingt erforderlich, dass man im oder neben dem Studium schon mal ein komplexeres Online-Projekt realisiert hat.

Vanessa, what must a fresh SAE graduate consider if she/he wants to apply for a job with you?

Vanessa: Particularly for SAE Graduates, it is important to have a clear picture about which area one wants to go into and what, in the applicant's opinion, they bring along to help them get there. Applications to the tune of "I am actually good at everything" are hard to categorize, especially for larger agencies. In the meantime, job profiles have become highly specialized.

Olli, do you have another good tip for our students?

Olli: Don't go wait on tables, but rather look for a real job with an agency right away. Many agencies, SinnerSchrader included, hire students part-time. The practical skill one learns on-the-job is the ideal complement to the course content at SAE. ■

Vanessa, was sollte ein frischgebackener SAE Absolvent auf jeden Fall beachten, wenn er sich bei Euch bewerben möchte?

Vanessa: Gerade bei SAE-Absolventen ist es wichtig, dass sie ein klares Bild davon haben, in welchen Bereich sie eigentlich gehen möchten und was sie ihrer Meinung nach dafür mitbringen. Bewerbungen nach der Melodie „Ich kann irgendwie alles ganz super!“ sind insbesondere für größere Agenturen nur schwer einzuschätzen, da die Jobprofile inzwischen hochspezialisiert sind.

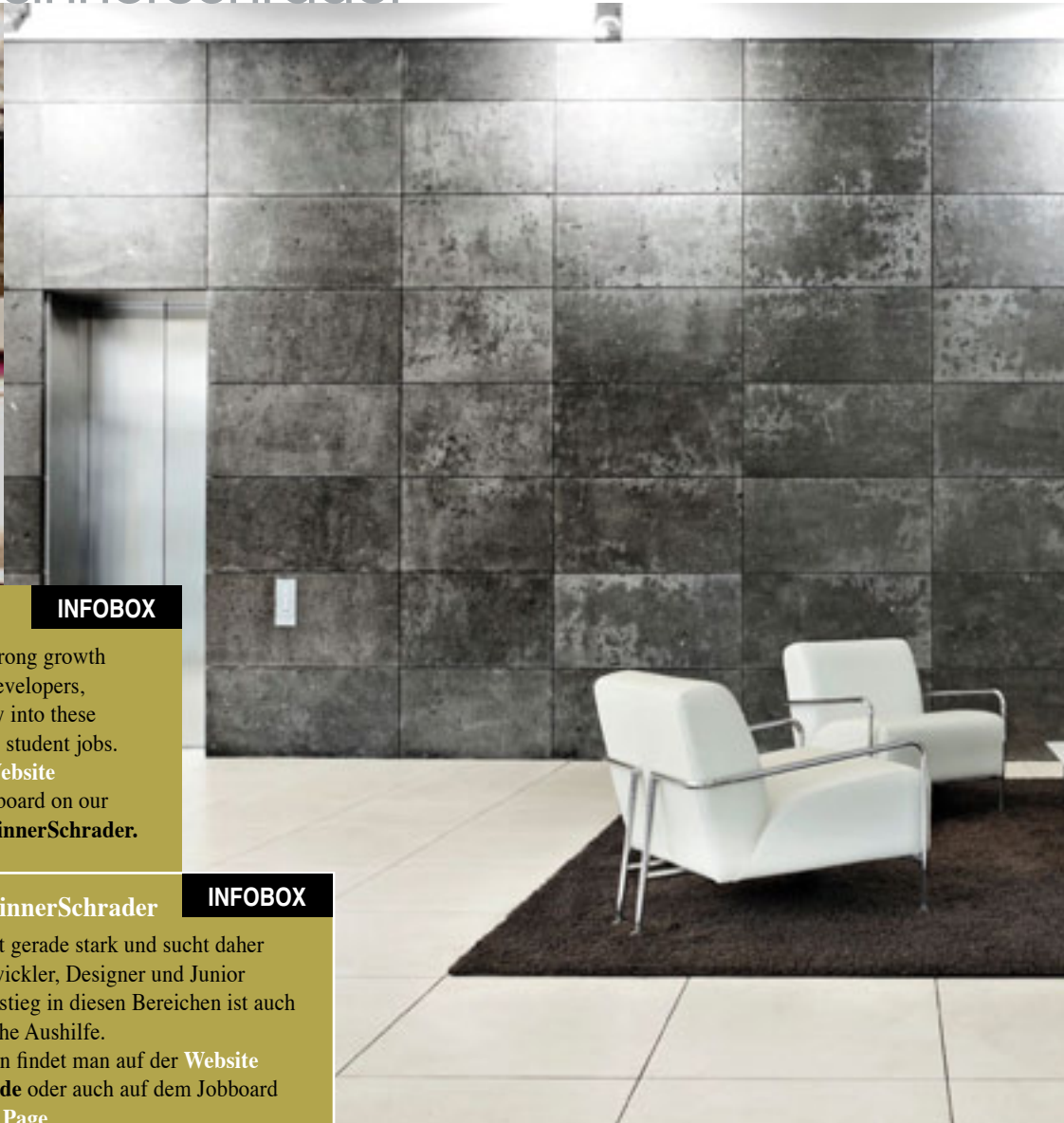
Olli, hast du noch einen guten Tipp für unsere Studenten?

Olli: Geht nicht kellnern, sucht euch lieber gleich einen richtigen Job in einer Agentur. Viele Agenturen, wie auch SinnerSchrader, beschäftigen studentische Aushilfen. Das was man hier an Handwerk erlernt, ist die ideale Ergänzung zu den Unterrichtsinhalten an der SAE. ■



OLIVER ANNEN,
aktueller Konzepter
bei SinnerSchrader
mit dem Schwerpunkt
Online Marketing,
Konzeption und
Informationsarchitektur

sinner Schrader



Job Offers at SinnerSchrader

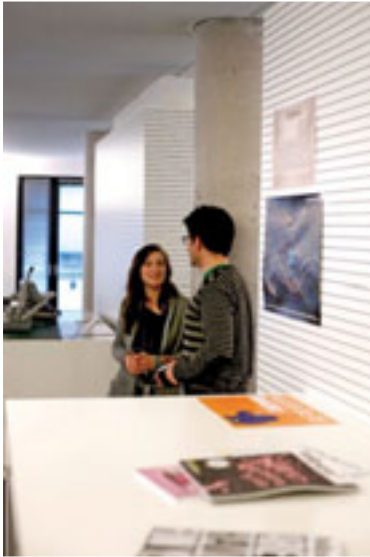
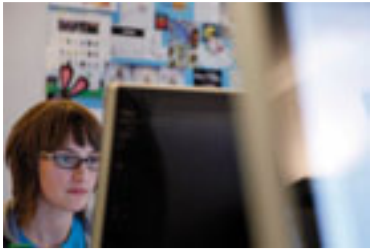
INFOBOX

SinnerSchrader is currently enjoying strong growth and is continuously looking for Web Developers, Designers and Junior Conceptors. Entry into these fields is also possible through part-time student jobs. Job descriptions can be found on the **Website www.sinner Schrader.de** or on the job board on our **Facebook page www.facebook.com/SinnerSchrader**.

Jobangebote bei SinnerSchrader

INFOBOX

SinnerSchrader wächst gerade stark und sucht daher fast laufend Web-Entwickler, Designer und Junior Konzeptioner. Ein Einstieg in diesen Bereichen ist auch möglich als studentische Aushilfe. Stellenausschreibungen findet man auf der **Website www.sinner Schrader.de** oder auch auf dem Jobboard auf unserer **Facebook Page www.facebook.com/SinnerSchrader**.



*Inside SinnerSchrader:
Motivated employees,
exchange of experiences,
creativity and a lot of
visions ...*



ignition



AIRBASE 850



FILM / BÜHNEN LED BELEUCHTUNG



AKKU PAR64 RGB+CW

BESUCHEN SIE UNS VOM
06. - 09.04.2011:

prolight+sound

HALLE 11.0 | STAND B11

www.your-ignition.de

Distribution by:
B&K Braun GmbH
www.bkbraun.com

 **FIND US ON
FACEBOOK**



Assistant Audio Engineer and SAE Amsterdam Alumnus Dan Seddon works for the renowned Galaxy Studios.

Dan Seddon

SAE Amsterdam Alumnus started his Career at Brussels Galaxy Studios.

by Tom Smeyers

Life and career post SAE Amsterdam.

What tangible career outcomes are available for graduates after completing a Diploma course at SAE? That's a pretty important question that we at SAE frequently ask ourselves.

Lebens- und Karrierestation SAE Amsterdam.

Welche konkreten Karrierewege stehen Studenten nach dem Abschluss eines Diploma-Studiengangs an der SAE offen? Das ist eine ziemlich wichtige Frage, die wir uns an der SAE oft stellen.

We were fortunate to be given the chance to visit Galaxy Recording Studios / Post Production facility in Belgium recently to chat with Dan Seddon – an SAE Amsterdam alumnus who recently started his professional audio engineering career at the renowned Brussels studio.

First of all, thank you for making some time to welcome us to this lovely location. So Dan, what course did you take at SAE Institute?

I followed the Audio Engineering Diploma course at SAE Amsterdam back in 2009.

Who or what inspired you to take the Audio Engineering course at SAE Institute?

It was purely a solo decision. There were certain things about Audio that I knew that I wouldn't be able to teach myself. I wanted to be around others who could guide me and give me an overview of what was involved in a career in Audio.

I see, in this case you did enroll at the right spot!

Can you tell us a bit more about your musical background?

I grew up being surrounded by music, my mother was a big Beatles, Stones, Jefferson Airplane, Simon and Garfunkel fan – it was always on. At the age of 14 I started mixing records and I continued to play records for years in the Cambridge area. During this time I started to write my own music. I taught myself to sight-read music and play the keyboard. One of the first DAWs that I used for music production was Cubase VST (back in 1996). Later on I progressed through many DAWs. I am currently teaching myself the Theremin and Bass Guitar.

It was already defined that SAE had to be the next logical step to take your skills to a higher level.

Can you describe your SAE experience in a few words?

I had a fantastic experience in Amsterdam (although you can't anticipate what you will get from the course). It fulfilled my expectations, with a few nice surprises thrown in. I can recommend it to anyone who's looking for an education in audio.

I'm glad to hear that!

Why did you choose SAE Amsterdam and why not a competitor?

I'm not too sure really. I suppose its international status and the course looked like it would cover most of what I wanted to learn. The studio-equipment provided to students at SAE Amsterdam also played a big role in taking my decision; for example the full analogue SSL 6000E desk and the DigiDesign/Avid ICON controller for surround sound mixes. Not to mention our TL Audio VTC desk, state-of-the-art workstations and edit suites.

What is your current job? What company do you work for at this moment?

I work at the renowned Galaxy Recording Studios / Post Production facility in Belgium as an Assistant Audio Engineer and Support Engineer for Auro Technologies (however it's still not completely defined).

Of course, time will tell ... ➤

Wir hatten vor kurzem die Möglichkeit, die Recording- und Postproduction-Studios von Galaxy in Belgien zu besuchen. Dort sprachen wir mit dem SAE-Alumnus Dan Seddon, der gerade seine Profilaufbahn als Audio Engineer in den renommierten Brüsseler Studios begonnen hat.

Zunächst einmal vielen Dank, dass du dir die Zeit nimmst uns in dieser wunderbaren Location willkommen zu heißen. Dan, welchen Kurs hast du an der SAE belegt?

Ich habe 2009 den Audio Engineering Diploma Studiengang belegt.

Wer oder was hat dich dazu inspiriert, das Audio Engineering Diploma am SAE Institute zu machen?

Diese Entscheidung habe rein von mir aus getroffen. Es gab verschiedene Dinge im Audiobereich, von denen ich wusste, dass ich sie mir nie alleine beibringen könnte. Ich wollte mit Leuten zusammenarbeiten, die mir den Weg weisen und einen Überblick über all das geben, was mit einer Karriere im Audiobereich zusammenhängt.

Ich verstehe. In dem Fall hast du dich an der richtigen Stelle eingeschrieben!

Kannst du uns ein bisschen mehr über deinen musikalischen Background erzählen?

Ich bin mit Musik aufgewachsen. Meine Mutter war ein großer Fan der Beatles, von Jefferson Airplane und von Simon and Garfunkel und deren Songs liefen bei uns hoch und runter. Mit 14 habe ich zum ersten Mal Platten gemixt und dann über Jahre in Cambridge und Umgebung weiter aufgelegt. In dieser Zeit habe ich angefangen, selbst Musik zu schreiben. Ich habe mir das Notenlesen und das Keyboardspielen selbst beigebracht. Eine der ersten DAWs, die ich zum Musikmachen benutzt habe, war Cubase VST - das war 1996. Später habe ich mich durch viele DAWs durchgearbeitet. Im Moment bringe ich mir gerade das Thereminspielen und Bassgitarre bei.

Damit stand ja eigentlich schon fest, dass die SAE der nächste logische Schritt wäre, um deine Fähigkeiten weiter zu entwickeln.

Kannst du deine Erfahrungen an der SAE in ein paar Worten schildern?

Ich hatte eine fantastische Zeit in Amsterdam (man weiß ja vorher nie, was einen in einem Kurs so alles erwartet). Meine Erwartungen wurden erfüllt und es gab auch noch ein paar schöne Überraschungen. Ich kann den Kurs nur jedem empfehlen, der sich für eine Ausbildung im Audiobereich interessiert. *Das freut mich zu hören!*

Warum hast du dich für die SAE Amsterdam und nicht für einen der Mitbewerber entschieden?

Das kann ich nicht wirklich sagen. Ich denke, es war der internationale Status und die Kurse sahen so aus, als würden sie das Meiste, das ich lernen wollte, abdecken. Ausschlaggebend für meine Entscheidung war auch das Studioequipment, das den Studenten an der SAE Amsterdam zur Verfügung stand – zum Beispiel das vollanalogue SSL 6000E-Mischpult und der DigiDesign/Avid ICON-Controller für Surround-Mixes. Nicht zu vergessen unser TL Audio VTC-Pult, State-of-the-Art-Workstations und -Schnittplätze. ➤

Lifelong learning is the key to success.

Lebenslanges Lernen ist der Schlüssel zum Erfolg.

“Expand your knowledge, be honest and be enthusiastic.”

Can you give us a short description of what your day looks like at Galaxy Studios?

I start at 8 am and finish anytime between 10 pm and 2 am (normally doing whatever tasks need to be done to get the studio and day going). Fixing technical problems, soldering cables, locking up, backing-up data, preparing sessions for the engineers, tidying up, a multitude of tasks really. I have also been going to conferences and exhibitions with Wilfried van Baelen (the CEO) to promote Auro 3D.

It seems like a job with already a lot of responsibility involved.

In a nutshell – can you tell us a bit more about Auro Technologies?

It's a new 3D listening format to accompany the development of 3D pictures with some very interesting supporting technologies that will introduce the format into the market. It sounds amazing! And I think it will become the next big thing. This year we are pushing ahead making it known globally.

Hopefully available in the near future in all theaters, home cinema systems and car audio systems.

What's your most memorable project until now?

A scoring session with Klaus Badelt (a German film score composer, who has worked on titles such as the “Pirates of the Caribbean” and “Mission Impossible”) – it was for a film called “The Prodigies”.

That sounds impressive! I can't wait to see the result...

Do the things you've learned during your course correlate to your current job/workflow?

Absolutely. No doubt about that!

How did you end up at Galaxy Studios? What role did SAE play in finding this job?

The school was asked to recommend somebody to do an internship at Galaxy Studios and they put my name forward. I was very much supported from the staff at SAE Amsterdam.

Can you give our students some tips about finding your way in the industry?

From my perspective: do the course, work hard and study outside of what's been taught at school. Don't just take what you've been taught as being absolute and expand your knowledge, be honest and be enthusiastic.

Lifelong learning is the key!

Thank you, Dan, and good luck with your career at Galaxy Studios! ■

Galaxy Studios

Founded: 1995.

Studios: Neve DFC, AMS Neve 88D, API Vision (all three 60 square meters), Galaxy Hall (320 square meters), Mastering, Edit Suites

Website: www.galaxystudios.com

INFOBOX

Was machst du im Moment? Für welche Firma arbeitest du?

Ich arbeite für die renommierten Galaxy Recording- und Postproduction-Studios in Belgien als Assistant Audio Engineer und Support Engineer für Auro Technologies (aber das ist noch nicht so ganz genau definiert).

Das wird sich sicher noch herauskristalisieren...

Kannst du uns kurz schildern wie dein Tag in den Galaxy Studios aussieht?

Ich fange um 8 Uhr an und bin irgendwann zwischen 22 und 2 Uhr fertig. Ich erledige, was getan werden muss, um das Studio den Tag über einsatzbereit zu halten: technische Probleme lösen, Kabel löten, abschließen, Daten sichern, Sessions für die Engineers vorbereiten, aufräumen – viele Aufgaben eigentlich. Ich war auch mit Wilfried van Baelen, dem CEO, auf vielen Konferenzen bzw. Messen, um Auro 3D zu promoten.

Es hört sich nach einem Job an, bei dem du schon jetzt viel Verantwortung trägst.

Kannst du uns – kurz zusammengefasst – ein bisschen mehr über Auro Technologies erzählen?

Es handelt sich um ein neues 3D-Listening-Format für die Entwicklung von 3D-Bildern mit ein paar sehr interessant Support-Technologien, die das Format am Markt etablieren sollen. Der Klang ist unglaublich! Und ich denke, das wir das nächste große Ding. Dieses Jahr konzentrieren wir uns darauf, das Format weltweit bekannt zu machen.

hoffentlich wird es in naher Zukunft in allen Kinos, Home Cinema-Systemen und Audiosystemen für Autos zu finden sein.



Tom Smeyers is the Career and Study Advisor for SAE Institute/Qantm College Amsterdam. Already owning a Graphic Design Diploma he graduated in 2005 as an Audio Engineer / Electronic Music Producer at SAE Institute Rotterdam. Before starting his career he took a year off to work as an intern at music studios such as Galaxy Studios (Mol, Belgium) and DLM Studio (Geel, Belgium). Tom worked for three years as a Sales Manager for Amptec (a Belgian Pro Audio Solutions Company) before starting his career at SAE Institute Amsterdam. During this period of time he followed up sales, support and the installation process of (mainly Pro Tools HD) DAW projects combined with product demonstrations for Native Instruments as a product specialist for the Benelux area. Tom Smeyers is your contact person if you have some questions about the courses offered at SAE Institute / Qantm College Amsterdam.



GALAXY STUDIOS BRUSSELS

PRODUCTIONS:

Manowar, Rammstein,
Milow, Live, Simple Minds,
Xavier Naidoo, dEUS,
Peter Maffay, Scorpions,
Groove Armada,
Patricia Kaas ...

Auro Technologies – Auro 3D uses 3-dimensional sound reproduction speaker layout based on 3 axes to enable the reproduction of natural sound experience in 3D.

Auro Technologies – Auro 3D verwendet 3-dimensionale Tonwiedergabe basierend auf 3 Achsen, um ein natürliches Klangerlebnis wiederzugeben.

Welches Projekt ist dir am meisten in Erinnerung geblieben?

Eine Scoring Session mit Klaus Badelt, einem deutschen Filmmusikkomponisten, der unter anderem an „Fluch der Karibik“ und „Mission Impossible“ gearbeitet hat. Bei der Session ging es um einen Film mit dem Titel „The Prodigies“.

Das hört sich beeindruckend an! Ich bin sehr auf das Ergebnis gespannt...

Beziehen sich die Dinge, die du im Kurs gelernt hast, auf deinen aktuellen Job beziehungsweise die Arbeitsabläufe?

Absolut. In jedem Fall!

Wie bist du zu den Galaxy Studios gekommen? Welche Rolle hat die SAE dabei gespielt?

Die Schule wurde gefragt, ob sie jemanden für ein Praktikum in den Galaxy Studios empfehlen könnte, und sie haben meinen Namen genannt. Das Team der SAE Amsterdam hat mich sehr unterstützt.

Kannst du unseren Studenten ein paar Tipps geben wie man sich am besten im Arbeitsmarkt etabliert?

Aus meiner Sicht: Mach' den Kurs, arbeite hart und mach' dich auch über den Kurs hinaus kundig. Nimm das, was dir beigebracht wird, nicht als absolut hin, sondern erweitere dein Wissen, sei ehrlich und bring' Begeisterung mit.

Lebenslanges Lernen ist der Schlüssel!

Vielen Dank, Dan, und viel Glück für deine weitere Karriere bei den Galaxy Studios! ■



The grand recording hall at the Galaxy Studios, Mol, Belgium

ANZEIGE

The initiative for education and science



NAVIGATE YOUR 3D WORLD

3Dconnexion@Campus

The 3Dconnexion 3D mice SpaceNavigator, SpaceExplorer, and SpacePilot PRO have, for a long time, been an essential, indispensable component of any workplace in the design and engineering industry.

In line with 3Dconnexion's corporate philosophy and commitment to the ongoing development and enhancement of 3Dconnexion products, the company set up an initiative with 3Dconnexion@Campus to also foster cooperation with institutes that are training and educating the workforce of the future. The initiative promotes the granting of access to hands-on experience of 3D software to students while they are still in third-level education, at school, or undergoing vocational training. 3Dconnexion offers the latest 3D motion controllers at attractive prices to young people in schools, universities, and research institutes worldwide.

True to the motto "The mice are coming to your campus" 3Dconnexion invites student to attend road shows at universities. This event enable students to experience 3D-mice straight from the horses mouth. 3D mice are already established at universities, – for instance in the field of product design

Beside the deployment in universities and university road shows, the company also supports various global competitions. For example the "Google Lunar X Prize", a competition that seeks to promote privately funded space-flight activities. Furthermore 3Dconnexion promotes and supports national and international professional skills competitions like WorldSkills International. This global "skills Olympics" embodies excellence in education and training. Every two years, apprentices, students, and young skilled employees from across the globe take part in a public international competition, accompanied by their training supervisors and instructors.

3Dconnexion is ready to jump in and help out whenever the engineers, designers, scientists, and artists of tomorrow embark on a wide range of projects with sporting spirit, drive, and a real sense of fun. For more information about our products, initiatives and sponsorship program please visit our website <http://www.3dconnexion.de/company/3dconnexioncampus>





INGO CLEMENS working on his project "First on Mount Everest".

Ingo
Clemens

Climbing the Mountain of Success

by Raphael Löhle / Raffi Wagner

Ingo Clemens, Instructor at the SAE Institute Cologne and owner of "brave rabbit" won the bid for a really exciting project: „First on Mount Everest!“ In this documentary, produced for ORF, arte and WDR, the mysterious first-time conquest of the highest mountain on earth is reconstructed. In this interview, Ingo tells us how this excellent 3D animation came about.

Ingo Clemens, Dozent am SAE Institute Köln und Inhaber von brave rabbit, bekam den Zuschlag für ein wirklich spannendes Projekt: „Erster auf dem Everest!“ In dieser Dokumentation, produziert für ORF, arte und WDR, wurde die mysteriöse Erstbesteigung des höchsten Bergs der Welt nachgestellt. Im Interview erzählt Ingo wie diese überragenden 3D-Animationen zu Stande kamen.

What was your main task in the production “First on Mount Everest”? In the beginning, the production overlapped with other projects, so my tasks were still a bit more broadly defined. I researched for usable material, created the first preview models and textures, defined the camera tracking shots according to the screenplay, and prepared the first rudimentary motion graphics. Later, we were able to distribute the work so that I could concentrate completely on the model, the texturing, the clouds and the render setup.

Which references were used in modeling Mount Everest?

The model was built on the foundation of height data we acquired. Through a Swiss Institute, we were able to access height data with a resolution of 2-5 meters, which is extremely detailed. Even this resolution, however, was not sufficient for the Northeast ridge I needed to depict, so I had to fill in details by hand from various photos of the striking ridge and the surrounding slopes. A true-to-detail depiction was very important for the production leadership for the presentation of forensic evidence, so I had no other alternative.

What hurdles did you have to overcome in texturing Mount Everest’s surface? Basically, the texturing was not that much of a challenge – there were no complicated materials to generate. The basis was a high-resolution satellite picture with a resolution of 50 cm per pixel, which already contained all structures as well as lighting information. But fitting the satellite picture to the existing height data was a good bit of work because the data came from different sources. For example, when the angle varied between different satellite pictures, the peak and the ridge shifted and the eye picks it up very quickly when the snow edge of a ridge slides half way down the slope. The satellite picture of the direct region of Mount Everest and the bordering Lhotse encompassed 212 square kilometers, depicted in 26,000 pixels. Another problem was, that the corrections of the picture done in Photoshop created hairline fissures in the image, which were very hard to recognize, but which were none-the-less noticeable in the final picture. So another process step was required to close all those cracks.

Which render passes were created for the compositing? And why? On the one hand, I tried to concentrate on the most necessary elements with the rendering in order to still have freedom in the compositing, but on the other hand, I tried not to produce too much material. In addition to the color pass of the mountains, a depth pass was rendered, which I used to create atmospheric haze, for one, and also for individual selected color corrections. The clouds were rendered separately because it was easier to control a well-integrated coloration in the compositing. With the snow fan on the mountain peak, a combined rendering of the mountain and the particles would have quickly resulted in undesired penetration. The lens flares were also rendered in one pass and come, as an exception, directly out of Maya. Because time was short, we decided to use this “old-school” method – if it looks good, where it comes from is irrelevant.

www.braverabbit.de ■

“If it looks good, where it comes from is irrelevant.”

Was war deine Hauptaufgabe bei der Produktion „Erster auf dem Everest“? Da sich zu Beginn die Produktion mit anderen Projekten überschneiden hat, waren meine Aufgaben noch etwas breiter gefächert. Ich habe nach brauchbarem Material recherchiert, erste Preview-Modelle und Texturen angelegt, die Kamerafahrten nach der Drehbuchvorlage erstellt und die ersten rudimentären Motion Graphics vorbereitet. Später haben wir dann die Arbeit aufteilen können, sodass ich mich vollkommen auf das Modell, die Texturierung, die Wolken und das Render-Setup konzentrieren konnte.

Welche Referenzen dienten zum Modeling des Mount Everest? Die erworbenen Höhendaten waren die Grundlage, auf der das Modeling aufbaute. Über ein Schweizer Institut konnten wir auf Höhendaten mit einer Auflösung von 2-5 Metern zugreifen, was schon enorm detailliert ist. Trotzdem hat diese Auflösung in Bezug auf den darzustellenden Nordostgrat nicht ausgereicht, sodass ich anhand von verschiedenen Fotos den markanten Grat und die umliegenden Hänge von Hand nachdetailliert habe.

Der Produktionsleitung war eine detailgetreue Abbildung wegen der forensischen Beweisführung sehr wichtig und von daher gab es auch keine andere Alternative.

Vor welche Hürden stellte dich die Texturierung der Mount Everest Oberfläche? Grundsätzlich war die Texturierung nicht sonderlich anspruchsvoll, da keine aufwendigen Materialien generiert werden mussten. Grundlage war das hochauflösende Satellitenbild mit einer Auflösung von 50cm pro Pixel, welches bereits alle Strukturen als auch die Beleuchtung beinhaltete. Ein gutes Stück Arbeit war allerdings, das Satellitenbild auf die vorhandenen Höhendaten anzupassen, da diese aus unterschiedlichen Quellen stammten. Denn wenn sich die Winkel aus verschiedenen Satellitenbildern unterscheiden, verschieben sich die Gipfel und Grate, und es fällt dem Auge schnell auf, wenn die Schneekante eines Grats halb den Hang hinunter rutscht. Das Satellitenbild der direkten Region des Mount Everest und des angrenzenden Lhotse umfasste 212 Quadratkilometer, abgebildet auf 26.000 Pixeln. Ein zusätzliches Problem war, dass die Korrektur des Bildes in Photoshop haarfeine Risse im Bild erzeugt hatte, die zwar sehr schwer zu erkennen waren, aber dennoch im finalen Bild auffielen. Es war also ein weiterer Durchgang notwendig, um all diese Lücken wieder zu schließen.

Welche Renderpasses wurden für das Compositing erstellt? Und warum? Ich habe versucht, mich beim Rendering auf die notwendigsten Elemente zu konzentrieren, um zum Einen noch Freiheit im Compositing zu haben, aber auf der anderen Seite nicht zu viel Material zu produzieren. Zusätzlich zum Color-Pass der Berge wurde ein Tiefen-Pass gerendert, den ich einerseits dazu genutzt habe, atmosphärischen Dunst zu erzeugen, und andererseits auch für einzelne selektive Farbkorrekturen verwendet habe. Die Wolken wurden separat gerendert, da die Farbgebung für eine gute Integration einfacher im Compositing zu kontrollieren war. Bei der Schneefahne am Gipfel des Bergs hätte ein kombiniertes Rendering von Berg und Partikel schnell zu ungewünschten Durchdringungen geführt. Die Lensflares wurden ebenfalls als Pass gerendert und kommen unüblicherweise direkt aus Maya. Da die Zeit knapp war, haben wir uns für diese „Old School“ Methode entschieden – wenn es gut aussieht, ist es irrelevant, wo es herkommt. www.braverabbit.de ■



RAPHAEL J.L. LÖHLE,
Head Instructor Digital
Film & Animation,
SAE Munich



RAFFI WAGNER,
SAE Magazine team
member and Bachelor of
Arts, Recording Arts

A true-to-detail depiction was very important for the production leadership.

Der Produktionsleitung war eine detailgetreue Abbildung wegen der forensischen Beweisführung sehr wichtig.

What Journalists need to know

to ride the digital Wave.

by Ulrike Langer

In the age of the social web, mass media are transforming into media of the masses. Journalists need to publish on various multimedia channels and use Twitter, Facebook and Co. to remain relevant in users' personal news streams.

Im Zeitalter des sozialen Netzes wandeln sich Massenmedien zu Medien der Massen. Journalisten müssen multimedial publizieren und Twitter, Facebook und Co. nutzen, um im persönlichen Nachrichtenstrom der Nutzer relevant zu bleiben.

Links:
Reader „Online-Journalismus“ des netzwerk recherche (pdf zum kostenfreien Download, 196 Seiten) HYPERLINK „<http://www.netzwerkrecherche.de/Publikationen/nr-Werkstatt/18-Online-Journalismus/>“
Mindy McAdams' „Reporter's Guide to Multimedia Proficiency“ in deutscher Übersetzung (pdf zum kostenfreien Download, 56 Seiten)

HYPERLINK „<http://medialdigital.de/2010/01/20/serie-multimedia-tutorial-rgmp-jetzt-als-kostenloses-ebook/>“
Universalcode. Journalisten im digitalen Zeitalter,

Hr. Christian Jakubetz / Ulrike Langer / Ralf Hohlfeld, 500 Seiten, Paperback, 24,90 € Subskriptionspreis bei Vorbestellung über HYPERLINK „<http://euryclia.de>“
Erscheinungstermin: Frühjahr 2011

netzwerk recherche (pdf zum kostenfreien Download, 196 Seiten) HYPERLINK „<http://www.netzwerkrecherche.de/Publikationen/nr-Werkstatt/18-Online-Journalismus/>“
Mindy McAdams' „Reporter's Guide to Multimedia Proficiency“ in deutscher Übersetzung (pdf zum kostenfreien Download, 56 Seiten)

HYPERLINK „<http://medialdigital.de/2010/01/20/serie-multimedia-tutorial-rgmp-jetzt-als-kostenloses-ebook/>“
Universalcode. Journalisten im digitalen Zeitalter,
Hr. Christian Jakubetz / Ulrike Langer / Ralf Hohlfeld, 500 Seiten, Paperback, 24,90 € Subskriptionspreis bei Vorbestellung über HYPERLINK „<http://euryclia.de>“
Erscheinungstermin: Frühjahr 2011

Links:
Reader „Online-Journalismus“ des netzwerk recherche (pdf zum kostenfreien Download, 196 Seiten) HYPERLINK „<http://www.netzwerkrecherche.de/Publikationen/nr-Werkstatt/18-Online-Journalismus/>“
Mindy McAdams' „Reporter's Guide to Multimedia Proficiency“ in deutscher Übersetzung (pdf zum kostenfreien Download, 56 Seiten)



Never before in the history of media have user habits changed as rapidly as in the last five or ten years. Journalists and media professionals **are confronted by two revolutions at the same time.** The first one is the mobile revolution. In January 2011, Apple announced ten billion downloads from its App Store. Every fifth mobile user in Germany already uses his smartphone to access the internet. In two or three years the mobile phone will be the most used internet access device worldwide, according to several analysts.

Consequences for media professionals: They are expected to report via mobile platforms. When history happens in real time, whether it be demonstrations against the controversial rail project "Stuttgart 21" or against the regime in Egypt, especially young users that have grown up with mobile phones and have been socialized in the "always on" mode no longer want to wait for the evening news. Journalists therefore need to master mobile forms of reporting. They need to utilize mobile platforms that enable them to immediately publish their reports on the internet. They don't always need professional camera equipment and big teams. An iconic press image of 2009 – an aircraft after making an emergency landing on the Hudson River – was shot by a ferry passenger on his iPhone and spread via Twitter.

Journalists need to be web-savvy these days and master fundamental multimedia techniques: Blogging with Wordpress, shooting videos with mobile digital cameras (Flip, Kodak Playsport etc.), edit video footage with Final Cut, iMovie or Windows Movie Maker, publish their videos on Youtube or Vimeo. If circumstances demand immediacy, they should be able use apps and web platforms to upload their audio or video clips from their mobile phone directly onto the internet – for example via UStream or Audioboo.

Of course, professional journalists are still more in demand than citizen journalists when professional abilities matter such as accurate research, fact checking, telling compelling stories and producing reports and features in very good technical quality. But the passive read-only web has morphed into a read-write web for everybody. This is the second revolution in media user habits. It will accelerate even more through the gigantic growth of social networks. Facebook has reached 600 million members worldwide – it was only founded in 2004. Almost 200 million members use Twitter which isn't even five years old. ➤

Noch nie zuvor in der Mediengeschichte haben sich die Nutzungsgewohnheiten so rasant verändert wie in den letzten fünf bis zehn Jahren. Journalisten und Medienschaffende **sehen sich momentan mit zwei Revolutionen auf einmal konfrontiert.** Die erste ist die mobile Medienrevolution. Apple verkündete im Januar 2011 zehn Milliarden Downloads aus seinem App Store. Jeder fünfte deutsche Mobiltelefonierer geht bereits regelmäßig mit seinem Smartphone ins Internet. In zwei oder drei Jahren wird das Handy weltweit der meistgenutzte Internetzugang sein, prognostizieren Marktstudien.

Konsequenzen für Medienmacher: Von ihnen wird mittlerweile erwartet, dass sie ihre Berichte auf mobilen Plattformen zur Verfügung stellen. Wenn sich aktuell die Ereignisse überschlagen, ob bei Großdemonstrationen in Stuttgart oder in Kairo, dann wollen vor allem jüngere Mediennutzer, die mit dem Handy großgeworden sind, nicht mehr warten, bis um 20 Uhr die „Tagesschau“ läuft. Journalisten sollten deshalb mobile Formen der Berichterstattung beherrschen und mobile Plattformen nutzen, die unmittelbares Publizieren im Internet ermöglichen. Nicht immer müssen es dabei eine Profikameraausrüstung und ein großes Team sein. Ein ikonisches Pressefoto von 2009 – ein notgewässertes Flugzeug auf dem Hudson River – wurde von einem Fährpassagier mit dem iPhone aufgenommen und per Twitter verbreitet.

Journalisten sollten heute „webtauglich“ sein und grundlegende Multimediale Techniken beherrschen: Bloggen mit Wordpress, Filmen mit mobilen digitalen Kameras (Flip, Kodak Playsport etc.), Videos schneiden mit Final Cut, iMovie oder Movie Maker, veröffentlichen auf YouTube oder Vimeo. Und wenn es noch schneller gehen muss, dann sollten sie Apps und Plattformen nutzen können, um Video- oder Audio-Aufnahmen direkt vom Handy ins Internet zu überspielen – zum Beispiel per UStream oder Audioboo.

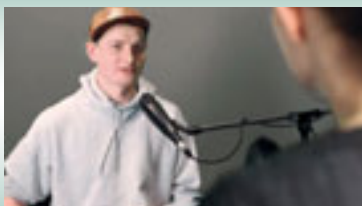
Natürlich sind professionelle Journalisten nach wie vor gefragter als Bürgerjournalisten, wenn es darum geht akkurat zu recherchieren, Fakten zu überprüfen, interessante Geschichten zu erzählen und Berichte und Features in Wort, Bild und Ton technisch sauber zu produzieren. Aber das passive Lese-Internet hat sich zum Mitmachnetz gewandelt. Das ist die zweite Revolution im Mediennutzungsverhalten, und sie wird sich durch das rasante Wachstum der sozialen Netzwerke noch erheblich beschleunigen. ➤

“Journalists need to be web-savvy these days”.



ULRIKE LANGER is a freelance media and marketing journalist in Cologne, specialized in the digital media shift. She blogs at: medialdital.de and tweets as @mauisurfer25

Entertainment



Interview with Hip Hop newcomer BabyBeast

Sports



Hamburg qualifies for Champions League

City News



The police prepare for the 27th festival of faith

Education



How to become a successful journalist

Journalismus“ des Netzwerk Recherche (pdf zum kostenfreien Download, 196 Seiten), <http://www.netzwerkrecherche.de/Publikationen/nr-Werkstatt/18-Online-Journalismus/>, „Reporter's Guide to Multimedia Proficiency“ in deutscher Übersetzung (kostenfreies Download, 56 Seiten)

<http://medialdigital.de/2010/01/20/serie-multimedia-tutorial-rgmp-jetzt-als-pdf/>

<http://medialdigital.de/2010/01/20/serie-multimedia-tutorial-rgmp-jetzt-als-pdf/>

Journalismus im digitalen Zeitalter,

Ulrike Langer / Ralf Hohlfeld, 500 Seiten, Paperback,

Preis bei Vorbestellung über [HYPERLINK „http://euryclia.de“](http://euryclia.de) <http://euryclia.de> Erscheinungstermin: Frühjahr 2011

The German news magazine “Der Spiegel” has well over 100,000 fans on Facebook.

On YouTube (started in 2005) 35 hours of new video footage are being uploaded every minute, Facebook is being bombarded with 30 billion status updates with or without links, pictures or video clips every month. In these media of the masses (as opposed to mass media) foreign correspondents' reports compete with messages from friends where a party is bound to happen in the evening. “If the news is important, it will find me”. Thus a student was quoted by the “New York Times” in 2008. News are delivered to me by my virtual friends - this is the prevailing media consumption routine of twenty-somethings.

More and more media outlets are realizing that it isn't enough to publish stories on traditional media channels and their own websites. They must be present in social networks, they must tweet, blog and facebook in order to surface in users' personal news streams. This isn't a waste of time or self-indulgence: Renowned US-media such as the “The New York Times” or “The Washington Post” accumulated more traffic through links from Facebook than through Google search results last year. The German news magazine “Der Spiegel” has well over 100,000 fans on Facebook, the German tabloid “Bild” is in hot pursuit. Journalists can open up for themselves new research methods and new sources through social platforms – they are digital forms of socializing in pubs and bars. On the other hand many experts are readily accessible via Twitter.

A good example of a successful mobile publishing and social media strategy is the newspaper “Rhein-Zeitung” (RZ). The local daily based in Koblenz sports two mobile reporters constantly on the move. They report via mobile phone, video camera and laptop from all over their beats. RZ has a dedicated social media desk, every local desk runs its own group on the regional social network “werkenntwen.de” and every desk tweets. “We communicate with the citizens in our region, deliberately socialize with target groups who don't read the printed newspaper and we use new methods of researching and including our readers”, says editor-in-chief Christian Lindner. New journalists at the RZ only stand a chance to get onboard the competitive inhouse journalism training program (the German equivalent of journalism school), if they tweet, blog and have a professional profile on a social network. If not, they at least need to show a strong willingness to learn these new journalism techniques very fast. Last, but not least, freelance journalists can showcase their expertise and their professional portfolio by building up a well-frequented Twitter and Facebook account and a well-known YouTube channel. They can increase their value on the freelance market and become their own multimedia brand. ■

Rund 600 Millionen Mitglieder weltweit hat das soziale Netzwerk Facebook – 2004 wurde es gerade erst gegründet. Fast 200 Millionen Nutzer zählt der nicht einmal fünf Jahre alte Kurznachrichtendienst Twitter.

Allein bei YouTube (2005 gestartet) wird in jeder Minute 35 Stunden neues Videomaterial hochgeladen, bei Facebook werden monatlich mehr als 30 Milliarden Statusmeldungen mit und ohne Links, Fotos oder Videos verbreitet. In diesen multimedialen Medien der Masse (statt Massenmedien) konkurrieren Korrespondentenberichte aus dem Ausland unmittelbar mit der Meldung aus dem Freundeskreis, wo am Abend eine Party steigt. „Wenn die Nachricht wichtig ist, dann wird sie mich finden“, zitierte die „New York Times“ 2008 einen Studenten. Nachrichten vom virtuellen Freundesnetzwerk zutragen lassen, das ist inzwischen das vorherrschende Mediennutzungsverhalten der unter 30-Jährigen.

Immer mehr Redaktionen erkennen, dass es nicht mehr ausreicht, journalistische Beiträge nur auf den angestammten Medienkanälen und auf der eigenen Medienwebseite zu veröffentlichen. Sie müssen in sozialen Netzwerken präsent sein, sie müssen twittern, bloggen und Facebook-Seiten betreiben, um im persönlichen Nachrichtenstrom der Nutzer aufzutauchen. Das ist keineswegs Zeitverschwendung oder Selbstzweck: Namhafte US-Medien wie „New York Times“ oder „Washington Post“ erzielten im vergangenen Jahr bereits mehr Traffic auf ihren Webseiten durch Verlinkungen aus Facebook als über Suchtreffer von Google. Das Nachrichtenmagazin „Der Spiegel“ hat weit über 100.000 Fans bei Facebook, „Bild“ folgt dicht dahinter. Journalisten können sich auf sozialen Plattformen auch neue Recherchewege und Zugang zu neuen Informantenkreisen erschließen – es sind Kneipengespräche in digitaler Form, aber auch viele Experten sind per Twitter sehr leicht ansprechbar.

Sehr erfolgreich in puncto Mobile Reporting und Social Media agiert die „Rhein-Zeitung“ (RZ). Die Regionalzeitung mit Sitz in Koblenz hat zwei mobile Reporter, die von unterwegs per Handy, Videokamera und Laptop berichten, im ständigen Einsatz. Es gibt ein eigenes Ressort Social Media, jede Lokalredaktion unterhält eine eigene Gruppe im regionalen Netzwerk „werkenntwen.de“ und jede Redaktion twittert. „Wir kommunizieren mit den Menschen in der Region, pflegen bewusst print-untypische Zielgruppen und nutzen neue Möglichkeiten der Recherche und Einbindung von Lesern“, betont RZ-Chefredakteur Christian Lindner. Chancen auf ein Volontariat haben bei dieser Zeitung nur noch angehende Journalisten, die bereits twittern, bloggen, ein beruflich orientiertes Profil in sozialen Netzwerken pflegen und mit der Videokamera umgehen können – oder zumindest starke Bereitschaft zeigen, die neuen Formen des Journalismus sehr schnell zu lernen. Nicht zuletzt können freie Journalisten mit einem eigenen Blog, einem gut gepflegten und nachgefragten Twitter- und Facebook-Account und einem eigenen YouTube-Kanal ihre Expertise und ihr Portfolio im Netz präsentieren, ihren Marktwert steigern und zur eigenen multimedialen Marke werden. ■

Consequences for media professionals: They are expected to report via mobile platforms.

Konsequenzen für Medienmacher: Von ihnen wird mittlerweile erwartet, dass sie ihre Berichte auf mobilen Plattformen zur Verfügung stellen.

Traumberufe zwischen Facebook und corporate Blog

KEYFACTS

Bereits seit September vergangenen Jahres sind angehende digitale Journalisten zu zahlreichen Events an und um die SAE Institute im Einsatz und lernen so neben den Lehrveranstaltungen praxisnah das journalistische und technische Handwerkszeug für die zeitnahe und zeitgemäße Berichterstattung.

Mögliche Tätigkeitsfelder:

Später werden diese unter anderem als Online-Journalist, Online-Redakteur, Videojournalist, Marketing Manager, PR-Berater, PR-Referent, Social Media Berater, Social Media Manager, Content Manager oder Corporate Blogger tätig sein.

Der Weg zum Traumberuf: Digital Journalism Diploma

Der Kurs besteht aus den 4 Hauptelementen Journalismus, Video, Multimedia und Audio

Dauer:

2 Semester (12 Monate) – Vollzeit

4 Semester (24 Monate) – Teilzeit

Zeitaufwand:

Vollzeit: Durchschnittlich 40 Stunden pro Woche, davon 10 Stunden Theorie-Vorlesung

Teilzeit: Durchschnittlich 25 Stunden pro Woche, davon 5 Stunden Theorie-Vorlesung

Voraussetzungen:

Mindestalter 18 Jahre, mittlerer Bildungsabschluss, persönliches Aufnahmegespräch (mitzubringen sind letztes Zeugnis und, wenn vorhanden, Arbeitsproben), sehr gute Deutschkenntnisse

Weitere Infos unter sae.edu/journalismus

oder bei den Bildungsberatern an den jeweiligen SAE Instituten.

Paul Bradshaw: *Online Journalism Blog*
<http://onlinejournalismblog.com>

10,000 words: where journalism and technology meet
<http://www.mediabistro.com/10000words>

Adam Westbrook: *online video & entrepreneurial journalism.*
<http://adamwestbrook.wordpress.com>

Mindy McAdams' "Reporter's Guide to Multimedia Proficiency".
<http://mindymcadams.com/tojou/2009/now-printable-reporters-guide-to-multimedia-proficiency>

Reader „Online-Journalismus“ des netzwerk recherche e.V. (pdf zum kostenfreien Download, 196 Seiten)
<http://www.netzwerkrecherche.de/Publikationen/nr-Werkstatt/18-Online-Journalismus>

Mindy McAdams' „Reporter's Guide to Multimedia Proficiency“ in deutscher Übersetzung (pdf zum kostenfreien Download, 56 Seiten)
<http://medialdigital.de/2010/01/20/serie-multimedia-tutorial-rgmp-jetzt-als-kostenloses-ebook>

„Universalcode. Journalismus im digitalen Zeitalter“, Hr. Christian Jakubetz / Ulrike Langer / Ralf Hohlfeld, 500 Seiten, Paperback, 24,90 € Subskriptionspreis bei Vorbestellung über <http://leuryclia.de>
Erscheinungstermin: Frühjahr 2011

■ www.justmusic.de

Schon mal nach Rabatt gefragt?

Unsere individuellen Rabattsätze für SAE-Studenten erfahrt Ihr vor Ort.

Bitte gültigen SAE-Ausweis mitbringen.



Die größten Music-Shops in den drei größten Städten

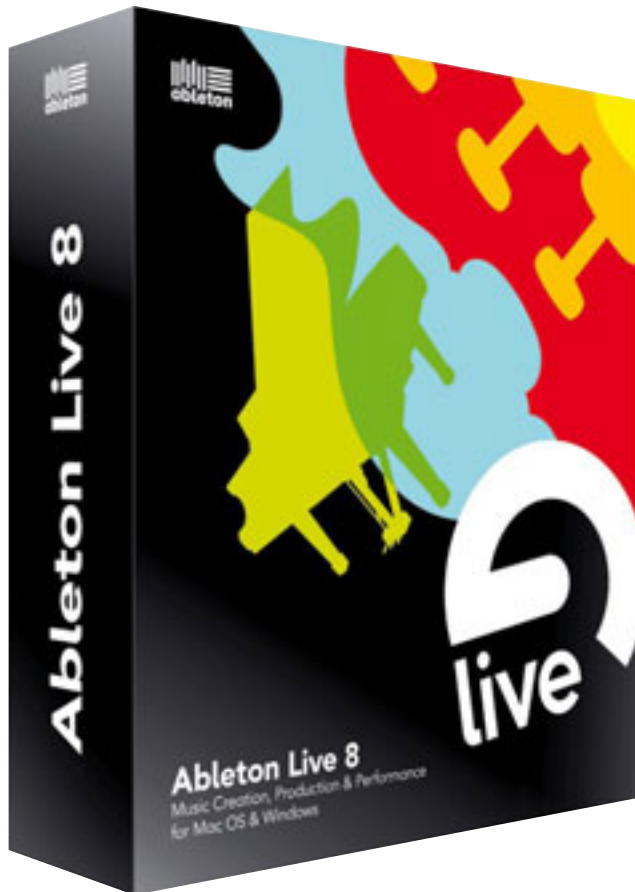
■ **berlin** kulturbrauerei
knaackstr. 97, 10435 berlin

■ **berlin** wilmersdorf
pariser str. 9, 10719 berlin

■ **hamburg** im bunker
feldstr. 66, 20359 hamburg

■ **münchen** am oez
hanauer str 91a, 80993 münchen

 **justmusic**
Alles für Musiker.



Ableton Live and IAC Driver

by Antonio Križnič

Dieser Artikel befasst sich mit dem Gebrauch des IAC-Treibers in Ableton Live. Der Inter-Application Communication Treiber oder auch IAC-Treiber ist Bestandteil des Dienstprogramms Audio-MIDI Setup (AMS), das von der Firma Apple mitgeliefert wird. Es verwaltet MIDI-Ports, die es ermöglichen innerhalb eines Systems, MIDI Messages von einer Anwendung zu einer anderen zu schicken. Mit anderen Worten, es unterstützt die Multichannel Communication zwischen verschiedenen MIDI-Anwendungen. So können alle zuweisbaren Parameter in Live (inklusive Clips, die bestimmte MIDI-Daten beinhalten) dann spezifischen Parametern zugewiesen werden.

Diese Methode kann speziell bei MAC's angewandt werden, wobei PC-User sie auch nutzen können, allerdings auf eine etwas andere Art und Weise (z.B. mit Midi York).

IAC-Treiber aktivieren

Als Erstes überprüfen wir, ob der IAC-Treiber aktiviert ist. Im Ordner Dienstprogramme ist das zu öffnende Audio MIDI Setup zu finden. In dessen MIDI-Reiter wird die Anwendung IAC-Treiber angezeigt. Mit einem Doppelklick öffnet sich das IAC-Fenster, worin der IAC-Treiber auf online gestellt werden muss.

Der IAC Treiber ist nun bereit, um MIDI Daten von bestimmten Programmen oder zwischen verschiedenen Programmen, zu senden und zu empfangen. Er simuliert MIDI Ports, die je nach Gebrauch hinzugefügt oder entfernt werden können. Darüber hinaus bestehen für jeden Port eine unterschiedliche Anzahl von Anschlüssen, auch als Busse bekannt.

Live Einstellungen

An diesem Punkt können wir uns auf die Preferences konzentrieren. Unter dem Reiter MIDI/Sync wird der IAC Treiber als Input/Output angezeigt. Am Beispiel von Ableton können wir den Track Output dem IAC Treiber frei zuweisen, sowie auch einem bestimmten Input. Der Remote Button sollte für diesen Zweck aktiviert sein. Live sendet mit dieser Einstellung MIDI-Daten von der Ausgewählten Spur und empfängt diese, um damit Controlling Parameter zu steuern.

In this article we will talk about interesting technique that covers usage of IAC Driver within Ableton Live. Inter-application communication or IAC Driver is a built-in part of an Audio MIDI Setup utility (AMS) that is supplied by Apple. It simply manages MIDI ports that enable MIDI messages to be sent from one application to another on the same system. In other words, it provides multichannel communication between different MIDI applications. That way we can control all assignable parameters in Live with clips containing certain MIDI data, which is then assigned to specific parameters.

Method described can be achieved specifically with Mac computers although PC users can do it as well, but in a bit different way (with MIDI Yoke application for example).

Enabling IAC Driver

First thing we need to check is whether we have IAC Driver enabled. Under Utilities folder we select Audio MIDI Setup. Within MIDI tab the device called IAC Driver is shown. Double-click will open Properties window where device should be set to online.

IAC Driver is now ready to send and receive MIDI data from and to certain application or between different applications. It simulates MIDI ports which can be added or removed according to our needs. Additionally, for each port we can set different number of connectors, that are basically channels.



Picture 1: The Device must be enabled

Multichannel communication between different MIDI applications without additional interfaces

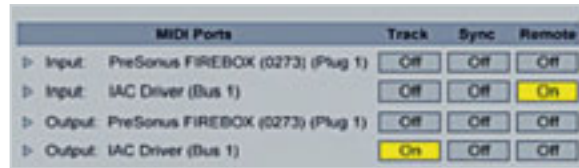
Setting up Live

At this point we can focus on Live's Preferences window. Under the MIDI/Sync tab, the IAC Driver is shown as an input and output port. We can freely assign Track output to the IAC Driver and from there on to certain input, in this example back to Ableton Live. Remote button should be enabled for this purpose. With setting like this Live sends MIDI data from dedicated track and receives it back for controlling parameters. The last thing we need to set before we can start mapping different parameters is output from a certain MIDI track to the IAC Driver. We will name this track »IAC Feed« for example.

MIDI Clip as Controller

The clips within »IAC Feed« track will be basically dummy clips or trigger clips meaning they will just send MIDI data out for controlling different continuous and switching parameters. Any mappable parameters within Ableton Live can be controlled that way. This provides us with very unique way for automating sets.

Let us take a look at detailed theory for a better understanding. Triggering clips can be done with different MIDI events within MIDI clips. We have 128 possible values therefore we can trigger 128 clips at once. This should satisfy all the needs regarding triggering. Each note can be assigned to an audio or MIDI clip's play button. Even more, a single note can be assigned to any amount of clips resulting in multiple clips playback at once. The triggering sequence is defined by note placement according to a timeline meaning clips will start playing sooner, later or together in time. ➤



Picture 2: The MIDI Ports list in the Preferences



Picture 3: MIDI output set to IAC Driver

Bevor wir mit dem Mapping verschiedener Parameter beginnen können, müssen wir dem Output eines bestimmten MIDI-Tracks den IAC-Treiber zuweisen. Wir nennen diesen Track z.B. IAC Feed.

MIDI Clips als Controller

Die Clips innerhalb des IAC Feed Tracks sind Dummy Clips oder auch Trigger Clips, d.h. sie senden MIDI-Daten aus, um unterschiedliche – sowohl gleichbleibende als auch wechselnde – Parameter zu steuern.. Alle Mapping Parameter im Ableton Live können darüber gesteuert werden. Das bietet uns eine einzigartige Möglichkeit an automatisierten Einstellungen.

Lasst uns zum besseren Verständnis, etwas ins Detail gehen. Unterschiedliche MIDI Events können MIDI Clips antriggern. Wir haben 128 mögliche Werte dafür zur Verfügung und damit können wir 128 Clips auf einmal ansteuern. Das sollte genügen, um unseren Bedarf zu decken. Jede Note kann einem Audio oder MIDI-Clip zugewiesen werden. Mehr noch, sogar jede einzelne Note kann einer Vielzahl von Clips zugewiesen werden, daraus erfolgt gleichzeitig eine mehrfache Clip Wiedergabe. Die Triggering Sequenz wird durch die Notenordnung bestimmt. Je nach dem wird der Clip früher, später oder gleichzeitig gestartet. ➤



ANTONIO KRIŽNIČ,
Audio Supervisor,
SAE Ljubljana
Cozmik Muzik: company
owner, electronic music
composer (alias: Tonske)
Website:
www.cozmikmuzik.com



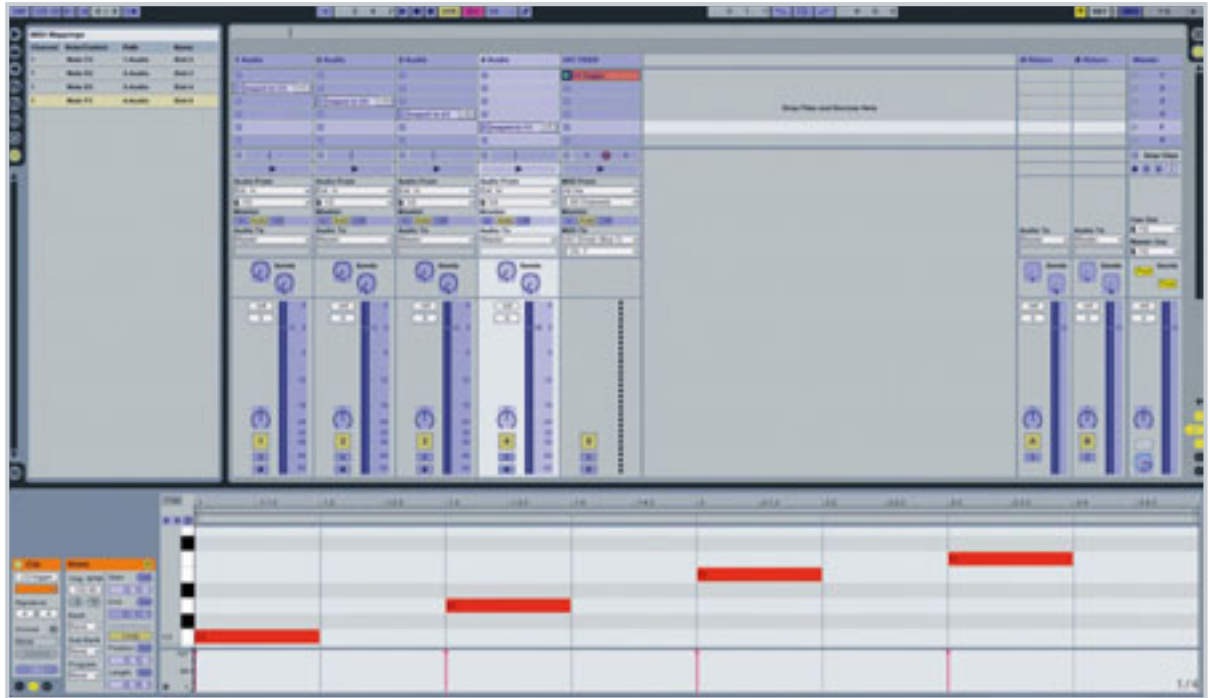
Picture 4, 5: Each note can be assigned to an audio or MIDI clip's play button. Single note can be also assigned to any amount of clips resulting in multiple clips playback.



Ableton Live 8
features new warping
functions and new
effects like Vocoder,
Multiband Dynamics,
Overdrive, Limiter
and Frequency Shifter.

Ableton Live 8
bietet neue Warping-
Funktionen und
Effekte wie Vocoder,
Multiband Dynamics,
Overdrive, Limiter und
Frequency Shifter.

Picture 6:
The triggering sequence
is defined by placing the
notes according to
a timeline.



However, this method is not usable only for triggering various clips. It acts as a switching controller which allows us to manipulate all switching parameters within Live such as devices and tracks enable/disable button, transport, punch in/out for recording purposes, even tempo tap. List of course goes on.

On the other hand continuous controllers offer even wider range for automating parameters than the switching ones. Generally speaking, most devices buttons can be manipulated that way including tracks volume sliders, pannings, aux sends & returns etc.

Although the working principle is still the same setting up controllers for this purpose differs from previous assignments. Instead focusing on MIDI notes we will take a look at Envelope Box within a Clip View. In the Clip Envelope Controller Chooser we can define controllers to be automated and assigned to specific or multiple locations. By multiple location assignments it can be a perfect solution for creating Macro controls.

Assuming we are not using any external MIDI controller, how do we possibly assign controllers to their own locations within Live? Since application receives MIDI data through IAC Driver

Allerdings ist diese Methode für das Triggern von unterschiedlichen Clips nicht gebräuchlich. Sie agiert wie ein Switching Controller, der uns erlaubt, alle abänderbaren Parameter in Live, wie verschiedene Geräte und Tracks, Enable/Disable Button, Transport, Punch In/Out zum Recorden und sogar Tempo Taps zu manipulieren. Die Liste geht darüber hinaus noch weiter.

Auf der anderen Seite bieten stufenlose Controller eine noch breitere Palette zur Automatisierung von Parametern als die Switching Controller. Üblicherweise können die meisten Knöpfe am Gerät verstellt werden, einschließlich dem Lautstärkeregler, Panning, Aux Sends & Returns usw.

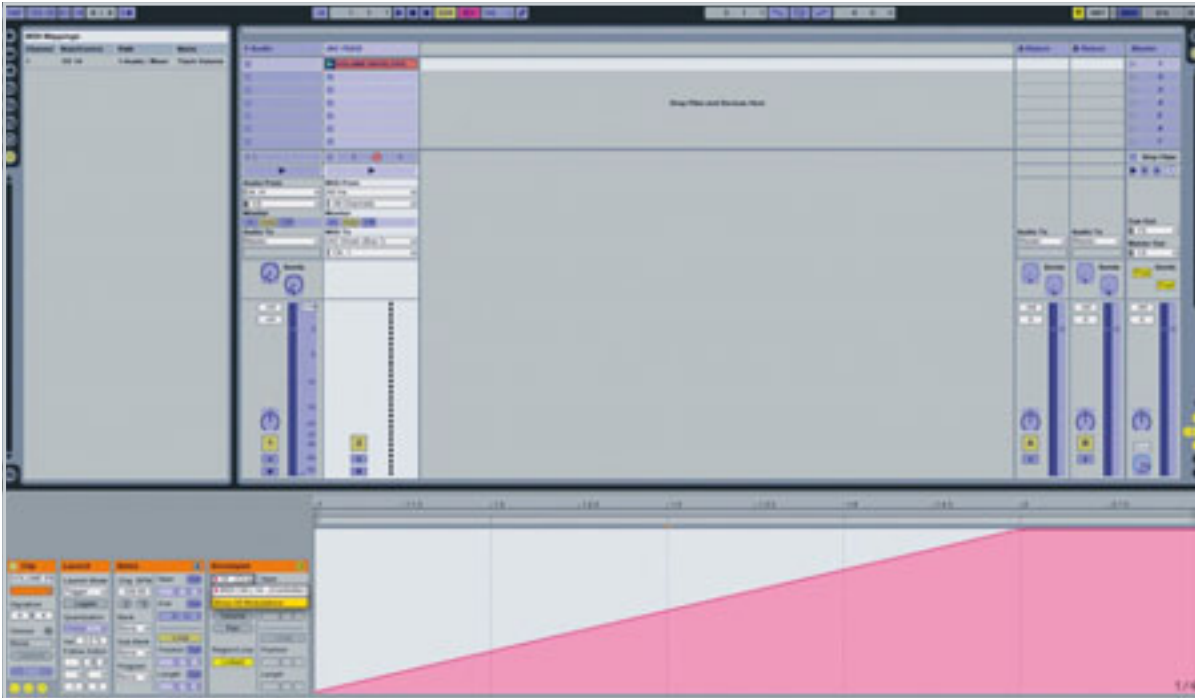
Obgleich das Funktionsprinzip gleich ist, unterscheiden die Setting Up Controller von den vorhergehenden Zuweisungen. Anstatt sich auf MIDI-Noten zu konzentrieren, werfen wir nun einen Blick auf die Envelope Box in einem Clip. In der Clip Envelope Controller Auswahl bestimmen wir, welche Controller automatisiert werden und weisen ihnen ganz gezielte oder mehrere Positionen zu. Durch die Mehrfachzuweisungen können so auch Macros erstellt und verwaltet werden.

Angenommen, wir nutzen keinen externen MIDI-Controller, wie können wir sonst in Live den Controllern ihre Position zu-



»Das **AT4081** habe ich an der HiHat getestet. Dort benutze ich schon immer möglichst hochwertige Mikrofone. Ich hatte an dieser Position aber noch nie einen so warmen und sanften Sound! Als ich dann mit dem Kopfhörer in den Kanal reinhörte, hatte ich das Gefühl, das Ohr direkt an der HiHat zu haben... Das war sehr angenehm, denn diesmal konnte ich sie sogar in der Lautstärke regeln. ;-)«

Wolfgang Rathke, AV-KOM in Karlsbad
Toningenieur u. a. für Julia Neigel



Picture 7:
Instead of focusing on MIDI notes we will take a look at the Envelope Box within Clip View. In the Clip Envelope Controller Chooser we can define controllers to be automated and assigned to specific location or multiple locations.

it is really not important whether it's from external or internal world. We could say that the sequencer is fooled in a way since it receives its own MIDI data. But still, what is the principle of assigning? If we already have certain MIDI data inside the dummy clip, that is on the »IAC Feed« track if you remember, than everything we need to do is enable MIDI Map Mode (Cmd+M), select desired parameter and playback the dummy clip so the controller is recognised and automatically mapped.

Conclusion

This easy to handle method proves to be very usable when there is no possibility to send MIDI data from external world to certain applications. Everything happens inside the computer without additional interfaces. It is really beyond the scope of this tutorial to capture all possible features this technique has to offer but hopefully you got an idea of how to use and abuse this powerful method to expand your creativity and complexity of your projects. At the very end your imagination is the only limit. ■

weisen? Da das Programm MIDI-Daten über den IAC-Treiber empfängt ist es unwichtig ob diese von extern oder intern kommen. Man könnte auch sagen, das der Sequenzer zum Narren gehalten wird, da er seine eigenen MIDI-Daten empfängt. Doch wie funktioniert das Prinzip der Zuweisung? Wir haben bestimmte MIDI-Daten die auf einem Dummy-Clip liegen, und alles was wir tun müssen, ist den MIDI Map Mode (CMD+M) zu aktivieren, den gewünschten Parameter auszuwählen und den Dummy-Clip abzuspielen, so das der Controller erkannt und automatisch zugeordnet werden kann.

Abschließend

Diese einfache Methode erweist sich als sehr nützlich, wenn keine Möglichkeit besteht MIDI-Daten von extern an bestimmte Anwendungen zu senden. All das geschieht innerhalb des Computers ohne zusätzliche Interfaces. Es würde den Rahmen dieses Tutorials sprengen, alle Features dieser Techniken zu beschreiben, aber du hast zumindest einen Einblick in den Gebrauch dieser Methode bekommen. Zu guter Letzt bleibt nur zu sagen, dass deiner Phantasie damit keine Grenzen gesetzt sind. ■

Mit lebenslanger
Garantie*!

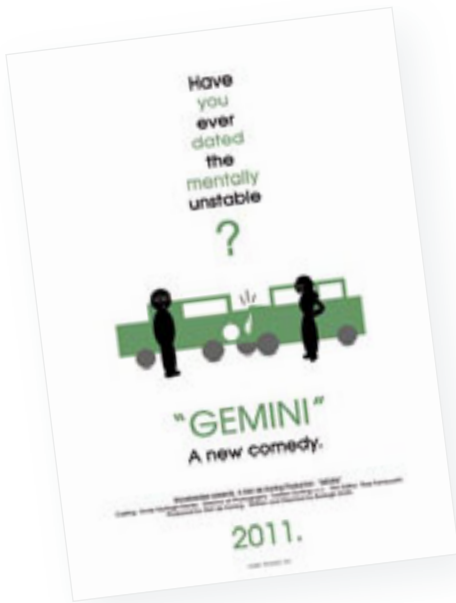
AT4081 Spaß am laufenden Bändchen!

Das neue AT4081 Bändchenmikrofon von Audio-Technica bietet seidenweichen, warmen aber sehr präzisen Sound. Gefertigt mit robustem Gehäuse für eine langlebige Performance ist dieses Mikrofon einzigartig in seiner Preisklasse – und das mit lebenslanger Garantie*!

 **audio-technica**
always listening

* Es gelten unsere Konditionen.
Besuchen Sie www.audio-technica.com/warranty für weitere Details.





Im August 2010 erhielt der australische Drehbuchautor Burleigh Smith eine faszinierende Einladung: „Jetzt anmelden! InkTip Pitch Summit. Garantierte Treffen mit Repräsentanten von Warner Bros, Universal, Lionsgate und vielen anderen. Hilton Ballsaal LA, September.“

Hollywood's a Pitch.

by Burleigh Smith

In August 2010, Australian screenwriter Burleigh Smith received an intriguing piece of spam: “Sign up now! InkTip Pitch Summit. Guaranteed introductions to representatives from Warner Bros, Universal, Lionsgate and many more. Hilton Ballroom LA, September.”

Burleigh took on the adventure and this is what he's experienced.

Smith: The timing couldn't have been better as I was nearing completion of my latest feature screenplay Gemini and considering the next step. Gemini is a romantic comedy that tells the story of a man with bipolar disorder who becomes romantically torn between identical twins. One twin is extroverted, the other is introverted and they personify the manic-depressive states he's lived between all his life.

I studied the art of pitching from various books. I sought the advice of many in the industry who all seemed to be very supportive and helpful. “Best if you adopt a conversational style, rather than a formal pitch,” suggested Elissa Down. “And research the companies so you don't trash anything they've done!” “If it's a five-minute pitch give it to them in three”, Ben Young told me. “Less is more.” “Make sure you put your film in some sort of context”, John V. Soto suggested, during a forty-minute phone conversation to help me prepare. “Refer to similar films so they get an idea what they're buying.” “Be yourself”, Peter Templeman advised. “And whatever you do, don't tell them you only ever write the one draft!”

I was determined to go with as many hard copies of the screenplay I could carry. If I were to send interested companies a soft copy, it could easily be lost in their inboxes. There's nothing like having a script to read in your hands. Hollywood screenplays are printed on American Quarto, letter-sized paper. This paper is not easily available in Australia, as I soon found out by ringing all the paper manufacturers. I made arrangements to buy the paper from the USA online, only to receive an email from the company telling me I would be charged some \$ 650 for the freight costs alone.

Sure, I could submit the screenplay on plain A4 but attention to detail is important and I wanted to give them one less reason to reject me. Eventually, an assistant at Xerox found several

boxes of the paper in one of their warehouses and delivery was free! Next came the challenge of finding letter-sized coloured cardboards for the covers, drilling holes in the correct places and using industry-standard split pins to fasten the pages together. Printing the scripts took a further six hours.

I packed my suitcase and – after quite an ordeal including my baggage containing all of my screenplays going MIA somewhere between Perth and LA – I finally arrived. Sunday was the pitching and I waited patiently along with 200 screenwriters outside the Hilton ballroom. My first pitch was to Lionsgate. They were very receptive and asked for a copy of the full screenplay. It was a great start and boosted my confidence considerably. The next company I pitched was seeking screenplays about people with disabilities, which suited my script. “You from Australia?” the producer asked me. “Any chance you know Elissa Down?” He also requested my full script. I was the only writer from Australia and having travelled so far many companies seemed interested to hear what I had to offer. As the day progressed the number of screenwriters dwindled. I stayed until the end and pitched to a total of 30 companies, 17 of which requested the full script. Only one screenplay was reported to have sold in the entire day.

LA was both an inspiring and sobering experience and I'm pleased to have had the opportunity to visit the filmmaking capital. I'm tremendously proud of how hard I've worked. Gemini is a solid screenplay with strong market potential and although I have not heard back from the 17 companies who requested to read it in full, my year, like all romantic comedies, has a happy ending.

Chris Berry, the Sydney producer of Project Greenlight, The View From Greenhaven and Solo requested to read my screenplay and has since signed on as executive producer. Filming is set to commence later this year. ■

I was the only writer from Australia and having travelled so far many companies seemed interested to hear what I had to offer.

Ich war der einzige Autor aus Australien und wegen der Tatsache, dass ich so weit gereist war, schienen die Firmen daran interessiert zu sein, was ich anzubieten hatte.

Burleigh nahm das Abenteuer an und hier ist ein Bericht seiner Erlebnisse.

Smith: Das Timing hätte besser nicht sein können, denn ich war mit meinem aktuellen Drehbuch Gemini so gut wie fertig und dachte über meinen nächsten Schritt nach. Gemini ist eine romantische Komödie, welche von einem Mann mit einer manisch-depressiven Erkrankung handelt, der sich in eineiige Zwillingsschwester verliebt und zwischen den beiden hin- und hergerissen ist. Einer der Zwillinge ist extrovertiert, der andere ist introvertiert. Sie verkörpern die manisch-depressiven Stadien mit denen er sein ganzes Leben lang gelebt hat.



BURLEIGH SMITH is an Australian screenwriter, film director, and actor. Smith lives in Perth, Western Australia, and lectures in filmmaking at SAE Institute.

Ich habe die Kunst, ein Werk vorzustellen, mit Hilfe vieler Bücher studiert. Ich suchte den Rat vieler Personen, die in der Industrie tätig sind, und sie waren alle sehr unterstützend und hilfsbereit. „Am besten sie gewöhnen sich einen dialogorientierten Stil an und vermeiden eine formelle Verkaufsvorführung“, schlug Elissa Down vor. „Und holen sie sich Informationen über die Firmen ein, damit sie nichts schlechtreden, was die Firma produziert hat!“ „Wenn ihnen fünf Minuten Zeit gegeben werden, begrenzen sie ihren Vortrag auf drei Minuten“, sagte Ben Young zu mir. „Weniger ist mehr.“ „Versuchen sie, ihren Film irgendwie im Kontext vorzustellen“, schlug John V. Soto während einem vierzigminütigen Telefonat vor, welches mir bei den Vorbereitungen helfen sollte. „Beziehen sie sich auf ähnliche Filme, sodass die Firmen eine Vorstellung von dem bekommen, was sie kaufen sollen.“ „Seien sie einfach sie selbst“, riet Peter Templeman. „Und was immer sie auch tun, sagen sie ihnen bloß nicht, dass sie immer nur einen Entwurf schreiben!“

Ich war entschlossen, so viele Kopien des Drehbuches mitzunehmen wie ich nur tragen konnte. Wenn ich einer interessierten Firma das Drehbuch als eMail senden würde, könnte es leicht im Posteingang verloren gehen. Es geht nichts über ein ausgedrucktes Skript, das man in den Händen halten und lesen kann. Hollywood-Drehbücher werden auf Papier im „American Quarto“ Format gedruckt. Dieses Papier ist in Australien nur schwer erhältlich, wie ich, indem ich jeden Papierhersteller anrief, bald herausfinden musste. Ich wollte das Papier online bestellen und aus den USA importieren, erhielt dann aber eine eMail von der Firma, dass die Versandkosten alleine ungefähr \$ 650,- betragen würden.

Natürlich hätte ich das Drehbuch auch auf normalem A4-Papier überreichen können, aber Details sind wichtig und ich wollte ihnen einen Grund weniger geben, mich abzulehnen. Schließlich fand dann ein Assistent bei Xerox einige Kisten des Papiers in einem ihrer Lagerhäuser und der Versand war kostenlos! Die nächste Herausforderung war, einen farbigen Karton in dem gleichen Format für das Deckblatt zu finden, die Löcher an den richtigen Stellen zu stanzen und mit Industriestandard-Musterbeutelklammern die Seiten zusammenzuheften. Die Drehbücher zu drucken dauerte weitere sechs Stunden.

Ich packte meinen Koffer und – nach einer ziemlich Tortur, einschließlich der Tatsache, dass mein Gepäck, welches all meine Drehbücher enthielt, irgendwo zwischen Perth und LA verloren gegangen war – kam ich schließlich an. Die Vorstellungen fanden am Sonntag statt und ich wartete zusammen mit

200 anderen Drehbuchautoren geduldig vor dem Hilton Ballsaal. Mein erstes Gespräch war mit Lionsgate. Sie waren sehr empfänglich und baten um eine Kopie des Drehbuchs. Das war ein sehr gelungener Start und steigerte mein Selbstvertrauen beträchtlich. Die nächste Firma, der ich mich vorstellen durfte, suchte ein Drehbuch über Menschen mit einer Behinderung, was auf mein Skript zufiel. „Sie kommen aus Australien?“ fragte mich der Produzent. „Kennen Sie zufällig Elissa Down?“ Auch er bat um mein vollständiges Drehbuch. Ich war der einzige Autor aus Australien und wegen der Tatsache, dass ich so weit gereist war, schienen die Firmen daran interessiert zu sein, was ich anzubieten hatte. Im Laufe des Tages wurde die Zahl der Drehbuchautoren zunehmend geringer. Ich blieb bis zum Schluss und sprach mit insgesamt 30 Firmen, 17 davon wollten eine Kopie meines Skripts. Angeblich wurde an diesem Tag jedoch insgesamt nur ein einziges Drehbuch verkauft.

LA war sowohl eine inspirierende als auch eine ernüchternde Erfahrung, und ich bin froh die Gelegenheit gehabt zu haben, die Hauptstadt des Filmemachens zu besuchen. Ich bin überaus stolz darauf wie hart ich gearbeitet habe. Gemini ist ein solides Drehbuch mit großem Marktpotential, und obwohl ich von den 17 Firmen, die das Drehbuch lesen wollten, nichts mehr gehört habe, hat mein Jahr, wie alle romantischen Komödien, ein Happy End.

Chris Berry, der Produzent von Project Greenlight, The View From Greenhaven und Solo aus Sydney wollte mein Drehbuch lesen und hat inzwischen als Executive Producer unterschrieben. Die Dreharbeiten sollen im Laufe dieses Jahres beginnen. ■

DSLR LIGHT-JIB

...für schwebende

Kamerafahrten mit der DSLR

- Nur 3,9 kg Eigengewicht dank spezieller Carbonrohre!
- Traglast 4,5 kg

NEUHEIT
Euro 1190.-- + MwSt.



...jetzt im Handel erhältlich

ABC
PRODUCTS

oder unter: www.abc-products.de

Short-lived Hype or V-DSLRs here to stay?

by Florian Höhlich



ENISA MEINDL (SAE Vienna student) operating a V-DSLR Setup.



FLORIAN HÖHLICH,
Chapter President
and Course Coordinator
in Digital Film &
Animation, SAE Vienna.

V-DSLRs – Short-lived Hype or here to stay?

V-DSLRs – Kurzlebiger Boom oder neuer Marktweig?

Over the past two and a half years, DSLRs have delivered great results thanks to their large-capacity memory cards and shallow depth of field. Even so, there are limitations that raise the question whether this type of camera is really suited for recording moving images. Its proportions make it unlikely that the format will see more video outputs added in the future, and its tendency to overheat leads to frequent forced breaks in shooting.



While that may be something one could live with, the hurdles (intentionally) built in by the manufacturers (such as a flawed HDMI output, missing audio level controls, impractical autofocus systems, and the much criticized h.264 compression) prove to be serious turnoffs.

There's no telling what the future might hold, but it stands to reason that manufacturers will keep on trying to secure a competitive edge for their camcorder line-ups by adding even larger capacity memory cards and advanced features. Sony and Panasonic have already introduced new products, such as the F3 and AF 101, which generally met with a good response in the industry; their higher price tag and the trend towards modular camera systems, however, may well ensure the continued popularity of V-DSLRs. ■

Die großen Chips der DSLRs und die damit verbundene geringe Schärfentiefe überzeugte in den letzten zweieinhalb Jahren. Doch gab und gibt es Grenzen, welche die Frage nahelegen, ob sich diese Bauform für filmische Zwecke etablieren wird. Aufgrund der Größe ist es unwahrscheinlich, dass mehr Videoausgänge Einzug halten werden. Auch die Temperaturprobleme führen nach kürzester Zeit zu Drehpausen.

Mit all dem könnte man leben, wären nicht die von den Herstellern (absichtlich) verbauten Hürden wie ein „unsauberer“ HDMI-Ausgang, grundsätzlich keine Kontrolle der Audiopegel, unbrauchbare Autofokussysteme und die von vielen bemängelte h.264 Kompression.

Die Entwicklung ist schwer abzusehen. Allerdings ist anzunehmen, dass die Hersteller weiter versuchen werden ihr Camcorder-Segment durch größere Chips und verbesserte Features wettbewerbsfähig zu machen. Sony und Panasonic haben bereits erste Produkte wie die F3 und AF 101 vorgestellt, welche auf recht gute Resonanz in der Industrie stießen. Allerdings könnten der Preisunterschied und der Trend zu modularen Kamerasystemen die Popularität der V-DSLRs weiterhin sichern. ■

While that may be something one could live with, the hurdles (intentionally) built in by the manufacturers ...

Mit all dem könnte man leben, wären nicht die von den Herstellern (absichtlich) verbauten Hürden ...



**BE CREATIVE, BE AWESOME
AND WIN**

3.000€

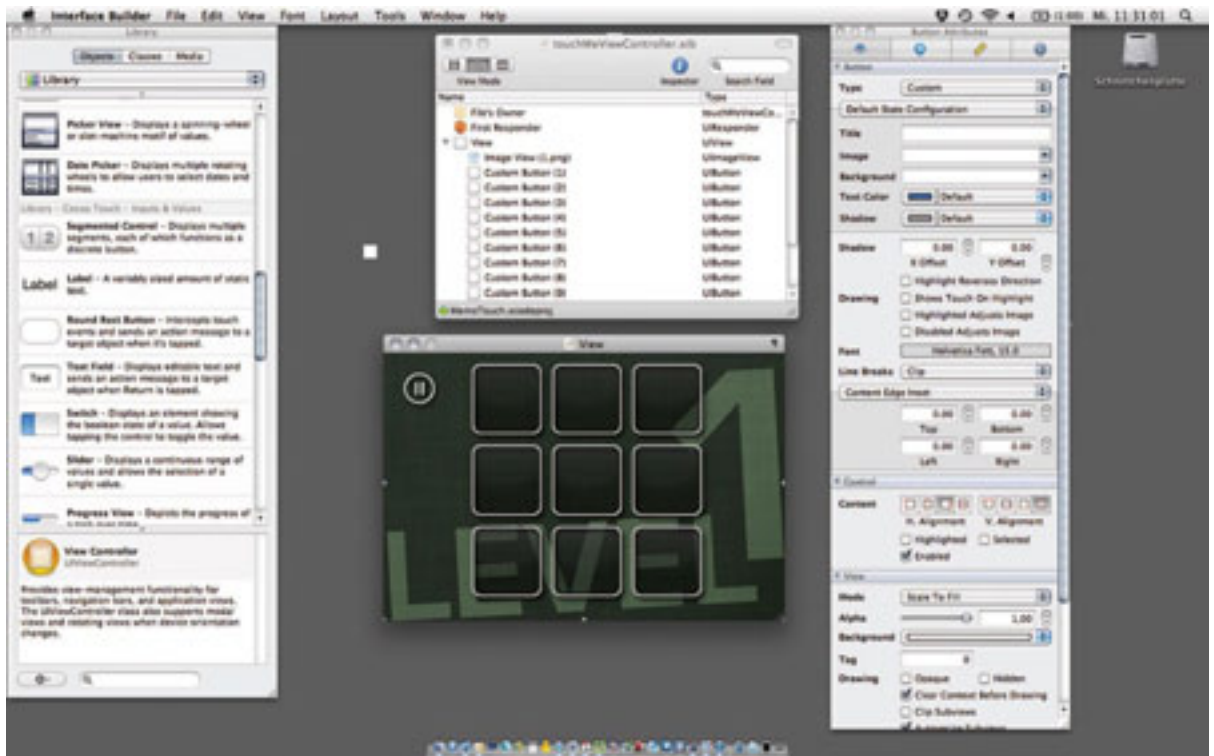
SAE Alumni Awards

**Music Production
3D FX Animation
Creativity First
Multimedia
Short Film**

SAE Junior Awards

**Webdesign & Development
Film & 3D Animation
Audio Engineering
Game Design**

Deadline: 16.08.2011
www.sae-alumni-award.org



The Interface Builder offers the developer the most important tools for user interface design.



PAUL STÜSSEL,
Lecturer for Multimedia
Design SAE Institute
Berlin
(Photo: Maren Schulz)

The App in Your Head

by Paul Stüssel

From idea to App Store. Many iPhone users will be familiar with one of the following situations: You're faced with a task and think "There has to be an App for this! There's an App for everything, right?" But after an extensive search of the App Store, the disappointing realisation: there isn't.

Or a more casual idea might pop into your head: "Wouldn't it be fun if there were a game where the player has to do XY?" That second situation was the reason for me to start looking into App development in greater detail. Initially, I did some research into what I would need to do to turn my ideas into an App that I could then distribute on the App Store.

Hardware and Software

1. Register as an Apple Developer (\$ 0,-): Doing so will give you access to the latest version of Apple's developer tools (<http://developer.apple.com>). The included iOS simulator allows you to test your homegrown applications, without the need for an actual mobile device. So if you just want to test the waters of app development for iOS, you can do so without spending money on software or hardware.

Von der Idee bis zum App Store. Viele iPhone-Nutzer kennen bestimmt eine dieser Situationen – man sieht sich vor einer Aufgabe und denkt: „Dafür muss es ne App geben! Es gibt doch für alles ne App!“ Nach ausgiebiger Suche im App Store das Ergebnis: Es gibt keine.

Oder aber der weniger zweckgebundene Gedanke: „Wäre doch lustig, wenn es ein Spiel gäbe, in dem der Spieler XY machen muss!“ Die zweite Situation war bei mir der Grund mich mit App-Entwicklung zu beschäftigen. Also habe ich zunächst in Erfahrung gebracht, was ich brauche, um meine Gedanken nicht nur in die Form einer App, sondern hinterher auch in den App Store zu bekommen.

Hard- und Software

1. Einen Apple Developer Account (\$ 0,-), um sich die aktuellen Entwickler-Tools herunterladen zu können (zu finden unter <http://developer.apple.com>). Auch ohne eigenes mobiles Endgerät lassen sich die hier programmierten Applikationen in einem iOS-Simulator testen. Wer also nur mal in die Welt eines App-Entwicklers hineinschnuppern will, kann dies schon ohne jegliche Programm- und Hardware-Kosten tun.

2. Einen iOS-Developer-Account (\$ 99,-/Jahr). Erst dieser Account berechtigt den Entwickler sein Programm auf einem iOS-Gerät (iPhone, iPad, etc.) testen zu können und schließlich im App Store anzubieten. Und selbstverständlich benötigt man letzten Endes dann doch irgendein iOS-Device. Da das reine Testen im Simulator einige Tücken birgt. Empfindet man sein Programm im Simulator noch als rasend schnell, so kann es auf einem iOS-Device schon mal zu einer Überschreitung der von Apple vorgesehen maximalen Ladezeit kommen, was schlicht und einfach im Beenden des Programms endet.

The Interface Builder allows for fast and intuitive interface design per drag and drop (e.g., buttons, text fields).

Im Interface Builder lässt sich die Benutzeroberfläche (Buttons, Textfelder, usw.) schnell und intuitiv per Drag&Drop zusammenbauen.

For App developers: the two most important programmes are Xcode and Interface Builder.

2. Enroll in the iOS Developer Program (\$ 99,-/year):

Doing so entitles developers to test their applications on an actual iOS device (iPhone, iPad, etc.) and to distribute the finished product on the App Store. At some point, you will need an iOS device after all since simulator-only testing has its fair share of pitfalls. While on the simulator your App may be lightning fast, running it on an actual iOS device may often result in a timeout of the maximum loading time stipulated by Apple, which, quite simply, causes the program to quit. Even for simple applications, the difference in performance between a computer and an iOS device can be eminently noticeable.

Xcode and Interface Builder

The abovementioned developer tools include a variety of programs. For App developers, the two most important ones are Xcode and Interface Builder. Xcode is the actual development environment, i.e., this is where you do your programming, compiling, and optimising. The Interface Builder allows for fast and intuitive interface design per drag and drop (e.g., buttons, text fields).

My Project

Like I mentioned before, my reason for trying my hand at App development was a game idea I had, so I'd like to use that example to give the readers some insight into the development process.

Gameplay: Nine buttons are displayed on the screen. A certain number of them (between 4 and 9, depending on the level) light up in quick succession. After the last one has dimmed, the player has to repeat the sequence within a set amount of time (also depending on the level). If the wrong buttons are touched or the time runs out, the round is lost, and the player has to restart the level.

The Interface

With the Interface Builder, creating a GUI was a matter of mere minutes. I put 9 buttons on the View (a "View" in this case is a graphic surface), selected the desired texture, and presto, I had my interface. To then bring those buttons to life, I had to switch to Xcode.

Game Logic

So that my App would know that a button had been touched (and the correct one at that), I now had to write a routine that would verify whether those conditions had been met. And that's where everything got a little confusing, despite my in-depth knowledge of ActionScript and PHP. Apple's SDK is based on Objective-C – a combination of the programming languages C and Smalltalk. Everything is object-oriented, something I'm familiar with from working with AS3 and PHP5... but somehow, it's all just a little different. Methods aren't simply called; instead, a message is sent to an object, asking it to execute its function XY.

Thankfully, Xcode includes an extensive help section featuring numerous ready-to-use example scripts that will get you up and running in no time.

(<http://developer.apple.com/library/ios>) ■

Schon bei sehr simplen Anwendungen kann sich der Performance-Unterschied zwischen Rechner und iOS-Gerät deutlich bemerkbar machen.

Xcode und Interface Builder

Die oben erwähnten Developer-Tools enthalten zahlreiche Entwicklungswerkzeuge für die unterschiedlichsten Anwendungen. Für den App-Entwickler sind zwei Programme besonders wichtig: Xcode und Interface Builder. Xcode ist die eigentliche Entwicklungsumgebung – hier wird programmiert, kompiliert und optimiert. Im Interface Builder lässt sich die Benutzeroberfläche (Buttons, Textfelder, usw.) schnell und intuitiv per Drag&Drop zusammenbauen.

Der konkrete Fall

Wie eingangs erwähnt, war ein Spiel der Grund, mich mit App-Entwicklung zu beschäftigen. Und anhand dieser Idee möchte ich nun ein paar Einblicke in den Entwicklungsprozess geben.

Gameplay: Der User sieht neun Knöpfe und eine bestimmte Anzahl dieser – je nach Level zwischen vier und neun – leuchtet nacheinander auf. Nachdem die vorgegebene Anzahl der Buttons aufgeleuchtet ist, muss der Spieler dieser in der richtigen Reihenfolge und in einer bestimmten Zeit (auch wieder Level abhängig) drücken. Vertippt er sich oder ist die Zeit abgelaufen, hat er verloren und muss das Level nochmals spielen.

Das Spielfeld

Über den Interface Builder ist die Benutzeroberfläche schnell erstellt. Neun Buttons auf den View (Views stehen für die grafischen Oberflächen) gelegt, die passende Textur ausgewählt, schon ist das Interface fertig. Doch um diesen Knöpfen Leben einzuhauchen, musste ich nun in Xcode wechseln.

Die Spiellogik

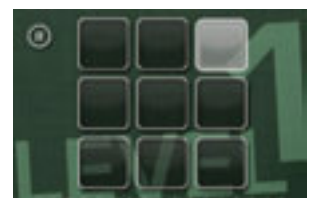
Da meine App wissen sollte, dass ein Button gedrückt wurde und ob es der richtige war, wollte ich nun einfach eine passende Routine schreiben, die dies überprüft. Und an diesem Punkt sah ich mich, trotz fundierter Ausbildung in ActionScript und PHP, von böhmischen Dörfern umzingelt. Apple setzt bei seinem SDK nämlich auf Objective-C. Eine Mischung aus den Programmiersprachen C und Smalltalk. Alles ist objektorientiert, das kenne ich von AS3 und PHP5, aber irgendwie ist alles auch immer ein bisschen anders. So werden Methoden hier nicht einfach aufgerufen, sondern einem Objekt wird die Nachricht geschickt, es möge bitte seine Funktion XY ausführen.

Gottlob bietet Xcode eine sehr ausführliche Hilfe mit zahlreichen ready-to-use Beispielskripten, die nach kurzer Einarbeitung viel Licht ins Dunkel bringt.

(<http://developer.apple.com/library/ios>) ■



The idea behind MemoTouch was the reason for me to start with iOS development. The game is expected to be released on 1st April.



Objective-C and iOS-SDK run totally object-oriented.

and HTML5 Game Development

by Nils Hitz

Everybody is talking about HTML5 right now. Especially those who call themselves casual gamers but have no time for long start screens, initializing maps and all the bells and whistles that “real games” bring along with them, will come to enjoy HTML5 sooner or later.

HTML5 offers new functionality such as, among other things, audio, video or local memory and dynamic 2D and 3D graphics, which were not supported in their original form in the past and required special plugins like Adobe Flash, for example. But the name HTML5 is a bit misleading in this case, because it does not just describe a new version of HTML, or HyperTextMarkup-Language. It is much more a catch phrase for everything new and wonderful in the world of Web Development. Anyone who developed games for browsers in the past, had to do with either so-called browser games or Flash-based games.

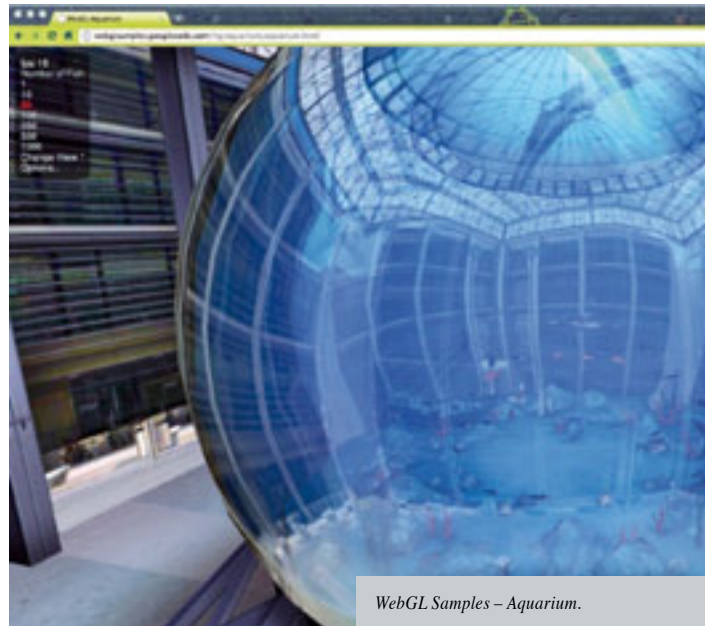
Browser games are (most often) MMOG games based on taking turns or strategy games in which one builds up planets/villages/other and then, either with an alliance or alone, one must go to war over other plants/villages/others (Travian is a popular example). There are countless more Flash games and it feels like there is next to no possible game that has not already been done with Flash. Anyone interested can find a number of really good games at <http://kongregate.com>. I know from painful personal experience that one can spend hours there.

The advantages of Flash were/are the simple implementation of graphic elements and a low entry threshold. The advantages of browser games were the lack of hardware limitations and the low cost of availability. All one needed was a Web server.

That brings us right to the focal point of this article – the fact that one can get into game development very quickly with the new “HTML5” Game Engines. Things like hardware, the availability of licenses or distribution channels hardly need to be considered. The only thing needed is a server to make the content available and a bit of basic knowledge about HTML, CSS and JavaScript, and off you go with the development of sophisticated graphical games.

I will list three examples of popular gaming frameworks and the implementation of games using the new elements of HTML5.

“Akihabara is not only a game store mile in Tokyo”...



WebGL Samples – Aquarium.

HTML5 ist derzeit in aller Munde. Gerade diejenigen, die sich selbst als Casual Gamer bezeichnen, allerdings keine Zeit haben für lange Startscreens, die Initialisierung von Maps und den ganzen Klimbim, den die „echten Spiele“ so mit sich bringen, werden früher oder später in den Genuss von HTML5 kommen.

HTML5 bietet neue Funktionalitäten wie, unter anderem, Audio Video oder lokalen Speicher und dynamische 2D- und 3D-Grafiken, die zuvor nicht originär unterstützt wurden, sodass zusätzliche Plugins wie zum Beispiel Adobe Flash eingesetzt werden mussten. Aber HTML5 als Begriff ist in diesem Falle irreführend, da es sich nicht einfach nur um eine neue Version von HTML, also HyperTextMarkupLanguage handelt.

Es handelt sich vielmehr um einen Sammelbegriff für alles was neu und hype ist im Bereich Web-Entwicklung. Wenn man früher Spiele für den Browser entwickelte, handelte es sich entweder um sogenannte Browsergames oder um eben Flash-basierte Spiele.

Browsergames sind (meistens) rundenbasierte MMOG- oder Strategiespiele bei denen man Planeten/Dörfer/Sonstiges aufbauen und dann mit einer Allianz oder alleine in den Krieg um naheliegende Planeten/Dörfer/Sonstige ziehen musste (Populäres Beispiel ist Travian). Flashgames gibt es unzählige mehr und es gibt gefühlt beinahe nichts das nicht schon mit Flash als Spiel realisiert wurde. Wer sich dafür interessiert, findet auf <http://kongregate.com> eine Vielzahl an wirklich guten Spielen mit denen man, wie ich aus eigener leidvoller Erfahrung weiß, Stunden füllen kann.

Die Vorteile von Flash waren/sind eine leichte Umsetzbarkeit von grafischen Elementen und die niedrige Einstiegshürde, die Vorteile von Browsergames waren die fehlende Beschränkung durch Hardware und die niedrigen Kosten für die Bereitstellung. Alles was man brauchte war ein Webserver. Womit wir auch genau am Kernpunkt dieses Artikels wären, der Aussage, dass man mit den neuen „HTML5“ Game Engines einen sehr schnellen



www.kesiev.com/akihabara on www.kesiev.com

Akihabara is not only a game store mile in Tokyo and somewhat of a Mecca for (retro) video gamers but also the name of a packet full of libraries, tools and templates that Kesiev put together on the basis of JavaScript and some of the new HTML5 features. Akihabara manages completely without Flash, plays music, offers routines for game worlds and is, just by the way, available on many mobile units. The drawing element "Canvas" is the most important element at this point. ■

A short example for two overlapping squares in Canvas:

```
<html>
<head>
<script type = "application/javascript">
function draw() {
var canvas = document.getElementById("canvas");
var ctx = canvas.getContext("2d");

ctx.fillStyle = "rgb(200,0,0)";
ctx.fillRect (10, 10, 55, 50);

ctx.fillStyle = "rgba(0, 0, 200, 0.5)";
ctx.fillRect (30, 30, 55, 50);
}
</script>
</head>
<body onload="draw()">
<canvas id="canvas" width="300" height="300"></
canvas>
</body>
</html>
```

Einstieg in die Spiele-Entwicklung finden kann. Es müssen fast keine Rahmenbedingungen bedacht werden wie Hardware oder Lizenzverfügbarkeit oder Distributionskanal, einzig und alleine ein Server für die Bereitstellung des Inhaltes und ein wenig Grundkenntnisse in HTML, CSS JavaScript sind von Nöten und schon geht es los mit der Entwicklung anspruchsvoller grafischer Spiele. Ich liste euch an dieser Stelle ein Beispiel für populäre Gaming Frameworks und Umsetzungen von Spielen auf das die neuen Elemente von HTML5 nutzt. Weitere Beispiele und mehr Infos zum Thema gibt es in der Online-Version dieses Artikels unter <http://alumni.sae.edu>.

www.kesiev.com/akihabara von www.kesiev.com

Akihabara ist nicht nur eine Game Store Meile in Tokyo und so was wie das Mekka für (Retro-)Videogamer, sondern auch der Name für ein Paket voller Bibliotheken, Tools und Vorlagen, die Kesiev auf Basis von JavaScript und einem Teil der neuen HTML5 Features zusammengestellt hat. Akihabara kommt vollständig ohne Flash aus, spielt Musik, stellt Routinen für Spielwelten zur Verfügung und ist ganz nebenbei auch noch auf vielen mobilen Endgeräten verfügbar. Wichtigstes Element ist an dieser Stelle das Zeichenelement Canvas. Ein kurzes Beispiel für zwei simple überlappende Rechtecke in Canvas zeigt die Grafik. ■

INFOBOX

Cool links on the topic HTML5 & Game Development:

An overview of possibilities of WebGL in the following [GoogleCode Repository](#):

<http://code.google.com/p/webglsamples>

Andrew Woolridge, alias Tryptych blogs about various JS Engines and other ferocious things **on the Web** under:

<http://andrewwooldridge.com/blog>

A list of currently available **HTML5 Game Engines**:

<https://gist.github.com/768272>

Focus.com has published an **excellent graphic** to the **theme HTML5**:

<http://www.focus.com/images/view/11905>

<http://code.google.com/p/quake2-gwt-port>

Quake 2 GWT Port is an implementation of Quake 2 developed using GWT (Google Web Toolkit), which utilizes, among other things, the <audio>-Tag, Websockets und WebGL.

WebGL is one of the most interesting features because it allows access to the 3D accelerator of the computer's graphic hardware directly from the browser without having to install additional plugins. The library is still partially in the early stages of development, but has been in Chrome since the last update and is always activated in the stable version.

<http://playbiolab.com>

Biolab is based on the ImpactJS Engine and is **really WOW**. With the help of the ImpactJS Engine, you can, at least according to the developers and also according to what I have seen in the source code up to now, implement your own game ideas relatively quickly. The only disadvantage of ImpactJS is the price tag of 99 US-Dollars. In relation to its performance, however, that is still a bargain.



NILS HITZE,
Web Developer at
BörseGo AG organizes
TechTalks & Workshops
on PHP, Google technologies
and Social Media in
his spare time. <http://silberkind.de/evangelist>
<http://barcampmunich.de>
<http://munich.gtugs.org>
<http://phpugmunich.org>

One can get into
game development
very quickly with
the new "HTML5"
Game Engines.

Mit den neuen „HT-
ML5“ Game
Engines kann
man einen sehr
schnellen Einstieg
in die Spiele-Ent-
wicklung finden.

Real-Time Interactive Rendering

by Martin Hebestreit

In the world of 3D computer graphics, rendering describes the process of generating a 2D picture originating from a virtual 3D scene. This 2D picture contains information about objects, their materials, light sources and camera angles. In the production area of pre-rendering, also known as offline rendering (film, TV, advertising, visualization, etc.), processing high quality, complex 3D graphics and animations is in many cases only possible using high-end hardware and extensive computing power. In practice, this often hinders a smooth workflow, particularly during the creation process. And yet, rendering is part of the continuous control process. The effect that each change a 3D Artist makes to the rendering needs to be checked and, if necessary, corrected. Often, this process needs to happen several times and the time factor can add up.

Increased performance of modern Graphic (GPU) and Central Processing Units (CPU) in recent times, however, has made significant increases in the speed of processing realistic

“That all happens in real time with the new technology.”

3D scenes possible. In the meantime, there are a number of software developments and tools on the market, which take advantage of that performance and drastically reduce the rendering time. By the same token, faster visualization is also possible. This technology is often referred to as real-time interactive rendering

■ One of many examples is the current version of the software “LightWave 10” by the company NewTek. One of the new functions of the 3D software is the Viewport Preview Renderer (VPR). The scene being worked on, including light, shadow and complex surface properties can be shown in real time in an interactive preview window. This makes a completely new work flow possible. The scene no longer needs to be checked by going through several test renderings, each of which can take up to several minutes. That all happens in real time with the new technology. The 3D Artist sees any changes made immediately and his/her work rhythm is no longer interrupted. Detailed design decisions can be made far more quickly.

Another example of real-time interactive rendering is the external rendering software Arion from RandomControl. This stand-alone software is not bound to any particular 3D software, but supports all standard 3D formats. Quick import of scenes to be rendered is made possible either by a plug in or via exchange



Fast, physically correct rendering with Arion.

Rendering beschreibt in der 3D Computergrafik den Prozess der Generierung eines 2D Bildes, dessen Ursprung eine virtuelle 3D Szene ist. Diese enthält Informationen über Objekte, deren Materialien, Lichtquellen und Kameraposition. Im Produktionsbereich des Pre-Rendering, auch als Offline Rendering bekannt (Film, TV, Werbung, Visualisierung etc.), ist die Umsetzung hoch qualitativer komplexer 3D Grafik und Animationen in vielen Fällen nur mit Hilfe eines intensiven Einsatzes von Rechenzeit und Hardware möglich. Vor allem bei der Kreation ist dies in der Praxis oft ein Hindernis, denn es

erschwert eine flüssige Arbeitsweise. Das Rendering ist hierbei Teil eines ständigen Kontrollprozesses. Der 3D Künstler hat bei jedem Eingriff die Auswirkungen auf das Rendering zu kontrollieren und gegebenenfalls zu korrigieren. Dieser Vorgang ist oft mehrmals durchzuführen und kann sich zeitlich summieren.

Durch die gesteigerte Leistungsfähigkeit moderner Grafikkarten (GPU) und Hauptprozessoren (CPU) haben sich jedoch in letzter Zeit Möglichkeiten eröffnet, die die Umsetzung realistischer 3D Szenen deutlich beschleunigen. Mittlerweile gibt es zahlreiche Softwareentwicklungen und Tools auf dem Markt, die sich dieser Rechenleistung bedienen und Renderzeiten stark verkürzen. Damit verbunden entsteht auch die Möglichkeit einer schnelleren Visualisierung. Diese Technik wird oft als Real-Time Interactive Rendering bezeichnet.

■ Als eines von vielen Beispielen kann die aktuelle Version der Software LightWave 10 der Firma NewTek genannt werden. Eine der neuen Funktionen der 3D Software ist der Viewport Preview Renderer (VPR). In einem interaktiven Vorschaufenster kann die aktuelle Szene inklusive Licht, Schatten und komplexer Oberflächeneigenschaften in Echtzeit dargestellt werden. Dadurch wird ein völlig neuer Workflow ermöglicht. Die Szene muss nicht mehr wie bisher in zahlreichen Testren-

Each change a 3D Artist makes to the rendering needs to be checked and, if necessary, corrected.

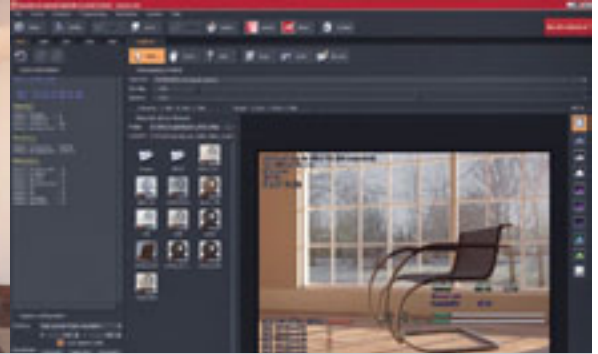
Der 3D-Künstler hat bei jedem Eingriff die Auswirkungen auf das Rendering zu kontrollieren und gegebenenfalls zu korrigieren.



Fast, physically correct rendering with Arion // Real-time Render view in Arion // Fast, physically correct rendering with Arion // Fast, physically correct rendering with Arion // Real-time Render view in Arion



Copyrights: RandomControl



Real-time Render view in Arion.

formats. Arion also offers an interactive preview window with a real time view of the complete 3D scene and manages the physically correct calculation of complex properties. Arion uses its own hybrid technology, whereby the combined power of the CPU and GPU are utilized. Other computers in the local network can also be utilized for the rendering calculations. That produces results 20 to 100 times more quickly than former versions.

These examples present only a fraction of the current developments in the area of 3D. More and more 3D software products offer the real-time interactive rendering feature. The resulting intuitive workflow can drastically shorten former processes and thus save time and money in overall production. In the same amount of time, either more can be accomplished or costs can be cut. The new tools cannot do away with the rendering process, however, they can only speed it up. Rendering continues to be a time-intensive process. It remains to be seen whether the new technology brings any disadvantages with it, such as increased energy usage, particularly on rendering farms. Without a doubt, however, real-time interactive rendering is a clear advance in the process of technical development – a bridge toward better interactive and intuitive processing and visualization of 3D content. ■

derings, die oft mehrere Minuten dauern können, kontrolliert werden. Mit der neuen Technologie geschieht dies in Echtzeit. Der 3D Künstler sieht sofort die vorgenommenen Änderungen und wird nicht mehr aus seinem Arbeitsrhythmus herausgerissen. Designentscheidungen können viel gezielter und schneller getroffen werden.

Ein weiteres Beispiel für Real-Time Interactive Rendering ist die externe Rendersoftware Arion von RandomControl. Diese eigenständige Software ist nicht an ein spezielles 3D Programm gebunden. Es werden aber alle gängigen 3D Programme unterstützt und ein schneller Import der Szene ist über Plug-Ins oder Austauschformate möglich. Auch Arion verfügt

über ein interaktives Vorschauenfenster und eine Echtzeitdarstellung der kompletten 3D-Szene und beherrscht auch die physikalisch korrekte Berechnung komplexer Eigenschaften. Arion hat dabei einen eigenen technischen Ansatz, nutzt die Software doch die gebündelte Kraft von CPU und GPU in einer Hybridtechnologie. Andere Computer des lokalen Netzwerks können für die Renderberechnung mit einbezogen werden. Die Folge ist ein im Vergleich zu vorherigen Versionen 20- bis 100-fach schnelleres Erreichen von Ergebnissen.

Diese Beispiele bilden jedoch nur einen Bruchteil der aktuellen Entwicklung im 3D Bereich. Immer mehr 3D Software Produkte bieten das Feature Real-Time Interactive Rendering an. Die daraus resultierende intuitive Arbeitsweise kann bisherige Prozesse deutlich verkürzen und damit Zeit und Kosten in der Produktion sparen. Innerhalb der gegebenen Zeit kann nun entweder mehr erarbeitet, oder Kosten gespart werden. Die neuen Tools können den Renderprozess jedoch nicht überflüssig machen, sie können ihn nur beschleunigen. Es bleibt nach wie vor ein zeitintensiver Vorgang. Ob die Technologie auch negative Nebeneffekte mit sich führt, wie ein möglicher höherer Stromverbrauch, vor allem in Renderfarms, wird sich zeigen. Real-Time Interactive Rendering ist jedoch ohne Zweifel ein Fortschritt, der im Zuge der technischen Weiterentwicklung, einen Übergang zu einer immer besseren, interaktiven und intuitiven Bearbeitung und Visualisierung von 3D Content bildet. ■



MARTIN HEBESTREIT, is a Bachelor of Arts (Honors), Interactive Animation student at SAE Vienna specializing in 3D Modeling and Visualization.

Martin Hebestreit is in the process of completing his BA (Hons) in Interactive Animation at SAE Vienna and has placed his emphasis on 3D modeling and visualization. In order to put his learning to practical use, he also works in an animation studio in Vienna.

INFOBOX

3D Printing

by Philipp Hellmann

3D printing – one hears the term more and more often these days, but what exactly does it mean, how does it work and why would anyone want to print something in 3 dimensions? Philipp Hellmann, Head Instructor at Qantm in Munich, explains it for us.

“3D printing“ sounds very exciting, but what should the term bring to mind?

It is exciting! There are various techniques one can use to create a real touchable object from a digital model. It is pretty cool and amazing to suddenly have your own 3D model standing on the table in front of you for everyone to be able to look at from every angle.

How does 3D printing work – and what costs are involved?

Like I said, there are various methods of 3D printing. Our figure was created using the powder-layer technique. The printer has a limited volume within which the model is built up layer by layer. Each level consists of a 0.1 mm thin layer of special powder. It is applied via a special print head (similar to an inkjet printer), which sprays a bonding agent and even color. This creates a very fine-layered model, which can take on the most complex of forms. At the end of the printing process, extra powder is vacuumed up and can even be used again. The 3D model must then be carefully cleaned with pressurized air and hardened with a special liquid.

All told, a 3D model costs between 0.20–0.27 Euro per square centimeter depending on the amount of color and the complexity. Our Robin is 20 cm high and has a volume of 350 cm³. That works out to material costs of about 80.00 Euros. On the market, a model like this would cost between 200 and 300 Euros because of the high acquisition cost of a 3D printer. It can cost as much as a mid-sized automobile.

What can a 3D print be used for?

Generally speaking, 3D prints are being used more and more in the visualization process and in prototype development. In the multimedia branch, 3D prints help customers to better imagine what a product will look like. It is something you can hold in your hands and look at from different angles and under various lighting conditions. That leads to new presentation possibilities and opportunities to win important new customers. Besides that, it is just really nice to have a digital model that you can actually touch and that reflects an investment of a lot of time and energy standing on your desk!



3D-Druck, den Begriff hört man in letzter Zeit immer häufiger, doch was genau soll man sich darunter vorstellen, wie funktioniert das und wieso sollte man überhaupt Etwas 3-dimensional drucken? Philipp Hellmann, Head Instructor bei Qantm in München, klärt uns auf.

„3D-Druck“ klingt sehr spannend, aber was sollen wir uns darunter vorstellen?

Ist es auch! Es gibt verschiedene Techniken mit denen man aus digitalen Modellen ein echtes, anfassbares Objekt generieren kann. Sehr verblüffend und schön, wenn man sein eigenes 3D-Modell plötzlich vor sich auf dem Tisch stehen hat und jeder es von allen Seiten betrachten kann.

Wie funktioniert ein 3D-Druck und was kostet der Spaß?

Es gibt wie gesagt verschiedene Arten des 3D-Drucks. Unsere Figur wurde mit einer Pulverschicht-Technik umgesetzt. Der Drucker hat kein begrenztes Volumen in dem er das Modell Schicht für Schicht erstellt. Jede Schicht besteht aus 0,1 mm dünnem Spezialpulver. Dieses wird mit einem Spezialdruckkopf (ähnlich einem Tintenstrahl-Drucker), der gleichzeitig Bindemittel und sogar Farbe druckt, miteinander verbunden. So entsteht ein sehr feines Schichtmodell, welches die komplexesten Formen annehmen kann. Am Ende des Druckvorgangs wird das überschüssige Pulver abgesaugt und kann sogar wiederverwendet werden. Das 3D-Modell muss anschließend noch vorsichtig mit Druckluft gereinigt und einer Spezialflüssigkeit gehärtet werden.

Alles in Allem kostet ein 3D-Druck pro 1 cm³ zwischen 0,20 bis 0,27 Euro. Je nach Menge der Farbe und Komplexität. Unser Robin ist 20 cm hoch und hat ein Volumen von ca. 350 cm³. Das entspricht in etwa Materialkosten von zirka € 80,-. Als Dienstleistung würde so ein Modell zwischen 200 und 300 Euro kosten. Grund dafür sind die recht hohen Anschaffungskosten eines 3D-Druckers. Dieser kann schon mal so viel kosten wie ein Mittelklassewagen.

It is pretty cool and amazing to suddenly have your own 3D model standing on the table in front of you ...

Sehr verblüffend und schön, wenn man sein eigenes 3D-Modell plötzlich auf dem Tisch stehen hat ...



Concept design
of the character:
Wowa Umaniz,
Jenny Tzahi //
Modeling, Rigging,
Animation and 3D
print preparation:
Philipp Hellmann



PHILIPP HELLMANN,
Head Instructor 3D
at Qantm Munich
www.pixhellmann.com

“A 3D printer can cost as much as a mid-sized automobile.”

How do I go about getting something printed in 3D?

Well, you certainly can't just take a 3D model, push a button and have it printed. It takes a bit of 3D data preparation. First of all, it is important to be sure that the entire model is a closed unit with a wall thickness of at least 2–3mm. Otherwise; parts of the print would simply break off because they were too fine. Textures can be created normally using Unwrap and with the help of image processing programs. A 3D printer always comes with special printer software, by which the 3D data can be visualized, corrected and placed. The most common formats are VRML, STL and 3DS but also OBJ. These formats can be exported from most 3D software packages or sculpting tools and imported into the printer's special software. After everything fits and the print command is given, all that is left is the wait. It took about 8 hours for our Robin to be printed. The finished model can then be sanded, drilled, painted and glued as needed. This allows more complex models to be constructed from individual parts. We separated our Robin model at the waist, for example, and printed him in two parts so that we could remove excess powder from his body cavity. That saved us a significant amount of money in material costs. ■

<http://www.zprinter.de>
(SAE Qantm printer, Munich)
<http://www.wdv.de>
(our service provider here in the Munich area)

LINKS

Wofür kann ein 3D-Druck verwendet werden?

Normalerweise werden 3D-Drucke verstärkt im Visualisierungsprozess und bei Prototypenentwicklungen eingesetzt. In der Multimediabranche helfen 3D-Drucke vor allem dem Kunden, sich ein Produkt besser vorstellen zu können. Es lässt sich anfassen, drehen und sehr einfach in verschiedenen Lichtverhältnissen darstellen. Dies führt eventuell zu neuen Präsentationsmöglichkeiten und wichtigem Kundengewinn. Nebenbei ist es einfach sehr schön ein digitales Modell, in dem sehr viel Arbeit steckt, auch anfassen zu können und neben sich auf dem Arbeitstisch stehen zu haben!

Wie gehe ich vor, wenn ich etwas dreidimensional drucken möchte?

Natürlich kann man nicht einfach ein 3D-Modell nehmen und es per Knopfdruck ausdrucken lassen. Es bedarf einer kleinen 3D-Datenvorbereitung. Vor allem muss man darauf achten, dass das gesamte Modell geschlossen ist und immer eine Wandstärke von mindestens 2–3mm hat. Sonst würden später einfach Teile des Drucks abbrechen, da sie zu filigran wären. Texturen können ganz normal per Unwrap und mit Hilfe von Bildbearbeitungsprogrammen erstellt werden. Ein 3D-Drucker kommt immer mit einer speziellen Druckersoftware, in der die 3D-Daten nochmals visualisiert, korrigiert und platziert werden können. Die gängigsten Formate sind VRML, STL und 3DS oder auch OBJ. Diese Formate lassen sich aus den meisten 3D-Softwarepaketen oder Sculpting Tools exportieren und in die Spezialsoftware des Druckers importieren.

Nachdem alles passt und man den Druckbefehl gibt, heißt es warten. Der Druck unseres Robins dauerte zirka 8 Stunden. Das fertige Modell kann je nach Bedarf sogar noch geschliffen, gebohrt, lackiert und geklebt werden. So lassen sich auch komplexere Figuren aus mehreren Einzelteilen zusammenstellen. Zum Beispiel haben wir Robin am Hosenbund aufgetrennt und in zwei Teilen gedruckt, damit man das Pulver in seinem Körper besser herausbekommt und somit erheblich an Materialkosten spart. ■

In the multimedia branch, 3D prints help customers to better imagine what a product will look like.

In der Multimediabranche helfen 3D-Drucke vor allem dem Kunden, sich ein Produkt besser vorstellen zu können.



Quotes & Copyrights

by Dr. Thomas Hofer-Zeni

Utilizing other people's ideas and quoting other authors is a common working method and style in the media sector. But what about the rights of the person who had the idea in the first place or the author? What about copyrights? This article takes a look at the issue.

Zitate & Urheberrechte. Das Aufgreifen von Ideen und das Zitieren Anderer ist ein gängiges Stilmittel in der Medienbranche. Doch wie verhält es sich mit den Urheberrechten? Dieser Artikel beschäftigt sich mit dieser Frage.

What would culture be if it could not occupy itself with existing works? Without critique, parody, irony or building on the ideas of others, culture would be unthinkable. Thus on the one hand, we have those who, in the name of art, take advantage of everything they can get their hands on. On the other hand, there are those whose ideas are used – the copyright holders. They are primarily interested in assuring that their performance, their works, and the manifestations of their creativity be acknowledged and appreciated.

Paragraph 24 of the copyright law attempts to define the border between the rights of the originator and the hindrance of cultural development. The Paragraph states that an independent work, created under the “free use” of existing work done by someone else, may be published and sold. (That does not apply – in Germany at least – to music productions using a recognizable melody from another copyrighted song.)

When an independent work, which freely uses another existing work, has been created, **the result is often a multitude of law suits**. The most recent decision of the German Federal Court on this topic has been published under the title “Perlentaucher” (pearl diver). The case involved an online cultural magazine publishing “abstracts” of book reviews published by various newspapers such as the “Süddeutsche Zeitung”, and the “Frankfurter Allgemeine Zeitung”. The reviews were presented as short summaries with particularly concise formulations, texts, or sentences from the original reviews being presented in quotation marks. The newspapers argued that this infringed on their copyright, particularly because significant portions of the original reviews were given verbatim.

To make a long story short, the Federal Court did not pass a final judgment. The Court of Appeals was assigned the task of studying each text in detail to determine whether the definition of “free use” applied. The Federal Court set forth the following guidelines:

- It is generally possible and permissible to summarize the content of a published work in one’s own words and to publish such summarizations.
- Using original text portions, which are separated only by filler words or segments of sentences, does not, in and of itself, constitute a copyright infringement. That applies when the formulation of the utilized portions is in common language.
- “Free usage” exists only when the “abstracts” show a clear distance from the uniquely personal traits of the original work. In other words, such traits pale in the context of the new work.
- As a rule, the uniqueness of a review lies not in its content (because, in fact, it is only repeating the content of another published work), but rather in its form and formulation.

Thus each individual “abstract” is to be examined to determine whether the texts reflect an individual summarization effort. The fact that it always depends on the individual construction and personal elaboration of a work is the disadvantage of the copyright law. At the same time, however, it makes the process all the more exciting. ■

Was wäre Kultur ohne die Beschäftigung mit bestehenden Werken? Ohne Kritik, Parodie, Ironie oder überhaupt das Aufgreifen von Ideen anderer wäre Kultur nicht denkbar. Auf der einen Seite steht daher das Lager derjenigen, die im Namen der Kunst alles aufgreifen, was Ihnen in die Hände kommt, auf der anderen Seite stehen diejenigen, deren Ideen verwendet werden, zumeist die Urheber, die auf die Achtung ihrer Leistungen, ihrer Werke, die Manifestationen ihrer Kreativität pochen.

Die Grenze zwischen den Rechten der Urheber und der Behinderung einer kulturellen Entwicklung versucht § 24 des Urheberrechtsgesetzes zu ziehen. Dort wird festgestellt, dass ein selbständiges Werk, das in freier Benutzung des Werkes eines Anderen geschaffen worden ist, veröffentlicht und verwertet werden darf. (Dies gilt – jedenfalls in Deutschland – nicht für musikalische Werke, welchen eine Melodie erkennbar entnommen wurde.)

Wann ein selbständiges Werk in freier Benutzung eines anderen Werkes vorliegt, ist **Inhalt einer Vielzahl von Rechtsstreitigkeiten**. Die neueste Entscheidung des BGH zu diesem Thema ist nunmehr unter dem Titel „Perlentaucher“ veröffentlicht worden. Hier geht es darum, dass ein Online-Kulturmagazin „Abstracts“ von Buchrezensionen aus verschiedenen Zeitschriften wie der „Süddeutschen Zeitung“ und der „Frankfurter Allgemeinen Zeitung“ veröffentlicht. Dazu werden diese Rezensionen kurz zusammengefasst und besonders prägnante Formulierungen, Texte, Sätze zumeist unter Anführungszeichen wiedergegeben. Die Zeitschriften klagten mit dem Argument, dass dadurch Urheberrechte verletzt würden, insbesondere da ja auch wesentliche Teile aus den Originalrezensionen einfach wiederholt werden.

Um es kurz zu machen, der Bundesgerichtshof hat nicht endgültig entschieden. Er hat dem Berufungsgericht aufgetragen, jeden einzelnen Text im Detail darauf zu überprüfen, ob eine freie Benutzung vorliegt. Dabei hat er folgende Grundsätze aufgestellt:

- Es ist grundsätzlich möglich und auch zulässig Inhalte eines Schriftwerkes in eigenen Worten zusammenzufassen und zu veröffentlichen;
- Es ist nicht schon deshalb eine Verletzung des Urheberrechts, wenn Originaltextstellen verwendet werden, die bloß durch Füllwörter oder Satzteile aneinandergereiht werden. Das ist etwa dann nicht der Fall, wenn es sich bei den übernommenen Stellen um gebräuchliche Formulierungen handelt;
- Eine freie Benutzung liegt nur dann vor, wenn die „Abstracts“ einen deutlichen Abstand zu den entlehnten eigenpersönlichen Zügen der benutzten Werke halten, also diese im Verhältnis zur Eigenart der neuen Texte verblassen.
- Die Eigenart einer Rezension liegt in der Regel nicht in ihrem Inhalt (der ja ohnehin nur die Inhalte eines anderen Werkes wiedergibt), sondern in der Form und in ihren Formulierungen.

Es ist daher jedes einzelne „Abstract“ im Konkreten dahingehend zu prüfen, ob in diesem Text eine eigene Leistung des Zusammenfassenden enthalten ist.

Das ist der Nachteil des Urheberrechtes, dass es hier immer auf die einzelne konkrete Gestaltung und individuelle Ausarbeitung ankommt. Das macht es aber auch gleichzeitig so spannend. ■



DR. THOMAS HOFER-ZENI, born in 1963, is a freelance lawyer in Vienna. In 1989, he graduated from SAE Vienna with an Audio Engineer Diploma. He kept loyal and still teaches Copyright and Right of Publishing.

Paragraph 24 of the copyright law attempts to define the border between the rights of the originator and the hindrance of cultural development.

Die Grenze zwischen den Rechten der Urheber und der Behinderung einer kulturellen Entwicklung versucht § 24 des Urheberrechtsgesetzes zu ziehen.

SAE Alumni Chapter

Planning local Activities for an international Network

Presidents

SAE Alumni has established itself worldwide. Its individual “Chapters” are led by our Alumni Presidents. These are responsible for the continuity of their respective Chapter, they support their Alumni and organize regular get-togethers and workshops, for example, and even sometimes one or the other meeting over hot spiced punch. In this and the next issues of the Magazine, we would like to present our presidents to you.

Die SAE Alumni Association ist bereits weltweit vertreten, und die einzelnen „Chapter“ werden von unseren Alumni-Präsidenten geleitet. Sie sind für den Fortbestand des Chapters verantwortlich, kümmern sich um ihre Alumni und organisieren u.a. Stammtische, Workshops oder auch mal ein gemeinschaftliches Glühwein trinken. In diesem Heft und in den nächsten Ausgaben des SAE Magazine möchten wir euch unsere Präsidenten vorstellen.



President Timo Krämer

Date of Birth, Place of Birth: 13 October

Where you can find me: Quite exactly

via timo@berlin.de

How I earn my money: I took a break from work when my daughter was born.

How I joined SAE: 1996–98, at SAE Munich. After my Diploma, I was one of the three students in the very first Bachelor course in Germany.

I studied: At SAE, because I wanted

national service.

Hobbies: Lots of sports and loud and low guitar music.

Words to live by: Accept or change.

3 things I want to do: Unbelievable, but

My tip for you: My tip goes to all Berlin

Geburstdatum, -ort: 13.10.1974, Esslingen am Neckar

Hier findest du mich: Ziemlich genau in der Mitte Berlins, und virtuell unter timo@berlin.de

Damit verdiene ich mein Geld:

Arbeitspause eingelegt.

Zur SAE kam ich: 1996–98 an der

ich dort einer von drei Studenten im

Studiert habe ich: An der SAE, weil ich

wollte.

Hobbies: Viel Sport und sehr laute, tiefe Gitarrenmusik.

Lebensmotto: „Akzeptieren oder verändern.“

machen möchte: Unglaublich aber wahr:

möchte.

Mein Tipp für Euch: Mein Tipp geht an

das Networking nicht aus den Augen verlieren. Nutzt die Angebote des Chapters

oder Wünsche habt!

Chapter Berlin**INFOBOX****Alumni Get-together:**

Every 1–2 months.

Special Characteristics:

Getting-to-know-Berlin service for Bachelor students from other cities. After such a “Beer, Börek and Brandenburg Gate” event, there are hardly any unanswered questions.

Contact: t.kreamer@sae.edu

President Florian Höhlich



Geburtsdatum, -ort: 17.12.1984, Vilsbiburg.

Hier findest du mich: In Wien.

Damit verdiene ich mein Geld:

Zur SAE kam ich: Durch mein Studium.

Studiert habe ich: Film & Animation.

Hobbies:

Motorräder, mein „Flederschwein“ und Filmequip.

Lebensmotto:

„Nicht denken, einfach machen!“

noch machen möchte: Einen Skatetrip

Date of Birth, Place of Birth:

17 December 1984, Vilsbiburg, Germany.

Where you can find me: In Vienna.

How I earn my money: Hi, Film department of SAE Institute Vienna.

How I joined SAE: Through my studies there.

I studied: Film & Animation.

Hobbies: Skate boarding, snow boarding, photography, motor bikes, my “bat pig” and film equip.

Words to live by: “Don’t think, just do it!”

3 things I want to do: A skating trip in an old VW Bus across Europe, shoot a feature film on 35mm, “plant a tree”.

My tip for you: “Scheiß dir nix, dann ‘feit’ dir nix!” [Don’t worry, then things are going to be alright!]

Mein Tipp für Euch:

„Scheiß dir nix, dann ‚feit‘ dir nix!“

Chapter Vienna

INFOBOX

Alumni Get-together:

Unfortunately, not at the moment ... but, hopefully, it’ll take place again pretty soon – we are working on it!

Special Characteristics:

Barbecue and hot punch party, job offers, equipment news and presentations.

Contact: florian@sae.at

Chapter

GENEVA

President Roman Willi

Date of Birth, Place of Birth:

29 April 1979, Rome.

Where you can find me:

At SAE Institute Geneva.

How I earn my money: As Manager of SAE Institute Geneva.

How I joined SAE: Because I wasn't interested in banking, real properties and clauses any more.

I studied: Multimedia Producer.

Hobbies: My white sheepdog Jamie, Rammstein, travelling.

Words to live by: "If you want to be happy for an hour, sleep. If you want to be happy for a day, go fishing. If you want to be happy for a year, have a fortune. If you want to be happy your entire life, love your work."

3 things I want to do: Become rich and famous – these are only two things, but they should be enough.

My tip for you: Practice, practice, practice!!!



Geburtsdatum, -ort: 29.04.1979, Rom.

Hier findest du mich: SAE Institute Genf.

Damit verdiene ich mein Geld:

Zur SAE kam ich: Weil mich Banking,

interessiert haben.

Studiert habe ich: Multimedia Producer.

Hobbies:

Rammstein, Reisen.

Lebensmotto: „Wenn du eine Stunde lang

sein willst, liebe deine Arbeit.“

machen möchte: Reich und berühmt werden.

Mein Tipp für Euch: Üben, üben, üben!!!

Chapter Geneva

INFOBOX

How many Alumni are members of the Chapter: 150

Alumni Get-together:

Second Tuesday each month.

Special Characteristics:

Refresher courses, critical listening meetings, discussions of projects, Master Classes.

Contact: roman.willi@saegeneve.ch

AUCKLAND

**Geburtsdatum, -ort:**

Geboren im Mai in Neuseeland.

Hier findest du mich: An der SAE Auckland, New Zealand.

Damit verdiene ich mein Geld: Ich bin

Zur SAE kam ich: Aufgrund meiner Lehrer-

Studiert habe ich: Ich habe mein Examen

Date of Birth, Place of Birth:

Where you can find me: At SAE Auckland, New Zealand.

How I earn my money: My role is the Academic Coordinator at SAE Auckland,

(coordinated through Vienna). I am also a

novels and screenplays.

How I joined SAE: As a staff member, with a background in teaching and filmmaking.

I studied: I have a teaching diploma, a BA in History from the University of Auckland,

University of Auckland.

Hobbies:

destinations.

Words to live by: "Take every opportunity that life offers."

3 things I want to do: Have a screenplay

fluency in German.

My tip for you: You have unique talents. Make the most of them.

Hobbies: Golf, freiberuflich schreiben,

Lebensmotto:

die dir das Leben bietet.

machen möchte: Ein Drehbuch für einen

verbessern.

Mein Tipp für Euch: Ihr habt einzigartige Talente. Macht das Beste draus.

Chapter Auckland

INFOBOX

Special Characteristics: Setting up local seminars for members, encouraging greater links with industry through discounts, internships and other initiatives, seeking ways in which Alumni members can become involved with existing SAE students developing links with other SAE Alumni Chapters.

Contact: j.reynolds@sae.edu



LEONA LEWIS at 301 with Chief Engineer Ulli Pallemanns and Pro Tools Engineer Florian Richter

Leona Lewis at Studios 301 Cologne

■ The successful British artist and "X Factor" winner Leona Lewis visited the Studios 301 in Cologne in mid September 2010 for a recording session. Since her hit single "Bleeding Love", she counts among the top international artists in the branch and her productions are to be found in the top-ten charts both in Europe and the USA. During the session, her producer Harvey Mason (Justin Timberlake, Beyoncé, Kelly Clarkson etc.) was brought into the studio live via Internet. Chief Engineer Ulli Pallemanns and Pro Tools Engineer Florian Richter handled the recordings on-site.

■ Die britische Künstlerin und „X Factor“-Gewinnerin Leona Lewis war Mitte September für eine Recording Session zu Gast in den Studios 301 in Köln. Sie gehört seit ihrer Erfolgssingle „Bleeding Love“ zu den internationalen Top-Künstlern der Branche und ihre Veröffentlichungen sind sowohl in Europa als auch in den Vereinigten Staaten in den Top-Ten der Charts zu finden.

Während der Session war ihr Produzent Harvey Mason (Justin Timberlake, Beyoncé, Kelly Clarkson etc.) via Internet live ins Studio zugeschaltet. Vor Ort betreuten Chief Engineer Ulli Pallemanns und Pro Tools Engineer Florian Richter die Aufnahmen.



MICHELLE with Manager Jobst Neermann und Producer Achim Radloff

■ Hit singer Michelle was also in the Studios 301 for several recording sessions for her new album. Besides all of her vocal recordings, numerous promotional interviews for RTL television were also filmed in the studios.

■ Auch Schlagersängerin Michelle war für mehrere Aufnahmesessions zu ihrem neuen Album in den Studios 301. Neben sämtlichen Gesangsaufnahmen wurden hier für RTL auch zahlreiche Interviews zu Promotionzwecken abgedreht.

Special Guests at 301: Anke Engelke, Matthias Reim and the Höhner

■ Comedy star Anke Engelke, along with her 40-man film crew, came to the Studios 301 in Cologne to film scenes for her new "Ladykracher" series. The SSL control room and the large recording studio provided the backdrop for a scene in the studio.

■ Für die Dreharbeiten zur neuen „Ladykracher“-Staffel war Comedy Star Anke Engelke nebst 40-köpfiger Filmcrew in den Studios 301 in Köln zu Gast. Hierbei dienten die SSL-Regie und der große Aufnahmerraum als Kulisse für eine Szene im Studio.

■ Others producing in the Studios 301 included: Höhner (single production), Matthias Reim, Lufthansa, ab-in-den-urlaub.de, and many more.

■ Außerdem zur Produktion in den Studios 301: Höhner (Singleproduktion), Matthias Reim, Lufthansa, ab-in-den-urlaub.de und viele andere.

Studios 301 / Australia



WOLF MAAHN relaxing with his "lefty".

Album Presentation at Studios 301

■ Wolf Maahn came to the Studios 301 in Cologne, where he had mixed many of the titles, for the official album presentation of his new LP to the press.

■ Zur Präsentation seines neuen Albums vor Journalisten kam Wolf Maahn nach Köln in die Studios 301, da er hier auch schon große Teile der Songs gemischt hatte.

News Studios 301 Australia

■ Summer at 301 has been mega busy and things don't look like slowing down anytime soon! Whilst on their sold out national Australian tour in December, the awe-inspiring U2 spent time at 301 Sydney, mixing, tracking and writing a bunch of new stuff.

■ Im Sommer war bei 301 viel los und es ist nicht so aus als würde sich daran in nächster Zeit etwas ändern. Während ihrer ausverkauften Australien-Tour im Dezember verbrachten U2 ihre Zeit in den Studios 301 in Sydney damit, einen Haufen neuer Songs zu schreiben und zu produzieren.

■ We were also happy to welcome back Kanye West to our Sydney studios (he was last here in 2004). He and his team spent a few days with us putting the finishing touches on both his short film Runaway and his forthcoming album.

■ Kanye West durften wir wieder in unseren Studios willkommen heißen (2004 war er zuletzt bei uns). Er und sein Team verbrachten einige Tage bei uns, um seinem Kurzfilm „Runaway“ und dem kommenden Album den letzten Schliff zu geben.

■ In the eventful lead up to Christmas a few other well-known clients graced the studios at 301 Sydney including Oprah, The X-Factor, WIM & Ernest Ellis. On the mastering side of things Jebediah, Ronan Keating, Stan Walker, Powderfinger, Kids of 88, Mark Lizotte, Stonefield, Boy & Bear, Seekae and Deep Sea Arcade all recently had tracks or albums mastered at our studios.

■ In der arbeitsreichen Zeit vor Weihnachten beehrten uns namhafte Klienten wie Oprah, The X-Factor, WIM & Ernest Ellis. Künstler wie Jebediah, Ronan Keating, Stan Walker, Powderfinger, Kids of 88, Mark Lizotte, Stonefield, Boy & Bear, Seekae und Deep Sea Arcade ließen einzelne Songs oder auch ihre kompletten Alben in unseren Studios mastern.

■ In news from 301 Byron Bay, the phenomenal Gurrumul – one of Australia's most acclaimed and talented indigenous artists – recently recorded his latest album in our Neve studio. And the darlings of Aussie folk music, sibling duo Angus and Julia Stone have been in lately recording tracks for their upcoming album with in-house engineer Paul Pilsneniks.

■ Einer der renommiertesten und talentiertesten einheimischen australischen Künstler, Gurrumul, war zu Besuch in den Studios 301 in Byron Bay. Die Aufnahmen zu seinem neuesten Album fanden in unserem Neve-Studio statt. Das beliebteste australische Folk Music Geschwister-Duo Angus & Julia Stone haben kürzlich mit unserem Engineer Paul Pilsneniks einige Songs für ihr kommendes Album produziert.



FEATURED ALUMNI COMPANY PROFILE

www.studioeXport.de

studioexport (Lennart Jeschke)

Websites: www.studioexport.de · www.myspace.com/studioexportmastering

Services:

Mastering & Mixing

studioexport is your address for first-class mastering and mixing, which will bring the last finishing touch to your product. Highest quality and extraordinary diligence guarantee a premium product. A high degree of experience and know-how will transform your "already-good-production" into a "very-good-production"!

Credits:

Labels & companies: Deutsche Grammophon, Universal Music Group International, Warner Music Group, EMI, Decca Label Group (US), 21 Element, Allmusica, Clear Audio, Decca Classics, Edel, Emil-Berliner-Studios, EPImusic, Exzess Berlin, Foreign Media Musci, Iceberg Records, Kitchen Records, Philips Classics, P-Town Records, Sony/BMG, SpecialOne, Universal Music Australia, Universal Music Japan, Universal Music Sweden

Contact: Lennart Jeschke studioexport · Tel.: +49 - (0)5031-178222 oder +49 - (0)177-4822823 · eMail: kontakt@studioexport.de



DSAI Conference at SAE Institute Oxford

by Steve Hartley



Deborah, Jennifer George's niece, aged 3, diagnosed with cerebral palsy and passed away in 2009. Jennifer works with children with similar conditions and other severely motor impaired individuals.

STEVE HARTLEY, has over 30 years experience in the news industry and covers corporate and media relations for SAE Institute in the UK, and is based at the world headquarters in Oxford.

SAE Lecturer Jennifer George organised the DSAI Conference at the SAE Institute in Oxford. She opens up a whole new world of possibilities by facilitating pronunciation skills for children with severe speech impairments using multimedia interfaces.

Meet Jennifer George, she's an inspiration to all lucky enough to hear her story – a story that radiates a sense of warmth for those she cares passionately about, in particular individuals with severe speech and motor impairments with an emphasis on children in primary education. Jennifer's research in this area has been to enhance communication and capability by way of social multimedia solutions with a care beyond the most ambitious of expectations. After presenting and publishing at DSAI 2009, an international organisation focused on enhancing accessibility for computer users with disabilities or special needs, hosted at Microsoft Portugal, Jennifer decided to bring the international conference to SAE Institute in 2010. November 2010, saw leading researchers from all over Europe fly into London for the DSAI's 3rd International Conference on Software Development for Enhancing Accessibility and Fighting Info-exclusion organised by Jennifer.

“According to UNESCO, everyone has the right to communicate.”

“We gathered together over 40 researchers, including some of the best minds from around Europe's universities to present papers and discuss how we can help to enhance accessibility and fight info-exclusion for computer users with disabilities or special needs on a global basis”, added Jennifer.

As Organising Chair of the DSAI organising committee she teamed-up with research colleague and DSAI Conference Chairman, Dr. Paul Gnanayutham, Senior Lecturer in the School of Computing at the University of Portsmouth, hosting a two-day conference at the prestigious SAE Institute world headquarters, Oxford, and sponsored by the University of Trás-os-Montes and Alto Douro (UTAD). Keynote speakers included the renowned Professor Gilbert Cockton, School of Design, Northumbria University, on “Inclusion Requires Inclusiveness”, and Professor Morten Tollefsen, Media Lunde Tollefsen AS, Norway, on “Developing an accessible user interface: creativity and the art of stealing”.

DSAI 2010 Conference discussed a diverse range of topics including accessibility, interfaces, interaction, adaptive interfaces, novel and multi-modal user interfaces, brain computer interfaces, gesture interfaces and technologies that resulted in 22 international publications. Stepping outside of many people's comfort zone to help others, Jennifer doesn't take or make excuses.

SAE-Dozentin Jennifer George organisierte die DSAI Konferenz in der SAE Oxford. Sie eröffnet Kindern mit schweren sprachlichen Beeinträchtigungen eine völlig neue Welt, indem sie ihre sprachlichen Fähigkeiten mit Hilfe von Multimedia-Anwendungen und Interfaces fördert.

Jeder sollte selbst einmal Jennifer George treffen, denn sie ist eine große Inspiration für all jene, die das Glück haben, ihre Geschichte zu hören – eine Geschichte, die das Gefühl der Warmherzigkeit gegenüber denen beschreibt, um die sie sich mit großem Einsatz kümmert, nämlich Menschen mit schweren Sprach- und Bewegungsstörungen, und speziell Kinder im Grundschulalter. Jennifers Forschung in diesem Fachbereich hat das Ziel, die Kommunikation und Nutzbarkeit von Social Multimedia Solutions weit über die ambitioniertesten Erwartungen hinaus zu verbessern. Nach der Präsentation und Veröffentlichung ihrer Arbeit im Rahmen der

DSAI 2009, einer internationalen Konferenz zum Thema Computerzugang für Anwender mit Behinderungen oder speziellen Bedürfnissen, entschied sich Jennifer dafür, die Konferenz im Jahr 2010 ans SAE Institute Oxford zu holen. Im November 2010 reisten führende Wissenschaftler aus ganz Europa nach London, um an der von Jennifer organisierten dritten DSAI Konferenz mit den Themen Software-Entwicklung und Kampf gegen Informationsausschluss teilzunehmen.

“Wir konnten insgesamt 40 Forscher, darunter einige der schlauesten Köpfe diverser europäischer Universitäten, versammeln. Es wurden Arbeiten vorgestellt und darüber diskutiert, welche Möglichkeiten bestehen, behinderten Menschen auf grundlegende Art und Weise den Umgang mit dem Computer zu erleichtern und so deren Ausschluss aus der Informationsgesellschaft zu bekämpfen”, fügte Jennifer hinzu.

Als Vorsitzende des DSAI-Organisationskomitees tat sie sich mit ihrem Forschungskollegen, dem Vorsitzenden der DSAI-Konferenz, Dr. Paul Gnanayutham, zusammen. Dr. Gnanayutham ist Hauptdozent der School of Computing an der University of Portsmouth. Zusammen veranstalteten sie die zweitägige Konferenz auf dem Gelände des SAE Hauptquartiers in Oxford. Die Veranstaltung wurde von der Trás-os-Montes und Alto Douro Universität unterstützt. Hauptredner waren unter anderem der bekannte Professor Gilbert Cockton von der School of Design an der Northumbria University mit dem Thema „Inclusion Requires Inclusiveness“, und Professor Morten Tollefsen von Media Lunde Tollefsen AS in Norwegen mit dem Thema „Developing an accessible user interface: creativity and the art of stealing“.



Delegates at DSAI Conference in Oxford.

How do people respond to her, what's their reaction? Her answer is thoughtful "According to UNESCO, everyone has the right to communicate. This communication right allows the exercise of the other human rights".

As for Jennifer's vision for the future: "All special needs projects are expensive and adding fuel to the fire, affordability of solutions is also a challenge for many. My vision would be more open source and affordable solutions in the future."

If you want to read more about Jennifer and her project, you'll find some more information on our website:

<http://sae.alumni.edu> ■

Jennifer's Biography

A Senior Lecturer based in SAE London, she holds the post of Senior Academic Coordinator for all Middlesex University approved SAE Degree Centers and is MA Program Leader and Learning Advisor for SAEOnline MA/MSc Programs. Whilst researching, publishing and presenting at conferences, since 2006, Jennifer has contributed to and written international publications on accessibility and related areas. Further details can be found at <http://jennifer-george.co.uk/html/publications.html>. You can learn more about DSAI2010 by visiting: <http://dsai2010.utad.pt>

INFOBOX



Auf der DSAI Konferenz 2010 wurde eine umfangreiche Themenliste diskutiert, unter anderem ging es um Accessibility, Interfaces, Interaktion, anpassbare Interfaces, neue und multimodale Benutzer-Interfaces, Gedankensteuerung, Bewegungssteuerung sowie per Gestik gesteuerte Interfaces und die dafür verwendete Technologie. Die Diskussionen führten zu 22 internationalen Publikationen.

Jennifer akzeptiert und macht auch selbst keinerlei Ausflüchte, wenn es darum geht, die eigene Bequemlichkeit zu überwinden und anderen Menschen zu helfen. Was erwidern die Leute, wie sind die Reaktionen? Ihre Antwort ist nachdenklich: „Gemäß UNESCO hat jede Person das Recht zu kommunizieren. Erst dieses Recht auf Kommunikation ermöglicht die Inanspruchnahme aller anderen Menschenrechte.“

Jennifers Vision für die Zukunft: „Alle Behindertenprojekte sind äußerst kostspielig und die Bezahlbarkeit der Lösungen ist ebenfalls eine Aufgabe, an der viele arbeiten. Meine Vision wären mehr Open Source Projekte und bezahlbare Lösungen für die Zukunft.“

Wenn Euch das Projekt gefällt und Ihr mehr über Jennifer George erfahren wollt, dann findet ihr online noch viele weitere Informationen unter: <http://sae-alumni.edu> ■

We discuss how we can help to enhance accessibility and fight info-exclusion for computer users with disabilities or special needs on a global basis

Es wurden Arbeiten vorgestellt und darüber diskutiert, welche Möglichkeiten bestehen, Behinderten Menschen auf grundlegende Art und Weise den Umgang mit dem Computer zu erleichtern, und so deren Ausschluss aus der Informationsgesellschaft zu bekämpfen.

“Networking” Vienna

by Barbara Skoda

Networking was certainly the motto of the day on February 17th, 2011 at SAE Vienna. In the framework of a “semester opening” event, representatives from industry and politics, students, other interested individuals and SAE staff met for workshops and interesting discussions. In his speech to the participants, Christian Oxonitsch, Vienna's Commissioner of Education, who was visibly impressed with the SAE studios and student projects, emphasized the importance of SAE Vienna in the educational possibilities the city has to offer and its vital role of providing new talent for the Austrian media industry.

Attendees were able to observe students at work and choose between several workshops. There was a Steadicam workshop for those interested in film. Web designers got their money's worth in the

“Web design for mobile applications” workshop and exciting discussions took place between Tom Pearce, students and representatives from the music industry in Tom's presentation entitled “Music (is) Business”.

There was even a particular treat for the gamers. Sony Austria was so friendly as to provide us with the brand new First Person Shooter for Playstation®3 and Killzone®3, including a 3D Television and Playstation® Move Controller, for us to test even before the official release date – much to the joy of our students and guests! ■

Der 17.02.2011 stand an der SAE Wien ganz im Zeichen des Networking. Im Rahmen eines „Semester-Opening“ Events trafen sich Industrievertreter, Politik, Studenten, Interessenten und SAE-Mitarbeiter für Workshops und interessante Gespräche. Der Wiener Bildungsstadtrat Christian Oxonitsch,

der sich beeindruckt von den Studios und Studentenprojekten zeigte, betonte in seiner Rede an die Anwesenden die Wichtigkeit der SAE Wien für das Bildungsangebot in Wien und für den Nachwuchs in der österreichischen Medienindustrie.

Die Anwesenden konnten Studenten über die Schulter schauen und zwischen mehreren Workshops wählen. Für Filminteressierte gab es einen Steadicam-Workshop, Webdesigner kamen bei einem

„Webdesign für Mobile Applications“ Workshop auf ihre Kosten. Und im Vortrag von Tom Pearce zum Thema „Music (is) Business“ entstand eine spannende Diskussion zwischen Tom, den Studierenden und den Vertretern der Musikindustrie.

Auch für die Gamer gab es ein besonderen Leckerbissen. Sony Österreich war so freundlich und stellte uns, sehr zur Freude von Gästen und Studentinnen, den brandneuen First Person Shooter für Playstation®3, Killzone®3 inklusive 3D Fernseher und Playstation® Move Controller schon vor Erscheinungsdatum zum Antesten zur Verfügung. ■



Semester opening at SAE Vienna: Networking and an exciting discussion with Tom Pearce (upper right)



BARBARA SKODA,
Manager SAE Institute
Vienna

INDEX OF ADVERTISERS

3D Connexion	95	Avid	35	Korg & More	87	Shure Distribution	45
B&K Braun	91	Beyerdynamic	2	MBAkustik	39	Sommer Cable	77
ABC Products – Movietech	107	BPM	101	Musonik	73	Sound Service	63
Ableton	59	Brauner Microphones	65	Georg Neumann Berlin	15	SPL Electronics	51
Adam Audio	21	Dosch Design	79	Neve	131	Steinberg	25
Ambient Recording	47	Focusrite Novation	17	RIDI Esi	69	Synthax	57
Atec Business	71	HL Audio	132	Roland	11	TEAC Tascam	43
Audio Export	27	In Time – Hörzone	49	SAE Alumni Awards	109	Thomann	82
Audio-Technica	104	Just Music	101	Sennheiser Vertrieb	53		

CONTACT

Editorial Department**Peter 'Pan' Pulfer**

phone: +49.89.122.81-036

fax: +49.89.18.90.838-20

email: pan@sae-alumni.org

Saskia Rinne

phone: +49.89.122.81-037

fax: +49.89.18.90.838-20

email: saskia@sae-alumni.org

Advertisement

magazine@sae-alumni.org

Web<http://alumni.sae.edu>

IMPRINT

Issue

01/2011

Print Run

55.000

Publisher

SAE Alumni GmbH

HRB München 186636

Kiefernstr. 7

D-82256 Fürstfeldbruck

CEO: Peter 'Pan' Pulfer

Print

Strube Druck & Medien oHG

Stimmerswiesen 3

D-34587 Felsberg

Chief Editor

Peter 'Pan' Pulfer

Editors

Saskia Rinne

(saskia@sae-alumni.org)

Tomi Kaußen

(tomi@sae-alumni.org)

Art Director

HaPé Ernst

to_publish

Communications & Design

phone: +49.177.538.16.76

Coverartwork

based on a Realtime Capture

by Steffen Ringkamp Qantm,

Munich

Translations

Petra Kaiser

Frank Schneidawind

Azar GbR

Clemens Nagl

Proof Reading

Jessie George, SAE Australia

Tomi Kaußen

Editorial Staff

Raffi Wagner, Anita Beskid,

Laila Behrens, Amy Wiltshire

and Henning Sommer

Special Thanks to:

All SAE managers & their local magazine agents worldwide!



SAE Institute, est. 1976, is the world's largest provider of professional practical training in Audio Engineering, Digital Film, Animation and Multimedia with a network of 52 colleges on 5 continents.
www.sae.edu



SAE Online is a distance learning institution offering flexible programmes from short courses to Masters. It allows anyone, anywhere in the world to study with SAE.
www.saeonline.com



SAE Institute has established a very active Alumni Association. Our Alumni enjoy many privileges including guest lectures from leading professionals, an active recruitment service and more.
<http://alumni.sae.edu>



SAE Corporate Training offers high-end solutions to clients looking for world-class training in the creative media technology field. It tailors specialist training solutions for businesses.
www.saecorporatetraining.com



Qantm College, Australia's leading Games Design and Animation College, offers unique and innovative Animation and Games Programs with an emphasis on aligning knowledge and skills with industry demands.
www.qantm.com



The online community mySAE.org is a joint project of SAE Institute and the SAE ALUMNI Association. The mySAE community brings together SAE students, graduates, alumni, and partner companies on one single platform.
www.mysae.org

CUSTOM SERIES 75

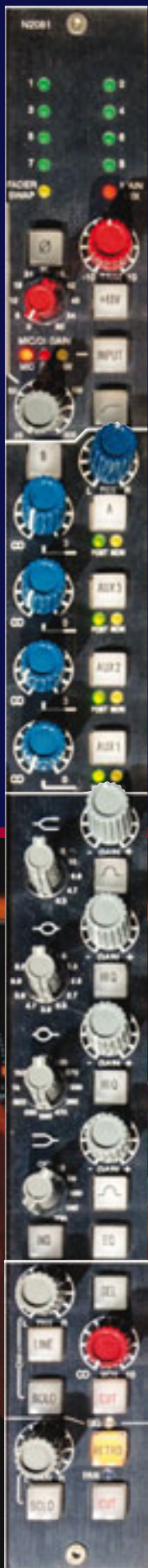
www.customseries75.com

POWERED BY
Neve

The only console in the world with
current and /or voltage summing ability.

Why?

To get the classic warm Neve sound during recording
(voltage summing) and the get the tight
mix sound of the other famous
console (current summing).



Distributed in the USA by: VINTAGE KING www.vintageking.com or order ON-LINE www.customseries75.com
Designed in England. Manufactured by Neve Custom Manufacturing Pty. Ltd (Australia) info@customseries75.com
All components used are genuine Neve components.

SONY Professional Audio > **MDR-7506**

Digital Wireless Audio

Analog Wireless Audio

Mikrofone

Handheld PCM Recorder

Kopfhörer

AV Mischer

Audio/Video Software



Die Legende unter den Pro-Kopfhörern
- auch heute noch ein Testlieger.

Seit über 15 Jahren nahezu unverändert
im Design, sowie bei der Fertigungs- und
Klangqualität ist der MDR-7506 von SONY
der meistverkaufte Kopfhörer. Seine solide
Verarbeitung, der praktische Klappmechanismus
für platzsparenden Transport, der perfekte Trage-
komfort und der transparente druckvolle Klang machen ihn
zum bevorzugten Kopfhörer bei EB Teams, in der Mischung und
bei der Aufnahme im Tonstudio.

