

# SAE MAGAZIN

2007 | 2

Das Magazin von SAE Institute und SAE Alumni Association



## Interview with Nick Cervonaro Mixing with the Best

### :: PEOPLE & BUSINESS

- :: Interview Sven Liebich,  
Art Director EA Phenomic
- :: Interview Florian Steeger,  
Kupferwerk

### :: EVENTS & ACTIVITIES

- :: Musikmesse 2007
- :: SAE Alumni Convention 2007
- :: SAE Jam Session
- :: Qantm Game Contest

### :: PRODUCTION & KNOW HOW

- :: Waveform display in DAWs
- :: Walls of Sound - Guitarlayering
- :: Flash & Flex
- :: Dealing with DV



# Mbox 2 Mini

Pro Tools für die Hosentasche



- Professionelle Soundqualität
- USB-powered
- Zero-Latency-Monitoring
- 2 gleichzeitige Ein- und Ausgänge
- 1 XLR-Eingang
- 2 Line/DI-Eingänge
- Main- und Kopfhörer-Stereo-Ausgänge
- € 345 UVP (inkl. MwSt.)

Die **Mbox 2 Mini** ist das kleinste und kostengünstigste Pro Tools LE-System der Welt. Egal ob Sie gerade erst in die Welt des Recordings einsteigen oder Profi sind, der ein mobiles Interface für unterwegs braucht – die Mbox 2 Mini ist die perfekte kompakte und leicht zu bedienende Workstation für die Musikproduktion. Lassen Sie sich nicht von der geringen Größe täuschen: Mbox 2 Mini bietet professionelle Features, Studio-taugliche Soundqualität, die preisgekrönte Pro Tools LE Software sowie 50 kreative Effekt- und Instrumenten-Plug-ins.

Besuchen Sie [www.digidesign.com](http://www.digidesign.com) für eine ausgiebige virtuelle Tour der Mbox 2 Mini.

Mbox 2 Mini



Mbox 2



Mbox 2 Pro



Powered by **PRO TOOLS LE**

Beinhaltet die Software und Tools des Pro Tools **Ignition Pack**





# Teamwork “SAE-Style”



Chris Müller

Engagement, Zuverlässigkeit, Loyalität und Arbeitsfreude sind heutzutage lange nicht mehr selbstverständlich bei Mitarbeitern eines Unternehmens. Spricht man mit Leuten aus der Industrie hört man Klagen über wenig Engagement, Mobbing, Unzuverlässigkeit, geringe Einsatzbereitschaft und fehlenden Teamgeist. Ein Jammer!

Man muss sich schon glücklich schätzen wenn man Mitarbeiter hat, die in ihrem Job aufgehen, nicht zwischen Freizeit und Arbeitszeit unterscheiden und ihre Aufgabe als Teil ihrer Lebenseinstellung sehen.

Nun ich habe mich umgesehen in den letzten Tagen und das Team beim Endspurt zur Ausgabe 2/2007 unseres SAE Magazins beobachtet. Vieles hat sich verändert seit der ersten Ausgabe: das Magazin wurde nicht nur umfangreicher sondern auch professioneller; es werden Anzeigen verkauft und Artikel übersetzt, und die Macher von damals sind heute die redaktionellen Strategen, während die Macher von heute die jungen engagierten Mitarbeiter sind, deren Begeisterung und Einsatz bewundernswert ist. Eine wahre Magazin-Familie hat sich während der letzten Monate gebildet mit bunt gemischten Leuten: egal ob Student oder Rechtsanwalt, Studenten-Papa, Alumni oder SAE-Gründer, von Montreal bis Dubai und von London bis Sydney arbeiten alle an einer Idee.

Die SAE kann sich glücklich schätzen, viele solcher Mitarbeiter zu haben. Nicht nur für ein kleines Projekt wie dieses Magazin, nein überall im weltweiten SAE Netz findet man echte Freaks, die Kraft und Visionen haben. Doch was auch immer die Magie der SAE ausmacht, die Basis sind die Studenten, denn nur aus motivierten Studenten können auch motivierte Mitarbeiter werden und eine Einrichtung wie die SAE kann immer nur so erfolgreich sein wie ihre Absolventen und unsere Alumni.

Ich wünsche allen viel Spaß beim Lesen der Ausgabe 2/2007.

Chris

Committed, reliable, and loyal employees aren't something you can take for granted these days. Listening to people in the industry, all you hear about is harassment, lack of dedication, and the absence of any kind of team spirit. Frankly, it all sounds quite depressing.

So, if you happen to have colleagues who really love their work and feel passionate about it (on and off the clock), you can appreciate it all the more.

During these past few days (prior to the copy deadline for the second issue of SAE Magazine) I've taken a good, hard look at our team. So much has changed since we first started. The new issue boasts even more pages, looks and feels even more professional. From selling ad space to translating articles, everything went just that little bit smoother. The people who had to do all the work the first time around have become the editorial strategists and can now count on the support of a whole new gang of young, committed contributors, brimming with enthusiasm. Over the course of only a few months, we've all become something of a big, ragtag family: students, parents, lawyers, alumni - even the founder of SAE. From Montreal to Dubai and from London to Sydney, everyone was pulling together on this one.

We at SAE consider it a privilege to be working with so many dedicated people. And not only the ones involved in the making of this little magazine, but all those with passion, energy, and vision in our worldwide SAE network. But whatever it is that creates that special brand of SAE "magic", in the end, it's all about the students: because only motivated students make motivated employees, and an institution like SAE is only as successful as its graduates and alumni.

Enjoy the 2/2007 issue of SAE Magazine.

Chris



62 66



60



70

# INHALT / CONTENT

## SAE NEWS

### DEUTSCHLAND - ÖSTERREICH - SCHWEIZ

HAMBURG	06
STUTTGART	06
FRANKFURT	07
MÜNCHEN	08
KÖLN	09
LEIPZIG	10
BERLIN	12
APPLE AUTHORIZED TRAINING CENTER	13
ZÜRICH	14
WIEN	14
GENF	15

### EUROPEAN NEWS

AMSTERDAM	16
ROTTERDAM	18
LONDON	18
GLASGOW	19
MADRID UND BARCELONA	21
STOCKHOLM	22
MAILAND	22
PARIS	23
ATHEN	24
LJUBLJANA	24

### INTERNATIONAL NEWS

AUSTRALIEN	26
ASIA & MIDDLE EAST	28
USA	36

### FEATURED PROFILES

ADRIAN HÜTTEL & INGO CLEMENS	40
SANDRO DE CASTRO	43

### SCHULPORTRAIT SAE BERLIN

44

## ALUMNI CHAPTERS

MÜNCHEN	46
HAMBURG	47
LEIPZIG	47
KÖLN	48
STUTTGART	48
BERLIN	48
FRANKFURT	49
WIEN	50
LONDON	50
QANTM BRISBANE	52





## PEOPLE & BUSINESS

### 301NEWS

301 INTERACTIVE MÜNCHEN	53
STUDIOS 301 KÖLN	54
STUDIOS 301 STOCKHOLM	55
STUDIOS 301 BYRON BAY	56
STUDIOS 301 SYDNEY	58

### INTERVIEWS

SVEN LIEBICH, EA PHENOMIC	60
NICK CERVONARO, AIR STUDIOS	62
FLORIAN STEEGER, KUPFERWERK	66

## EVENTS & ACTIVITIES

MUSIKMESSE 2007	70
ALUMNI CONVENTION PREVIEW	72
GAMES CONVENTION 2007	78
QANTM GAME CONTEST	78
FMX 2007	80
BATTLE IN DA CLUB	82
SAE JAM SESSION	82
SCHMUF TOUR 2007	83
MEDIENFEST NRW	84
RUHR IN LOVE	85

## PRODUCTION & KNOW HOW

WALLS OF SOUND, SOUND LAYERING BEI GITARREN	86
WELLENFORMDARSTELLUNG IN DAWs	88
DER BEWEIS DER SCHÖPFUNG	90
DIE PROTOOLS TRICKKISTE	91
ABLETON LIVE CHAIN SELECTOR	92
FLASH & FLEX	94
MAC OS X AUTOMATOR	96
GADGETS 4 GEEKS	97
DREHEN EINER NACHTSZENE	98
FLASHMIXER	100
DEALING WITH DV	102
RENDERN EINER UNTERWASSERSZENE	104

## SERVICE

EDITORIAL	03
INSERENTENVERZEICHNIS	104
KONTAKT	104
IMPRESSUM	104

# Deutschland - Österreich - Schweiz

## Hamburg

### SAE Hamburg besichtigt Firma Sennheiser

Am 26. Juni fand eine Firmenbesichtigung im Hause Sennheiser in Wedemark bei Hannover statt. Ca. 50 Studenten reisten im eigens angemieteten Bus an und erlebten eine eindrucksvolle Führung bei dem bekannten Mikrofon- und Kopfhörerproduzenten. Dabei wurde von Dipl.-Ing. Peter Arasin, Produktmanager der Firma Sennheiser, der gesamte Produktionsablauf bis hin zum fertigen Mikrofon erläutert.

### Neues Equipment an der SAE Hamburg

Der Signal Flow 1 Platz wurde durch ein neues digitales Mischpult aufgewertet. Ab sofort können die Studenten praktische Erfahrungen an der neuen Version des 01V96 von Yamaha sammeln. Dies stieß bei den Studenten sofort auf positive Resonanz. Die Arbeitsplätze des Webdesign & Development-Bereichs sind um vier Dualscreens sowie ein Wacom Intuos 3 Grafiktablett erweitert worden, um den Studenten noch mehr Arbeitskomfort zu bieten.

### SAE unterstützt das Kino Kabaret, ein Filmfestival der Hamburger Kino-Gruppe

Zwischen dem 3. und dem 9. Juni fand in Hamburg wieder das Kino Kabaret statt. In 48h-Zeitabschnitten wurden vor Ort Kurzfilme erstellt, die auch gleich gezeigt wurden. Über 70 Kurzfilme sind so von etwa 120 Teilnehmern erstellt worden. Auch Studenten der SAE waren daran beteiligt und durften ihre erlernte Praxis beweisen.

### SAE Hamburg Tours the Sennheiser Facility

On June 26, SAE students had the opportunity to tour the facilities of the Sennheiser Company in Wedemark by Hannover. About fifty students rented a bus and traveled to the renowned microphone and headphone manufacturer to experience an impressive tour. Dipl. Ing. Peter Arasin, Sennheiser's Product Manager, explained the entire production process all the way to the finished microphone.

### New Equipment for SAE Hamburg

The Signal Flow 1 station was upgraded with a new digital mixing console. Effective immediately, the students can gain practical experience on the new version of Yamaha's 01V96 mixer. The student's response was positive from the start. In order to provide the students with better working conditions, the Web Design & Development workstations were upgraded by the addition of four dual screens and a Wacom Intuos 3 digital drawing board.

### SAE supports the "Kino Kabaret" – a film festival put on by the Hamburg Cinema-Group

Between the 3rd and 9th of July, the "Kino Kabaret" took place again in Hamburg. In 48-hour blocks, short films were produced on-site and then shown right away. The 120 participants produced over seventy short films. SAE Students were also involved and were able to show the practical skills they had learned.

## Stuttgart



Drum Recording in den neuen Stuttgarter Studios



Audio Head Instructor Chris Merz an der Neve Konsole in Stuttgart

Das Service-Angebot der SAE Stuttgart ist nun komplett: Der 2007 fertig gestellte Ausbau der Räumlichkeiten beschert den Studenten nicht nur einen weiteren Unterrichtsraum und einen gemütlichen Aufenthaltsbereich für die kreative Pause zwischendurch. Die angehenden Tontechniker dürfen sich zudem über zwei schicke Aufnahmeräume und ein neues Recording-Studio mit einem imposanten Mischpult aus dem Hause AMS Neve freuen. Sämtliche neuen Räumlichkeiten sind mittlerweile in den alltäglichen Schulbetrieb integriert, an der Neve-Konsole wurden vor Kurzem schon etliche Abschlussproduktionen gefahren.

SAE Stuttgart has finally completed upgrading its facilities. The expansion work, completed in 2007, not only provides the students with an additional classroom but also a comfortable lounge for the "creative break" between classes. The audio engineers-to-be are also overjoyed with the two new high-class recording rooms and a new recording studio with an imposing AMS Neve mixing console. Meanwhile all the new premises have been integrated into the daily school routine. Just recently, several projects that the students need to complete for their graduation were run over the new Neve console.





Dreharbeiten zum „Reimstoff“-Video



Studenten bei Führung durch den SWR



Studenten bei Führung durch den SWR

Auf „Klassenfahrt“ hat sich indes ein Kurs des Audio Engineer Program begeben. Im Rahmen einer exklusiven Führung durch die heiligen Hallen des Südwestrundfunks (SWR) konnten die Studenten Praxisluft schnuppern. Begleitet wurden sie unter anderem von SAE-Dozenten, die selbst beim SWR beschäftigt sind. Zu bestaunen gab es die gesamte Technik hinter dem Produktionsablauf. Ob Musiksendung oder Hörspiel muss schließlich jeder Beitrag seinen Weg von der Aufnahme bis zur Ausstrahlung gehen. Am Schluss konnten sich wohl alle Beteiligten ein gutes Bild davon machen, wie ihr zukünftiger Arbeitsplatz aussehen könnte.

Für ein gutes Bild sind natürlich vor allem die Studenten aus dem Bereich Digital Film and Animation verantwortlich. Und dass mit vereinten Kräften bereits während der SAE-Ausbildung marktreife Videoprojekte realisiert werden können, haben die Studenten des FAD1006 eindrucksvoll demonstriert. Als gemeinschaftliches Projekt erstellten sie ein Musikvideo für die Stuttgarter Hip-Hop-Formation „Reimstoff“ und deren aktuelles Album „In Stereo“. Das „Snippet-Video 2007“ findet man unter anderem direkt auf [www.reimstoff.net](http://www.reimstoff.net) oder in den bekanntesten Video-Portalen des Internets, und natürlich bei den Studentenprojekten auf der SAE Stuttgart Homepage ([www.sae.edu](http://www.sae.edu)).

In the meantime one of our Audio Engineering classes has gone on a field trip. The students were able to get a taste of practical studio work during an exclusive tour through the hallowed halls of the “Südwestrundfunk” (SWR). They were accompanied by, among others, SAE Instructors who actually work at SWR. The students were able to gaze with amazement at all the technical equipment behind the production process. Whether a music broadcast or a radio play, every production must make its way from the recording to the broadcast. By the end of the tour, the students were well able to visualize how their future work place could look.

The Digital Film and Animation students are the ones responsible for a good image, of course. The FAD1006 students very impressively demonstrated that by combining their efforts, they were able to produce market-ready video productions already during their SAE training. As a cooperative project, they produced a music video for the Stuttgart Hip-Hop-Formation “Reimstoff” and their current album “In Stereo”. You can find the “Snippet-Video 2007” directly at [www.reimstoff.net](http://www.reimstoff.net) or at other well-known video portals on the Internet and of course under Student projects on the SAE Stuttgart Homepage ([www.sae.edu](http://www.sae.edu)).

## Frankfurt



**Martin Schäfer während des Workshops im großen Aufnahmerraum der SAE Frankfurt**

Die Audio Engineer Abschlussklasse erhielt von Martin Schäfer, seines Zeichens Station Voice des ZDF, Tonstudiobesitzer, Profisprecher für unzählige Werbespots, Schauspieler, Autor und Produzent einen kurzweiligen Workshop zum Einstieg ins Berufsleben. Besonders interessant für unsere Studenten war die Schilderung der Einstellungskriterien für junge Jobaspiranten aus der Sicht eines jahrelang erfahrenen Studiobesitzers. Er öffnete damit für manch' einen Teilnehmer neue Welten: nicht nur die technische Ausstattung bewegt den Kunden eines Tonstudios zum Wiederkommen, sondern vielmehr dessen intensive Betreuung durch das Personal. Wir freuen uns darauf, Martin Schäfer mit neuen Ideen in unserer nächsten Abschlussklasse wieder begrüßen zu dürfen.

As an introduction to the working world, the Audio Engineering graduating class was presented with an entertaining workshop by Martin Schäfer, known as the voice of ZDF, who is the owner of a recording studio, professional speaker for countless advertisements, actor, author, and producer. Our students found the description of the hiring criteria for young aspiring job applicants particularly interesting, considering it was coming from the perspective of a studio owner with years of experience. Through the workshop, he opened whole new worlds of thought for many of the participants, pointing out that not only does the technical equipment of a studio move the customer to come again, but even more so the intense care and interest of the staff. We are pleased to have had Martin Schäfer share some new ideas with our next graduating class.

Einen Blick hinter die Kulissen genehmigte auch Walter Giebel, Toningenieur am hessischen Staatstheater Wiesbaden. Er führte unsere Audio Engineering Studenten zu den Orten, die bei einer Besucherführung üblicherweise unzugänglich bleiben. Giebel war mitverantwortlich für die Planung und Umsetzung des Produktionsbereichs im Theater. So unterhielt er unsere Studenten mit vielen Hintergrundinformationen zum Musikproduktionsstudio mit dem angeschlossenen Masteringbereich und der Steuerzentrale. Seine Kollegin Birgit Schneider zeigte den Studenten die technische Ausstattung speziell im "Kleinen Haus" des Staatstheaters Wiesbaden. Es ist das technisch wohl bestausgestattete Theater in Europa.

Über eine längerfristige Anstellung bei der „Käs“ in Frankfurt dürfen sich zwei Studenten der Audioabteilung freuen. Der überregional bekannte Kabarett-Veranstaltungsort will beide auch über das Ende ihres Studiums hinaus beschäftigen. Nach ihrer Einarbeitung sind die beiden für die Tontechnik im Abendprogramm verantwortlich. Damit die beiden ihr Studium gut bestehen, kommt ihnen die „Käs“ bei Prüfungszeiten besonders entgegen und stellt sie währenddessen von der Arbeit weitgehend frei.

We were allowed a glimpse behind the scenes at the Hessian State Theater in Wiesbaden by the sound engineer Walter Giebel. He gave our Audio Engineering students a look at the places that normally remain off-limits to normal tour groups. Giebel was co-responsible for the planning and construction of the production area in the theater. He provided our students with lots of background information on the music production studio with its adjacent mastering area and control center. His colleague, Birgit Schneider, showed the students the technical equipment unique to the "Little House" of the State Theater in Wiesbaden. It is the theater with the best sound technology in Europe.

Two of the students from the audio department are happy about a long-term job at the "Käs" in Frankfurt. The nationally known Cabaret Theater will employ both even beyond completion of their schooling. After a training period, the two will be responsible for the sound technology for the evening programs. So that they can finish their schooling successfully, the "Käs" is being especially accommodating in that they are reducing their workload during their school exams.

## München

### Endlich Schnee!

Nachdem das erste Skiwochenende der SAE München im Dezember 2006 mangels Schnee ins Wasser gefallen war, hieß es dann Mitte März 2007 doch noch „Auf die Bretter ... fertig ... LOS!“ Im kleinen Kreis verbrachten die hartgesotenen Studenten und Mitarbeiter schließlich ihr wohl verdientes Wochenende in den Tiroler Bergen, mit einer Handbreit Schnee unter den Skiern und Snowboards.

### Qantm München erweitert

Qantm München baut seine Räumlichkeiten weiter aus. Die Ausbildung im Bereich Interactive Entertainment ist sehr gefragt. Ein weiteres Computer-Klassenzimmer der neuesten Generation ist bereits fertig und das eigene Motion-Capture Studio steht kurz vor der Eröffnung. Zusätzlich wurde das Team von Qantm-Headinstructor Chris Mösbauer kräftig erweitert. Neben hochkarätigen Dozenten gehören auch viele neue Industriepartner zur Qantm-Familie.

### Voices Of Rock

Besonders stolz ist das Team der SAE München auf den langjährigen Dozenten Chris Lausmann, der mit der CD-Release VOICES OF ROCK einen Meilenstein in der Melodic-Rock Szene produziert hat. Zusammen mit Michael Voss wurden alle Songs selbst komponiert und produziert. Dazu versammelte sich eine Mannschaft von legendären internationalen Stimmen aus allen Teilen der Welt, wie Robin Beck, Dan Reed (Dan Reed Network) und Gary Barden (Michael Schenker Group). Darüber hinaus veredeln Angel Schleifer (Bonfire) und Tommy Denander an den Gitarren sowie Bertram Engel (Udo Lindenberg, Peter Maffay) an den Drums die musikalische Performance. Seit dem 20. Juli ist die CD erhältlich.

### Finally, Snow!

After having to cancel the SAE Munich Ski Weekend in December 2006 because of lack of snow, it was "on your skis, get set, go!" in the middle of March 2007. A small group of the most hard core winter athletes among the students and staff finally got their well-earned weekend in the Tyrolean mountains - with just a few centimeters of snow under their skis and snowboards.

### Qantm Munich Expanded

Qantm Munich is expanding its rooms again. Training in the area of Interactive Entertainment is in high demand. A new state-of-the-art computer classroom is already finished and our own Motion Capture Studio is nearly ready to open. In addition, Qantm Head Instructor Chris Mösbauer's team has been significantly enlarged. Besides highly qualified instructors, many new partners in the industry have joined the Qantm family.

### Voices Of Rock

The SAE Munich team is especially proud of Chris Lausmann, who has been an SAE instructor for many years. With the release of his CD, VOICES OF ROCK, he has produced a milestone in the melodic rock scene. He and Michael Voss composed and produced all the songs themselves. For the production, a team of legendary international voices from all over the world gathered, including vocalists like Robin Beck, Dan Reed (Dan Reed Network) and Gary Barden (Michael Schenker Group). The musical performance was enhanced by the talents of Angel Schleifer (Bonfire) and Tommy Denander on the guitars and Bertram Engel (Udo Lindenberg, Peter Maffay) on the drums. The CD has been available on the market since July 20th.



## Company Profile - MS Productions

### Owner:

Chris Lausmann

### Website:

[www.ms-music-productions.com](http://www.ms-music-productions.com)  
[www.myspace.com/msmusicproductionscom](http://www.myspace.com/msmusicproductionscom)

### Branch:

Music Production

### Services:

Producer/Engineer/Musician/Songwriter  
Studio & Live Engineering

### Credits:

Bonfire, Voices of Rock, Mad Max, Jaded Heart, Stratovarius, Cornerstone, Asia, Pink Cream 69, Crown of Thorns, Casanova, Powerworld, Frontline, Railway, Dare, Saga, Survivor, Chat Wakerman, Giovanni Hidalgo, London Beat, Yes, Demon Drive, Gotthard, Paganini, Lustfinger, Wet Paint, Affair, Hotwire, Human Zoo, Robin Beck, Dan Reed, Terry Brock, Jean Beauvoir, Immigrands, Pro Media Group, BMG Ariola, WDSCS, SZ, AZ, PPV Verlag





Guitar Hero Area

### Tollwood Festival 2007

Auch dieses Jahr trat die SAE München wieder als Sponsor des Tollwood-Festivals auf. Drei Wochen lang waren unsere Studenten als Stage-Hands und Bühnentechniker vor Ort um dem Technik-Team zur Seite zu stehen. Dabei konnten die Jungs und Mädels jede Menge Erfahrung im Live-Bereich sammeln und sich von den Profis Tipps und Tricks holen.

### Sommerfest

Am 20. Juli fand das alljährliche Sommerfest statt, an dem der Gartengrill der SAE München wieder einmal auf Hochtouren lief. Dieses Jahr gewann der Begriff „feuchtfrohlich“ eine ganz neue Bedeutung: Denn obwohl Studenten, Ehemalige und Mitarbeiter vom Gewitterregen fast davon gespült wurden, feierten sie unbeirrt frohlich. Für die Wasserscheuen gab es neben der Grill- und Party-Area in diesem Jahr zusätzlich eine Guitar-Hero-Area (XBOX) und eine Singstar-Area (Playstation). Bis früh in den Morgen wurden hier begeistert Vocal- und Gitarren-Contests ausgetragen.



Barbecue Area

### Tollwood Festival 2007

SAE Munich was one of the sponsors of the Tollwood Festival again this year. For three weeks, our students were on hand to support the on-site technical team as stage hands and stage technicians. Our guys and gals were able to gain a lot of experience in the area of live events, get useful tips, and learn some tricks from the pros.

### Summer Festival

The annual Summer Festival took place on July 20th and the garden grill at SAE Munich again ran at full capacity. The German idiom “feuchtfrohlich” (wet & happy - normally refers to drinking and having fun) took on a whole new meaning this year. Students, alumni and staff were nearly swept away by stormy rains, but they didn't let that stop the party! This year, besides the grill and party area, there was also a Guitar-Hero-Area (XBOX) and a Singstar-Area (Playstation) for those not wanting to get wet. Enthusiastic vocal and guitar contests carried on until the wee hours of the morning.

## Köln



Aufwendiger Aufbau für den Außendreh von Jan Peinigers Abschlussfilm „Home Sweet Home“



Kurze Absprache zwischen Regie, Kamera, Licht und Ton



Regisseur Adrian Hüttel gibt letzte Anweisungen an Vassily Kasakos und Witalij Kühne

### SAE-Abschlussfeier

Ende März stand die Diplomfeier der Kurse des letzten Halbjahres an. Im Verlauf des Abends wurden die Diplome verliehen und die besten Abschlussarbeiten vorgeführt. Neben Liveband und DJ gab es ein weiteres Highlight: Der „Playstation Singstar Battle“, bei dem sich auch die SAE-Mitarbeiter nicht lumpen ließen.

### Abschlussfilm im TV und auf DVD

Jan Peinigers Abschlussfilm „Home Sweet Home“ hat es beim Shocking Shorts Kurzfilm-Wettbewerb unter die ersten 13 geschafft und wird somit auf der Shocking Shorts DVD veröffentlicht. Die prämierten Filme liefen im Fernsehen auf 13TH STREET (zu empfangen beispielsweise über Premiere) und wurden im Juni während des Filmfests München im MAXX-Kino vorgeführt.

### SAE Graduation party

At the end of March it was time to celebrate the graduates of the last six months. Diplomas were awarded and the best final projects presented. Besides a live band and a DJ, there was an additional highlight: The “Play station Sing star Battle” – and the SAE employees proved that they are a ‘force’ which people can count on.

### Final project on TV and DVD

Jan Peiniger's Final film project „Home Sweet Home“ placed among the top 13 at the Shocking Shorts short film competition and will be included on the Shocking Shorts DVD. The award winning films were shown on Television on “13th Street” (received via Premiere, for example) and were shown in June during the MAXX-Kino film festival in Munich.

**SAE Studenten bei professionellen Produktionen**

Christian Löw erhält einen Praktikumsplatz bei der Twenty Twenty Vision Filmproduktion GmbH. Er macht bei der Produktion des ZDF- und Kino-Dokumentarfilms „Berlin, Ecke Kamerun“ mit, bei dem Henk Drees (SAE Dozent) für den Schnitt verantwortlich ist.

Thomas Klein und Lukas Hambach arbeiten mit Dozent Adrian Hüttel an Konzert- und Backstage-Aufnahmen von Angelo Kelly für dessen Website, später soll eine Live-DVD folgen.

**IEM-Seminar @ SAE Cologne**

Ende April hielt Marcus Pohl (SAE Audio Engineer, Live-Techniker, u.a. Scorpions, Alice Cooper, Grönemeyer) ein dreistündiges Seminar zu „In-Ear-Monitoring – die Welt mit anderen Ohren hören“. Jeder Student war mit einem In-Ear-System ausgestattet, um die Thematik auch akustisch realistisch zu erfahren.

**„Mach's mal richtig“ – Gewinnspiel**

Aktuell läuft die zweite Runde unseres Gewinnspiels, bei dem eine professionelle Studioaufnahme verlost wird. Tipp: Haltet auf Messen und sonstigen Events Ausschau nach dem SAE Stand, denn unsere Aktion wird regelmäßig weitergeführt!

**SAE Students work on professional productions**

Christian Löw is able to do his practical traineeship at Twenty Twenty Vision Filmproduktion GmbH. He works on the production of the ZDF and Cinema Documentary film „Berlin, Ecke Kamerun“ (Berlin, at the corner of Cameroon). SAE instructor Henk Drees was the responsible editor on the film.

Thomas Klein and Lukas Hambach are working with instructor Adrian Hüttel on concert and backstage recordings for Angelo Kelly for his website. A live-DVD is to follow later on.

**IEM-Seminar @ SAE Cologne**

At the end of April, Marcus Pohl (SAE Audio Engineer, Live-technician for, among others, the Scorpions, Alice Cooper, Grönemeyer) held a three-hour seminar on „In-ear monitoring – hearing the world with other ears“. Each student was provided with an in-ear system, in order to experience the theme acoustically in real life.

**„Do it right for once“ – Game of Chance**

We are currently in the second round of our 'game of chance', where SAE gives away a recording session in a professional studio. Here is a tip: Look out for SAE stands at trade shows and other events!

## Leipzig

Bereits im März/April 2007 filmte ein Studenten-Team einen Programmabend im renommierten „academixer“-Kabarett in Leipzig. Das Projekt wurde Anfang Juli in der Post Production fertig gestellt.

Die Studenten Philipp Scola und Anton Heidrich arbeiteten im Juni/Juli an einer Kooperation mit der Hochschule für Musik und Theater Leipzig (HMT). Bei dem Projekt ging es um die Entwicklung einer Methodik für den Musikunterricht an Schulen. Zu diesem Zweck wurde eine DVD erstellt, die mittels Multi-Angle-Technik verschiedene Perspektiven – die des Lehrers und die der Schüler – für den Betrachter bereitstellt. Gedreht wurde bundesweit an Schulen, z. B. in Weimar und Hamburg. Die wissenschaftlichen Erkenntnisse dienen in erster Linie einer Diplomarbeit an der HMT bei Prof. Dr. Christoph Wallbaum. Im Rahmen der Kooperation mit der HMT halten Dozenten der Universität auch in Zukunft Seminare an der SAE Leipzig.

Die Studenten des Digital Film & Animation Bereichs konnten in letzter Zeit einige zusätzliche Workshops besuchen. So fanden zum Beispiel ein Pro-Equipment-Seminar, in dem der Umgang mit einem Kamerakran gezeigt wurde, und ein Special FX Workshop im Compositing-Sektor statt. Mitte Juni besuchte uns Avid-Produktspezialist Dirk Weinreich und hatte ein Avid DS Nitris-System im Gepäck.

Auch im Audio-Bereich gab es Workshop-Highlights. Neben der mittlerweile festen Größe des Live-Beschallungs-Workshops im Talschock Chemnitz mit Unterstützung der Firma Olaph Pro Audio, fand in Kooperation mit unserem Alumni Chapter ein Workshop zum Thema E-Gitarren-Sound statt.

Feuchtfrohlich wurden Mitte Juni die bestandenen Diplome der Kurse FAD1005 und AEDS1205 gefeiert. Gratulation noch mal allen Absolventen – dieses Ereignis wurde wie gewohnt zu späterer Stunde die SAE Sommer Party.

In March 2007, a student team filmed an evening performance in the renowned „academixer“-cabaret in Leipzig. Post-production of the project was completed at the beginning of July.

In June and July, two students, Philipp Scola and Anton Heidrich, worked on a cooperative project with the College for Music and Theater in Leipzig (HMT). The project had to do with developing a method of music instruction for schools. A DVD was produced for that purpose, which used multi-angle-techniques to present various perspectives to the viewer – that of the teacher and that of the student. Segments were filmed in schools all over Germany – in Weimar and Hamburg, for example. The scientific information gained will serve as the basis for a Diploma thesis for Prof. Dr. Christoph Waldbaum's class at the HMT. In the context of continued cooperation with HMT, professors at the college will continue to hold seminars at SAE Leipzig in the future.

In the recent past, Digital Film & Animation students had the opportunity to participate in several additional workshops. Some of them were: A Pro-Equipment-Seminar, which taught how to handle and operate a camera crane, and a special FX workshop in the area of compositing. Avid product specialist Dirk Weinreich visited us in June and had an Avid DS Nitris-System with him.

There were workshop highlights in the audio sector as well. Besides the established, large scale „Live PA Systems“ workshop in the Talschock Chemnitz, with the support of the company Olaph Pro Audio, there was a workshop on the theme „Electric Guitar Sound“ given in cooperation with our Alumni Chapter.

With a combination of laughter and tears, graduation of the students completing the FAD1005 and AEDS1205 courses was celebrated in the middle of June. Congratulations again to all the graduates! As usual, the event turned into the SAE summer party.



Die Studenten Philipp Scola und Magdalena Turnier beim Schnitt eines Kooperationsprojektes



Abschlussfeier AEDS 605



# FRESH SOUNDS NEW IDEAS

## V-Synth GT V-Synth XT

Mit diesen einzigartigen Synthesizern lassen sich auf unkomplizierte Weise neue, nie gehörte Sounds erzeugen, die dank einzigartiger Modulations-Möglichkeiten so ausdrucksstark wie nie gespielt werden können.

- Sampler mit Elastic Audio-Synthese
- Dual Core Engine (GT)
- Vocal Designer-Prozessor
- Analog Synthesizer-Modeling
- Audio Input-Modulation
- Phrase Articulation (GT)
- Intuitive Echtzeitkontrolle: Time Trip Pad, Arpeggiator (Noten, Control Change), 4-Track Multi Step Modulator, Sound Shaping, D-Beam Controller (GT)



### POWER SOUND...

- Animierte Patches
- Analoge und digitale Sound Cluster
- Soundeffekte
- Grooves and Loops

### ...FÜR:

- Sound Design
- Film- und Video Nachvertonung
- Remixes
- Radio Jingles
- Live Performances

*Elastic Audio  
Synthesis*

# Roland



# Berlin



**Erster Platz Dennis Hemstedt (2. von links) zweiter Platz Stefan King (3. von links)**

2007 steht ganz im Zeichen des Umzugs. Informationen zur neuen SAE Berlin, der größten SAE in Europa, sind im Berlin-Porträt in dieser Ausgabe zu finden.

Ab November starten die QANTM Game Design-Kurse in Berlin.

## **1. und 2. Platz des European Apple Contest gehen an Studenten der SAE Berlin**

Bei diesem Contest (AATCe) ging es um die Skills der Studenten aus den europaweiten Apple Authorized Training Centres in Apple Final Cut Studio und Logic Pro. Aus insgesamt 70 Einsendungen (50 Audio, 20 Video) wurden zunächst die fünf besten Audio- und die drei besten Videoproduktionen ausgewählt. Deren Schöpfer wurden dann am 29. Juni gemeinsam mit Vertretern ihrer Schulen nach London eingeladen, wo eine Class-A-Jury die Projekte nochmals bewertete. Zwei unserer Berliner Studenten gingen als Sieger im Bereich Video hervor: Den ersten Platz belegte Dennis Hermstedt und durfte dafür einen Mac Pro und ein Cinema Display mit nach Hause nehmen. Der Zweitplatzierte Stefan King erhielt ein schwarzes MacBook. Die beiden preisgekrönten Videos entstanden im Zuge von Projekten während der SAE-Ausbildung. Nähere Infos sowie Audio- und Videomaterial unter: [www.apple.com/uk/education/hed/students/creativestudents](http://www.apple.com/uk/education/hed/students/creativestudents).

## **Popkomm-Kooperation erreicht neue Größenordnung**

Dieses Jahr wirken wir mit über 60 Studenten bei Europas wichtigster Musikbusiness-Messe mit. In unsere Zuständigkeit fallen Bühnen- und Technikbetreuung sowie Fachbesucher- und Künstlerbetreuung.

## **SAE bei den Hochschulmeisterschaften im Beachvolleyball**

Wir waren selbst etwas überrascht, als wir zu den Berliner Hochschulmeisterschaften im Beachvolleyball eingeladen wurden. Aber warum nicht, ein bisschen Bewegung hat noch keinem angehenden Medien-Profi geschadet (oder zumindest nur in sehr seltenen Fällen ...).

Schnell waren zwei Trainingstermine anberaumt, zu denen tatsächlich 20 Studenten kamen. So konnten wir fünf mehr oder weniger gut trainierte Teams ins Rennen schicken, ein Zweier- und vier Viererteams. Am 30. Juni war es dann soweit: Im Beach Mitte am Nordbahnhof stellten wir uns den Mannschaften der versammelten Berliner Hochschulen. Unser Zweier- und Viererteam schaffte es zumindest bis ins Achtelfinale (Gratulation!), die Viererteams hatten etwas weniger Glück. Von insgesamt sieben teilnehmenden Teams belegten wir die Plätze vier bis sieben. Aber eigentlich nur knapp an der Bronze-Medaille vorbei. :-)



**Fünf SAE Teams spielten bei den Berliner Hochschulmeisterschaften im Beachvolleyball**

Moving is the defining word for 2007. Information about the new SAE Berlin, the largest SAE in Europe, can be found in the Berlin-Portrait in this issue.

The Qantm Game Design Course begins in Berlin in November of this year.

## **SAE Berlin students win 1st and 2nd place in the European Apple Contest.**

This contest (AATCe) is all about the skills that students attending the Europe wide Apple Authorized Training Centers have developed in using Apple Final Cut Studio and Logic Pro. Out of seventy entries (fifty Audio, twenty Video), the five best audio and the three best video productions were chosen in a first draft. Their creators, together with representatives from their schools were invited to London on June 29th, where a class A jury judged the projects again. Two of our Berlin students came away with prizes in the area of video. Dennis Hermstedt won first prize and took home a Mac Pro and a Cinema Display. Second place winner Stefan King was awarded a black MacBook. Both prize-winning videos were created in the scope of projects completed during their SAE training. More information as well as audio and video material can be found at: [www.apple.com/uk/education/hed/students/creativestudents](http://www.apple.com/uk/education/hed/students/creativestudents).

## **Popkomm cooperation reaches new dimensions**

This year we are supporting Europe's most important music business trade show with more than sixty of our students. Our tasks include maintaining stages and technology as well as taking care of trade visitors and guest performers.

## **SAE at the Beach Volley Ball University Championships**

We were a bit surprised ourselves by the invitation to participate in the Berlin Beach Volley Ball University Championships. But why not? A little exercise never hurt an up-and-coming Media professional (or at least not very often ...).

Two training dates were quickly formed and twenty students actually came. So we were able to enter five more or less well-trained teams in the competition - a two-man team and four four-man teams. The competition took place June 30th. At mid-court at the Nordbahnhof, we faced off with teams from all the institutions of higher learning in Berlin. Our two-man team at least made it to the 8th finals (congratulations!). The four-man teams weren't quite as fortunate. Of a total of seven participating teams, we took places four to seven. We actually just barely missed winning the bronze medal. :-)



 **Authorized Training Center**

## Final Cut Pro Dozenten der SAE offiziell von Apple zertifiziert SAE's Final Cut Pro Instructors officially certified by Apple

Im März 2007 haben wir unsere Final Cut Dozenten im Apple Training Center in München offiziell zu zertifizierten Trainern ausbilden lassen. Dabei hat Apple unsere Dozenten sowohl auf ihre fachlichen als auch didaktischen Fähigkeiten überprüft und für „wertvoll“ befunden. Somit sind unsere Schulen jetzt so genannte „Apple Authorized Training Center“ für Final Cut Pro. Zum erfolgreichen Abschluss gratulieren wir unseren Mitarbeitern.

Michael Badelt, SAE Frankfurt  
Claudius Schulze, SAE Leipzig  
Felix Herberger, SAE Berlin  
Adrian Hüttel, SAE Köln  
Özgür Sönmez, SAE Hamburg  
Johannes Gandenberger, SAE München  
Oliver Müller, SAE Zürich

Mit dem Zertifikat demonstriert die SAE – jetzt auch offiziell von Apple bestätigt – die fachliche Kompetenz und Professionalität ihrer Dozenten. Zudem können unsere Studenten an den zertifizierten Standorten ab sofort die offizielle „Apple Pro Certification“ als Final Cut Pro Operator erwerben, was sie als kompetente Anwender von professionellen Apple-Programmen ausweist.

In March of 2007, we sent our Final Cut instructors to the Apple Training Center in Munich to receive instruction to become officially certified trainers. Apple tested both, the knowledge and the practical skills of our instructors and found them to be “valuable”. So now, our school is recognized as a so-called “Apple Authorized Training Center” for Final Cut Pro. We congratulate the following co-workers on successfully completing their course of training.

Michael Badelt, SAE Frankfurt  
Claudius Schulze, SAE Leipzig  
Felix Herberger, SAE Berlin  
Adrian Hüttel, SAE Cologne  
Özgür Sönmez, SAE Hamburg  
Johannes Gandenberger, SAE Munich  
Oliver Müller, SAE Zurich

With this certification, SAE demonstrates the expert competence and professionalism of its instructors – a fact now officially confirmed by Apple. In addition, starting immediately, our students can apply for the official “Apple Pro Certification” as Final Cut Pro Operators right at the certified schools. This certificate serves to identify them as competent operators of professional Apple programs.

# karrieresprung für gamer!

**Gameloft** ist ein weltweit führender Hersteller und Publisher für mobile Endgeräte. 1999 gegründet ist das Unternehmen dank des hochwertigen und vielfältigen Portfolios zu einem der Top-Innovatoren in der Mobile Entertainment-Branche geworden.

Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, erstklassige Spiele für Handys und andere mobile Spielkonsolen zu entwickeln, und uns damit als Nummer Eins auf dem Markt zu positionieren. Überzeugende Lizenzen, wie Shrek – Der Dritte, Stirb langsam 4.0, Lost, Desperate Housewives, Rayman, Might & Magic und viele mehr, sowie eigene Markennamen, wie z.B. Brothers in Arms, Asphalt, Real Football, Midnight Range etc., sprechen dabei für die Qualität unsere Produkte.

Als schnell wachsendes Unternehmen bietet **Gameloft** attraktive Arbeitsplätze für kreative Köpfe.

### Game Designer (m/w)

Sie entwickeln überzeugende Spielideen, vom Spielverlauf, über das Level Design, bis hin zu kleinen Demoveritionen. Sie veranschaulichen so Ihre Konzepte fachgerecht, und unterstützen Programmierer und Graphiker bei der konkreten Umsetzung.

### Game Developer (m/w)

Sie beherrschen Ihr Handwerkszeug, programmieren erstklassige Spiele, integrieren die verschiedenen Spielkomponenten und merzen eventuelle Bugs zielsicher aus. Ihre Fertigkeiten ermöglichen uns Java, Brew und Symbian Technologien in vollem Umfang auszuschöpfen.

### 2D Pixel Graphik Designer (w/m)

Kunstgerecht erwecken Sie die vom Game Designer entwickelten Spielfiguren und deren Welten zum Leben. Ihre erstklassige Pixel Art Works überzeugen auf den ersten Blick.

In unserem Studio in Berlin können Sie Eigeninitiative und Kreativität voll ausleben. Ein angenehmes Betriebsklima in einem internationalen Umfeld bietet ein optimales Sprungbrett für eine Karriere in der Mobile Entertainment Industry.

Für genauere Informationen über unser Unternehmen, die Qualität und visuelle Stärke unserer Produkte, und die vakanten Positionen besuchen Sie unsere Webseite:

[www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)

Ich freue mich auf Ihre vollständige Bewerbungsmappe auf Englisch mit Beispielarbeiten direkt per Mail. Natürlich stehe ich Ihnen auch für eventuelle Fragen gerne zur Verfügung.

Julia Fückert - HR Coordinator

[julia.fueckert@gameloft.com](mailto:julia.fueckert@gameloft.com)

Spichernstr.6 Rosenthaler Str.38

50672 Köln 10178 Berlin



# gameloft

## Zürich



JERX

Die SAE Zürich zeigt sich im neuen Design: Noch attraktivere Arbeitsplätze für kreative Köpfe. In der Sommerpause entstanden mit Hilfe vieler fleißiger Hände neue und komfortable Arbeitsplätze für Audio, Multimedia und Film und ein neues Outfit für die Edit Area. So kreativ wie unser Mitarbeiterteam waren auch unsere Studenten:

### Audio: Vindaloo

Ein Künstlername den man sich merken muss: Er hat die Prüfungen als bester seiner Klasse gemeistert und ist auch sonst sehr erfolgreich. Vor allem in Österreich aber auch in England, Deutschland, Italien und natürlich bei uns in der Schweiz ist er mit seiner Band JERX bekannt. Zusammen räumten sie verschiedene Preise wie beispielsweise den „Austrian Newcomer Award 06“ ab. Für den Film „Heile Welt“, der auf den Grazer Filmfestspielen „Diagonale 07“ den Preis als bester Spielfilm gewann, lieferte Jerx den Titelsong. Aktuelles Album: „Pissed Off Best Of“. Einfach reinhören oder besser noch: live erleben ... rock the stage und keep on jerkin'!

### Multimedia: Roman Albisser

Roman Albisser hat im Rahmen seiner Diplomarbeit für das CMS-System „CMSimple“ ein Modul erstellt, das Daten aus der Datenbank liest und diese in XML formatiert. So lassen sich sämtliche Inhalte in Flash laden. Zudem hat er eine Actionscript-Klasse geschrieben, die das Tracen von Daten in Flash ermöglicht. Ein Tool, das für alle Flasher sehr hilfreich ist.

### Bachelor:

Interessante Stellen an der Eidgenössischen Technischen Hochschule (ETH) in Zürich haben zwei unserer BA Studenten gefunden.

### ... and last but not least

Im Rahmen des Moduls (the roles of producers and directors) entstand in Teamarbeit ein kurzer Werbefilm ([www.rotterrauch.ch](http://www.rotterrauch.ch)). Das Team hat daraufhin verschiedene Preise gewonnen, woraus neue interessante Aufträge entstanden.

SAE Zurich has been redesigned with more attractive workstations for creative minds! Many busy helping hands created new and comfortable audio, multimedia, and film workstations and gave the editing area a new outfit during the school's summer break. And our students were just as creative as our staff-team.

### Audio: Vindaloo

A stage name you simply have to remember. He passed his exams as the best in his class and is very successful in other areas as well. He and his band, Jerx, are well known, particularly in Austria, but also in England, Germany, Italy and of course, here in Switzerland. Together, they have captured various prizes such as the „Austrian Newcomer Award 06.“ JERX also delivered the title song of the film „Heile Welt“, awarded Best Film at the Diagonale 07 film festival in Graz. Their current album is called „Pissed Off Best Of.“ Have a listen - or better yet, experience them live ... rock the stage and keep on jerkin'!

### Multimedia: Roman Albisser

In the scope of his final project, Roman Albisser developed a module for the CMS-System „CMSimple,“ which reads data out of the databank and converts it to XML format. That makes it possible for the entire data content to be loaded into Flash. He also wrote an action script class that makes it possible to trace data in Flash. This is a very helpful tool for all Flash programmers.

### Bachelor:

Two of our BA students have landed very interesting jobs at the Swiss Confederation Technical University (ETH - Eidgenössische Technische Hochschule) in Zurich.

### ... and last but not least

In the scope of the module „the roles of producers and directors,“ good teamwork resulted in a short advertising film ([www.rotterrauch.ch](http://www.rotterrauch.ch)). The team won various awards for the film, which resulted in additional interesting contracts.

## Wien

### 20 Jahre SAE Wien

Kaum zu glauben, aber es ist schon 20 Jahre her, als im 4. Bezirk in Wien die weltweit dritte, nicht englischsprachige SAE ihre Tore eröffnete. In einer umgebauten Wohnung in der Mayerhofgasse nahm damals die erste praxisorientierte Tontechnikausbildung Österreichs ihre Arbeit auf. Zwei Umzüge folgten, 1991 in die Leystraße im 20. Bezirk und 1999 dann in den 6. Bezirk wo das SAE Institute an der Linken Wienzeile 130A sein aktuelles Zuhause gefunden hat. Die Wiener Schule gehört mit ihren 450 Studenten und einer Fläche von über 1500 Quadratmetern, 6 Tonstudios und knapp 100 Workstations zu den größten Schulen im weltweiten SAE Verbund.

### 20 Years of SAE Vienna

It's hard to believe that twenty years have passed since the third non-English speaking SAE in the world opened its doors in the 4th District of Vienna. The first practice-oriented Audio Technician Course in Austria began back then in a renovated apartment on Mayerhofgasse. Two moves followed. The first in one came in 1991 to Leystrasse in the 20th District and the second in 1999 to the 6th District, where the SAE Institute found its current home at Linken Wienzeile 130A. With its 450 students, over 1500 sqm of space, six recording studios and nearly 100 work stations, the Vienna school is one of the largest schools in the worldwide SAE network.



### DanceChance

Studenten der Digital Film & Animation-Abteilung betreuten auf dem filmischen Sektor den österreichweiten Tanzwettbewerb "DanceChance". Hierbei galt es die Vorausscheidungen in jedem Bundesland zu dokumentieren. Für die DanceChance-Site erstellten die SAE'ler außerdem kurze Webmovies zur Tanzperformance der drei Finalisten. Vom großen Finale in der Wiener Stadthalle am 7. Juli 2007 wurde schließlich eine DVD produziert, um die Veranstaltung für das nächste Jahr zu bewerben bzw. Sponsoren dafür zu finden.

### AES Convention in Wien

Die diesjährige AES Convention in Wien war neben vielen wertvollen Industriekontakten dann auch vor allem wieder ein „Familienfest“. Ob ORF-Mitarbeiter, Studiobesitzer, Livetechniker, Vertriebsmitarbeiter oder Aussteller: Beinahe konstant war der Strom an SAE-Ehemaligen, die sich am SAE-Stand einfanden. Sei es zum professionellen Networking oder einfach um über die "guten alten Zeiten" zu plaudern. Der Grundtenor war immer der Gleiche: Obwohl - oder gerade auch weil - sich in den vergangenen Jahren in der Branche viel geändert hat, war für alle die Ausbildung am SAE Institute eine wichtige und lehrreiche Erfahrung, ohne die sie es in der Industrie niemals so weit gebracht hätten.

### DanceChance

Digital Film & Animation students were in charge of filming the Austria-wide dance contest "DanceChance". Their job was to document the elimination contests in each region of the country. In addition, the SAE team produced short web-movies of the dance performances of the three finalists for the DanceChance web site. Finally, a DVD of the grand finale in the Vienna "Stadthalle" on July 7th, 2007 was produced to promote next year's event and to help find sponsors to support it.

### AES Convention in Vienna

Besides being a place where many valuable contacts in the industry were made, this year's AES Convention in Vienna was also a real "family celebration" again. Whether workers with ORF, studio owners, live technicians, sales people or trade exhibitors, the flow of former SAE students and staff stopping by the SAE stand was nearly constant. Some came by for the purpose of professional networking and others just to chat about the "good old days." The basic feeling was always the same. Even though - or maybe even because - many things have changed in the branch over the past few years, everyone agreed that the training they got at the SAE Institute was an important and enlightening experience without which they would not have been able to make as far as they had in the industry.

## Genf



SSL AWS 900 5.1  
Surround Studio SAE  
Institute Geneva

Frischen Wind brachten zum Jahresende 2006 Philipp Kuchler und Chris Merz: Philipp aus der SAE Zürich kam als neuer Schulleiter nach Genf, Chris von der SAE Stuttgart übernahm als Hauptdozent. Das neue Duo nutzte die verbleibende Zeit bis zum Jahresende, um den Lehrplan für das Audio Engineering Programm zu überarbeiten, das Creative Media Programm kurzerhand in "Web Design & Development" umzutauften und das Digital Film & Animation (DFA)-Programm an die Vorgaben der SAE Switzerland anzupassen.

Im Zuge dessen gab es auch gleich einige Neuanschaffungen, die meisten davon für das DFA Programm: eine HD-Kamera (Panasonic HXV 200), eine DV-Kamera (Canon XL-1), drei neue MacBooks Pro und ein Viacom Intuos 3 Grafiktablett für 3D-Design. Eine komplett neue Editing Suite ist in Vorbereitung. Aber auch die anderen Kurse profitierten von den Lehrplanänderungen. Um den Neuerungen im Audio Engineering Programm Rechnung zu tragen, wurde das SSL AWS Studio von Stereo auf 5.1 Surround aufgerüstet.

In diesem Jahr durften wir auch einige neue Dozenten begrüßen: Die Neuzugänge sind Nicolas Van Deth, Gregoire Dubuis, Benoît Corboz, Christophe Delfosse und Corine Stübi. Nicolas gehörte in der Kategorie "Bester Ton" für den Kurzfilm Le Grand Bassin zu den Preisträgern, Gregoire und Benoît sind Eigentümer und Betreiber des „Studio du Flon“ mit Acts wie Erik Truffaz und Dee Dee Bridgewater, Christophe entwickelte das 3D-Videoclipdesign für Star Academy und Corine erstellte Videoclips für Björk, Amon Tobin u.a.

Einen erneuten Wechsel in der Schulleitung brachte das Jahr 2007: Christophe Chapelle übernahm zunächst als Hauptdozent für Chris Merz, der nach Stuttgart zurückkehrte und löste etwas später Philipp Kuchler bei dessen Rückkehr nach Zürich als Schulleiter der SAE Genf ab.

During the last three months of 2006 the management staff changed with the introduction of Philipp Kuchler, from SAE Zürich, as new manager and Chris Merz, from SAE Stuttgart, as Head Instructor. During this time, they have updated the Audio Engineer Diploma planning, changed Creative Media Diploma to Web Design & Development and introduced the Digital Film & Animation Diploma to follow the way of teaching of SAE Switzerland.

Because of the new courses and planning, particularly for the DFA Diploma, the SAE Geneva acquired a HD camera, the Panasonic HXV 200, a DV camera, the Canon XL-1, three new Mac Pro Intels, a Viacom Intuos 3 Pen Tablet for 3D Design, and a new Film Assembly Studio, which is under construction.

Of course, it is not only the new courses that need new workstations. Due to the Audio Engineer Diploma planning update, SAE Geneva updated its new SSL AWS Studio from Stereo Sound to 5.1 Surround Sound to compliment the new courses.

And since new lecture topics need new lecturers, Nicolas Van Deth, winner of awards for "The Best Sound" on the short film "Le Grand Bassin", has joined the pool of teachers along with Gregoire Dubuis and Benoît Corboz (Erik Truffaz, Dee Dee Bridgewater), owners of Le Studio du Flon, Christophe Delfosse (3D Star Academy Video Clip Designer), and Corine Stübi (Video Clip for Björk, Amon Tobin).

Chris Merz left SAE Geneva in December 2006 to go back to Stuttgart and Christophe Chapelle took his place as Head Instructor until March 2007 when Philipp Kuchler left Geneva to Zürich. Since then, Christophe Chapelle has been appointed new manager of SAE Geneva.

# European

## Amsterdam



Inside Look seminar  
in Studio 80

### Inside Look-Seminare jetzt auch in Amsterdam

Im Juli dieses Jahres veranstalteten das SAE Institute und das Bootleg DJ Cafe die erste Ausgabe der „Inside Look“-Seminare im Studio 80. Inside Look ist eine Kooperation zwischen der SAE Amsterdam und Bootleg, in deren Rahmen Seminare und Events zu den Themen Musikproduktion und visuelle Kunst organisiert werden. Die Seminare werden von SAE-Dozenten und bekannten holländischen Elektro-Produzenten gehalten.

Während der Seminare geben die Gast sprecher einen Einblick in ihre aktuellen Produktionen bzw. eine Vorschau auf ihre neuesten Projekte. Besonderes Augenmerk wird auf den kreativen Prozess der vorgestellten Produktionen gerichtet. Die ersten fünf Inside Look-Events fanden in Rotterdam statt, am 12. Juli 2007 machte Inside Look zum ersten Mal im Studio 80 am berühmten Rembrandtplatz in Amsterdam halt. Die Seminare wurden u. a. von Seth Matteucci (SAE Lehrer, Produzent) und Jeroen Verhey (Produzent, Secret Cinema, Grooveyard) geleitet. Weitere Informationen unter [www.insidelook.nl](http://www.insidelook.nl).

### Erster BA Abschluss

Am 20. Juni fand an der SAE Amsterdam im großen Kinoraum des Pand Noord die Abschlussfeier der Bachelor-Kurse statt. 24 Absolventen des Bachelor of Multimedia Arts, Bachelor of Film Making Arts und des Bachelor of Recording Arts erhielten ihre Zeugnisse.

### Qantm Amsterdam

Der Qantm-Student Ricardo Makosi nahm an dem Wettbewerb „Inspiration für Integration“ teil. Dieser Wettbewerb wurde von der Stadt Amsterdam und dem Management Center De Baak veranstaltet, um neue Konzepte zur Integration von Ausländern zu fördern. Dieses Thema ist in den Niederlanden sehr aktuell. Aufgrund seiner Ausbildung im Bereich Game Design und Development am Qantm College, entschied sich Ricardo ein „Integrationspiel“ zu entwickeln. Obwohl das Spiel noch nicht ganz fertig ist, hat Ricardo den ersten Preis beim Wettbewerb gewonnen. Neben dem Titel „Inspirator des Jahres 2007“ wurden ihm beim Gala-Dinner des Wettbewerbs außerdem 10 000 Euro vom Amsterdamer Bürgermeister Job Cohen überreicht.

Der Wettbewerb will nicht nur das Thema „Integration“ stärker in das Bewusstsein der Bevölkerung bringen, sondern auch positiver besetzen. Das ist Ricardo mit einem großartigen Spielkonzept, guten Grafiken und jeder Menge Humor hervorragend gelungen. Sein „Inburgerings-Game“ vermittelt Ricardos Philosophie: „Integration soll auch Spaß machen!“ Dieses Konzept ging zumindest beim Publikum des Gala-Abends voll auf. Herzlichen Glückwunsch Ricardo! Das fertige Spiel kann auf der offiziellen Website [www.ritsjein.nl](http://www.ritsjein.nl) gespielt werden.

### Inside Look

In July this year, SAE Institute and Bootleg held their first Amsterdam edition of the Inside Look seminars in Studio 80. Inside Look is a cooperation between SAE Institute and Bootleg DJ cafe, organizing seminars and events based around music production and visual arts. These seminars are given by SAE lecturers and famous Dutch electronic music producers. During these seminars the guestspeakers give an inside look or sneak preview into their latest productions and/or creative workflow. After 5 editions in Rotterdam, the first Amsterdam edition was hosted by Studio 80 on the famous Rembrandts-square and included seminars from Seth Matteucci (SAE lecturer, producer) and Jeroen Verhey (producer, Secret Cinema, Grooveyard). It was a great success. Stay tuned on [www.insidelook.nl](http://www.insidelook.nl) for the next editions in Amsterdam and Rotterdam.

### First BA graduation

On the 20th of June, SAE Amsterdam held the first graduation party for their Bachelor Degree graduates. 24 graduates received the transcripts of their Bachelor of Multimedia Arts, Bachelor of Film Making Arts or Bachelor of Recording Arts Degree. The graduation party was held at the large cinema room of Pand Noord and included SAE Staff, BA lecturers and of course the graduates and their friends and family.

### Qantm Amsterdam

Qantm student Ricardo Makosi took part in the 'Inspiration for integration' contest, which was set out by the city of Amsterdam and management center De Baak. With his education in game design and development at QANTM College he chose to develop an 'integration game' as a concept and has been developing it over the last months together with his classmates. With the game still under construction he won the grand prize in this contest, the title of 'Inspirator of the year 2007' and 10,000 euro, which were handed to him by the mayor of Amsterdam, Job Cohen, during the gala dinner of this contest. Integration is a hot topic in the Netherlands. The contest was set up to create an awareness amongst people and to give it a more positive vibe. With a great game concept, nice graphics and a lot of humor, the 'inburgerings-game' from Ricardo has certainly achieved this. The audience during the official Gala dinner of this contest were very amused. As Ricardo mentioned during his presentation on that same night: 'integration should be fun as well'. Congratulations Ricardo! The finished game can be played on the official site: [www.ritsjein.nl](http://www.ritsjein.nl).



Study with the superfast, blogging, podcasting, do-everything-out-of-the-box MacBook.



## Education@SAE with Apple MacBook

### High academic performance.

Powered by the Intel Core 2 Duo processor and boasting 1GB of memory standard and larger hard drives across the line, MacBook lets you do amazing things — remarkably fast — wherever you go. Its vivid 13.3-inch glossy widescreen display gives your projects and assignments amazing clarity. Thanks to the long battery life of up to 6 hours on all models,<sup>1</sup> MacBook keeps up with you for the entire school day on a single charge. And at 1.08 inches thin and just over 5 pounds,<sup>2</sup> it tucks right into your backpack and goes wherever life and learning may take you.

### Superfast. Ultra-affordable.

- Intel Core 2 Duo processor up to 2.16GHz
- 13.3-inch glossy widescreen display
- Up to 200GB hard drives
- 1GB of DDR2 memory standard on all models
- Built-in iSight camera
- Front Row and Apple Remote
- Built-in AirPort Extreme Wi-Fi,<sup>3</sup> Bluetooth 2.0 + EDR, and Gigabit Ethernet
- Durable polycarbonate enclosure
- Easy-open latchless design
- iLife '08
- Mac OS X Tiger



### Education at its best.

High educational standards require the best tools you can get: Each student is provided with a MacBook during his education at SAE.

 **Apple on Campus**

<sup>1</sup> Battery life depends on configuration and use. See [www.apple.com/batteries](http://www.apple.com/batteries) for more information. <sup>2</sup> Weight varies by configuration and manufacturing process.

<sup>3</sup> Based on an 802.11n draft specification. Apple, the Apple logo, Mac, iSight and iLife are registered trademarks of Apple, Inc., registered in the US and other countries.

## Rotterdam



**Schiecentrale**

Das bisher im Groothandelsgebouw untergebrachte SAE Institut Rotterdam feiert 2007 den zehnten Geburtstag mit einem Umzug in neue Räume in der "Schiecentrale". Die Schiecentrale im Herzen des aufstrebenden Kreativviertels in Rotterdam, ist mit Firmen und Künstlern in den Bereichen AV, Film und ICT die ideale Umgebung für unsere Studenten. Unsere Nachbarn in der Schiecentrale sind unter anderem Neon, FunX, RA.NJ, Llink, RTV Rijnmond und ARA. Die SAE ist die erste AV-Ausbildungsfirma in dieser Gegend. Mehr Informationen zur Schiecentrale gibt es unter [www.schiecentrale.nl](http://www.schiecentrale.nl).

Die Schule ist im schönen Kraton230-Gebäude untergebracht, das mit seiner einzigartigen Fassade ein Blickfang in der Schiecentrale ist. Die neue technische Ausstattung umfasst ein SSL AWS900-Studio mit drei Aufnahmerräumen, ein Digidesign D-Command 5.1 Mix- und Postproduktions-Studio mit Schallkabine, eine TL Audio VTC 32-Kanal Analog-Röhren-Konsole mit zwei Aufnahmerräumen, ein Musikproduktionsstudio mit Aufnahmemöglichkeit für unsere Elektronik-Music-Producer-Kurse. Alle Studios sind mit Digidesign-Hardware und ProTools-Software sowie Klimaanlage ausgestattet. Des Weiteren gibt es zwei Filmschnitt-Suiten mit Referenz-Monitoren, Final Cut oder Avid-Workstations, Bluescreen- / Chroma key-Filmstudio, 14 praktische Übungsplätze, vier Klassenzimmer mit Beamer, lokales Intranet mit Apple-Xserver-System und individuellen Studentenkonten, Glasfaserinternetverbindung und eine Bibliothek. Informationen zur offiziellen Eröffnungsfeier und dem nächsten Tag der offenen Tür, gibt es unter: [www.sae.nl](http://www.sae.nl).



**Studio construction**

Formerly located in the Groothandelsgebouw, SAE Institute Rotterdam celebrates its 10th Anniversary this year with the move to new premises in the Schiecentrale. Based in the heart of the up- and coming creative sector in Rotterdam, the Schiecentrale, with companies and artists working in AV, film, and ICT, is the ideal environment for our students. Current users of the Schiecentrale include Neon, FunX, RA.NJ, Llink, RTV Rijnmond and ARA. SAE is the first AV training company in this area. (for an overview of the companies visit [www.schiecentrale.nl](http://www.schiecentrale.nl)).

The college is situated in the beautiful KRATON230 building. With its unique facade this building surely catches the eye. The new facilities feature: SSL AWS 900 studio with 3 recording spaces, Digidesign D-Command console 5.1 mix and post-production studio with overdub booth, TL Audio VTC 32-Channel analogue valve console studio with 2 recording spaces, dedicated music production studio with recording capability for our electronic music production courses, all studios are equipped with Digidesign hardware and ProTools recording software and are fully air conditioned, 2 film edit suites with test monitor set-up with Final Cut or Avid, bluescreen (chroma key) film studio, 14 practical workstations, 4 classrooms with beamer / presentation technology local intranet with Apple Xserve Server system and personal student accounts, optical glass fibre internet connection and a library. For the official opening party and the next open day, please visit [www.sae.nl](http://www.sae.nl).

## London

Über internationale Erfolge durften sich Digital Film Absolventen von der SAE London diesen Sommer freuen. Zwei Filme wurden bei der Kurzfilmekke des Cannes Filmfestivals angenommen: "Children of the Evolution" von Amiram Bukovski und "The Importance of Music" von Grace Ladoja, Richard Whymark und Rodney Williams. Die Studenten produzierten die Filme während ihres Kurses an der SAE.

Auf Grund der hervorragenden Produktionsqualität und der einfallsreichen Geschichte wurde der Film "Shades of Mourning" für das International Independent Film And Video Festival in New York ausgewählt. Gemeinsam mit Kurzfilmen aus aller Welt lief das Abschlussprojekt der Digital Film Absolventen Robert Waghorn, Benjamin Caird und Khaled Lowe auf dem Festival im Juli.

Paul Rogers hielt eine Gastvorlesung über sein Leben als „DJ on the road“ mit Ableton Live. Paul implementiert Computersysteme für die Live-Shows namhafter DJs, wie z. B. Sasha oder Pete Tong, und reist dabei um die Welt. Er produziert außerdem Musik für TV-Werbung und -Serien, wie z. B. CSI sowie National Geographic Dokumentationen.

This summer, Digital Film graduates from SAE London can celebrate international successes. Two films were accepted in the short film corner at the Cannes Film Festival: "Children of the Evolution" by Amiram Bukovski and "The Importance of Music" by Grace Ladoja, Richard Whymark and Rodney Williams. The students produced the films in the course of their studies at SAE.

Because of the excellent production quality and the creative story line, the film "Shades of Mourning" was chosen for the Independent Film and Video Festival in New York. Together with short films from all over the world, the final project of Digital Film graduates Robert Waghorn, Benjamin Caird and Khaled Lowe also ran at the Festival in July.

Paul Rogers gave a guest lecture at SAE London about his life as a "DJ on the road" with Ableton Live. Paul implemented computer systems for the live shows of renowned DJs like Sasha and Pete Tong and traveled around the world while doing it. He also produces music for TV-advertising and series such as CSI and National Geographic documentaries.





**Mitch Mitchell, Head of Imaging at visual effects company Cinesite holding a guest lecture at SAE London**

Auch die Digital Film Studenten hatten die Gelegenheit eine faszinierende und informative Gastvorlesung zu hören: Mitch Mitchell, Head of Imaging bei der Visual-Effects-Firma „Cinesite“ besuchte die SAE. Mitch ist einer der erfahrensten Experten in der Visual Effects Industrie. Er hat bei zahllosen namhaften Filmen wie z. B. „Harry Potter and The Prisoner of Azkaban“, „Troy“, „King Arthur“ und „The League of Extraordinary Gentlemen“ mitgearbeitet.



**DJ Paul Rogers presenting a practical demonstration and guest lecture at SAE London**

The Digital Film students also had the opportunity to attend a fascinating and informative lecture given by Mitch Mitchell, Head of Imaging at the visual effects company „Cinesite,“ who visited SAE. Mitch is one of the most experienced experts in the visual effects industry. He has worked on countless well-known films such as „Harry Potter and the Prisoner of Azkaban,“ „Troy,“ „King Arthur,“ and „The League of Extraordinary Gentlemen.“

## Glasgow



**Glasgow EMP Lecturer Andy Jackson, showing his build of the 1176 Audio compressor. The unit was built for SAE Glasgow.**

Endlich ist es soweit: SAE-Dozent Andy Jackson hat seinen selbstgebauten, handgefertigten Nachbau des 1176LN-Kompressors fertig gestellt. Der „Klon“ schneidet im Direktvergleich mindestens so gut ab wie das klassische Original – wenn nicht sogar besser!

Das Gerät, dessen Design auf dem zwischen 1966 und 1967 von Bill Putnam gebauten Kompressor beruht, imponiert mit eindrucksvollen Features: Regelfarbare Attack-Zeit von 20 ms bis 800 ms, Release-Zeit von bis zu 1,1 s (63 % Recover), symmetrischer Operationsverstärker am Eingang und Trafo am Ausgang. Damit ist Andys Modell ebenso für Gesang wie für Schlagzeug geeignet. An Bord sind außerdem zwei aufeinander abgestimmte Transistoren (BF245A), einer ist für die Pegelreduktion, der andere für das Metertracking zuständig. Das Gerät wird momentan bei den Gesangsaufnahmen für das bevorstehende Album von Futuro auf Herz und Nieren geprüft.

Die SAE Glasgow hat ihr Kursangebot erweitert: Der neue „Graphic Design Certificate“-Kurs entspricht grundsätzlich dem „Higher National Diploma“-Programm (HND) der britischen Universitäten. Allerdings mit dem Unterschied, dass die SAE den gesamten Lehrstoff des zweijährigen HND-Kurses in einem intensiven Vollzeitstudium von nur sechs Monaten untergebracht hat. Der Kurs wird von unserem erfahrenen Dozenten Jon McKellan begleitet. Mehr Infos gibt's bei [www.saeuk.com/glasgow](http://www.saeuk.com/glasgow).

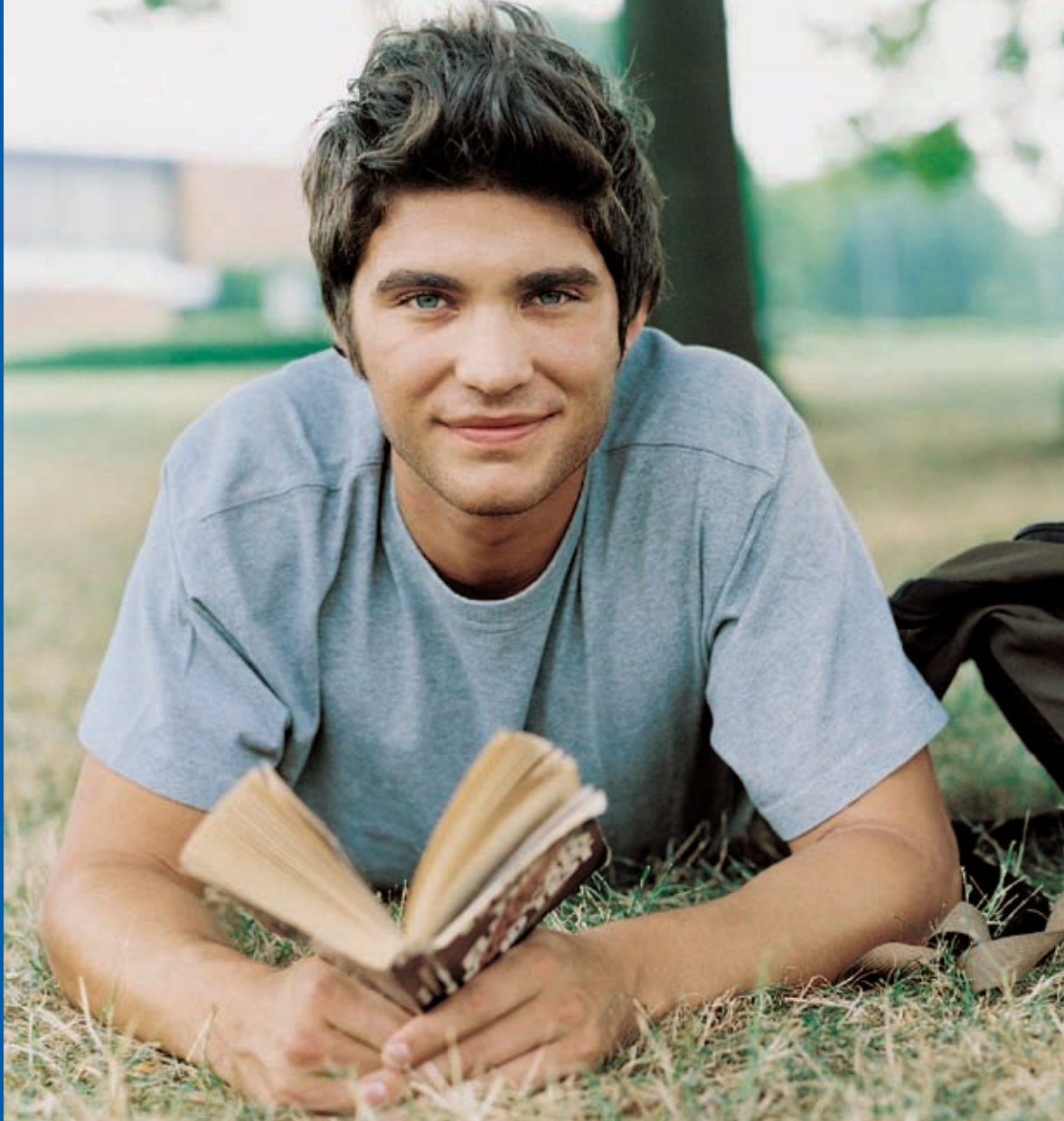


SAE Glasgow lecturer Andy Jackson has just completed his own handmade, part for part, 1176LN compressor clone. Built from the ground up by Andy, the unit has been put through the tests and on side-by-side comparisons performs as good as, if not better than, the real thing.

Modelled on the original circuit designed by Bill Putnam in 1966/67, the clone boasts some impressive attributes. With attack times ranging from 20ms to 800ms and release times up to 1.1s (63% recover), a balanced op-amp input stage and a transformer output stage, Andy's creation works magic on vocals and drums alike. Using two matched FET transistors (BF245A), one is used to drive the gain reduction amp, while the other is used to drive meter tracking. The unit is now being put through a rigorous test, being put to good use on the vocal parts to the upcoming Futuro album.

SAE Glasgow are also proud to announce their newest course available at the college. The Graphic Design Certificate course is essentially a 2-year HND Design course, compressed down into 6 intensive and creative months. Fronted by head lecturer Jon McKellan, the course is aimed at creatives who want to get a good head start in the industry, providing realistic projects and deadlines, coupled with SAE's worldwide, high-quality training and facilities. For more information, visit [www.saeuk.com/glasgow](http://www.saeuk.com/glasgow).

# SAE-Campus-Team



**Kranken- und pflegeversichert**  
als Fachschüler der **SAE** bei der  
Techniker Krankenkasse für einen  
monatlichen Beitrag von 56,62 Euro

Nähere Informationen zur Versicherung in der TK und  
zu den Voraussetzungen für den Wechsel erhalten Sie  
bei Ihrem Schulleiter und der

**Techniker Krankenkasse**

**Michael Fratz**

Tel: 0151/57 11 79 15

Mail: [michael.fratz@tk-online.de](mailto:michael.fratz@tk-online.de)

Fax: 01802/001 12 35 07 01

**oder direkt auf der 3. Alumni Convention  
vom 18.10.- 19.10.2007 an der SAE Berlin**

**Techniker  
Krankenkasse**  
Gesund in die Zukunft.





# Madrid and Barcelona



Marc Marzenit giving his Reason Live masterclass during the MI7 A' Live Event at SAE Barcelona

## SAE SPANIEN WIRBELT DIE IBERISCHE AUDIO SZENE AUF

Die SAE Spanien setzt schwer auf Events in diesem Jahr. Wir haben mehrere Veranstaltungen organisiert, darunter zwei mit Digidesign Iberia und MI7 Spanien, die zu den prestigeträchtigsten Herstellern im Musikbusiness zählen.

Der "MI7 A' Live Event" fand im April an den beiden spanischen SAE Instituten in Madrid und Barcelona statt und hob sich erfrischend vom üblichen Hard- und Software-demo-Format ab. SAE and MI7 boten Workshops zu Reason, Ableton Live, Akustik und Aufnahmetechnik an, allesamt präsentiert von bekannten lokalen DJs und Audioprofis wie Marc Marzenit, DJ Undo, Lazlo Hollyfield und Andreu Jacob.

Im Mai schwappte die erste Welle der spanischen "Digidesign Power to Create Tour" durch unsere Schulen. Experten von Digidesign und Profis aus der lokalen Industrie stellten dabei die neuen Features von ProTools 7.3 und Digi 003 vor. So hielt beispielsweise der für diverse Grammys und Oscars nominierte José Luis Crespo mehrere Vorträge. Die Zuhörer erhielten viele wertvolle Praxistipps zum Mischen, Aufnehmen und Spielen von Instrumenten.

Neben diesen Veranstaltungen haben die SAEs Barcelona und Madrid eine neue Initiative gestartet: Am „Tag der Offenen Tür“ können potentielle Studenten unsere Einrichtungen aus erster Hand erleben und "SAE-Student für einen Tag" sein. Dieses Jahr haben wir im März und im Juni bereits zwei Tage der Offenen Tür veranstaltet. Alle Mitarbeiter waren beteiligt und bereiteten spezielle Vorträge und praktische Demonstrationen vor, um die vielfältigen Möglichkeiten zu zeigen, die unsere Studios bieten.

Unser nächstes Projekt ist die zweite "Barcelona Sound & Media Show", unsere ganz eigene Audio- und Musiktechnologie-Messe. Weil das erste Event so erfolgreich war, sind die Erwartungen recht hoch. Wir arbeiten hart daran, eine weitere Show zu organisieren und die Erwartungen nicht nur zu erfüllen, sondern sogar noch zu übertreffen.



Stewart Walker, renowned DJ & Producer (Persona Records, Tresor Records, Minus, Force Inc.) in his Production Techniques masterclass at SAE Barcelona. May 2007



SAE Barcelona view during the first edition of the Spanish "Digidesign Power to Create Tour"

## CHEERING UP THE IBERIAN AUDIO SCENE

SAE Spain is betting seriously on events for this year: we have organized several music technology events, including two with some of the most prestigious brands in the field: Digidesign Iberia & MI7 Spain.

April saw the "MI7 A' Live Event" take place at both schools (Madrid and Barcelona), bringing a fresh change to the usual hardware & software demo setup. SAE Spain & MI7 prepared a different set including workshops and masterclasses about Reason, Ableton Live, Acoustic and Recording, all given by renowned local DJ's and audio professionals such as Marc Marzenit, DJ Undo, Lazlo Hollyfield & Andreu Jacob.

In May the first wave of the spanish edition of the "Digidesign Power to Create Tour" stormed through our schools launching the new Protools 7.3 and the new range of Digidesign 003. In order to show the new features, experts from Digidesign and important professionals from the local industry such as José Luis Crespo (nominated for several Grammys and Oscars) were giving practical lectures of mixing, recording and playing to the audience.

Apart from these events, SAE Barcelona & SAE Madrid started the Open Days campaign, which gives prospective students the opportunity to experience our facilities first hand and become an "SAE Student for a day". Up to now we have celebrated two SAE Open Day's in March and June. All the members of our staff took part in it, preparing special lectures and practical exercises to show our studio possibilities.

Our next project is the second edition of the "Barcelona Sound & Media Show", our very own Audio & Music Technology Show. Due to the success of the last (and first) event, expectations are quite high, so we are working hard to improve and beat the challenge of organizing yet another show.



Flamenco fusion band formed by some students performing at SAE Fifth anniversary party on July 4th.

## Stockholm



**Film directing lecture**



**Drum microphone techniques lecture using Studios 301**

Dank einer Übereinkunft zwischen Toontrack und der SAE Stockholm können sich SAE-Institute weltweit auf Vollversionen des Drumsampling-Programms EZdrummer freuen. Ab dem 1. Oktober 2007 gibt's für SAE-Studenten einen Exklusivrabatt von 40 Prozent auf das Produkt und sämtliche Erweiterungsmodule.

Noch mehr Neuigkeiten aus dem Samplingbereich: Der schwedische Hersteller XLN Audio holte sich für das Update von Addictive Drums vier SAE-Studenten ins Studio. Die vier sind für die Aufnahme zusätzlicher Samples zuständig.

Auch ansonsten versorgt SAE die schwedische Medienindustrie mit bestem ausgebildetem Personal. Mark Pettersson aus dem Abschlussjahrgang 2003 arbeitet z. B. als Tontechniker für Film- und Fernsehproduktionen bei Stream and Co. Seine Referenzliste beinhaltet u. a. die Übertragung der Oscarverleihung im schwedischen Fernsehen sowie diverse Projekte für MTV und die lokalen Firmen TV4 und SVT.

Für alle Studenten, die mehr wissen wollen, hat die SAE Stockholm ihr Seminarangebot ausgedehnt. Zu den Höhepunkten 2007 zählten: Jonas Stramstad (The Cardigans, Kent, Jerry Williams), Absolvent der SAE Stockholm, gab einen detaillierten Überblick über professionelle Beschallungstechnik. Jonas arbeitet schon seit seinem SAE-Abschluss 2001 in der schwedischen Live-Szene.

Jannis Tzikas aus der Abschlussklasse 2004 beantwortete alle Fragen zur Komposition und Produktion von "Psychedelic Trance". Jannis (alias Filteria) ist ein international bekannter Produzent in diesem Bereich und hat mit den Alben "Sky Impact" und "Heliopolis" sowie einem Auftritt auf dem Fullmoon-Festival 2006 eine ganze Menge Erfahrung im Gepäck.

Der schwedische Cutter und Sounddesigner Thomas Holewa ("Äppelkriget", "Älska mej", "Glasblåsarens Barn", "Barnens Ö") gewährte während seines Filmschnittseminars einen Einblick in seine persönliche Trickkiste.

Tommy Denander gab schließlich (Paul Stanley, Toto, Richard Marx, Eric Clapton) professionelle Ratschläge zur Gitarrenaufnahme und Ausstattung einer Gitarrenanlage.

Thanks to an arrangement between drum sampling wizards Toontrack and SAE Stockholm, SAE institutes worldwide will receive full versions of the drum-sampling program EZdrummer. SAE students will also be able to purchase the product and additional expansion packs at a 40% discount from October 1st, 2007.

In other sampling-related news: XLN Audio, yet another Swedish company and creators of Addictive Drums, used four of our current students to record hand claps for their signature software's next upgrade patch (see Studios 301 Stockholm news for more information).

SAE graduates continue to fill the need for technical talent in the Swedish media industry. Mark Pettersson (graduate 2003), for example, works for Stream and Co as a film and television sound engineer. Projects he has worked on include the presentation of the Academy Awards on Swedish television and various projects for MTV and national TV companies TV4 and SVT. SAE Stockholm has substantially increased the number of seminars. Here are some of the most recent ones:

Former SAE Stockholm student (graduate 2001) Jonas Stramstad (The Cardigans, Kent, Jerry Williams) educated students on all aspects of professional live sound. Jonas has been working the Swedish live-sound scene ever since graduating from SAE.

Former student Jannis Tzikas (graduate 2004) answered the students' many questions on composing and producing psychedelic trance. Jannis (a.k.a. Filteria) is an internationally renowned producer, has released the albums "Sky Impact" and "Heliopolis", and has performed at the German Fullmoon Festival in 2006.

Swedish top film editor and sound designer Thomas Holewa ("Äppelkriget", "Älska mej", "Glasblåsarens Barn", "Barnens Ö") shared his personal tips and tricks on film editing.

Tommy Denander (Paul Stanley, Toto, Richard Marx, Eric Clapton) gave professional advice on recording guitars and setting up guitar rigs.

## Mailand

### SAE Mailand als Sponsor bei den großen Sommer-Events

Dank einer Übereinkunft mit der Zeitschrift OnStage wird die SAE Mailand als Sponsor bei zwei Konzerten auftreten: bei den Red Hot Chili Peppers im Meazza-Stadium in Mailand und bei der Show des italienischen Rockstars Vasco in Treviso. Die SAE ist mit einer ganzseitigen Farbanzeige und einem Artikel von Dozent Stefano Pinzi in der Zeitschrift vertreten. Aufgrund der viel versprechenden Auflage von mehr als 100.000 Exemplaren, werden wir auch im September beim Konzert von Gigi d'Alessio wieder mit dabei sein.

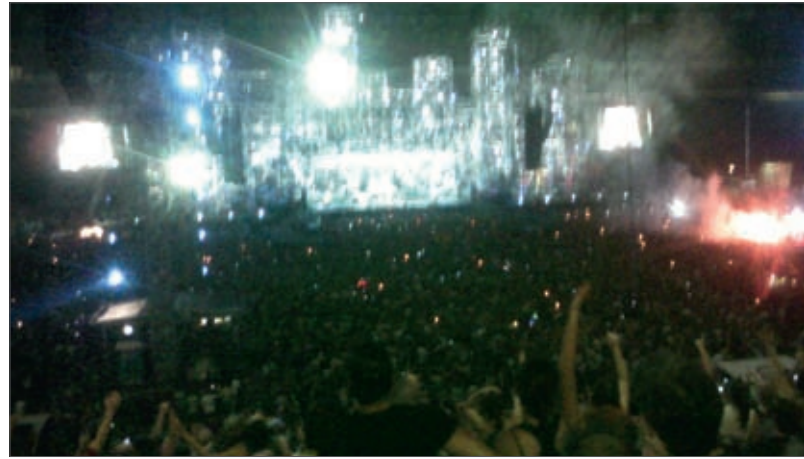
### SAE Milan sponsors big summer live events

Thanks to a deal with OnStage magazine, SAE Milan will be sponsoring the Red Hot Chili Peppers concert at Meazza Stadium in Milan and Italian rock star Vasco's gig at Treviso Stadium. The deal includes a full-page colour ad and a tech talk review by our resident lecturer Stefano Pinzi. Due to the promising massive circulation (more than 100.000 copies) we are planning to do the same again in September with Gigi d'Alessio.





Two moments of Meazza Stadium Live event



Weiterhin fördert die SAE Mailand Eric Sardinas komplette Sommertournee und das Pistoia Blues Festival, das mit seinem internationalen Künstlerangebot Besucher vom gesamten Kontinent anzieht.

SAE Milan will be the main sponsor for Eric Sardina's complete Italian summer tour. We will also be supporting Pistoia Blues Festival, one of the biggest European Blues events, attracting visitors from all over the continent for a day of live music with international artists.

## Paris



People from K+H at Sennheiser showcase



Mike Brück at IRCAM



Icon SAE Paris

Die SAE Paris ist in neue Räume gezogen – mehr als 2000 Quadratmeter stehen uns nun zur Verfügung. Außerdem befindet sich bei uns seit neuestem die größte Digidesign-Icon-Konsole in Frankreich. Unsere Nachbarn sind "Secret Story", die populärste Reality Show in Frankreich, und "Star Academy", die meistgesehene Talent-Show in Europa.

Die SAE Paris war stolz, Ramon Rivero für einen Gastvortrag willkommen zu heißen. Ramon war u. a. für das Motion Capturing in Peter Jacksons Verfilmung der Herr der Ringe-Trilogie verantwortlich. Unsere Filmstudenten nutzten die Gelegenheit, ihm viele technische Fragen zu seinen Arbeitsmethoden zu stellen.

Unser Institut war auch Schauplatz des Apple Showcase "Guitarist and The Mac", bei dem sowohl Apples Logic-Pro-Software als auch Produkte von Apogee, Native Instruments, Fender, Waves and Bose präsentiert wurden.

Die SAE Paris ist jetzt ein registriertes AATCE (Apple Authorized Training Centre Education) und bietet ab sofort Logic Pro User Zertifizierungen an.

Im Rahmen der Zusammenarbeit mit IRCAM, dem größten Forschungszentrum für Akustik in der französischsprachigen Welt, gab es an der SAE im Januar eine Party, zu der Studenten und Profis eingeladen wurden.

Sennheiser organisierte ein Showcase mit dem Titel "Studio Days" und der SAE Paris. Dabei wurden unseren Audiostudenten Neumann Mikrophone, K+H Lautsprecher und Tascam Produkte präsentiert.

SAE Paris was proud to welcome Ramon Rivero, who directed, among other projects, the motion capture of Peter Jackson's film « Lord of the Rings ». Students taking the Film courses were then able to ask him several technical questions concerning his work methods.

SAE Paris welcomed the Apple showcase entitled « Guitarist and The Mac », where Apple's Logic Pro package as well as products designed by Apogee, Native Instruments, Fender, Waves and Bose were presented.

SAE Paris is now registered as an AATCE (Apple Authorized Training Centre Education). SAE Paris is therefore now offering Logic Pro User certifications. As part of its association with IRCAM (the largest centre for research on acoustics in the French-speaking world), SAE held a party in January, to which both students and professionals were invited.

SAE Paris now includes MacBook laptop computers for students enrolling in long courses. Sennheiser organized a showcase entitled « Studio Days » at SAE Paris; Neumann microphones, K+H speakers and Tascam products were presented to the students taking the Audio courses.

SAE Paris has moved into its new premises – over 2000 square meters. Its neighbours are "Secret Story", the most popular reality show in France, and "Star Academy", the most watched talents show in Europe. The "new SAE Paris" has, among other equipment the largest Icon in France.

## Athen



Yannis Malafis BACC SAE Athen with Andy Cairns

### Therapy? an der SAE Athen

Die irische Rockband Therapy? (Andy Cairns: Gitarre & Gesang, Michael McKeegan: Bass, Neil Cooper: Schlagzeug) trat im Mai auf dem beliebten Vinyl-Festival auf, das jedes Jahr in Athens Technopolis stattfindet. Zusammen mit der lokalen Vorband Cube ließen die Headliner die Bühne zittern und boten ihrer griechischen Fangemeinde eine erstklassige Show.

Am nächsten Tag besuchte die Band zusammen mit ihrem Livetechniker die SAE Athen. Bei der Gelegenheit hielten die Jungs gleich einen Vortrag für die Bachelor-Studenten des Recording Arts Programms und berichteten Live aus der Praxis u. a. zu den Themen Musikindustrie, Gründung und Entwicklung einer Band, Plattenfirmen und technische Pannen. Die Studenten nahmen die Gelegenheit begeistert wahr, von der Erfahrung der sympathischen Iren zu profitieren. Vielen Dank an Therapy?!

### Omar Faruk Tekbilek an der SAE Athen

Ethnologe Omar Faruk Tekbilek gab Ende Juni ein Konzert in Athen und war bei der Gelegenheit auch gerne bereit, mit seiner gesamten Band und dem Produktionsteam einschließlich Manager bei der SAE vorbeizuschauen. Seinen Vortrag über die Musik des Ostens, ihre Verschmelzung mit westlicher Musiktradition und den Erfolg dieses neuen Musikstils besuchten Studenten des Audio Engineering Diploma Programms und des Bachelor-Studiengangs Recording Arts. Die Bandmitglieder gaben währenddessen Anschauungsunterricht in Sachen traditionelle Instrumente. Die Studenten waren begeistert und sind schon auf den nächsten Prominentenvortrag gespannt.



Omar with SAE Athens students

### “Therapy?” at SAE Athens!

“Therapy?” (Andy Cairns: Guitar/Vocals, Michael McKeegan: Bass, Neil Cooper: Drums), one of the most popular music groups of Northern Ireland, came to Athens, Greece, for a concert, participating in the very successful “Vinyl Festival”, which takes place every year in Technopolis, Athens (May 10). The concert was really amazing, both from the Greek support band “Cube” and of course from the headliners “Therapy?”, who satisfied their Greek fans! The next day (May 11), the group, along with their F.O.H. engineer, visited SAE Athens in order to deliver a lecture to the students of the BA (Hons) in Recording Arts. The lecture was about the music industry, forming a band, maintaining a band, record companies, technical issues, etc. The experience gained was really valuable, leaving the best impressions! Thank you, “Therapy?”!

### Omar Faruk Tekbilek at SAE Athens!

On June 25 and 26, Omar Faruk Tekbilek, one of the most distinguished artists in ethnic music, visited Athens for a concert. SAE Athens had arranged with the artist to have the band, the production team, and their manager on SAE’s premises to deliver a lecture to students of the Audio Engineering Diploma and Bachelor of Arts (Hons) in Recording Arts. The lecture was about the music of the East, its integration with Western styles, and how this genre explodes into the music industry. Many musical instruments were demonstrated and explained. It was a valuable experience for all our students, who really enjoyed it.

## Ljubljana

Die vergangenen Monate bescherten uns an der SAE Ljubljana einige Neuerungen, vorneweg natürlich die neue Partnerschaft mit Apple. Da momentan noch kein Direktvertrieb von Apple-Produkten im hiesigen Teil Europas besteht, zogen sich die Verhandlungen etwas in die Länge. Dank der Einigung zwischen SAE, Apple und einem Apple Premium Reseller kann die SAE Ljubljana nun dieselben Studentenrabatte wie andere SAE-Institute anbieten. Ein 1:1 MacBook-Deal ist in Vorbereitung.

Unser Partner Madd ([www.madd.si](http://www.madd.si)) bietet außerdem seit neuem Sonder rabatte für Studenten und Mitarbeiter der SAE an. Madd vertreibt professionelle PC- und Mac-basierte Harddiskrecordingsysteme sowie Computer-Hardware und Kabel und bietet allgemeinen EDV-Support. In Zusammenarbeit mit AudioPro ([musicexports.com](http://musicexports.com)) präsentiert Madd eine Reihe vorkonfigurierter Aufnahmesysteme, die auf Logic Pro, Cubase/Nuendo oder ProTools basieren. Auch AudioPro wird demnächst SAE-Sonderkonditionen für Pro-Audio-Produkte anbieten.

The last few months held quite some excitement for our colleagues at SAE Ljubljana. A major success is the newly formed partnership with Apple. Since there is no direct distribution of Apple products in this part of Europe, negotiations took a lot of time and effort. Thanks to the agreement between SAE, Apple, and an Apple Premium Reseller, SAE Ljubljana can now offer the same student discounts as other institutes of the SAE network. The school is also planning to implement a 1:1 MacBook deal in the near future.

SAE’s local partner Madd ([www.madd.si](http://www.madd.si)) is now offering special SAE student and staff discounts. Madd is a reseller of professional Windows- and Mac-based audio recording systems, computer hardware, professional audio cabling, and provider of general computer support. In cooperation with AudioPro ([musicexports.com](http://musicexports.com)), Madd offers a range of pre-configured audio recording systems, using primarily Logic Pro, Cubase/Nuendo, and ProTools software and hardware components. AudioPro will introduce SAE student discounts on various pro audio products as well.





Final theory exam @ Croatian radio TV in Zagreb, Croatia

Die SAE Ljubljana freut sich mitteilen zu dürfen, dass die erste Gruppe Rundfunktechniker der HRT, Kroatiens öffentlicher Rundfunkanstalt, den AED-Kurs abgeschlossen hat. HRT Radio sendet seit 15. Mai 1926 und machte Kroatien damit zu einem der ersten Länder Zentral- und Osteuropas mit eigener Rundfunkanstalt. Der erste kroatische Fernsehsender wurde auf den Tag genau 30 Jahre später ins Leben gerufen und als historisches Ereignis gefeiert. HRT konnte 2006 ein stolzes Doppeljubiläum feiern: 80 Jahre Radio und 50 Jahre Fernsehen.

Wir sind stolz darauf, unsere Organisationskompetenz und Fachkenntnis im Ton- und Medienbereich einem der größten Rundfunkunternehmen Mittel- und Osteuropas zur Verfügung stellen zu dürfen“, sagt Tonci Bakotin, Schulleiter der SAE Ljubljana und Projektleiter der HRT-Kurse.

Der für die HRT zuständige Dozent ist Gregor Zemljic: Musiker, Produzent, Sound Designer/Engineer, Arrangeur, Performer, DJ und bekennender Liebhaber analoger Synthesizer und klassischer Audiohardware. Gregor, seit September 2006 Mitarbeiter der SAE Ljubljana, hat eine eindrucksvolle Referenzliste, auf der sich neben vielen slowenischen und internationalen Künstlern (Alternative, Pop, Werbung) auch die Single-Auskopplung "Give me your love" aus dem Album „Second Sign“ von DJ Carl Cox befindet. Mehr über Gregor gibt's bei <http://homepage.mac.com/gregorzemljic>.

Wir freuen uns sehr über das positive Echo, das unsere Absolventen in der Industrie hervorrufen. Goran Kuretic und Ivor Pluzaric sind inzwischen erfahrene Pro-Tools-Operator in der Werbe- und Trickfilmproduktion, während Pavle Slabinac für die Beschallungstechnik bei Konzerten kroatischer und internationaler Künstler zuständig ist. Igor Hodak übernimmt die Produktionsabteilung der Slowenischen Philharmonie. Als ausgebildeter Musiker hat er es geschafft, sein klassisches Fachwissen mit dem Praxisbezug der SAE zu vereinen.

Im Herbst ist an der SAE Ljubljana einiges los: Neben dem „SAE Open Day 2007“ gibt es die Pro Tools Masterclass, den Creative-Media-Workshop „From 3D to Flash“ und die besonders für Musiker interessante Podiumsdiskussion „Challenges in Today's Sound Recording - Art and Business“. Teilnehmer erfahren aus erster Hand, wie man eine erfolgreiche Karriere in der Tontechnik, Musikproduktion und der Musikindustrie startet. Gastredner sind u. a. Janez Krizaj, Gregor Zemljic, Simon Krevs, Petar Beluhan, Mitja Reichenberg, Peter Gruden und Martin Zvelc. Zusätzlich werden einige erfolgreiche SAE-Absolventen an der Diskussion über Karrieremöglichkeiten in spannenden und interessanten Medienberufen teilnehmen. Mehr dazu gibt's unter [www.sae.si/workshops](http://www.sae.si/workshops).



Audio workstations

SAE Ljubljana is proud to announce that the first group of broadcast engineers of Croatian Radiotelevision (HRT) have completed the AED program. HRT started to broadcast on May 15, 1926, making Croatia one of the first countries in Central and Eastern Europe to launch its own radio station. Croatian television made its first appearance exactly 30 years later and was hailed as an historical accomplishment at the time. In 2006, Croatian Radiotelevision proudly celebrated the twin anniversaries of 80 years of radio and 50 years of television.

We are happy to provide our organizational skills and audio and media expertise to one of the biggest broadcast companies in this part of Europe,” says Tonci Bakotin, manager of SAE Ljubljana and project leader for the HRT program. SAE's head instructor at HRT is Gregor Zemljic, a musician, producer, sound designer/engineer, arranger, performer, DJ, and self-confessed analog synthesizer and vintage audio gear enthusiast. Gregor, who joined SAE Ljubljana in September 2006, has an impressive credit list, including many successful Slovenian and international clients (from alternative, pop, and advertising) and the acclaimed single "Give me your love" from DJ Carl Cox's 2006 Second Sign album. For more info on Gregor, go to <http://homepage.mac.com/gregorzemljic>.

SAE Ljubljana is also pleased to note that former students have made quite an impression in the industry. Goran Kuretic and Ivor Pluzaric are by now well-versed Pro Tools engineers, doing postproduction work for cartoons and commercials, while Pavle Slabinac is working the FOH-console for big Croatian and International acts. Igor Hodak is taking over production for the Slovenian Philharmonic Orchestra. An academy-trained musician himself, he has managed to combine his classical music expertise with SAE's hands-on training.

Fall is going to be a busy season at SAE Ljubljana. Besides "SAE Open Day 2007", September will bring events such as the Pro Tools Masterclass (21.09.2007), the Creative Media Workshop "From 3D to Flash" (21.09.2007), and (maybe the most interesting event for musicians) the panel discussion "Challenges in Today's Sound Recording - Art and Business" (28.09.2007). Participants will hear from seasoned professionals how best to start a successful career in audio engineering, music production, and the music business. The event will feature guest speakers like Janez Krizaj, Gregor Zemljic, Simon Krevs, Petar Beluhan, Mitja Reichenberg, Peter Gruden, and Martin Zvelc. SAE graduates who have found their place in the industry will join the discussion on career choices in this exciting and rewarding field. For more info, go to [www.sae.si/workshops](http://www.sae.si/workshops).

## Testimonial - Tyler E. Gusich



I stepped off the plane to attend SAE New York not even knowing what a compressor was. Within a year of completing their 9-month, full-time Audio Technology Program, I was working as an assistant-engineer at Manhattan's Electric Lady Studios on projects such as The Roots' /Game Theory/, Christina Aguilera's /Back to Basics/ and

Dave Chappelle's /Block Party /the movie. It was SAE's dedicated faculty, comprehensive curriculum and state-of-the-art facilities that rewarded my passion with the ability to succeed. Truly, the opportunity to get out of an institution as much as one can put in is what makes SAE so special.

Thank you Udo, John and Fred,  
Tyler E. Gusich Gaston de Foix ATP 0904

# International news

## Australien



Neve classic



Peter Karpin (left) @ SAE



Data Storage

### SAE News

#### SAE Brisbane

In der SAE Brisbane haben wir renoviert und das Equipment modernisiert. Die Studenten freuen sich über neue IMac Arbeitsplätze, ein neues Recording Studio mit einer Neve-Vintage-Konsole und viele hochwertige Outboard Effekte.

#### SAE Perth

Bei den diesjährigen West Australian Music Industry Awards gewann SAE Absolvent Dave Parkin sowohl einen Preis als bester Album Produzent/Engineer als auch als bester Studio/Live Engineer. Den Award für den vielversprechendsten Newcomer gewann die Band Mink Mussel Creek, zu der auch SAE Student Richard Ingham (Percussions) gehört.

#### SAE Byron Bay

Um mit den explodierenden Studentenzahlen mithalten zu können, hat die SAE Byron Bay kürzlich eine deutliche Erweiterung der Serverspeicherkapazität vorgenommen. Der sowohl für die Studenten als auch die Mitarbeiter zugängliche Server hat mittlerweile eine Speicherkapazität von 21 Terabyte erreicht. Dieser Schritt war notwendig um den großen Datenmengen der Audio- und Filmprojekte gerecht zu werden.

#### SAE Sydney

An der SAE Sydney wird zurzeit das komplette Erdgeschoss umgestaltet: Neben neuen Arbeitsplätzen und einem größeren Empfangsbereich, entsteht ein 5.1 Surround-Hörsaal mit 70 Plätzen. Die Renovierung des dritten Stocks ist bereits abgeschlossen, es entstanden zwei neue Klassenzimmer und einige neue Büros für Verwaltung und Lehrer.

Die SAE Sydney begrüßte außerdem Peter Karpin zu einem Workshop. Peter Karpin ist als A&R Direktor in der Musikindustrie hoch angesehen. Im Augenblick arbeitet er als BMG Publishing Director und war früher A&R Director für EMI Music und Sony Music Australia.

#### SAE Melbourne

Das SAE Institute Melbourne ist stolzer Sponsor der schulübergreifenden Wohltätigkeitsveranstaltung „Interschool Idol“. Alle Einkünfte dieser Veranstaltung gehen an die Goya Foundation, einer Stiftung, die als eine der letzten Organisationen in Australien Geld für die verarmte Bevölkerung von Ost Timor sammelt. Veranstalter von „Interschool Idol“ ist das Methodist Ladies College, eine der erfolgreichsten und innovativsten Schulen in Melbourne. Die besten Sänger aus sechs Schulen werden sich untereinander messen und dabei Spenden für Australiens nördliche Nachbarn sammeln. Mehr Informationen gibt es unter <http://www.goyafoundation.org>. Dem Gewinner stellt die SAE Melbourne einen sechsstündigen Studiotag im hauseigenen TLA-Studio inklusive einem erfahrenen Engineer zur Verfügung.

#### SAE Brisbane

SAE Brisbane has renovated and upgraded its facilities. The upgrade includes a new IMac Media lab, a new recording studio with a Neve classic, and an exciting range of outboard FX.

#### SAE Perth

For the third year running, SAE Graduate Dave Parkin has taken top prize for Best Record Producer/Engineer as well as Best Sound Engineer (live or studio) at this years West Australian Music Industry Awards. Also picking up an award for Most Promising New Act was Mink Mussel Creek, featuring SAE student Richard Ingham (Percussions).

#### SAE Byron Bay

Data Storage Upgrade - To keep up with the rapid expansion of the Byron Bay campus, a recent investment into upgrading the onsite storage capacity has moved ahead. The server available for students and staff to use has now reached a massive 21 Terabytes in size. The upgrade will provide the perfect infrastructure for the data thirsty projects being pursued by the audio and film students.

#### SAE Sydney

SAE Sydney is currently redesigning its ground floor to expand the reception area. This area will also include a stunning 70-seater 5.1 surround sound auditorium, as well as several workstations and state of the art edit suites. Renovation of the third floor is complete, and it now hosts 2 new classrooms as well as some of the administration and academic staff offices. (We had to make room for that auditorium down there!) Both areas will be formally opened in the coming months and are highly anticipated by both staff and students.

Peter Karpin, legendary Industry A&R director, current BMG Publishing Director, and previous A&R Director for EMI Music and SONY Music Australia, seen in the picture below while at SAE for a Student Industry Workshop.

#### SAE Melbourne

SAE Institute Melbourne is the proud sponsor of the upcoming interschool charity event, Interschool Idol. All proceeds of this inter-school event go to the Goya Foundation, a non-government, non-profit organisation that raises money in Australia to give directly to the impoverished communities of East Timor. It is one of the few aid agencies still offering aid in East Timor. For more information go to <http://www.goyafoundation.org>. The Event is being hosted by the Methodist Ladies College, one of Melbourne's most successful and innovative schools. Six schools will send the cream of their singing crop to compete for prizes and help raise much needed funds for our closest neighbour. First prize is a six-hour recording package, comprised of three hours of tracking time in the amazing TLA studio at SAE Melbourne, two hours of mix-down in our Control 24 Studio and an hour of Mastering. An experienced and professional engineer is included in all stages of the process, with the winner receiving a finished Demo on completion of the project.





## Qantm News

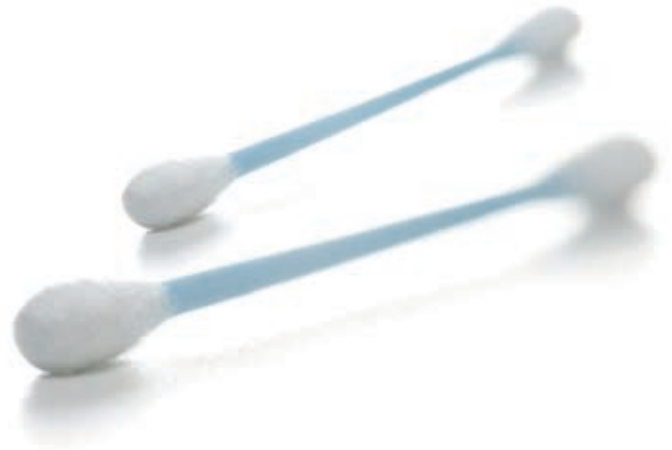
Bryn Giles, seines Zeichens General Manager des Qantm Colleges, hat vor kurzem das Amt des Queensland President der „Australian Interactive Media Industry Association“ (AIMIA) übernommen. AIMIA wurde 1992 als Sprachrohr für die noch junge Interactive-Media-Industrie ins Leben gerufen. Durch eine Reihe von Kooperationen mit der Australischen Regierung, beispielsweise im Rahmen der Digital Action Agenda, hat die AIMIA nicht nur Einfluss sondern auch viele neue Mitglieder gewonnen. Weitere Informationen zur AIMIA unter [www.aimia.com.au](http://www.aimia.com.au)

Den Titel „Game Educator of the Year 2006“ erhielt das Qantm College über ein Internet-Voting des Sumea Launch Pad ([www.sumea.com.au](http://www.sumea.com.au)). Sumea Launch Pad ist die erste Anlaufstelle der australischen und neuseeländischen Spieleindustrie. Im Angebot finden sich eine Reihe von Internet-Foren sowie Stellenangebote und aktuelle Branchennews. Da bei der Abstimmung ausschließlich Leute aus der Industrie teilgenommen haben, hat der Titel für Qantm einen durchaus hohen Stellenwert.

Qantm College's General Manager, Bryn Giles, has recently taken on the role of Queensland President of the Australian Interactive Media Industry Association (AIMIA).

AIMIA was established in 1992 to provide a voice for the then fledgling interactive media industry. Since then AIMIA has continued to grow in both membership and influence, having participated in a number of government initiatives such as the Digital Action Agenda. AIMIA Queensland will host a number of events and forums over 2007 & 2008 that provide critical informational updates to businesses and practitioners working within the digital media space. For more information on AIMIA in general, have a look at the AIMIA website ([www.aimia.com.au](http://www.aimia.com.au)).

Qantm College has been awarded the title of 'Games Educator of the Year' as voted by users of Sumea Launch Pad ([www.sumea.com.au](http://www.sumea.com.au)). The Sumea Launch Pad is the premier site for Australian and New Zealand Game Industry. It hosts forums, job opportunities, and probably has the most up-to-date industry news available. This makes the award even more meaningful to Qantm, since it is judged by the industry.



## ATH-M50, Zeit, auf Ihre Ohren zu achten.



Sie haben ältere Kopfhörer, die exakte Klangwiedergabe und Monitoring garantieren, aber unbequem sind oder mangelnde Schallisolierung bieten?

Vielleicht haben Sie auch schon Varianten professioneller High-End Kopfhörer ausprobiert, die bequem waren, aber nicht monitortauglich?

Versuchen Sie's doch einmal mit dem **ATH-M50** von Audio-Technica: Er wurde für die meisten professionellen Anwendungen konzipiert und vereint präzise Wiedergabe mit langem Tragekomfort.

Die hochentwickelte Treibertechnologie des **ATH-M50** bietet sowohl ausgezeichnetes Power Handling als auch sehr hohen SPL, und das mit einem klaren Sound, der Ihnen ermöglicht, Ihren Mix so zu hören, wie er auch auf Ihren Studio-Monitoren klingen würde.

**ATH-M50, denn Ihre Ohren verdienen ihn.**



 **audio-technica**  
always listening

[www.audio-technica.com](http://www.audio-technica.com)

# Asia & Middle East

## Dubai



Tupac's Band @ SAE Dubai



### SAE Stipendien

Die SAE Dubai hat ein einzigartiges Förderprogramm unter der Schirmherrschaft der „Mohammed Bin Rashid Al Maktoum“-Stiftung angekündigt. Das Programm wird mit freundlicher Unterstützung des Dubai Knowledge Village, der Dubai International Academic City, der Australian Trade Commission und der Australian Education International angeboten. Zugelassen für die geförderten Diplomprogramme in den Bereichen Audio, Film, Animation und Multimedia sind Studenten aus den folgenden Ländern: Ägypten, Sudan, Jordanien, Irak, Palästina, Libanon, Syrien, Pakistan und Indien. Erfolgreiche Bewerber zahlen nur die Hälfte der Kursgebühren.

### Tupacs Band @ SAE Dubai

Die SAE Dubai kann in diesem Jahr bereits auf mehrere erfolgreiche Veranstaltungen zurückblicken. Ein besonderer Höhepunkt war die Tupac-Tribute-Tournee: Mitglieder von Tupac Shakurs ehemaliger Band statteten der SAE einen Besuch ab, bei dem eine Pressekonferenz und ein kurzer Auftritt auf dem Programm standen. Die versammelte Studentenschaft war rundweg begeistert und lockere Interviews, viel Gelächter und eine Bombenstimmung machten die Veranstaltung zu einem Riesenerfolg. Die Band blieb ließ sich von der Atmosphäre anstecken und blieb schließlich fast den ganzen Tag.

### Scholarship Program

SAE Dubai has announced a unique scholarship program for the region, following in the footsteps of the Mohammed Bin Rashid Al Maktoum Foundation. The program is in partnership and with the support of Dubai Knowledge Village, Dubai International Academic City and the Australian Trade Commission & Australian Education International. The scholarship will allow students from Egypt, Sudan, Jordan, Iraq, Palestine, Lebanon, Syria, Pakistan, and India to receive diplomas in either Audio, Film, Animation, or Multimedia. Successful applicants will only be paying 50% of the course fees.

### Tupac's Band @ SAE Dubai

The Dubai campus has also seen its fair share of events this year. One particular highlight was the Tupac Tribute Tour, where members of Tupac's original band visited the school for a press conference and mini concert. The students loved it, and there were interviews, lots of laughs, and a great vibe. The band ended up staying for most of the day, so it really became a great event.

### Shoof TV Competition

SAE Dubai had 3 of their students in the finals of the Shoof TV competition where contestants had to submit their own films, music videos or documentaries. Maja Khawaja, Areeba-Hanif and Mandy Milward all made it through to the final 16 entries of this highly publicized competition.

SAE Dubai had 3 of their students in the finals of the Shoof TV competition where contestants had to submit their own films, music videos or documentaries. Maja Khawaja, Areeba-Hanif and Mandy Milward all made it through to the final 16 entries of this highly publicized competition.

Maja Khawaja





## Kuwait



**Pier Paolo Merlo**

### Neuer Schulleiter für die SAE Kuwait

Pier Paolo Merlo wurde im März zum neuen Schulleiter der SAE Kuwait ernannt. Piers ursprünglicher Berufshintergrund ist die Tontechnik: 2003, nach dem erfolgreichen Abschluss des Audio Engineering Diploma Programms, wurde er in der Verwaltung der SAE Mailand tätig. Im Oktober desselben Jahres wechselte Pier zur internationalen SAE-Zentrale in Byron Bay in Australien, wo er seine Arbeit als persönlicher Assistent von Hauptgeschäftsführer Marco Bettelli aufnahm.

Im April 2004 war er jedoch schon wieder zurück im heimischen Italien, diesmal als Schulleiter der SAE Mailand. Nach dreijähriger Leitung der SAE Mailand ist Pier seit März 2007 in Kuwait, wo er die neueste Niederlassung der SAE verwaltet.

### Prinz Charles zu Besuch an der SAE Kuwait

Seine Majestät der Fürst von Wales, Prinz Charles, traf sich während seines Besuchs des College of Business Administration der Universität von Kuwait mit SAE-Geschäftspartner Abdul Mohsen Abdul Aziz Al Sarawi. Der Prinz, der während seines Aufenthalts über Jugendförderung und Programme für Jungunternehmer sprechen wollte, war hocherfreut, Einzelheiten über SAE zu erfahren, und verbrachte einige Zeit damit, über die entscheidende Rolle des Unternehmens in der zukünftigen Entwicklung der Unterhaltungsindustrie in Kuwait zu diskutieren. Im Anschluss überreichte Abdul Mohsen Sarawi dem Prinzen eine aus Stein und Glas gefertigte und mit dem Logo der SAE versehene Tafel, um Seine Majestät an den Besuch in Kuwait und die Gespräche über die Rolle der SAE in Nahost zu erinnern.

### Bashar produziert sein neues Album an der SAE Kuwait

Kuwait's Popsuperstar Bashar Al Shatti steckt momentan mitten in den Aufnahmen für sein neues Album im Awtar-Studio der SAE Kuwait. Nach dem überwältigenden Erfolg seiner letzten LP „Thani Marra“, die in den Studios der SAE Kuwait entstand, hatte Bashar sich dazu entschlossen, auch für sein drittes Album wieder auf SAEs hochmoderne Technik zu setzen. Die Veröffentlichung ist noch für dieses Jahr geplant.



**Prince Charles visits SAE Institute Kuwait**

### New manager at SAE Kuwait

Last March, Pier Paolo Merlo was appointed new school manager of SAE Kuwait. Pier comes from an audio engineering background: after having successfully completed his Audio Engineering Diploma in 2003, he joined SAE Milano's administration department. In October 2003, Pier became part of the SAE World Headquarter team in Byron Bay, Australia, where he operated as General Manager Marco Bettelli's personal assistant.

In April 2004, Pier went back to his native Italy to become general manager at SAE Milano. Since March 2007, after three years in Milano, Pier is based in Kuwait, where he manages the local institute - the latest addition to the SAE family.

### Prince Charles visits SAE Institute Kuwait

HRH Prince Charles, the Prince of Wales, took some time to meet with SAE Kuwait's business partner, Abdul Mohsen Abdul Aziz Al Sarawi, during a visit to the College of Business Administration at the University of Kuwait. The Prince, who was visiting the university to discuss initiatives to encourage youth development and entrepreneurship in Kuwait, was delighted to learn some of the finer points of SAE Institute and spent quite a few minutes in deep discussion about the role SAE will play in the development of the entertainment technology industries in Kuwait and the vital role that SAE will play in this process. Abdul Mohsen Sarawi then presented the Prince with a beautiful gift of a stone and glass plate, emblazoned with the SAE logo, as a permanent reminder of his visit to Kuwait and his introduction to SAE's role in the Middle East.

### Work in progress: Recording of Bashar's new album at SAE Kuwait

Kuwaiti pop superstar Bashar Al Shatti is currently recording his new album at Awtar Studios / SAE Institute Kuwait. After the huge success of his previous release, Thani Marra, also recorded at SAE Kuwait, Bashar has once again chosen SAE Institute and its state-of-the-art facilities for his third record (to be released in late 2007).

**GSDH**  
www.gsdh.org

## Company Profile - GSDH – Golden Smile Dark Heart

**Owner:**  
Philipp Hartmann  
Steven Mewissen

**Website:**  
www.gsdh.org

**Branch:**  
Multimedia

### Services:

Konzeption (Below the Line & Above the Line), Design, Programmierung (ActionScript, Backendlösungen, Frontend), Animation (Flash, AFX), Layout, Text, Soundproduktion.

### Clients

Verschiedene Werbeagenturen in Deutschland, Österreich, Belgien, Südafrika, verschiedene Klein und Mittelständische Unternehmen, einige Großunternehmen.

### Contact Data:

GSDH  
Heckenrosenstr. 16  
82031 Grünwald  
Tel.: +49 (0) 89 235 159 49  
info@gsdh.org  
www.gsdh.org



**DR. TOM MISNER besucht Jordanien und trifft Würdenträger und Vertreter der Industrie, um die Eröffnung der SAE Amman im Oktober 2007 zu bewerben.**

**DR. TOM MISNER visits Jordan and meets with dignitaries and the industry to showcase SAE'S Amman Campus Opening in October 2007.**

Amman, Jordanien - Dr. Tom Misner stattete Amman einen Besuch ab, um vor Ort die Konstruktionspläne und die Realisierung der inzwischen 49. SAE-Niederlassung zu diskutieren.

Dr. Misner begrüßte die Vision Seiner Majestät König Abdulla bin Hussein für die Zukunft des Landes. Einer der Hauptgründe für die Wahl Jordaniens als Standort für SAE sei, so Misner, das Entwicklungspotential des Landes und seine zentrale Rolle in der regionalen Kommunikationsindustrie. Dr. Misner äußerte sich weiterhin: „Die herrschen-

de Sicherheit und Stabilität, gepaart mit der Orientierung und den Investitionen im Bildungsbereich von Seiten Seiner Majestät König Abdulla bin Husseins und der jordanischen Regierung, wirken eine große Anziehungskraft auf internationale Firmen aus, die hier in dieser Region tätig werden wollen. Deshalb ist die SAE in Amman.“

Bei einem von Senator H.E. Akel Biltaji ausgerichteten Dinner zu Ehren Dr. Misners waren zugegen: Seine Eminenz Eng Bassem Roussan, Minister für Information and Kommunikationstechnologie,

Seine Eminenz Dr. Mohammed Halaïqa, Beiratsvorsitzender des Al Quds College, Mr. Greg Hull, von der Handelsvertretung der australischen Botschaft, Dr. Munib Al Saket, stellvertretender Rektor der Al Balqa Universität, Mr. Radi Al Khas, Generaldirektor der Media City, Mr. Mohammed Olayyan, Generaldirektor von ATV, Mr. Ali Maher, Vorsitzender der königlichen Filmkommission, Mr. Faisal Schbul, Generaldirektor von JTV, Mr. Ibrahim Safadi, Generaldirektor der LUMINUS-Firmengruppe, und Dr. Mustapha Adwan, Dekan des Al Quds College.

Amman, Jordan - Dr. Tom Misner visited Amman, Jordan, to provide firsthand guidance on the implementation and design work of SAE's 49th campus, based in Amman, Jordan.

Dr. Misner heralded His Majesty King Abdulla bin Hussein's vision for Jordan and said that one of the main reasons for SAE to choose Jordan as its 49th location was because of the country's emerging potential as a regional education hub and a regional communica-

tions industry. Dr. Misner said, "Safety, security, and stability, combined with His Majesty King Abdullah's and the government of Jordan's direction and investment in its human capital are significant trademarks to global organizations looking for expansion in the region. That's why SAE is here in Amman."

A dinner to welcome Dr. Misner to Jordan was hosted by H.E. Akel Biltaji, Senator and attended by H.E. Eng Bassem Roussan, Minister of Informa-

tion and Communications Technology, H.E. Dr. Mohammed Halaïqa, Chairman of the Board of Trustees, Al Quds College, Mr. Greg Hull, Australian Trade Representative, Australian Embassy, Dr. Munib AL Saket, Deputy President, Al Balqa University, Mr. Radi Al Khas, CEO, Media City, Mr. Mohammed Olayyan, CEO of ATV, Mr. Ali Maher, Chairman of the Royal Film Commission, Mr. Faisal Schbul, CEO of JTV, Mr. Ibrahim Safadi, CEO LUMINUS Group, and Dr. Mustapha Adwan, Dean of Al Quds College.

## GÜNSTIGES ABO FÜR STUDENTEN UND EHEMALIGE



www.professional-audio.de

**Professional**  
Musik Recording  
Tests • Technik  
**audio**  
MAGAZIN

Das SAE-Institut hat mit Professional audio Magazin ein sehr attraktives Angebot für Euch ausgehandelt. Statt 53 € für das Jahres-Abo zahlen SAE-Studenten mit Einschreibebestätigung nur 33 € (entspricht 37% Rabatt). Ehemalige mit Alumni-Ausweis zahlen nur 43 € (19% Rabatt). Die Versandkosten sind im Preis enthalten (Auslands-Preise bitte anfragen).



Heute noch bestellen mit Angabe von Anschrift, Telefon und E-Mail-Adresse:

Per Fax an 0 22 24 - 988 26 79 oder  
per Mail an [sae-abo@professional-audio.de](mailto:sae-abo@professional-audio.de)

Sonic Media Verlag GmbH

**Bitte die Nachweise  
nicht vergessen!**



# Need help doing your media project?



# ... CALL 301



**STUDIOS 301**

**Studios 301 GmbH**  
Unter Kirschen 8  
D-50827 Köln  
+49 - (0)221 - 530 406 1  
infokoeln@studios301.com  
www.studios301.com

**301 Interactive**  
Bayerwaldstr. 46  
D-81737 München  
+49 - (0)89 - 856 385 39  
info@301interactive.de  
www.301interactive.de



**301 INTERACTIVE**

## India



### SAE India kooperiert mit der Dibrugarh University

Die Dibrugarh University wurde vor über 40 Jahren laut Beschluss der gesetzgebenden Versammlung von Assam gegründet, ist von der indischen Regierung zugelassen und ist Mitglied des Verbandes indischer Universitäten (AIU) und des Verbandes der Universitäten des britischen Commonwealth (ACU). Die angebotenen Studiengänge werden von allen indischen und internationalen Universitäten anerkannt.

Die Universität unterhält strategische Partnerschaften mit Vikalp Trust in Neu-Delhi sowie der Firma AAT, welche sämtliche Schulen der SAE in Indien leitet.

Gemäß dem getroffenen Abkommen findet ein Teil des Unterrichts in den Bereichen Sound Engineering, Graphics & Animation, Digital Filmmaking und Game Design and Development in einem SAE Zentrum auf dem Gelände der Universität statt. Für die Anfangsphase sind Kurzurse für Studenten der Universität und angeschlossener Lehrinstitute geplant. Dank einer weiteren Übereinkunft der Dibrugarh University mit den SAE Niederlassungen in Mumbai, Chennai, Delhi und Bangalore können die Diplom- und Degree-Kurse in Zukunft gemeinsam angeboten werden.

### SAE India ties up with Dibrugarh University

Dibrugarh University, established four decades ago under the Dibrugarh University Act, enacted in 1965 by the Assam Legislative Assembly, is a UGC recognized university and a member of the Association of Indian Universities (AIU) and the Association of Commonwealth Universities (ACU). The degree courses offered by the institution are recognized by all universities in India and abroad on a reciprocal basis.

Dibrugarh University has entered into a cooperative agreement with Vikalp Trust, New Delhi, and AAT (I) Ltd, which run SAE College India.

Under the agreement, all media studies, such as Audio Engineering, Graphics & Animation, Digital Filmmaking, and Games Design and Development, will be started at the University campus through this outsourced arrangement. The centre at the university campus will offer short term courses for students of the university and its affiliated colleges. The University has also entered into an arrangement with affiliated SAE colleges in Mumbai, Chennai, Delhi, and Bangalore to offer diploma and degree courses in the previously mentioned disciplines.



### Erfolgreiche Stellenvermittlungsinitiative der SAE Indien

#### SAE India proud of its Placement programs

SAE Indien kann sich einer durchweg fabelhaften Vermittlungsquote ihrer Absolventen rühmen, denn mit 90 % ist sie ganz vorne mit dabei. Am 22. Juni hielten die Branchenführer Big FM 92.7 und Real Image an der SAE Chennai eine Infor-

mationsveranstaltung mit dem Ziel ab, neue Mitarbeiter anzuwerben. Von den 45 anwesenden SAE-Studenten unterschrieben 8 gleich im Anschluss einen Arbeitsvertrag.

SAE India has a long and successful history of job placement of its graduates. With a placement rate of more than 90%, SAE India leads the way. On June 22, two big players in the Indian media in-

dustry, 'Big FM 92.7' and 'Real Image', visited the SAE Chennai campus to recruit students. Of the 45 SAE students attending the recruitment process, 8 received job offers right after the seminar.

Mit seiner unablässig wachsenden Wirtschaft besitzt Indien die weltweit größte Film- und Musikindustrie und hat folglich einen immerwährenden Bedarf an hochqualifiziertem Personal.

As one of the fastest growing economies in the world, India holds the biggest film and audio industry on this planet with a huge demand for highly qualified staff.

## Meet Your Heroes

### Laurence Adalian von der SAE Byron Bay tourt durch Asien und Nahost

#### Laurence Adalian from SAE Byron Bay touring through Asia & Middle East



„Moving Forward“ war das Motto der diesjährigen „Meet Your Heroes“ Tournee durch Asien und Nahost. Laurence Adalian, langjähriger Dozent am SAE Institute in Byron Bay, trat eine Rundreise durch sieben Schulen an, um kostenlose Seminare für Alumni, Studenten und Interessenten abzuhalten.

Er ging in seinen Vorträgen näher auf die Chancen und Probleme ein, denen Absolventen beim Einstieg ins Berufsleben in der Film- und Fernsehindustrie begegnen. Außerdem verriet Laurence einige Tricks aus der Videopostproduktion (einschließlich Visual Effects und Compositing) und gab wertvolle Tipps zur Karriereplanung.

Mit über 450 teilnehmenden Studenten und Fachleuten an sieben Schulen war die Tournee ein voller Erfolg.

„Moving Forward“ was the title of this year's "Meet Your Heroes" Tour in Asia & Middle East. Renowned senior lecturer Laurence Adalian from SAE Institute Byron Bay was sent on a tour through 7 schools in Asia and Middle East in order to conduct a series of free workshops for alumni and current and prospective students.

The talk constituted an overview of the hurdles and possibilities the film and TV industry hold for students moving into the professional world from the educational arena. It included advice about video post production (including visual effects and compositing projects), as well as strategies to enter and establish a career as an industry professional upon graduation from SAE Institute.

The workshops were a total success, with over 450 students and industry professionals participating in 7 schools.





## Bangkok



The Neotek Elite console recently installed in the 24-track studio at SAE Bangkok



New SAE Bangkok manager Elliot Hudson with a 3 month old tiger cub

### Personalwechsel im „Land des Lächelns“

SAE Bangkok freut sich, einen neuen Schulleiter willkommen heißen zu dürfen: Elliot Hudson ersetzt Daniel Choo, der die Schule seit 2003 verwaltet hat. Elliot ist Absolvent der Diplomstufe und des Bachelor Programms der SAE Byron Bay. Seine Laufbahn an der SAE Singapur begann er als Supervisor, gefolgt von einer raschen Beförderung zum Dozenten und Kursleiter. Daniel wird sich in Zukunft unserer neuen Schule im jordanischen Amman widmen. Alles Gute und viel Glück!

### Grammy-Preisträger als Gastdozent an der SAE Bangkok

Das SAE Institute Bangkok hatte die Ehre, Mastering-Engineer Woody Pornpitaksuk als Gastdozent im Audio Engineering Programm begrüßen zu dürfen.

### Management change in the 'Land of Smiles'

SAE Bangkok has welcomed a new manager to the school: Elliot Hudson is replacing Daniel Choo, who managed the school since 2003. Elliot is a former student of SAE Byron Bay, where he completed both his diploma and BA. Elliot started his career with SAE Singapore as a supervisor and quickly rose to instructor and course coordinator. Daniel moves on to our new school in Amman, Jordan - we wish him the best of luck!

### SAE Bangkok welcomes a Grammy Award-winning mastering engineer

SAE Institute Bangkok was pleased to welcome Grammy Award-winning mastering engineer Mr. Woody Pornpitaksuk recently to give a guest lecture to our Audio Engineering students on the mastering process.

Woody, der 2001 einen Grammy für seine herausragende Arbeit an einer Sammlung verschiedener Titel von Louis Armstrong („The Complete Hot Five and Hot Seven Recordings“) erhielt, verriet unseren Studenten Wissenswertes zum Thema „Mastering“.

### Eine Legende findet ein neues Zuhause

Die SAE Bangkok nahm vor kurzem das berühmte Neotek Elite Mischpult von der Niederlassung in Byron Bay in Empfang. Es wird gemunkelt, dass die Konsole, die ursprünglich aus einem schwedischen Tonstudio stammt, bei einigen der legendären Aufnahmen der Kultband ABBA zum Einsatz kam. Sie ersetzt das Soundcraft DC-2020, das momentan unsere 24-Spur-Regie 1 ziert, und wird zusammen mit einem Pro Tools TDM-System betrieben werden.

Our Audio Engineering students had the privilege of learning about the mastering process and techniques from Woody, who won the Grammy in 2001 for his work on the Louis Armstrong collection (“The Complete Hot Five and Hot Seven Recordings“).

### A legend finds a new home

SAE Bangkok recently took purchase of the infamous 'Neotek Elite' console, which was previously installed in Byron Bay. The console has a rich history, originally being purchased from a studio in Sweden, where it is rumored to have played a part in some of ABBA's legendary recordings. The desk replaces the Soundcraft DC-2020, previously residing in our 24-track studio 1 and will be coupled with a Pro Tools TDM system.



# RECORDING FÜR ALLE!

- **Special**  
Abbey Road Studios
- **Praxisreihe**  
E-Gitarren  
mikrofonieren
- **Feature**  
Mixtricks der  
Top Engineers
- **Tests**  
Korg ZERO 8  
Digidesign RM2  
Line 6 Pocket POD  
uvm.

monatlich  
im Handel



www.soundandrecording.de

## Singapore



**New studio**



**New floor**



**Screening students**

### SSL zu Besuch bei SAE Singapur

Am 18. Juni 2007 nahmen Studenten der SAE Singapur an einer Produktdemonstration für die neue SSL AWS 900+ teil. Produktspezialist Sam Whetmore und Verkaufsleiter Paul Lindsay von Solid State Logic stellten die neueste Version der SSL AWS 900 vor, die sich an der Schule bereits im Studioeinsatz befindet. Mehr als 60 Studenten und Fachleute nahmen an der beeindruckenden Vorstellung teil.

### Die SAE Singapur wächst und wächst

Die SAE Singapur wird immer größer! Um dem erweiterten Kursangebot und wachsenden Studentenzahlen Rechnung zu tragen, wurden die Räumlichkeiten der Schule um ca. 200 m<sup>2</sup> erweitert. Auf diese Weise fanden ein Empfangsbereich, mehrere Büros, ein Aufenthaltsraum und eine Tonregie in der plötzlich wie neu erscheinenden SAE Singapur Platz.

### SSL comes to SAE Institute Singapore

On June 18, 2007, SAE Institute Singapore students were treated to a presentation and demonstration of the new SSL AWS 900+. Product specialist Sam Whetmore and sales manager Paul Lindsay of Solid State Logic showcased the latest version of the SSL AWS 900, which is already an integral piece of equipment at the school. Over 60 students and industry professionals participated in the hands-on demonstration.

### More space for SAE Institute Singapore

SAE Institute Singapore is growing and has expanded its premises by 2000 square feet! In order to accommodate it increased student numbers intake and new courses. Singapore's enhanced features include a new reception, management & teacher's offices, an additional lounge and a brand-new large recording studio.

## Kuala Lumpur



**Victor Neschaut**



### Filmemacher aus Hollywood an der SAE Kuala Lumpur

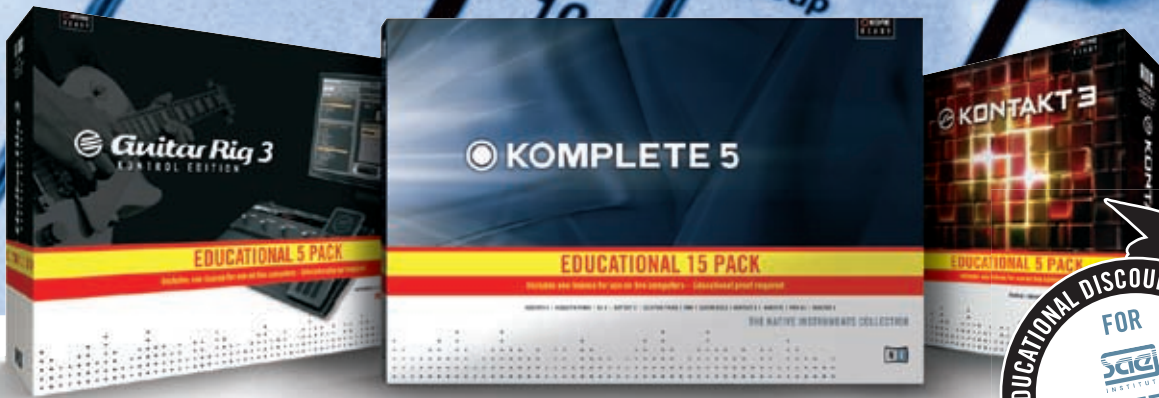
Die SAE Kuala Lumpur darf einen Promi im Digital Film Bereich willkommen heißen. Hollywood-Profi Victor Neschaut hat sich der SAE vor kurzem als Vollzeitlehrkraft angeschlossen und wird unsere Studenten in die Geheimnisse des Filmemachens einweihen. Mit mehr als 20 Jahren Erfahrung als Drehbuchautor, Produzent und Regisseur ist er ein großartiger Neuzugang in unserem Team talentierter und professioneller Filmdozenten.

### Hollywood film maker at SAE Kuala Lumpur

SAE Kuala Lumpur is proud to announce a new faculty member for the Digital Film Department. Victor Neschaut from Hollywood California has joined the school recently as a fulltime faculty member and is set to bring the standards of Hollywood filmmaking and instill them into the young Malaysian minds at the school. Neschaut has over 20 years of experience in the areas of filmmaking, producing and directing and will therefore strengthen an existing pool of talented and professional team of lecturers at the school.

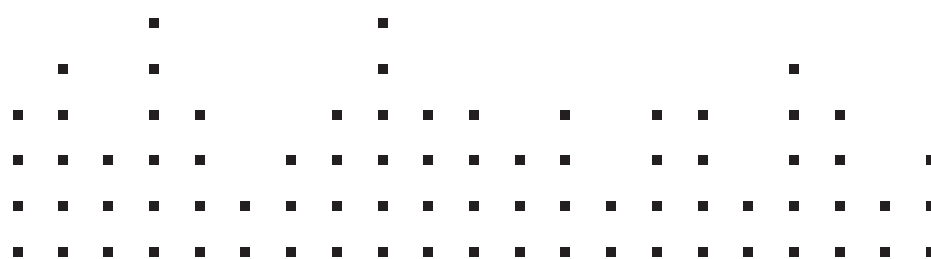


# ESCAPE THE ORDINARY



Native Instruments products are the industry standard for sampling, synths, guitar tones and way more – the first choice of professional studios and musicians alike. From the emulations of legendary vintage gear to the most futuristic instruments imaginable: a wide selection of the NI product range is now available at special educational prices.

[www.native-instruments.com/edu](http://www.native-instruments.com/edu)



**NI** NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND



# USA

## Miami



Vincent di Pasquale

SAE Miami Absolvent Vincent di Pasquale hat seit dem Abschluss des Audio Programms 2002 ununterbrochenen Erfolg. Nachdem er den überhaupt ersten Kurs an der SAE Miami erfolgreich abgeschlossen hatte, schloss sich Vince der Toningenieurscrew der weltbekannten Hit Factory / Criteria-Studios an. Diese begehrte Position half ihm dabei, seine Mixing-Fähigkeiten weiter zu verbessern. Bei Jobs mit internationalen Superstars wie z. B. Missy Elliot, Timbaland, Scott Storch, Justin Timberlake, Jay-Z und The Neptunes erhielt er den Feinschliff. 2003 gründete er zusammen mit seinem Partner Ean Sugerman die eigene Produktionsfirma „SugarDip Productions“. Von seinem Heimstudio aus arbeitete er hart und wirkte bei der Veröffentlichung von mehr als 40 Remixes mit, wie z. B. bei Nelly Furtados „Man Eater“. Seine Leidenschaft für die Arbeit brachte ihm in nur vier Jahren fünf RIAA Goldplatten und eine RIAA Platinplatte ein! In letzter Zeit demonstrierte er seine überragenden Mixing-Fähigkeiten mit Logic Pro auf verschiedenen „Professional-Audio“-Veranstaltungen für Apple, wie der NAMM 2007 in Los Angeles. Für Vince ist Erfolg aber nicht nur in Albumverkäufen und Recording-Sessions mit Superstars messbar. Er legt besonderen Wert darauf, weiterhin Teil des Kernteams der SAE Miami zu sein – dafür findet der Vielbeschäftigte immer Zeit.

SAE Miami graduate, Vincent di Pasquale has had a non-stop success since completing the Audio Program in 2002. After graduating from the school's first intake, Vince joined the Engineering staff of the world-renowned Hit Factory / Criteria Studios. The coveted position helped him to further develop and hone his mixing skills working with international superstars such as Missy Elliot, Timbaland, Scott Storch, Justin Timberlake, Jay-Z and The Neptunes among others. In 2003 Vince formed his own production company called "SugarDip Productions" with partner Ean Sugerman. Laboring away in his custom home studio, Vince helped turn out over 40 remix titles including Nelly Furtado's "Man Eater". This labor of love has earned them five RIAA Gold and one RIAA Platinum record in the span of just four years. Most recently he has been demonstrating some of his mixing mastery with Logic Pro for Apple at professional audio events such as NAMM 2007 in Los Angeles. For Vince, success isn't just measured in albums sales and super star recording sessions. He still finds time to be a core part of the SAE Miami team.

## New York



Beatbox artist Kid Beyond

**Ableton Live Usergroup am 10. Mai und 11. Juli**  
Am 10. Mai veranstaltete die SAE New York die „Ableton Live Usergroup“ und präsentierte als Hauptact den legendären Beatboxer Kid Beyond aus Brooklyn, New York. Indem er seine eigene Stimme live auf der Bühne loopt, legt Kid Beyond seine soulige Stimme auf unterschiedlichen Spuren über die vorher aufgenommenen Beatbox-Beats und Stimmeninstrumente – und erzeugt so eine erstaunliche Mischung elektronischer Pop-Musik.

Beim zweiten Treffen der Usergroup am 11. Juli demonstrierte Matt Moldover seine Arbeit als „Herr der Controller“. Er erklärte, wie er live eigene Reaktor-Patches und „Frankensteinsche“ MIDI-Controller integriert, um seine eigene Art von „Mischmaschinstrumenten“ zu erzeugen. Des Weiteren präsentierte er einige seiner Arbeiten aus dem Projekt „Octamasher“.

**Remix Hotel vom 18. bis 20. Mai in New York**  
Remix Hotel New York ([www.remixhotel.com](http://www.remixhotel.com)) kehrte wieder einmal in der SAE ein, um ein aufregendes Wochenende voller Produktdemonstrationen, Diskussionsrunden, Workshops und besonderer Auftritte von Just Blaze, Rob Swift, Hank Shocklee, Vernon Reid, Kode-9, Buckshot und vieler anderer zu präsentieren.

### SAE New York hosts Ableton Live Usergroup on May 10 and July 11

SAE New York hosted the Ableton Live usergroup on May 10th, 2007, featuring legendary Beatbox artist Kid Beyond from Brooklyn, New York. Looping his voice live on stage, Kid Beyond layers his soulful lyrics over his own beatboxing and vocal instrumentation – creating an astounding brew of pop electronica.

On the second event, Matt Moldover demonstrated how he performs as a Controllerist. He explained how he has integrated Live with custom Reaktor patches and „Frankensteined“ MIDI controllers, creating his own style of mashup instrument. He will also show some of his „Octamasher“ project and answer questions.

### SAE New York hosts Remix Hotel on May 18-20

Remix Hotel New York ([remixhotel.com](http://remixhotel.com)) returned to SAE NY for an amazing weekend of product demos, music industry panels, workshops and special appearances by Just Blaze, Rob Swift, Hank Shocklee, Vernon Reid, Kode-9, Buckshot and many more.



## Atlanta



Front of SAE Atlanta



Icon

Atlanta ist der aufstrebende Stern am Musikhimmel der USA und damit die ideale Umgebung für den fünften Standort der SAE in den USA. Als jüngstes Mitglied der USA-Niederlassungen steht das SAE Institute Atlanta kurz vor der Fertigstellung. Auf 1625 qm mitten Stadtzentrum befinden sich 20 Aufnahmestudios und Digital Workstations. Zur Ausstattung gehören Digidesign Icon, Neve VR60, SSL G+, Yamaha 02R 96, Digidesign D-Command und viele weitere Studiostandard-Prozessoren. Die Studios wurden vom weltbekannten Studiobauer Michael Cronin gebaut.

Nicht nur die Einrichtung auch die Mitarbeiter sind top: Schulmanager Chris Davie arbeitet seit über fünf Jahren für die SAE, er leitete vor seinem Umzug die Schule in Miami. Davie hat als Toningenieur bereits mit Vince Gill, George Strait und Trisha Yearwood gearbeitet. Unser Head Instructor Audio, Joshua Grau, hat als Musiklehrer einen Master Abschluss der Florida Atlantic University und bringt über 24 Jahre Erfahrung in Musikbusiness und Ausbildung mit. Joshua ist selbst ein versierter Musiker, er hat eine Reihe von Alben veröffentlicht, die ihm sogar eine goldene Schallplatte eingebracht haben. Auch Dozent Scott Kieklak darf eine Reihe von goldenen und Platinschallplatten auf sein Konto verbuchen: Während seiner Jahre als Engineer und Produzent bei der Produktionsfirma Hit Factory Criteria in Miami, Florida, arbeitete er für bekannte Künstler wie Beyoncé, Shakira, Missy Elliot und Collective Soul.

Wer das Institute und seine Mitarbeiter kennen lernen will, sollte vom 20. bis 22. September vorbeischauen. Dann findet dort das „Remix Hotel Atlanta 2007“ statt. Mehr Informationen zu „Remix Hotel“ gibt es unter [www.remixhotel.com](http://www.remixhotel.com).

SAE Atlanta nearing completion of its 17,500 square foot campus in downtown Atlanta Georgia. Atlanta has become one of the newest expanding music towns in the United States and is the perfect site for the fifth SAE location in the USA. The new campus boasts an outstanding staff and 20 recording studios and digital workstations built by world-renowned studio builder Michael Cronin. School Director Chris Davie has served with SAE for over five years as the former Director of SAE's Miami Campus prior to relocating to Atlanta. Davie's engineering credits include Vince Gill, George Strait and Trisha Yearwood. Head Instructor Joshua Grau holds a Masters in Music Education from Florida Atlantic University. Grau's experience in the music and educational industry spans 24 years. He is an accomplished musician whose work can be heard on numerous commercially released albums earning him a certified gold record award. Instructor Scott Kieklak joined SAE after many years of engineering and producing out of the Hit Factory Criteria in Miami Florida. He has earned numerous gold and platinum records with artist such as Beyoncé, Shakira, Missy Elliot and Collective Soul to name a few. Talents like this find themselves at home teaching in the numerous studios and workstations found in the SAE Atlanta campus. The campus boasts a Digidesign Icon, Neve VR60, SSL G+, Yamaha 02R 96, Digidesign D-Command and plenty of other industry standard processors. SAE Atlanta will also be the site of the 2007 Remix Hotel Atlanta September 20-22, 2007.

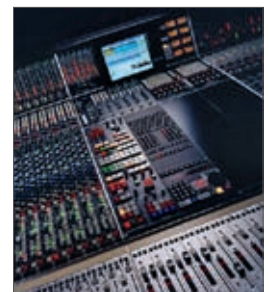
## Nashville



Alan Shacklock



Harold Bradley



Neve 88R

### Alan Shacklock neuer Fachbereichsleiter Audio

Die SAE Nashville heißt den Multiinstrumentalisten, Komponisten, Arrangeur und Produzenten Alan Shacklock als neuen Fachbereichsleiter Audio herzlich willkommen. Alan ist klassisch ausgebildeter Absolvent der Londoner Royal Academy und hat einen Master-Abschluss des England's College of Music. Er ist einer der Gründer der British Record Producer's Guild und

### New Staff

SAE welcomes multi-instrumentalist, composer, arranger, and producer Alan Shacklock as Head Instructor of SAE Nashville. Alan is a classically trained graduate of London's Royal Academy and holds a Master's Degree from England's College of Music. He was a founder and board executive of the British Record Producer's Guild along with chairman Sir George Martin and

war, zusammen mit Präsident Sir George Martin und Kollege Alan Parsons, ehemaliges Mitglied im Führungsausschuss. Neben drei Grammy Nominierungen wurden mehrere seiner Produktionen mit Platin-, Gold- und Silber-Schallplatten geehrt. Während dieser Produktionen arbeitete er in einigen der renommiertesten Tonstudios der Welt, zum Beispiel Abbey Road (UK), Ocean Way (LA), Electric Ladyland (NYC).

#### Neu & verbessert!

Die tontechnischen Möglichkeiten der SAE Nashville wurden durch die Anschaffung einer Neve 88R-Konsole erheblich erweitert. Kürzlich wurde auch ein ProTools-HD-System im Neve-Studio installiert, um den komfortablen Austausch mit dem im SSL 4000-Studio aufgenommenen Material zu ermöglichen.

#### Harold Bradley zu Besuch in der SAE

Harold Bradley, „Musician’s Hall of Fame“-Gitarrist und Präsident der Nashville Association of Musicians Local 257, präsentierte den SAE Studenten eine sehr aufschlussreiche Unterrichtseinheit über die Geschichte des Musikbusiness’ in Nashville und vermittelte einen Einblick in seine Arbeit mit legendären Künstlern wie Elvis Presley, Buddy Holly und Hank Williams, Harold Bradley war der erste Präsident der National Academy of Recording Arts and Sciences (NARAS) Nashville und ist heute Mitglied des Board of Governors für die Organisation des Grammys. Den einzigartigen Sound des produktiven Studiogitarristen Bradley kann man in zahlreichen Hits wie „Crazy“ von Patsy Cline, „Only the Lonely“ von Roy Orbison oder Tammy Wynette’s „Stand By Your Man“ hören.

colleague Alan Parsons. Alan is a three-time Grammy nominee and has multiple platinum, gold and silver discs from projects he produced in some of the record industry’s leading recording studios including Abbey Road (UK), Ocean Way (LA) and Electric Ladyland (NYC).

#### New & Improved!

SAE Nashville acquires the Neve 88R premiere analog recording console. ProTools HD was recently installed in the Neve studio therefore making it possible to mix sessions recorded in the SSL 4000 Studio as well.

#### Harold Bradley visited the SAE

Musician’s Hall of Fame guitarist and President of Nashville Association of Musicians Local 257, Harold Bradley visits SAE Nashville. He presented a lecture to SAE students about the history of music business in Nashville and shared his insight on working with legendary artists such as Elvis Presley, Buddy Holly and Hank Williams, Harold Bradley was the first president of NARAS’ Nashville chapter and continues as a member of the Grammy organization’s Board of Governors. A prolific studio musician, Bradley’s signature guitar sound can be heard on various hits including “Crazy” by Patsy Cline, “Only the Lonely” by Roy Orbison and Tammy Wynette’s “Stand By Your Man”.

## Los Angeles



Neve DFC theatre

Anfang des Jahres veranstaltete die SAE LA ein Seminar mit dem legendären Produzenten und Engineer Ken Scott. Das Seminar mit dem Titel “Me & Mr. Jones” fand im Neve DFC Theater der SAE LA statt. Scott sprach über seine Erfahrungen während der Arbeit mit David Bowie und erklärte die Produktion Spur für Spur. Scotts Credits umfassen Künstler wie The Beatles, Elton John, Pink Floyd und Jeff Beck.

Im Mai 2007 machte die “Producing a Hit Song Series” Halt an der SAE LA. Diese werden von der „National Association of Record Industry Professionals“ veranstaltet und es geht – natürlich – um die Produktion von Songs. Dabei stehen namhafte Produzenten wie Desmond Child, The Underdogs, Derek Bramble und Rick Nowels bereit, um die Teilnehmer zu beraten, ihnen zu helfen und Tracks zu beurteilen.

Ritch Esra, Verleger von “The Music Business Registry” ist neuer Dozent an der SAE LA. Esra begann seine Karriere bei A&M und Arista und blickt seitdem auf über 20 Jahre Erfahrung im Musikbusiness zurück. Er hat Artikel für Music Connection, BAM, LASS Music Paper, den New England Performer sowie den Musician geschrieben. Darüber hinaus unterrichtete und arbeitete Esra im Beraterausschuss des Department of Performing Arts an der UCLA (University of California, Los Angeles). LA Absolvent Braden Kimball (seine Credits umfassen Filme wie: Transformers, Pirates of the Caribbean II, Blood Diamond) ist ebenfalls neues Mitglied in der Dozentencrew der SAE LA – Herzlich willkommen!



Derek Bramble (mid)

January, 2007. Legendary Producer/Engineer Ken Scott’s seminar, “Me & Mr. Jones” in our Neve DFC theatre. Mr. Scott shared his experiences working with David Bowie, track-by-track. His long list of other credits include such artists as The Beatles, Elton John, Pink Floyd and Jeff Beck.

SAE Institute and the National Association of Record Industry Professionals (NARIP) launch the “Producing a Hit Song Series” Producers including Desmond Child, The Underdogs, Derek Bramble and Rick Nowels at SAE LA giving advice, talking shop and critiquing tracks in the Neve DFC theatre.

Ritch Esra, publisher of The Music Business Registry on faculty is new lecturer at SAE LA. With over 20 years of experience in the music business, Mr. Esra’s career began at A&M and Arista. He’s written for the Music Connection, BAM, LASS Music Paper and the New England Performer and Musician, as well as taught and served on the board of advisors for the Department of Performing Arts at UCLA.

LA graduate Braden Kimball (credits include: Transformers, Pirates of the Caribbean II, Blood Diamond) joins the SAE LA teaching staff.



**SO YOU EARNED YOUR DEGREE?  
NOW YOU WANT TO TAKE IT FURTHER?**



## **SAE Graduate College**

**Earn a professional masters degree**

**Study anywhere**

**Study without attendance**

**Create your leadership future**

**Broaden your career opportunities**

[www.saegraduatecollege.com](http://www.saegraduatecollege.com)

**THE WORLD  
IS YOUR  
CLASSROOM**



IN ASSOCIATION WITH





Adrian Hüttel



Ingo Clemens

# Adrian H. M. Hüttel & Ingo Clemens

**Adrian Hüttel** begann seine Karriere 1999 mit einer Ausbildung zum Fotografen, die er im Jahr 2002 erfolgreich abschloss. Fortan durfte er sich Fotograf schimpfen und unternahm erste Gehversuche in der Branche. Einige Zeit später erkannte er, dass ihm das statische Bild allein nicht genügt; erste Gedanken kamen auf, sich auch mit dem bewegten Bild zu beschäftigen. Gesagt, getan. Im Jahr 2005 belegte er am SAE Institute Köln das Digital Film und Animation Programm, das er 2007 ebenfalls erfolgreich abschloss.

Bereits im ersten Monat des Studiums drehte Adrian seinen ersten Film zusammen mit Jan Peiniger. Mit diesem Film sicherten sich die Beiden einen Platz in der Endrunde der Shocking Shorts Awards bei den Filmfestspielen München. Aufgrund des großen Erfolgs wurde der Film auch prompt von Universal gekauft und ist nun seit Juni 2007 auf Premiere 13th Street zu sehen. Darüber hinaus wird der Film auch auf der Shocking Shorts DVD veröffentlicht. Zwei Jahre nach seinem Debüt-Projekt hat Adrian in diesem Jahr den Kurzfilm "Run" gedreht. Dieser befindet sich im

Moment in der Postproduktion, doch bereits jetzt plant er zwei neue Filme: noch diesen Sommer einen Kurzfilm mit dem Titel "Mutterliebe" sowie einen Kinofilm ab dem ersten Quartal 2008.

Neben seinen Erfolgen als Regisseur hat Adrian sich inzwischen als Cutter sowie Kameramann bei verschiedenen Produktionen und Projekten behauptet. Zu seinen Credits zählen u. a. Produktionen mit oder für: Dieter Hallervorden, Hape Kerkeling, Maddin Schneider, Recording Magazin, Pro7 Märchenstunde und Angelo Kelly.

**Ingo Clemens** ist Head Instructor für den Bereich Digital Film & Animation am SAE Institute Köln und zudem freiberuflicher Digital Artist für alles, was mit Animationen zu tun hat. Das war nicht immer so, denn eigentlich hat alles ganz anders angefangen. So war er in seiner Jugend begeisterter Musiker und hatte über seinen Gitarrenlehrer die Möglichkeit erste Studiouluf zu schnuppern. Später kaufte sich Ingo als Teilhaber ins ILS Studio ein und verbrachte dort viel Zeit mit Aufnahmen und Soundbasteleien. Von dort zur Ausbildung als Audio Engineer an der SAE war es nur ein kleiner Schritt: Im März 1994 begann er den Kurs in Frankfurt.

Engineer Kurs. Als nur wenig später der erste Kurs zum Multimedia Producer startete, war Ingo sofort von der 3D-Animation fasziniert. Innerhalb kurzer Zeit machte er enorme Fortschritte, so dass er schon bald sein Wissen auch als 3D-Dozent unter Beweis stellen konnte.

Animago 2001 prompt den ersten Platz in seiner Kategorie. Zu dieser Zeit starteten in Hamburg die Planungen für den ersten Digital Film Making Kurs, den Ingo im Auftrag der SAE eigenverantwortlich aufzog. Er entwickelte nicht nur die Unterrichtsinhalte, sondern übernahm auch die Kursleitung für die erste Ausbildungsklasse im Jahr 2003. Gleichzeitig war er hauptverantwortlich für den parallel laufenden Digital Animation Kurs und übernahm auch dort viele Unterrichtsstunden.

Just zu der Zeit, als Ingo seine Ausbildung erfolgreich abgeschlossen hatte, öffnete die SAE für den Standort Köln das erste Mal die Türen und so bot sich für ihn die Gelegenheit dort als Supervisor einzusteigen. In Folge übernahm Ingo den einen oder anderen Unterricht für den damaligen Tonassistenten und ebenso für den Audio

Nebenbei arbeitete Ingo weiterhin im Tonstudio. Mit aktuellster Technik machten sich er und sein Team einen Namen als Dienstleister für Recordings, Mastering und CD-Publikationen. Innerhalb weniger Jahre erkämpften sie sich so eine führende Position im Ruhrgebiet und besonders in Ingos Heimatstadt Essen. Weil sein Zeitplan langsam eng wurde, reduzierte er den Unterricht auf Akustik-Kurse, die ihm aufgrund seiner Tätigkeit als Acoustic Consultant für Studioprojekte sehr am Herzen lagen.

Nach Einführung des Digital Film & Animation Kurses teilte er sich die Position als Head Instructor mit seinem Kollegen Christian Bartsch und begann, sich auch außerhalb der SAE mehr auf den reinen Animationsbereich zu konzentrieren. Heute nimmt seine freiberufliche Tätigkeit für u.a. Porsche, Bitburger und Sony den größten Teil seiner Zeit ein. Trotzdem kommt er immer wieder gerne als Gastdozent an die SAE Standorte Hamburg, Frankfurt und Stuttgart, um sein Wissen an die Studenten weiterzugeben.

Mit der Auflösung seines Studios 1999 konnte er sich ungehindert auf sein neues Fachgebiet stürzen und belegte mit einer Animation beim

## Testimonial - Khaled Lowe



Thank you so much for the great adventure that was SAE! I've really been impressed with everything I learned in the course. From developing a concept with storyboards, shot-lists etc right through to all the cutting edge post-production techniques and filmmaking finesse that I now use on a fulltime basis. Thank you so much. The level and range of tuition has really

let me begin to take on the industry at a high level! Here's to goodtimes and good friends!

Keep in touch  
Khaled

Digital Film Making Diploma (2006)



# Adrian H. M. Hüttel & Ingo Clemens

**Adrian Hüttel** began his career in 1999 with his study of photography, which he successfully completed in 2002. From that time on, he could call himself a photographer and took his first careful steps in the field. After a short time, he recognized that still photos weren't enough and he began to think about also working with moving pictures. No sooner said than done! In 2005 he enrolled in the Digital Film & Animation course at SAE Cologne, which he successfully completed in 2007.

In the first month of the course, Adrian shot his first film together with Jan Peiniger. With that film, they won a place in the final round of the "Shocking Shorts Awards" at the Munich film festival. Thanks to its great success, the film was

**Ingo Clemens** is Head Instructor for Digital Film & Animation at SAE Cologne. He is also an independent digital artist for everything that has to do with animation. That wasn't always the case – things actually began quite differently. In his youth, he was a fervent musician and had the opportunity to get some studio experience through his guitar instructor. He later bought into the ILS Studio and, as part owner, spent a lot of time there doing recording and sound engineering. From there, it was only a small step to the Audio Engineering course at SAE Frankfurt, which he began in March 1994.

Just at the time Ingo successfully completed his course, SAE opened the doors of its Cologne facility for the first time. He was offered the opportunity to "get in on the ground floor" there as a supervisor. Over the course of time, Ingo took over the instruction of first one than the other class of the Audio Assistant and then the Audio Engineer courses. When the first Multimedia Producer course began a short time later, Ingo was immediately fascinated by 3D animation. He made such great strides in such a short time that he was soon able to prove his knowledge and competence as a 3D producer.

In the meantime, Ingo continued his work in the recording studio. With state-of-the-art technology, he and his team made a name for themselves as service providers for recording, mastering, and CD-publication. Within just a few years they had

promptly purchased by Universal and, since June 2007, can now be seen on Premiere 13th Street. In addition, the film will also be included on the Shocking Shorts DVD. This year, two years after his debut project, Adrian produced the short film "Run". It is currently in the postproduction phase, but he is already planning two new films: a short film called "The Love of a Mother" this summer and a feature length movie starting in the first quarter of 2008.

Besides his successes as director, Adrian has also proven his abilities as a cutter and cameraman on various productions and projects. Among his credits are productions with or for: Dieter Hallervorden, Hape Kerkeling, Maddin Schneider, Recording Magazine, Pro7 Märchenstunde and Angelo Kelly.

worked their way into a leading position in the "Ruhr" region and particularly in Ingo's hometown of Essen. As his schedule became tighter and tighter, he limited his teaching activities to Acoustic courses, which are very close to his heart because of his work as an "Acoustic Consultant" for studio projects.

When his studio closed down in 1999, he was able to concentrate unhindered on his new area of expertise and promptly took first place in his category with an animation at Animago 2001. At that time, plans were underway for the first Digital Film Making course in Hamburg, which Ingo was contracted by SAE to develop from the ground up. He developed not only the course content, but also directed the course for the first year class in 2003. He was also the person in charge of the Digital Animation course, which ran parallel to that, and took on the instruction of many of the classes.

After the introduction of the Digital Film & Animation course, he shared the position of Head Instructor with his colleague Christian Bartsch and began to concentrate more on the area of pure animation, even outside of SAE. Today, his independent activities for customers like Porsche, Bitburger and Sony occupy most of his time. In spite of that, however, he enjoys coming to SAE time and again as a guest instructor to share his knowledge with SAE students at our schools in Hamburg, Frankfurt and Stuttgart.

# RecMag: Das Original!



## Jede Ausgabe mit exklusiver Workshop-DVD

mit dem SAE-Dozenten  
Ulli Pallemanns



[www.recmag.de](http://www.recmag.de)

## Exclusive discounts to SAE Students THE REAL DEAL! In Price & Professional Sound



Dreamtek & TC Electronic have teamed up with SAE to provide exclusive discounts to SAE students on a range of products from TC Electronic, Dynaudio & TC Helicon. If you are a SAE student you are entitled to discounts of 20% or more !



### Konnekt 24D

Pro quality audio interface with outstanding mic pre amps, built in mastering dynamics, deessing, high resolution eq, brick wall limiter & reverb DSP effects. True 24 bit 192Khz operation SNR 111dB !

£329 inc vat



### Powercore Compact

High quality processing that was in your rack is now available in plug in form for your DAW.

£469 inc vat

### BM6A MKII

New design of the professional industry standard with more transparent accurate sound specifically in the lower frequencies.

£495 inc vat



Dreamtek also provide discounts to SAE students on a range of products please call 0800 019 2082 for your great discounted pricing.





# SANDRO DE CASTRO

*Manager of Southern European Operations*



Sandro de Castro, heute Manager der SAE in Südeuropa, wurde 1969 in Brasilien geboren und begann seine Beziehung zur Musik im zarten Alter von neun. Er studierte Musiktheorie und Violine an einem Konservatorium, wechselte jedoch einige Jahre später zum Klavier. Später distanzierte er sich von der klassischen Musik, um in einigen Jugendbands als Keyboarder mitzuwirken.

Währenddessen studierte er Architektur und erlangte 1991 den Bachelor Abschluss. Die folgenden fünf Jahre arbeitete er als Architekt. Während dieser Zeit wuchs sein Interesse an der technologischen Komponente der Musik und er richtete sich ein Heimstudio ein, um an eigener Musik zu arbeiten.

Currently SAE Manager of Southern European Operations, Sandro de Castro was born in 1969 in Brazil and started his relationship with music at the tender age of 9. He started studying music theory and violin in a music conservatory, but a few years later swapped instruments and took over the piano, distancing himself from classical music and joining several youth bands as a keyboarder.

In the meanwhile he studied architecture, earning his Bachelor Degree in 1991 and working as an architect for the 5 following years. During this period his interest for the technological side of music-making only increased and he set up a home studio to work on his own music.

In 1998 he decided to dedicate himself to audio exclusively, abandoned architecture and moved to Amsterdam to get a proper education in the field, SAE being the natural option. During his studies he discovered the discipline of acoustics as the key to reconcile his architectural education with his passion for sound and music. After

1998 entschied er, sich ganz der Musik zu widmen und kehrte der Architektur den Rücken zu. Um eine fundierte Ausbildung in diesem Feld zu erlangen zog er nach Amsterdam, SAE war natürlich seine erste Wahl. Während seines Studiums brachte er seine Erfahrungen in der Architektur mit dem neuen Feld in Einklang und arbeitete nach seinem Abschluss als freischaffender Studio Designer in Holland. Schließlich erhielt er das Angebot für SAE in Amsterdam, Rotterdam und London zu arbeiten.

Im Jahr 2001 zog er nach Madrid, mit der Mission die erste spanischsprachige Niederlassung der SAE aufzubauen. Zwei Jahre später zog er wieder

graduating he worked for a while as a freelance studio designer in Holland and eventually got an invitation to join SAE's team, working in Amsterdam, Rotterdam and London.

In 2001 he moved to Madrid, with the mission to set up the first Spanish-speaking branch of SAE. Two years later he moved again, this time to Barcelona, where he set up the second Spanish branch and the regional headquarters. That's where he lives and works today.

Besides his work for SAE, he has not left his enthusiasm for acoustics. He personally designed the two Spanish SAE colleges (and their studios) and whenever time allows, does some acoustic design consultancy and tries to keep up to date with developments in acoustic design and music technology.

He is a member of the AES since 1999 and the ASA since 2001.

um, dieses mal nach Barcelona, um die zweite SAE in Spanien und damit das regionale Hauptquartier zu eröffnen. Dort lebt und arbeitet er heute.

Neben seiner Arbeit für die SAE hat ihn sein Enthusiasmus für Akustik nicht verlassen. Er entwarf die zwei spanischen SAE's inklusive ihrer Studios, und wann immer es die Zeit erlaubt berät er in Sachen Akustik-Design und versucht mit den Entwicklungen im Bereich Akustik-Design und Musiktechnologie auf dem neuesten Stand zu bleiben.

Er ist Mitglied der AES seit 1999 und der ASA seit 2001.

**SOMMER CABLE**



SC-CARBOKAB 225

Studiomikrofonkabel  
AES/EBU

- Verlustfreie Übertragung durch Carbon Leiterglättung
- Niedrige Kapazität durch High-End Isolationsmaterial
- Schirmung durch Cu-Geflecht und Metallvlies

GRATIS KATALOGE ANFORDERN!

SOMMER CABLE GmbH  
Audio • Video • Broadcast • Medientechnik • HiFi  
info@sommercable.com • www.sommercable.com



Bilder von Alex Hausdorf (www.hausdorf.tv)

## SAE Berlin – Portrait / History

Als reine Audio Schule wurde die Berliner SAE Anfang 1988 in der Seestraße in Wedding eröffnet. Der erste Audio Engineer Kurs begann im September. Die Revolution der Digitaltechnik stand noch bevor, eine Tascam MS-16 Bandmaschine und ein TAC Scorpio Pult bildeten die große Regie. Außerdem gab es eine kleine Regie, drei Schnittplätze (natürlich ebenfalls analog), einen Drumcomputer und einen Mixdown-Platz. Ulli Pallemanns, heute Manager der 301 Studios in Köln, war Hauptdozent. Geleitet wurde die Schule von Ralph Quick, der sich später komplett der Rock'n'Roll-Produktion widmete.

Anfang der Neunziger kam MIDI in die SAE, außerdem ein Neve-Mischpult, schon damals absolute Spitzenklasse. Das erste Harddisc-Recording System war 1992 ein Adap-II auf Atari ST-Basis.

1997 übernahm Burkhart Schmidt-Moritz die Schulleitung. Zum ersten Mal wurden auch Multimedia-Kurse angeboten, schon der erste Kurs startete mit 20 Studenten. Langsam wurde es zu eng in der Seestraße, im Dezember stand der erste Umzug in den Kapweg an. Seit dem Jahrtausendwechsel werden auch die Film und Animations Kurse in Berlin angeboten.

Die nächste große Veränderung folgte 2002. Burkhart Schmidt-Moritz widmete sich dem Projekt eines SAE-eigenen weltweit eingesetzten Online Studentenverwaltungssystems, deshalb übernahm Timo Krämer, vormals SAE Stuttgart, die Schulleitung. Als erstes stand die Akkreditierung als Degree Center auf dem Plan. 2003 konnten die Diplom Absolventen zum ersten Mal auch in Berlin die Degree-Stufe des SAE Studiums absolvieren und den Universitätsabschluss „Bachelor of Arts“ erlangen.

Es wurden zusätzliche Räume gemietet und ein neues Studio mit einer SSL 4000-Konsole gebaut. Außerdem gehört die SAE Berlin zu den ersten Studios in Deutschland, die mit einer Digidesign D-Control ausgestattet wurden. Das lieb gewonnene Neve-Pult wurde generalüberholt und zur SAE in Amsterdam geschickt. Der Multimedia Bereich erhielt neue Apple-Rechner, die Film Studenten durften sich über eine Greenscreen-Wand und eine JVC HDV-Kamera freuen.

Ganz im Zeichen der zweiten SAE Alumni Convention stand das Jahr 2006. Nach der Premiere in Frankfurt war in diesem Jahr Berlin Gastgeber. Mit über 1500 Gästen war die Veranstaltung ein durchschlagender Erfolg, wie auch im damaligen Magazin nachzulesen ist.

Ihren Höhepunkt erreichte die bisherige Entwicklung der SAE Berlin im Jahr 2007. Auf 5000 Quadratmetern steht nun die modernste und größte SAE Europas – Eine würdige Hauptstadtsschule und ganz im Trend der Entwicklung Berlins zum europäischen Medienzentrum. In insgesamt 15 Studioräumen, diversen Postproduction-Suiten und Arbeitsbereichen können sich unsere Studenten ab sofort austoben. Alleine der Tonstudio-Trakt umfasst knapp 800 Quadratmeter. Die 56-Kanalige Neve 88 RS-Konsole mit Flying Fader Automation, Surround-Funktionalität und Total Recall im Wert einer halben Million Euro steht an der Spitze der neuen Anschaffungen. Auch neue Kurse werden angeboten: Im November startet der erste Game Design Kurs in Berlin. Aufgrund der Größe der Schule kann die SAE Berlin ab sofort einen kompletten Campus mit Garten, Parkplätzen, Sportangebot, Bibliothek, Aufenthalts- und Speisebereichen anbieten.

Alle Studenten und Interessenten sind herzlich eingeladen, sich die neue Schule anzuschauen. Denn auch in diesem Oktober ist Berlin Veranstaltungsort für die SAE Alumni Convention, die gleichzeitig mit der offiziellen Eröffnungsfeier der SAE Berlin stattfindet. Dieses Großereignis ist auf jeden Fall einen Besuch wert.

**HIGON<sup>®</sup>**  
**CONNECTORS**

**Qualitätssteckverbinder für die Audio- und Videotechnik**

Generalvertretung: **SOMMER CABLE GmbH**  
Phone +49 (0) 70 82 / 4 91 33-0 · Fax 4 91 33-11  
info@sommercable.com · www.sommercable.com





SAE Berlin started as a purely audio school at the beginning of 1988 on Seestraße in the district of Wedding. The first Audio Engineering course started in September. The digital technology revolution was still in the future. A Tascam MS-16 tape machine and a TAC Scorpio mixer made up the large studio console. There was also a small recording console, three cutting stations (all analog, of course), a drum computer and a mixdown station. Ulli Pallemanns, Manager of the 301 Studios in Cologne today, was the Head Instructor. Ralph Quick, who later gave himself fulltime to producing Rock & Roll, directed the school.

MIDI came to SAE at the beginning of the 90's along with a Neve-mixer, which was the absolute top-of-the-line even back then. The first hard disk recording system in 1992 was an Adap-II based on the Atari ST.

Burkhardt Schmidt-Moritz took over the school directorship in 1997. Multimedia courses were offered for the first time and the first course started with twenty students. It slowly became too crowded at the Seestraße address and the first move to Kapweg took place in December. Since the turn of this century, the film & animation courses are also offered in Berlin.

The next big change happened in 2002. Burkhardt Schmidt-Moritz began concentrating his efforts on SAE's own worldwide online-student management system, so Timo Krämer, formerly from SAE Stuttgart, took over as director of the school. The first item on his agenda was to become accredited as a Degree Center. In 2003, for the first time, graduates from SAE in Berlin were also able to complete the SAE Degree requirements and earn a Bachelor of Arts university degree.

Additional facilities were rented and a new studio with an SSL 4000 console was built. SAE Berlin was also one of the first studios in Germany to

become equipped with a Digidesign D-Control. The well-loved Neve console was completely refurbished and sent to SAE Amsterdam. The multimedia sector got new Apple computers and the Film students rejoiced over a green screen wall and a JVC HDV camera.

The SAE Alumni Convention was a major highlight of 2006. After its premier in Frankfurt the previous year, it was Berlin's turn to host the event. With over 1500 guests, the event was a fantastic success, as one can read in the 1st magazine published this year.

All previous developments of SAE Berlin reached their highpoint in 2007. The largest and most modern SAE in Europe now stands on over 5000 square meters - a school worthy of the nation's Capital City fitting the trend of Berlin's development into Europe's media center. Our students

can now work effectively in a total of fifteen studio rooms, various post-production suites and work areas. The recording studio tract alone encompasses 800 square meters. The half-million Euro 56 channel Neve 88 RS console with flying fader automation, surround functionality and total recall is the pinnacle of the new investments. New courses are being offered and in November, the first Game Design course begins in Berlin. Because of the size of the school, SAE Berlin now offers a campus complete with gardens, parking lots, a library, lounges and eating areas.

All students and anyone else interested are invited to come and see the new school. The perfect opportunity will be this October, when Berlin hosts the SAE Alumni Convention. This year's convention is also the official opening celebration of the new SAE Berlin. This grand special event is certainly worth attending!



# SAE Alumni



## SAE Alumni Association

Die SAE ALUMNI Association ist eine als Stiftung organisierte Vereinigung ehemaliger SAE Studenten. Primäres Ziel ist der Aufbau eines funktionierenden Karrierenetzwerks mit einer aktiven, informativen und hilfreichen Community für alle Mitglieder. Weiterbildung, Meinungs austausch, regionale Treffen, Exkursionen und professionelle Seminare gehören zu den zentralen Aktivitäten der Association. Darüber hinaus sorgt die Gemeinschaft für eine exklusive Jobvermittlung, einen großen Pool an Fachberatern und zahlreiche Industrie-Kooperationen für viele Vergünstigungen bei Herstellern, Fachmagazinen und Versicherern. Basis des Netzwerkes sind die regionalen Chapter der Vereinigung an allen SAE Standorten, geleitet von ehrenamtlichen Chapter Präsidenten.

The SAE ALUMNI Association is a Trust-Association of former SAE students. Its primary goal is to build up a functioning career network with an active, informative and helpful community for all members. Further training, the exchange of knowledge and ideas, regional meetings, excursions and professional seminars are among the central activities of the association. In addition, the community provides for exclusive job placement, a large pool of technical consultants and numerous cooperative industrial agreements for discounts with manufacturers, technical magazines and insurance companies. The foundation of the network is formed by the regional chapters of the association at all SAE locations led by volunteer Chapter Presidents.

## Chapter München



Regieraum Bavaria Musik Studio



Aufnahmerraum Bavaria Musik Studio



Alumni Stammtisch Bavaria Musik Studio

Die auffälligste Neuerung im Münchner Alumni Chapter ist sicherlich der Wechsel der Stammtisch-Location. Der Termin bleibt der Gleiche (erster Donnerstag im Monat) aber der Ort wurde in die Gaststätte der Bavaria Musik Studios verlegt. Die befindet sich nicht nur in einem der letzten wirklich großen Studios in München – unter anderem mit einem der größten Aufnahmesäle für Orchester – hier kocht auch der Studiochef höchstpersönlich. Welcher Ort wäre wohl geeigneter für den monatlichen Alumni Stammtisch?

Aber auch in Sachen Seminare und Workshops war viel geboten im letzten halben Jahr; darunter zum Beispiel ein Workshop zu Blender 3D, eine Exkursion ins Nationaltheater, ein Workshop zum Thema „Filmtone am Set“ und der Münchner Stopp der Ableton Live 6 Demotour.

Sportlich haben wir uns natürlich auch betätigt. Nach der Badminton-Wintersaison haben wir im Englischen Garten gelegentlich zusammen Fußball gespielt. Richtig los geht's aber wieder im Herbst, wenn wir uns erneut dem Badminton-Spiel zuwenden.

Von Normann Büttner

The most obvious innovation at Munich's Alumni Chapter is certainly the change of location of the monthly come-together. The time and date remain the same (first Thursday of each month), but the location has changed to the tavern of the Bavaria Music Studios. Not only is the tavern located in one of the last really big studios in Munich – with one of the largest orchestra recording halls, among other things - but the studio director personally does the cooking here as well. What place could be more suitable for the monthly come-together?

Many seminars and workshops were also offered during the past half year; among them, for example, a workshop on Blender 3D, an excursion to the National Theater, a workshop on the theme "Film sound on the set" and the Munich stop of the Ableton Live 6 Demotour.

We were also athletically active, of course. After the winter badminton season, we got together occasionally for a game of soccer in the "Englischen Garten".

By Normann Büttner



## Chapter Hamburg



Sebastian Twele

In den vergangenen Monaten ist im SAE Alumni Chapter Hamburg einiges passiert. Sebastian Twele hat seit März 2007 das Amt des Alumni Chapter Präsidenten übernommen. Die regelmäßige Stammtischrunde blüht neu auf. Neben gemütlichen aber auch informativen Stammtisch-Abenden werden wir in Zukunft auch gemeinsam sportlich unterwegs sein. Als nächstes treffen sich die Hamburger Alumni z.B. zum Schlauchboot fahren auf der Außenalster.

Nach der Anlaufphase unter neuem Alumni Vorsitz sind jetzt auch einige Seminare und Workshops in Planung. Den Workshopstart machte das CSC Studio in Hamburg in den Räumen des Dolby-lizenzierten Tonstudios. Von den fünf Mitarbeitern des Studios sind gleich drei SAE Alumni. An dem sehr interessanten Abend im Tonstudio wurde den Teilnehmern der Bereich Mehrkanalton näher gebracht.

Zurzeit ist ein Workshop mit dem Thema „Von der Idee über die Umsetzung bis hin zum optischen Medium“ in Arbeit. Dabei wird der Manager eines Rock-Orchesters über die technisch-künstlerische Umsetzung einer DVD referieren.

A lot has happened over the past few months at the Hamburg SAE Alumni Chapter. Sebastian Twele took over the office of Alumni Chapter President as of March 2007. The regular round table meeting is taking on new life. Beside our companionable but also informative round table meetings, we will also be getting involved in more athletic activities together. For example, the next time the Hamburg Alumni get together, it will be to take a rafting trip on the Außenalster River.

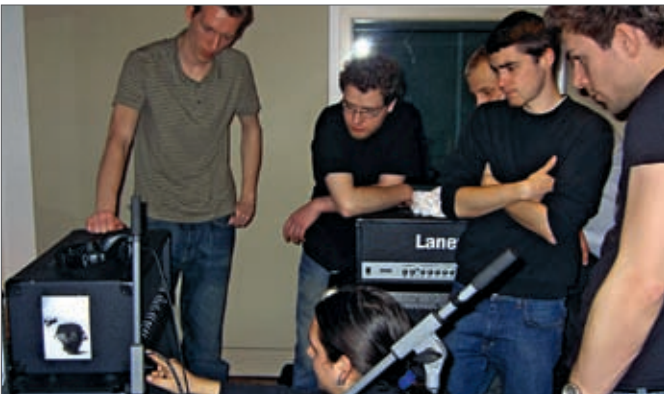
After completing its start-up phase, the new Alumni board began planning seminars and workshops. The CSC Studio in Hamburg hosted the first of the workshops at its Dolby-Licensed recording studio. Of the five people working at the studio, three of them are former SAE students. During the evening the participants were made more familiar with the area of multi-channel sound.

A workshop on the theme "From the idea to the implementation and all the way to the optical medium" is currently in preparation. The manager of a Rock-Orchestra will teach on the technical and artistic aspects of producing a DVD.

*By Sebastian Twele*

*Von Sebastian Twele*

## Chapter Leipzig



Audio Alumni während des E-Git-Workshops

Im vergangenen Halbjahr fanden im Chapter Leipzig einige Workshop- und Seminar-Highlights statt. Den Anfang machte der E-Gitarren-Workshop, geleitet von unserem aktiven Alumnus und SAE Mitarbeiter Thomas Engelmann. Er beleuchtete eine breite Palette von Faktoren, die Sound und Produktion beeinflussen – von verschiedenen Gitarrenmodellen über diverse Röhrentypen und Amps bis hin zu Boxen und Zubehör wurde alles im praktischen Einsatz getestet und erläutert. Thomas bediente auch die Aufnahme-seite mit etwas spezielleren Mic-Techniken.

Unsere Alumni aus dem Digital Film & Animation Bereich konnten sich über Seminare rund um Shake, Avid DS Nitris und Special FX im Compositing freuen.

Ende Mai fand zum zweiten Mal ein Alumni Fußballturnier am Rande Leipzigs statt. Die meisten Teilnehmer waren Alumni aus dem ehemaligen AEDS605 Kurs, aber auch SAE Staff wurde gesichtet. Nach dem Bolzen klang der Abend in feuchtfrohlichen Poker- und PlayStation 2-Runden aus. Dieses Event wird hoffentlich zum legendären halbjährlichen Chapter Highlight.

*Von Alexander Helm*



During the last six months, several workshop and seminar highlights took place at the SAE Chapter in Leipzig. SAE employee and Alumnus Thomas Engelmann started out by leading the Electric Guitar workshop: He explained all factors that influence sound and production. Everything was explained: from various guitar models through different types of tubes and amps to speakers and accessories. All attendees were able to test in practical applications. Thomas touched on the recording side of things as well, demonstrating some more specialized microphone techniques.

Digital Film & Animation Alumni were happy about the available seminars regarding Shake, Avid DS Nitris and Special FX in compositing.

In late March, the 2nd SAE Alumni Soccer Tournament kicked off in style on the outskirts of Leipzig. Most players were Alumni who had been recruited from the AEDS605 course, but some SAE staff dared show up as well. After a day of tackling, fouls and free kicks, the teams finished off the evening with a few beers and some rounds of poker and Playstation 2. We're pretty sure that everyone would love to see this event become a regular biannual Chapter Highlight.

*By Alexander Helm*

## Chapter Köln

Die steigenden Mitgliederzahlen des Chapters und die gut besuchten Workshops für unsere Alumni sind nur zwei Indikatoren, die das große Interesse der ehemaligen SAE Studenten an der Alumni Association widerspiegeln. Mit sagenhaften acht Workshops im ersten Halbjahr ist uns in Sachen Weiterbildung ein sehr guter Start gelungen. So lauschten dutzende Alumni und Studenten dem Vortrag von Walter Mock, seines Zeichens Steuerberater aus Koblenz, der wichtige Tipps für Existenzgründer und Freelancer mit auf den Weg gab.

Natürlich stehen auch hier in Köln Freizeitaktivitäten mit auf dem Programm. Nachdem der monatliche Stammtisch ob der guten Wetterlage kurzerhand in einen „Grilltisch“ umgewandelt wurde, stand auch schon der Minigolf-Frühstücken auf der Agenda. Und sobald sich unsere Alumni im Wii Spielen geübt haben, lässt die sportliche Herausforderung vom Chapter Köln an die anderen Chapter nicht lange auf sich warten! Zieht euch warm an Kollegen!

Von Andy Wörner

The growing number of chapter members and the well-attended workshops are only two of the indicators that reflect the high level of interest of former SAE students in the Alumni Association. We had an impressive start in the area of further training with eight workshops in the first half-year. Dozens of students and alumni attended Walter Mock's presentation and profited greatly from his important tips on starting a business and working freelance. Walter Mock is a professional tax consultant from Koblenz.

Here in Cologne, leisure activities are also included on the program, of course. After beautiful weather tuned our regular round-table meeting into an outdoor grill party, a round of mini golf needed to be added to the agenda. And as soon as our Alumni have gotten some good Wii practice in, an athletic challenge from the Cologne Chapter to other Chapters will not be long in coming! Dress warmly dear colleagues!

By Andy Wörner

## Chapter Stuttgart

Ein Themenschmankerl der Workshops im ersten Alumni Halbjahr war „Machinima“. Das Kunstwort „Machinima“ setzt sich aus „machine“, „cinema“ und „animation“ zusammen und bezeichnet Filme, die mit Hilfe von Game Engines erstellt worden sind. Machinimas können in Echtzeit wiedergegeben werden, werden aber häufig auch als Video-Dateien (z.B. .avi, .mov) zum Download angeboten, um ein größeres Publikum zu erreichen. Wir freuten uns Dr. Claus-Dieter Schulz am 25. Mai 2007 zu einem Workshop bei uns begrüßen zu dürfen. Dr. Schulz ist Inhaber der Machinima-Studios, einer auf das Genre spezialisierten Agentur in Stuttgart, und anerkannter deutscher Experte auf diesem Gebiet. Im Workshop ging er auf die Besonderheiten des Machinima ein und gab wertvolle Tipps für interessierte Einsteiger.

Von Thorsten Scheckenbach

One of the tantalizing themes dealt with in the workshops during the first half of the Alumni year was "Machinima." The pseudo-word "Machinima" is a combination of "machine," "cinema," and "animation." It describes films that have been produced with the help of gaming engines. Machinimas can be shown in real-time, but are also often offered as video files (i.e. .avi, .mov) for downloading in order to reach a broader audience. It was our pleasure to be able to welcome Dr. Claus-Dieter Schulz to teach one of our workshops on May 25th, 2007. Dr. Schulz is the owner of Machinima Studios, one of the agencies in Stuttgart specializing in this sector, and a recognized German expert in this area. During the workshop, he explained the things that make Machinima special and gave valuable tips for those interested in getting started in this field.



By Thorsten Scheckenbach

## Chapter Berlin



**Amtsübergabe des Chapter Präsidenten beim letzten Stammtisch**

Seit Januar 2007 finden die regelmäßigen Chapter Stammtische im Junction Cafe in Kreuzberg statt. Beim letzten Treffen im Juli wurde das Amt des Chapter Präsidenten offiziell an Ethem Bozkurt übergeben, der seit Jahren bei fast allen Stammtischen dabei ist. Wir bedanken uns bei Udo Blumensaat für drei Jahre Alumni Chapter Berlin!

Since January 2007, our regular round-table has met in the Junction Café in Kreuzberg. At our last meeting in July, the office of Chapter President was officially turned over to Ethem Bozkurt, who has been at nearly every round-table meeting for years. We wish to thank Udo Blumensaat for three years of service to the Alumni Chapter Berlin!



Gemeinsam mit den anwesenden Mitgliedern haben der alte und der neue Präsident eine umfangreiche Workshop-Liste aufgestellt. Geplant sind Exkursionen ins Blackbird Filmsynchron-Studio, ins Theater und zu Radio Metropol FM sowie ins Playpoint Produktionsstudio. Als Workshop-Themen wurden vorgeschlagen: Elektronische Musikproduktion, Final Cut, AJAX, Orgel-Aufnahmen, ein Lautsprechervergleich und eine Demonstration der Synchronisation einer Simpsons-Folge (diverse Alumni arbeiten bei der Digital Entertainment Agency an den Simpsons).

Natürlich gibt es auch eine Workshop-Reihe in den Räumen der neuen SAE Berlin. Zur nächsten Convention im Oktober werden wir dort wieder zu Gast sein und sicherlich auch danach das ein oder andere Mal in den Film- und Tonstudios auftauchen.

Von Ethem Bozkurt

Together with the other members present, the out-going and the in-coming President put together an extensive list of workshops. Planned activities include excursions to the Blackbird Filmsynchron Studio, the Theater, Radio Metropol FM and the Playpoint Production Studio. Suggested workshop themes include: Electronic music production, Final Cut, AJAX, recording organs, a loud speaker comparison test and a demonstration of the synchronization process of an episode of "The Simpsons" (various Alumni work on the Simpsons at the Digital Entertainment Agency).

Of course, a series of workshops will also be offered at the new SAE Berlin facilities. We will be guests there for the next Convention in October, and even after that we will certainly show up from time to time in the film and audio studios.

By Ethem Bozkurt

## Chapter Frankfurt



Tristan Eck

Wir begrüßen Tristan Eck als neuen Präsidenten des Chapters Frankfurt. Er löste zum 1. September Markus Striegl ab, der aufgrund eines Umzugs leider nicht mehr für das Amt zur Verfügung stand. Wir bedanken uns an dieser Stelle ganz herzlich für Markus' Einsatz im Chapter. Tristan Eck schloss 1998 seine Ausbildung am Frankfurter SAE Institute ab und arbeitete danach als freier Audio Engineer u. a. für das Staatstheater in Wiesbaden. Heute betreibt er ein eigenes Tonstudio unter dem Namen Eckton GmbH. Von ihm dürften sicherlich viele neue Ideen im Sinne unserer Vereinigung ausgehen.

We are delighted to confirm Tristan Eck's appointment as new Chapter President. Effective September 1st, he replaced Markus Striegl, who unfortunately was not available after this time. We would like to thank Markus for his tireless efforts in the promotion of the Frankfurt Chapter.

After completing his training at SAE Frankfurt in 1998, Tristan Eck worked as a freelance Audio Engineer for companies and institutions such as the Wiesbaden State Theater and is now the proud owner of his very own Eckton Studios. We are very much looking forward to the fresh ideas he will be bringing to the table.

Ulli Pallemanns hosted a tour of Studios 301 for Alumni and students of SAE Frankfurt's audio de-



301 Studiotour

Für Frankfurter Audio-Alumni und -Studenten bereitete Ulli Pallemanns in den Studios 301 im April einen äußerst spannenden Tag. Während einer Studiotour zeigte er seine Arbeitsweise sowie das technische Konzept des Kölner Studios. Außerdem beantwortete er viele Fragen rund um das Thema moderne Studio- sowie High-End-Audiotechnik.

Als nächstes Event hat uns Akustik-Dozent und Alumni Richard Schuckmann von der Wiesbadener Firma WAV zu einem Bundesliga Fußballspiel der Eintracht Frankfurt eingeladen. In der Tonre-

partment, illustrating his personal approach to music production and the concepts behind the studio's technical layout. The manager of the Cologne branch of the 301 Studio Group was happy to answer a multitude of questions about modern studio equipment and high-end audio technology.

During our next field trip, we will be joining Richard Schuckmann (SAE acoustics lecturer and Alumni) of Wiesbaden-based service provider WAV at a Bundesliga match of the Eintracht Frankfurt football club. In the control room of Commerzbank Arena, students will have a chance to see the stadium's complex sound reinforcement and video projection systems in action.

By Ulli Schiller



Commerzbank Arena

gie der Commerzbank Arena werden wir die Gelegenheit haben, das aufwändige Beschallungs- und Videoprojektionssystem im praktischen Einsatz zu sehen.

Von Ulli Schiller

**SOMMER CABLE**  
Audio • Video • Broadcast • Medientechnik • HiFi



**NEUER GESAMTKATALOG**  
**352 SEITEN • GRATIS ANFORDERN!**

**SOMMER CABLE GmbH**  
Phone +49 (0) 70 82 / 491 33-0 • Fax 491 33-11  
info@sommercable.com • www.sommercable.com

## Chapter Wien



**Alumni Fun mit der Nintendo Wii**

Die Eröffnung der neuen Game-Abteilung (Qantm) an der SAE Wien haben wir zum Anlass genommen, das vorhandene Equipment auf Herz und Nieren zu prüfen. Das Chapter Wien veranstaltete eine Alumni Game Session, bei der unterschiedliche Konsolen und Games ausprobiert werden konnten. Neben der klassischen Playstation2 kamen auch Xbox 360 und die neue Nintendo Wii zum Einsatz. Obwohl sich einige Teilnehmer lieber virtuell prügelten oder auf der „Rennstrecke“ forderten, war vor allem die Nintendo Wii der Renner. Ob beim Tennis, Bowling, Golf oder Boxen – alle kamen ins Schwitzen und hatten unheimlich viel Spaß. Definitiv das Alumni Highlight des ersten Halbjahres, das auf jeden Fall einer Wiederholung würdig ist.

*Von Willi Wöber*

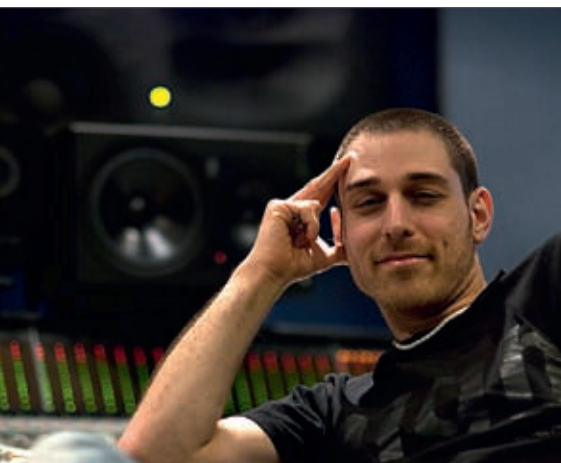


**Alumni Game Session**

We used the launch of the new Game Department (Qantm) at SAE Vienna as an opportunity to put our existing equipment through some rigorous testing. The Vienna Chapter put on an Alumni game session where the most diverse consoles and games could be tried and tested. Besides the classic Playstation 2, the Xbox 360 and the new Nintendo Wii were also put to use. Even though some participants preferred to virtually beat each other up or test their skills on the race track, the Nintendo Wii was the star of the show. Whether playing tennis, bowling, golf or boxing – every one worked up a sweat and had an incredibly amount of fun! It was definitely the Alumni highlight of the first half-year and certainly worthy of a repeat.

*By Willi Wöber*

## Chapter London



**Guy Katsav**

Das Londoner Alumni Chapter unterstützte die erste Londoner „SAE Night“, die am 21. Juni in der Clockwork Bar in London stattfand. Der Abend wurde durch DJs, VJs und Bands aus der Studentenschaft gestaltet, außerdem wurde ein Studentenfilm gezeigt. Auch die Organisation und technische Abwicklung der Veranstaltung wurde von Studenten übernommen. Die Band „Auto Zero“ von Alumni Lish Lee Avner war eine von mehreren Bands die auftraten. Der Abend war ein großer Erfolg und die Alumni Association plant zusammen mit SAE Studenten schon die nächste SAE Night.

SAE London Alumni Guy Katsav konnte mit seiner Arbeit am neuesten Album der Band „The View“ einen Nummer 1 Erfolg in den UK Album Charts verbuchen. Guy's Credits lesen sich schon jetzt eindrucksvoll: Groove Armada, The View, Ronnie Scott, The Gossip, Sandy Rivera, The Streets, Paulo Nutini, Seed, Owen Morris, Liberty X, Ms Dynamite, Old Man River, Felix Da House Cat, Akala, Jay Sean, Tony Allen, Adrian Sherwood, Estelle. Guy arbeitet momentan bei den Soho Studios in London.

*Von Angi Kuzma*



**Impressions from the 1st London SAE Night**



The London Alumni Chapter sponsored SAE London's first ever „SAE Night“ which was held on June 21st at Clockwork Bar in London. The night included student DJs, VJs, bands and films and was organized by Alumni and students. Alumni member Lish Lee Avner's band „Auto Zero“ was one of several bands that performed. The night was a massive success and the Alumni Association along with current SAE students are currently planning the next SAE Night.

SAE London Alumni Guy Katsav received #1 UK album chart success from his recent work on the latest „The View“ album. Guy's credits include Groove Armada, The View, Ronnie Scott, The Gossip, Sandy Rivera, The Streets, Paulo Nutini, Seed, Owen Morris, Liberty X, Ms Dynamite, Old Man River, Felix Da House Cat, Akala, Jay Sean, Tony Allen, Adrian Sherwood, Estelle. Guy is currently working at Soho Studios in London.

*By Angi Kuzma*



**Kulinarium Chapter Wien**

In dieser Ausgabe wollen wir uns der kulinarischen Möglichkeiten annehmen, die sich innerhalb der Räumlichkeiten der SAE Wien befinden – die Snack- und Getränke-Automaten.

Ein verlässlicher Begleiter im SAE Alltag ist ohne Zweifel der Kaffee-Automat. Während es in anderen SAE Instituten Heißgetränke gibt, die geschmacklich eher an Lotionen und Shampoos erinnern, kann der Wiener Kaffeespender den Koffein-Bedarf nicht nur mit unterschiedlichen Variationen befriedigen – von Mocca über Melange bis hin zu Vanille-Mischungen – sondern auch mit unterschiedlichen Kaffeesorten (u. a. Segafredo).

Selbstverständlich gibt es auch Automaten mit Kaltgetränken im Angebot – unterschiedliche Geschmacksrichtungen von mega-süß bis zuckerfrei. Neu – und deswegen auch eine Erwähnung wert – ist das Angebot im Snack-Automaten: Seit kurzem kümmert sich ein neuer Lieferant um die tägliche Befüllung und sorgt für erfreuliche Abwechslung. Neben allerlei Nervennahrung (Schokolade, Apfelschnitten etc.) gibt es auch einige Sandwich-Variationen. Ganz oben auf der Beliebtheitsskala steht die "Royal"-Semmel (Brötchen) – Schinken, Käse, Essig-Gurke und Eiaufstrich. Im Angebot sind aber auch Vollkorn-Produkte und an die Vegetarier wird ebenso gedacht.

Auch wenn die Automaten-Küche sicherlich nicht die ideale Ernährung darstellt, so ist sie doch in vielen Situationen unverzichtbar – ob für Mitarbeiter oder Studenten.

Prost Mahlzeit!

**Culinary Center – Vienna Chapter**

In this issue, we want to focus our attention on the culinary possibilities offered within the SAE Vienna facilities, specifically the snack and drink vending machines.

One dependable companion through the daily SAE routine is, without a doubt, the coffee machine. Although you might find hot drinks in other SAE facilities – drinks that taste more like lotions or shampoos – the Vienna coffee machine satisfies one's caffeine cravings not only with a choice of how the coffee is served (from mocha to mélange and including vanilla mixtures) but also with a choice of various coffee types, including the popular Segafredo.

Machines offering cold drinks are available too, of course, from mega-sweet to sugar free. Beyond that, what is especially noteworthy is the new variety offered in the snack machine. Just recently, a new supplier has taken over filling the machine and they provide a welcome variety. Besides all sorts of nutrition for the nerves (chocolate, apple slices, etc.), various sandwiches are also available. Right at the top of the list of favorites is the "Royal"-Semmel (or roll) with ham, cheese, pickle and egg-salad spread. Whole-grain products and vegetarian snacks are also part of the line-up.

Even though a vending machine diet may not reflect the ideal nutrition plan, in many cases it proves to be indispensable for both students and SAE staff.

Enjoy your meal!

# SPECIAL TOOLS FOR SPECIALISTS



Fortschrittliche Technologien  
und intuitive Tools für  
professionelle Musiker,  
Komponisten, Toningenieure  
und Produzenten.



Die ideale Lösung für  
Post Production und Pro Audio  
Professionals in der Film-,  
TV-, Video- und Game-Industrie.



Der Studio-Standard für  
professionelles Mastering und  
hochauflösende Mehrkanal-  
Audiobearbeitung,

Besondere Konditionen  
für SAE Studenten  
[www.steinberg.de/education](http://www.steinberg.de/education)





Contact:  
Q-A-A Office  
Daniel Cepeljnik  
Level 13  
138 Albert Street  
Brisbane, CBD 4000 Australia  
Ph: 0061 7 3017 4333



## Willkommen in der (kreativen) Welt von Qantm College & Qantm Alumni Brisbane Welcome to the (creative) world of Qantm College and Qantm Alumni Brisbane

Die Qantm Alumni Association (Q-A-A) wurde im Jahr 2007 vom Board ins Leben gerufen. Sie spielt eine wichtige Rolle als Bindeglied zwischen Industrie und Qantm Absolventen. Denn die Zusammenarbeit mit unseren Studenten soll nach deren Abschluss nicht aufhören, wir wollen den Kontakt zu unseren Alumni langfristig halten.

### Create:

Rund 250 Absolventen aus drei verschiedenen Fachbereichen und vier Ausbildungsjahren zählen momentan zur Q-A-A – Tendenz: steigend! Zurzeit sind wir in Verhandlung mit Industriepartnern aus den Bereichen Film, Animation und IT, um weitere Kooperationen in Australien und speziell im Raum Brisbane ins Leben zu rufen.

### Communicate:

Auch bei der Website stehen die Wünsche unserer Alumni im Mittelpunkt. Per Umfrage konnten

die Absolventen Meinungen und Anregungen abgeben. Gegenwärtig arbeiten wir mit Hochdruck an der Fertigstellung des Internetauftritts. Eine kleine Website-Preview findet ihr unter dem Link: <http://alumni.qantmcollege.edu.au>.

In unserem Newsletter wird es ein brandheißes Interview mit dem Gründer der Spieleschmiede „Obsidian Entertainment L.A.“ und Ehren-Alumnus Chris Avelone geben. Er wurde bekannt durch Spiele wie Dungeon & Dragons, Star Wars Jedi Knight, Neverwinter Night und und und... ([www.obsidian.com](http://www.obsidian.com)).

Für die Zukunft planen wir weitere Projekte, wie Stipendien in Zusammenarbeit mit unserem Partner, dem Rotary Club International.

Zuletzt noch ein kurzer Bericht vom letzten Alumni Treffen in unserem Stammlokal „Bar Soma“: Auf

große Begeisterung stießen bei den teilnehmenden Alumni und Industriepartnern die speziellen „Qantm Alumnus bzw. Alumna Cocktails“, natürlich zu einem besonderen Alumni-Preis. Wer die neue Alumni Karte vorzeigt kommt aber nicht nur in den Genuss von ermäßigten Cocktails, sondern spart sich gleich den kompletten Eintritt bei Veranstaltungen in der Bar Soma ([www.barsoma.com.au](http://www.barsoma.com.au)). Auch bei anderen Partnerclubs und -bars ist für Q-A-A-Mitglieder der Eintritt frei – das spart bis zu 50 \$ pro Veranstaltung.

### Globally:

Auf globaler Ebene planen wir eine engere Zusammenarbeit mit den SAE Alumni Associations Europa, Australasia Pacific und Mittlerer Osten. Erste Treffen haben bereits stattgefunden. In der nächsten Ausgabe berichten wir ausführlich über das bald zugängliche Q-A-A-Netzwerk. Bei Fragen schreibt uns einfach an: [alumni\\_info@qantmcollege.edu.au](mailto:alumni_info@qantmcollege.edu.au).

*Von Daniel Cepeljnik*

The Qantm Alumni Association (Q-A-A) was founded by the Board in 2007. It plays an important role as a liaison between Qantm graduates and the industry. We don't want the cooperation with our students to end with their graduation. Our desire is to maintain good relations with our Alumni over the long-term.

### Create:

At present, about 250 graduates of four different years and from different areas of study belong to Q-A-A and the numbers are growing! We are currently negotiating with partners in the areas of film, animation and IT to create further cooperative efforts in Australia and in Brisbane in particular.

### Communicate:

The wishes of our Alumni are also central to our website. Graduates were able to share their suggestions and opinions via a questionnaire. Right now, we are putting every effort into completing

the internet presence. You can find a small website preview under <http://alumni.qantmcollege.edu.au>.

Our newsletter will feature a brand new interview with the founder of the gaming company Obsidian Entertainment L.A. and our honorary Alumnus Chris Avelone. He became known through games such as Dungeons & Dragons, Star Wars Jedi Knight, Neverwinter Nights and, and, and... ([www.obsidian.com](http://www.obsidian.com)).

We are planning additional projects in the future, such as scholarships, in cooperation with our partner, the Rotary Club International.

Finally, here is a brief report on the last Alumni meeting in our favorite pub, the "Bar Soma." Participating Alumni and industry partners really enjoyed the special "Qantm Alumnus" or "Alumna Cocktails", which were offered at a special Alumni price, of course. Anyone showing the new Alum-

ni Card not only enjoys discounted cocktails, but also saves the entire entry fee for events at the Bar Soma ([www.barsoma.com.au](http://www.barsoma.com.au)). Entry is also free at other partner clubs and bars for Q-A-A members. That means savings of up to \$50.00 per event.

### Globally:

On the global level, we are planning closer cooperation with the SAE Alumni Associations in Europe, Australasia Pacific and the Middle East. First meetings have already taken place. In the next issue, we will report in more detail about the Q-A-A network soon to be available. If you have any questions, just write us at: [alumni\\_info@qantmcollege.edu.au](mailto:alumni_info@qantmcollege.edu.au).

*By Daniel Cepeljnik*





Premium Media Solutions | www.premium-solutions.de



Finkenholz Stahl GmbH | www.finkenholz-stahl.de

# 301 Interactive News

**301 Interactive wurde im Juli 2006 als Zweigniederlassung der Kölner Studios 301 in München eröffnet und versteht sich als Full Service Agentur für Mediendienstleistungen.**

**301 Interactive was opened in Munich in July 2006 as a branch of Studios 301 in Cologne and understands itself to be a full-service agency for media services.**

Im Juli feierten wir unser einjähriges Bestehen und dürfen schon auf ein erfolgreiches Jahr zurückblicken: Die Industrie reagierte nicht nur mit großem Interesse an 301 Interactive, sondern auch mit konkreten Aufträgen. Die hervorragende Projektlage brachte gleich eine kleine Expansion mit sich: Seit April verstärken Clemens Nagl (Project Manager SAE Magazine) und Romina Teschner (Graphic & Programming Assistant) unser Team.

In July, we celebrated our first anniversary and can look back thankfully on an successful year. Not only did the industry react to 301 Interactive with great interest, but also with solid contracts. The excellent level of projects brought a small expansion along with it: Since April, our team has expanded to include Clemens Nagl (Project Manager SAE Magazine) and Romina Teschner (Graphics & Programming Assistant).

## Hier ein Auszug aus unserem Kundenportfolio:

### Premium Media Solutions:

Zusammen mit der renommierten Münchner Designagentur KMS-Team GmbH realisierten wir die neue Internetpräsenz der Premiere-Tochter Premium Media Solutions GmbH. Dafür entwickelten wir ein eigenes, auf Premium Media Solutions abgestimmtes Content Management System, das den sehr hohen Anforderungen der Werbevermarktungsgesellschaft mehr als gerecht wurde. Danke hierbei vor allem an Peter Mailhammer (Programmer 301 Interactive) für den überdurchschnittlichen Einsatz. [www.premium-solutions.de](http://www.premium-solutions.de)

### SAE Institute:

Für das SAE Institute München entwarfen wir ein gänzlich neues Gesicht für Werbeanzeigen und Plakate.

### SAE Magazin:

Ab der aktuellen (also der hier vorliegenden) Ausgabe haben wir die komplette Produktion des Magazins – von der Projektbetreuung über Layout bis hin zur Druckaufbereitung – übernommen. [www.sae-magazin.de](http://www.sae-magazin.de)

## Here is an excerpt from our customer portfolio:

### Premium Media Solutions:

Together with the renowned Munich design agency, KMS-Team GmbH, we were producing the new web presence of the Premier subsidiary Premium Media Solutions GmbH. We were developing a Content Management System that is custom designed to exceed Premium Media's high demands. Special thanks should be given primarily to Peter Mailhammer (Programmer, 301 Interactive) for his efforts above and beyond the call of duty. [www.premium-solutions.de](http://www.premium-solutions.de)

### SAE Institute:

We designed a completely new face for advertisements and posters for the SAE Institute Munich.

### SAE Magazine:

Starting with the issue you hold in your hands, we have taken over the entire production of the SAE Magazine - from Project Management through Layout and all the way to the finished printed product. [www.sae-magazin.de](http://www.sae-magazin.de)



**301 INTERACTIVE**



Martin Stoecki Stoeck



Drum Mikrofonierung



STUDIOS 301

## Studios 301 International News

**Die Studios 301 sind der kommerzielle Tonstudiosektor der SAE Group. Man produziert in vier Orten der Erde auf absolutem Weltniveau. Nicht umsonst findet man in den Studios 301 immer wieder die Popstars dieser Erde bei Aufnahmen, zur Mischung oder zum Mastern.**

**Studios 301 is the name of the commercial recording studio sector of the SAE Group. In four locations on earth, one produces at absolutely world-class level. It is no coincidence that you can find the pop stars of the world in the Studios 301 doing their recording, mixing and mastering.**

### Studios 301 Cologne

In den Kölner Studios 301 wurde wieder fleißig an neuen Produktionen gearbeitet. Hier für Euch ein kleiner Auszug aus den Projekten:

Zunächst gratulieren wir an dieser Stelle den Kölner „Höhner“ für ihre Erfolge! Die Anfang Januar im Studio B produzierte Single zur Handballweltmeisterschaft kletterte auf Platz 1 der deutschen Single-Charts und wurde inzwischen mit Gold ausgezeichnet. Kurz darauf wurde auch das im 301 fertig gestellte „Party-Album“ vergoldet. So viel Erfolg schafft Aufmerksamkeit auch bei den ganz Großen: Thomas Gottschalk lud die Bandmitglieder im Frühjahr zu „Wetten, Dass...?“ ein, wo sie ihr aktuelles „Best-of“ Doppelalbum präsentierten.

Mit dabei waren die Höhner auch beim Open Air Spektakel im Kölner Rhein Energie Stadion. Am 16. Juni 2007 traten sie gemeinsam mit anderen Kölner Künstlern wie Brings, Paveier, Tommy Engel und Dirk Bach vor 40.000 Zuschauern auf. Comedian Guido Cantz moderierte die Show.

Ein Programmpunkt war die Neuauflage der „Trude Herr Revue“ von 1995. Damals wurde die Show zu Ehren der verstorbenen Kölner Kult-Figur an zwei Abenden hintereinander in der Innenstadt aufgeführt. Das ursprüngliche Programm wurde 1995 als 72-Spur Live Mitschnitt aufgezeichnet und im heutigen 301 für CD und Fernsehen nachbearbeitet. Auf diese Bänder griff das Team des 301 jetzt sowohl für die Vorproduktion der Neuauflage im Stadion als auch für die dazugehörige Single- und Albumproduktion zurück. Zum Material gehörten sowohl 48- und 24-Spur-Dash-, 32-Spur-ProDigi- und 8-Spur DA88-Bänder sowie verschiedene HD-Systeme, alles Timecode-ver-

Studios 301 in Cologne have been busy with new projects. Here is a brief overview:

First of all, we congratulate the „Höhner“ from Cologne who recorded the official song for the Handball World Championships in Studio B in early January. The single „Wenn nicht jetzt, wann dann“ climbed to No. 1 of the German single-charts! Both, the single and the album have been awarded gold later on.

„Success attracts attention“: Thomas Gottschalk invited the band members to present their current „Best-of“ double album on Germany's No. 1 TV-Show „Wetten, Dass...?“

„Höhner“ also performed at the open-air spectacle at Cologne's Rhein Energie Stadium. On June 16th, 2007 the band played for an audience of 40.000 fans together with other artists from Cologne like Brings, Paveier, Tommy Engel and Dirk Bach. Comedian Guido Cantz moderated the Show.

One of the performances was a remake of the „Trude Herr Revue“ from 1995. Back then, the show was performed on two consecutive evenings in the city center in honor of the iconic figure of Cologne.

In 1995 the original show was recorded live on 72 tracks, which are now being mixed and mastered at 301 for CD and TV production. The 301 team used these tapes both for the pre-production of the remake at the stadium



koppelt. Nachdem alle benötigten Spuren im LTC-Verbund digital ins ProTools HD System überspielt wurden, konnten die neuen Aufnahmen beginnen. Zur Produktion der Single waren unter anderem Peter Brings, Dirk Bach, Tommy Engel und Henning Krautmacher zu Gast.

Für das anstehende Tommy Engel Album wurde das SSL-Studio für einige Tage angemietet. Dort wurden die Basic Tracks sowie ein Streichorchester aufgenommen. Für die Schlagzeugaufnahmen war Studiodrummer Wolf Simon zu Gast. Sein Drummerkollege Martin Stöck (PUR) war einige Tage später für ein anderes Projekt im 301.

Sowohl die Tommy Engel als auch die Trude Herr Produktionen wurden selbstverständlich in der hauseigenen Masteringabteilung fertig gestellt. Hier erhielt unter anderem auch das Debut-Album von „7 Faces“ – der Band des Ex-Bro'Sis-Mitglieds Faiz Mangat – den letzten Schliff.

Natürlich gab es auch für diverse Fernsehproduktionen wieder einiges zu tun. So wurden für die erfolgreiche Endemol-Sendung „Nur Die Liebe zählt“ verschiedene Vorproduktionen realisiert. Aber auch andere Produktionsfirmen buchten sich im 301 ein. Für die Pro7-Show „Das Model & der Freak“ war u. a. die Lebensgefährtin von Moderator Oliver Pocher, das Model Monica Ivancan zu Gast, um ihrem „Freak“ den Wunsch einer Studioaufnahme zu erfüllen.

Nach dem Erfolg der ersten Staffel wurde nun die zweite Staffel von „Switch“ als DVD-Box veröffentlicht. Für die Aufnahme der Audiokommentare waren neben dem Produzent und den Regisseuren die Darsteller der erfolgreichen Comedy-Sendung zu Gast. Dazu gehören Bernhard Hoecker, Mona Sharma, Petra Nadolny, Peter Nottmeier, Michael Kessler, Michael Müller, Max Giermann und Susanne Pätzold.

Alle zwei Monate erscheint im PPV-Verlag das Recording Magazin (Rec-Mag). Seit nunmehr acht Ausgaben produzieren Ulli Pallemanns und sein Team zusammen mit der SAE die DVD-Beilage der erfolgreichen Fachzeitschrift. Die in Eigenregie erstellte Beilage vermittelt verschiedene Aufnahme- und Mischtechniken und verdeutlicht sie an Hand vieler Hörbeispiele.

#### Links

[www.301.com.au](http://www.301.com.au), [www.recmag.de](http://www.recmag.de)

and for the production of the associated single and album. The material is composed of 48 and 24 track dash tapes, 32 track ProDigi tapes and 8 track DA88 tapes as well as different HD-Systems, all coupled with time codes. As soon as all of the required LTC-coded tracks were digitally captured into the ProTools HD system, new recordings could begin. For the production of the single we had guests like Peter Brings, Dirk Bach, Tommy Engel and Henning Krautmacher, among others.

The SSL-Studio was booked for several days for Tommy Engel's upcoming Album. The basic tracks and a string orchestra were recorded there. Studio drummer Wolf Simon came by to record the drum tracks. His colleague and fellow drummer Martin Stöck (PUR) was in 301 a few days later for another project.

Both Tommy Engel and the Trude Herr productions were completed in 301's own mastering department. Also the debut album of "7Faces" – the band of the ex Bro'Sis member Faiz Mangat – got its final touch here.

Of course, there was a lot of work to do for various TV productions as well. For the Endemol show "Nur die Liebe zählt" (Only love counts) several pre-productions were finished. Other production companies booked the 301 studios as well: For example, for the Pro7 show "Das Model & der Freak" (the model and the freak) moderator Oliver Pocher's girlfriend and model, Monica Ivancan, came to our studio to grant her "freak" his wish to record in a real studio.

After the success of its first season, the second season of "Switch" has now been released as a DVD collection. For the recording of the audio commentaries, we were able to welcome the producer, directors and the performers of the comedy show to our studios. Our guests included Bernhard Hoecker, Mona Sharma, Petra Nadolny, Peter Nottmeier, Michael Kessler, Michael Müller, Max Giermann and Susanne Pätzold.

Every two months the PPV publishing house produces the Recording Magazine (Rec-Mag). For the last eight issues Ulli Pallamanns and his team have been working together with SAE to produce the DVD included in this successful trade magazine. The DVD, created in-house, illustrates different recording and mixing techniques and clarifies them using several audio examples.

## Studios 301 Stockholm



From left to right, Lars Erlandsson, Niklas Möller and Jakob Möller

Im Frühsommer produzierten viele nationale sowie internationale Künstler in den Studios 301 Stockholm. Die Stockholmer Musikerin Eva Dahlgren gab dem Studio für vier Wochen die Ehre um ihr neues Album "En Blekt Blondins Ballader" aufzunehmen das bei EMI erschienen ist. Das Album wurde von Eva und Lars Halapi produziert, als Engineer wurde Ronny Lahti verpflichtet.

Schwedische Produzenten sind bei internationalen Künstlern nach wie vor sehr gefragt. Das zeigte sich an der Rock Band "Bedford" aus Melbourne, Australien, die eigens nach Stockholm flogen um mit Produzent Tommy Denander (Paul Stanley, Toto, Richard Marx, Eric Clapton) an ihrem nächsten Album zu arbeiten.



Tommy Denander (center) with David Trimboll (left) and Matt Miao (right)

The last few months have been busy for 301 Stockholm during the pre-summer recording period with artists large, small, national and international working in the studio. Stockholm based artist Eva Dahlgren has been recording a new album over a four week period in the studio for EMI. The album is produced by Eva and Lars Halapi and is engineered by Ronny Lahti.

Swedish producers are still very much in demand by international artists as was proven by the rock band "Bedford" from Melbourne, Australia, flying to Stockholm to work with Producer Tommy Denander (Paul Stanley, Toto, Richard Marx, Eric Clapton) on their forthcoming album. Bedford and Tommy spent

Bedford und Tommy produzierten mit Haus-Engineer und Studio Manager Ian Agate drei Tage in den Studios 301. Mit der Singleauskopplung "I Am Alive" gewann die Band den Titel „Single des Jahres“ bei den L.A. Music Awards. Alle Neuigkeiten gibt es auf der Bedford-Website [www.bedford.net.au](http://www.bedford.net.au).

Schon drei Wochen nach der Bedford-Produktion durften wir Tommy Denander wieder begrüßen: Mit dem norwegischen Act „Hansen Randow“ zeichnete er Gesangsaufnahmen für deren Debüt-Single auf. Tommy besuchte im August auch die SAE Stockholm und gab unseren Studenten Tipps und Tricks zu Mikrofonierungstechniken für Gitarre, zu Gitarrenkunde und Musikstilen und zur Organisation und Umsetzung von Gigs. Tommys eindrucksvolle Diskografie ist unter [www.tommy-denander.com](http://www.tommy-denander.com) zu finden.

Chinas größter Star „Wei Wei“ verbrachte einen Tag im Studio um ihre neue Single zu remixen. Im November 2007 findet in China die FIFA Frauen-Weltmeisterschaft statt, dort soll die Single aufgeführt werden. SAE Dozent und Supervisor Joy Deb hatte die Ehre als Engineer für den Remix zu fungieren.

Die schwedische Softwarefirma XLN Audio, Produzenten des erfolgreichen Drum Samplers „Addictive Drums“, fanden sich dieses Jahr in den 301 Studios Stockholm ein. Ziel des Besuchs war das Sampeln von 14 Drum-Sets für die nächste Softwareversion. Aktuelle Neuigkeiten und Informationen gibt es unter [www.xlnaudio.com](http://www.xlnaudio.com)

Aber auch wenn die Studios durch Produktionen nicht belegt sind, werden sie genutzt: Dann finden dort Seminare, Workshops und Unterricht für die im gleichen Gebäude angesiedelte SAE Stockholm statt.

3 days recording with in-house engineer and studio manager Ian Agate. Bedford were the winners of the L.A. Music Awards, single of the year with "I am Alive". You can find all the latest news on their web site [www.bedford.net.au](http://www.bedford.net.au).

Tommy Denander was back again 3 weeks later with Norwegian act "Hansen Randow" for the vocal recording of their debut single. Tommy returned in August to present a seminar to SAE Stockholm students on guitar mic techniques, guitar gigs, playing and music styles. You can find his impressive Discography at [www.tommy-denander.com](http://www.tommy-denander.com).

China's biggest star "Wei Wei" spent a day in the studio remixing her new single for the forth coming FIFA Women's World Cup China 2007. The remix work was carried out by SAE lecturer and supervisor Joy Deb as part of his freelance work.

Swedish software company XLN Audio creators of the successful software package Addictive Drums, are currently making use of 301 Stockholm for drum sampling of some of the 14 drum kits they have brought into the studio, for the latest news and information visit [www.xlnaudio.com](http://www.xlnaudio.com).

When the studio has not been in use by commercial clients SAE Stockholm have been using it for a variety of seminars, workshops and lectures. Stockholm is the only SAE to have a Studios 301 in the same building as the school.

## Studios 301 Byron Bay



House engineer Paul Pilsneniks with the band



Control Room Studios 301



Studio with piano

Die Aufnahmen und Mischungen für das neue Album des australischen Künstlers Ben Francis ([www.benfrancis.com.au](http://www.benfrancis.com.au)) im Studio 301 in Byron Bay sind abgeschlossen. Die Veröffentlichung ist noch in diesem Jahr geplant.

Die Indieband Yves Klein Blue (Brisbane) verbrachte eine Woche im Studio, um ihre neue EP aufzunehmen und zu mischen. Mit „MTV Australia's Best New Band Award“ in der Tasche und einem Album auf dem Markt sieht ihre Zukunft mehr als rosig aus ([www.yveskleinblue.com](http://www.yveskleinblue.com)).

Nach der weltweiten Veröffentlichung wurde das neue Album der Skatalites „On The Right Track“ jetzt für einen Grammy vorgeschlagen. Die neue Scheibe wurde im April in den Studios 301 produziert und enthält zum ersten Mal seit 2000 wieder neues Songmaterial der Band.

Ein weiterer möglicher Grammy-Gewinner ist das neue Album von Marva Wright „After The Levees Broke“ ([www.marvawright.com](http://www.marvawright.com)). Die kompletten Aufnahmen und die Mischungen einiger Albumtracks fanden im Studio 301 statt.

Im August mietete sich Dave Cosma ([www.myspace.com/davecosma](http://www.myspace.com/davecosma)) im Studio 301 ein, um sein Erstlingswerk zusammen mit Produzentenlegende Rob Feaster ([www.robfeaster.com](http://www.robfeaster.com)) abzumischen. Ein weiteres Highlight im August war die viertägige Masterclass von Paul Pilsneniks, in der er neuseeländische SAE Studenten in der Kunst des Mikrofonierens, der Aufnahme und des Mixdowns unterwies.

Studios 301 Byron Bay has just finished the recording and mixing for Australian artist Ben Francis ([www.benfrancis.com.au](http://www.benfrancis.com.au)). The album is due for release later this year.

In June, Brisbane indie band Yves Klein Blue spent a week in the studio recording and mixing their new EP. With the album due for release later this year, the future looks promising for them, having just won the 'MTV Australia Best New Band' award ([www.yveskleinblue.com](http://www.yveskleinblue.com)).

The Skatalites' new album, On The Right Track has been released worldwide and is being entered for a Grammy Award consideration ([www.skatalites.com](http://www.skatalites.com)). Recorded and mixed at 301 last April, this is the band's first album of new material since 2000.

Also up for a Grammy Award consideration is Marva Wright with her new album "After The Levees Broke" ([www.marvawright.com](http://www.marvawright.com)). Recording was done at 301 with some of the album mixes done in-house as well.

In August, Melbourne musician Dave Cosma ([www.myspace.com/davecosma](http://www.myspace.com/davecosma)) was in the studio for the mixing of his debut album with legendary producer Rob Feaster ([www.robfeaster.com](http://www.robfeaster.com)). Also in August, Paul Pilsneniks was giving a four-day masterclass to SAE students from New Zealand in the art of microphone techniques, recording, and mixing.





# GETTING THE BAND BACK TOGETHER

## Professionelles 24-bit/96kHz 8-channel recording

Bereit die Band aufzunehmen? Einfach TonePort™ UX8 per USB mit dem Computer verbinden und es stehen 8 Mic/Line Eingänge sowie spezielle Eingänge für Gitarre und Bass zu Verfügung. Nimm' bis zu 8 Kanäle gleichzeitig auf – Gitarre, Gesang, Schlagzeug, Keyboards – jeder mit einer eigenen Instanz vom GearBox™ Modelling Plug-in für perfekten Line 6 Sound in Studioqualität.

→ [line6.com/toneport](http://line6.com/toneport)



Die GearBox™ Modelling Software verfügt über Modelle klassischer Studio EQ's, Effekte, Verstärker und Pedale

## TONEPORT™ UX8



TonePort GX



TonePort UX1



TonePort UX2



TonePort KB37

IF YOU CAN HEAR IT, YOU CAN HAVE IT  
LINE6.COM



## Studios 301 Sydney



### Red Hot Chili Peppers Some CHILI PEPPERS

From left to right Josh Klinghoffer, John Frusciante, Michael Morgan, Chris Doherty



Wir fühlen uns sehr geehrt, dass Gitarrist John Frusciante und Bassist Flea von den Red Hot Chili Peppers eine Auszeit von ihrer Australien-Tournee nahmen, um bei uns einige Songs einzuspielen.

Beide Musiker machten Aufnahmen für ihre jeweiligen Nebenprojekte. Für Fleas Session nahmen Haustechniker Tim Carr und Tonassistentin Alana Hams Bass, Trompete und Gesang auf. Haustechniker Michael Morgan und Tonassistent Chris Doherty kümmerten sich um Schlagzeug und Drumsampling für Johns Projekt. Multiinstrumentalist Josh Klinghoffer, der für die Session hinter dem Schlagzeug saß, hat sein Talent als Musiker schon auf mehreren von Johns Soloalben („Shadows Collide With People“ (2004), „The Will to Death“ (2004), „Inside of Emptiness“ (2004), „Solo X“ (2007)) unter Beweis gestellt. Für „A Sphere In The Heart Of Silence“ (2004) packte er auch als Produzent mit an. Er ist momentan der dritte Mann in der Formation Ataxia, der neben John Frusciante auch Fugazi-Bassist Joe Lally angehört. Dem Erstlingswerk „Automatic Writing“ (2004) folgte im März 2007 das Album „AW II“. Josh ist als Gastmusiker auf Alben von Künstlern wie Jon Brion, Vincent Gallo, Butthole Surfers, Beck, PJ Harvey, Michael Rother, The Sparks, Gnarls Barkley und natürlich den Red Hot Chili Peppers vertreten.

Das Team der Studios 301 ließ sich vom Können der versierten Musiker inspirieren und wird sich noch lange an die Aufnahmen erinnern.

We were extremely privileged to welcome John Frusciante and Flea from the Red Hot Chili Peppers to 301 during their Australian tour.

Both working on side projects, Flea's sessions involved recording bass guitar, trumpet and vocals and were engineered by 301's in-house engineer Tim Carr and assisted by Alana Hams.

John completed drum and drum sample tracking sessions in Studio One with 301's in-house engineer Michael Morgan and assistant Chris Doherty. The drum talent on the session was multi instrumentalist Josh Klinghoffer. Josh has collaborated with John on many of his solo albums (playing drums and synths on most occasions) including Shadows Collide With People (2004), The Will to Death (2004), Inside of Emptiness (2004), Solo X (2007) and "A Sphere In The Heart Of Silence", for which he also receives production credit. He is also currently part of the super-group Ataxia as drummer alongside Frusciante and Fugazi bassist Joe Lally. They released debut album Automatic Writing in 2004 with a follow up album due for release May 29.

Josh has appeared as guest musician on many albums and has performed live with the likes of Jon Brion, Vincent Gallo, the Butthole Surfers, Beck, PJ Harvey, Michael Rother, The Sparks and Gnarls Barkley as well of course with The Red Hot Chili Peppers.

The talent and professionalism displayed by these superb musicians was inspirational and this experience was greatly valued by all 301 staff.

### 301 MASTERING

Die Masteringabteilung der Studios 301 macht ihrem Ruf als Australiens führendes Masteringstudio weiterhin alle Ehre. Innerhalb weniger komplett ausgebuchter Monate wurden u. a. folgende Projekte abgeschlossen:

Diverse - Bra Boys - Film Soundtrack Album  
Anthony Mundine - Platinum Ryder - Single  
Wons Phreely - The Rules Of Nature - EP  
Belinda Emmett - So I Am - Album  
Sparkadia - Things Behind The Sun - EP  
The Skatalites (Jamaica) - On The Right Track - Album  
The Vasco Era - Oh We Do Like To Be Beside The Seaside - Album  
Diverse - Triple J Live At The Wireless: From The Vaults 1 - Album

Ausserdem wurden diverse Titel für Kasabian, Augie March, Toni Collette, Missy Higgins, The Cops und Old Man River bearbeitet.

### 301 MASTERING

Continuing to gain recognition, the new 301 Mastering maintains its reputation as Australia's premier mastering facility. In a very busy couple of months, we have seen the following projects completed:

Various - Bra Boys - Film Soundtrack Album  
Anthony Mundine - Platinum Ryder - Single  
Wons Phreely - The Rules Of Nature - EP  
Belinda Emmett - So I Am - Album  
Sparkadia - Things Behind The Sun - EP  
The Skatalites (Jamaica) - On The Right Track - Album  
The Vasco Era - Oh We Do Like To Be Beside The Seaside - Album  
Various - Triple J Live At The Wireless: From The Vaults 1 - Album

301 Mastering have also recently completed tracks for Kasabian (UK), Augie March, Toni Collette, Missy Higgins, The Cops and Old Man River.



# Legenden leben länger



## Das C 414 LTD

Zum 60-jährigen Firmenjubiläum von AKG  
Das legendäre Großmembranmikrofon  
in limitierter Sonderauflage  
Ganz klassisch mit Nickeloberfläche im  
wertvollen Transportkoffer



Vertrieb in Deutschland, Österreich und der Schweiz

audio|Proheilbronn  
ELEKTRO|AKUSTIK GMBH

[www.akg-pro.de](http://www.akg-pro.de) · [www.akg-pro.at](http://www.akg-pro.at) · [www.akg-pro.ch](http://www.akg-pro.ch)





# 100 Prozent Praxisnähe ist der Schlüssel zum Erfolg

## The Key to Success is 100% Practicality

**Als Art Director bei der deutschen Spieleschmiede EA Phenomic ist Sven Liebich immer auf der Suche nach qualifizierten Nachwuchsentwicklern. Nicole Müller sprach für das SAE Magazin mit Sven über den Ausbildungsmarkt in Deutschland.**

**As the Art Director of the German game production company EA Phenomic, Sven Liebich is always looking for new young and talented game developers. Nicole Müller from the SAE magazine talked with Sven about training possibilities in Germany.**

### Wie beurteilst Du den Entwicklerstandort Deutschland?

Deutschland ist mit über 120 Entwicklerstudios präsenter denn je. Casual Gaming ist ein spürbarer Trend in den vergangenen Jahren, auch weil die Spielentwicklung zu einem finanziellen Risiko für alle an der Entwicklung beteiligten Firmen geworden ist. Der Anteil der AAA-Titel, wie beispielsweise GTA, schrumpft, während der Casual- und Mobile-Markt deutliche Zuwächse feiert.

### Welche Kenntnisse müssen zukünftige Entwickler mitbringen, um in der Branche Fuß fassen zu können?

Ein gesundes Allroundwissen ist die Basis für eine erfolgreiche Zukunft in der Branche. Für internationale Titel werden allerdings Spezialisten in jedem Bereich immer wichtiger. Institutionen wie Qantm bieten Studenten die Möglichkeit, sich dieses Spezialwissen anzueignen und praxistauglich zu erlernen.

### Unter welchen Voraussetzungen stellt EA Phenomic Entwickler ein?

Neben fundierten Kenntnissen in einem Spezialgebiet, wie zum Beispiel Animation, Concept Art, Modeling, Rigging oder Game Design sind Arbeitsproben erforderlich, die die Fähigkeiten des Bewerbers widerspiegeln. Für einige Bereiche sind Vor-Ort-Tests Bestandteil der Entscheidung für einen Bewerber.

### Wie siehst Du den deutschen Ausbildungsmarkt im Vergleich zum internationalen Markt?

Für nationale Spieleentwickler ist das Ausbildungsangebot in Deutschland voll ausreichend. Ich würde mir aber wünschen, dass die Studenten in der Ausbildung mehr Auslandserfahrung sammeln können. Zum Beispiel während eines Auslandssemesters bei einem Spieleentwickler.

### Was hältst Du von Ausbildungsinstitutionen wie Qantm?

Mit praxisbezogenen Lerninhalten und Gastdozenten aus der Industrie bietet Qantm einen umfassenden Blick auf die Belange der Branche. Andererseits eignen sich die Studenten auch das erforderliche Spezialwissen an. Dabei wird die Eigenverantwortung eines jeden Studenten ständig gefördert, was für einen erfolgreichen Start in die Spielentwicklung essenziell ist.

### Wie praxisnah sollten Studenten ausgebildet sein?

100 Prozent Praxisnähe ist der Schlüssel zum Erfolg!

### How do you assess Germany as a location for developers?

Germany, with its more than 120 design studios, is more front and center than ever. Casual gaming has become a remarkable trend over the past few years, partially because game development means financial risk for every company involved in the developmental process. The market share of AAA-Titles, like GTA, for example, is shrinking while the casual and mobile markets are enjoying clear growth.

### What qualifications do future developers need to have to establish themselves in this field?

Healthy all-round knowledge is the basis for a successful future in this arena. For international games, however, specialists in every area are becoming increasingly important. Educators such as Qantm offer students the possibility to acquire this specialty training and gain practical experience firsthand.

### Under what conditions does EA Phenomic hire developers?

Besides sound training in a specialty area, for example, animation, concept art, modeling, rigging or game design, work samples are required that reflect the abilities of the applicant. In some areas, on-the-spot tests are a part of the decision for an applicant.

### How do you see the German training possibilities in comparison to the international market?

For national game developers the training possibilities in Germany are entirely sufficient. However, I would like to see that students get the chance to obtain more international experience during their training. For example, doing a semester at a foreign game development company.

### What do you think of training centers such as Qantm?

With practical educational material and guest lecturers directly from the industry, Qantm offers a comprehensive view of what's relevant in this field. In addition, students acquire the necessary specialty training. All this requires the students to be self-starters – an essential trait for a successful debut into game developing.

### How close to the practical market should students be during their training?

100% practical involvement is the key to success!

Von Nicole Müller

By Nicole Müller

## Credits - Sven Liebich

Sven Liebich studierte an der Universität für Kommunikationsdesign in Darmstadt. Nach seinem Studium arbeitete er als freier Art Director im Bereich Print/Film für Agenturen wie Michael Conrad & Leo Burnett, Wunderman Cato Johnson und Saatchi & Saatchi. Seit 1999 arbeitet er als Art Director für EA Phenomic. ([www.phenomic.de](http://www.phenomic.de)).

Sven Liebich studied at the University for Communication Design in Darmstadt. Afterwards he worked as a free-lance art director in the area of print/film for agencies like Michael Conrad & Leo Burnett, Wunderman Cato Johnson and Saatchi & Saatchi. Since 1999 he has worked as Art Director for EA Phenomic. ([www.phenomic.de](http://www.phenomic.de)).

## Track Record

Die Siedler III, Die Siedler III Expansion Packs, Spellforce – The Order of Dawn, Spellforce – The Breath of Winter, Spellforce – Shadow of the Phoenix, Spellforce II – Shadow Wars, Spellforce II – Dragon Storm, New IP for Electronic Arts.



**SPECIAL SOUNDS • SPECIAL INSTRUMENTS • SPECIAL DEALS**

vienna  
instruments  
VIENNA SYMPHONIC LIBRARY

**VIENNA SPECIAL EDITION**

# The All-In-One Orchestral Collection

The essential  
**VIENNA SYMPHONIC LIBRARY**  
in one powerful plug-in.



Starting at **€ 345**



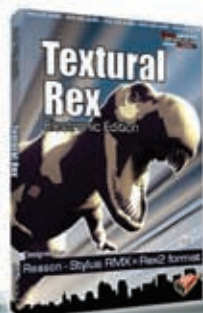
VIENNA SYMPHONIC LIBRARY  
[www.vsl.co.at](http://www.vsl.co.at)

**BEST SERVICE IS THE  
EUROPEAN NO1 PLACE  
WHERE PRODUCERS  
AND ENGINEERS CAN  
FIND ALL THE SOUND  
MATERIAL THEY NEED  
AT ONE PLACE.**



**BEST SERVICE VERFÜGT  
ÜBER EUROPAS GRÖSSTES  
SORTIMENT, WENN ES UM  
SOUNDMATERIAL UND  
VIRTUELLE INSTRUMENTE  
FÜR MUSIKPRODUKTIONEN  
GEHT!**

visit us!



[www.bestservic.de](http://www.bestservic.de) tel. 089-345026

bestservice





## Mixing with the Best

*Interview mit Nick Cervonaro*  
*Interview with Nick Cervonaro*

Seit drei Jahren hat Nick einen Job, für den manche alles geben würden. Er ist Engineer in den renommierten Londoner AIR Studios ([www.airstudios.com](http://www.airstudios.com)). Das 1969 von Beatles-Produzent George Martin gegründete Unternehmen ist inzwischen eines der weltweit erfolgreichsten Tonstudios überhaupt.

**For over three years now, Nick has held the coveted job of sound engineer at London's prestigious AIR Studios ([www.airstudios.com](http://www.airstudios.com)). Founded in 1969 by George Martin, legendary producer of The Beatles, it has become one of the most successful studio operations in the world.**

Nicks Karriere begann schon während seiner Studienzeit an der SAE Sydney. In seinen drei Jahren als Assistent im Studio 301 lernte er das Handwerk von der Pike auf, um anschließend seine Zelte in Australien abzubrechen und in England neu anzufangen. Bis zu seiner Anstellung bei AIR arbeitete er als Freiberufler in der Londoner Studioszene, einschließlich eines kurzen Gastspiels im Abbey Road Studio. Auf Nicks Referenzliste finden sich internationale Künstler wie Silverchair, Robbie Williams und Beulah aber auch die Filmmusikproduktion für Kinoerfolge wie „Per Anhalter durch die Galaxis“, „Die Brüder Grimm“ und „Beyond The Sea“. Nic Oliver von SAE UK bekam ihn zwischen zwei Sessions zu fassen.

**Hallo, Nick. Danke, dass du dir ein bisschen Zeit für uns nimmst. Du scheinst ja ganz schön beschäftigt zu sein. An was arbeitest du im Moment?**

Ja, stimmt. Ich habe gerade ein paar Projekte laufen, da wird es zeitmäßig recht eng. Momentan fahre ich die Produktion von „World in Union“, der neuen Hymne für die Rugbyweltmeisterschaft, im AIR-Studio. Das ist ziemlich intensiv!

**Wie bist du an den Job im Londoner AIR-Studio ran gekommen?**

Schon während meines Studiums an der SAE Sydney habe ich in verschiedenen Studios gejobbt. Später habe ich dann drei Tage die Woche als Supervisor an der SAE gearbeitet und ab und an Sessions im Velvet-Studio gefahren. An der SAE waren das meistens Zwölfstundentage, weil ich das Geld brauchte, um umsonst im Studio arbeiten zu können. Danach ging alles ganz wie von selbst. Da rief plötzlich eines Tages jemand an und fragte mich, ob ich gerne in den Studios 301 arbeiten würde. Natürlich wollte ich das – und hab das dann auch für ein paar Jahre getan. Als ich nach England gezogen bin, hatte ich Glück, dass man mir einen Job im AIR-Studio angeboten hat.

Nick joined AIR Studios after a six-month stint at Abbey Road and several other gigs as a freelancer in London's thriving studio scene. He had started his career in music recording while still pursuing his studies at SAE Sydney. After learning the ropes during his three years as an assistant engineer at Studios 301, he exchanged his native Australia for the UK. He has worked with many high-profile clients (i.e. Silverchair, Robbie Williams and Beulah) and film productions (i.e. „The Hitchhiker's Guide To The Galaxy“, „The Brothers Grimm“ and „Beyond The Sea“). SAE UK's Nic Oliver caught up with him between two sessions.

**Hey Nick, thanks for taking some time out, seems like you've been a pretty busy guy. What are you working on at the moment?**

I've been involved in quite a few projects recently that kept me busy. Most recently, I've been working on the new World in Union anthem for the Rugby World Cup down at AIR Studios, it's pretty full on.

**So how did you come to work at AIR Studios in London?**

Well, I started working at studios while I was studying at SAE Sydney in Australia. I was working at a studio called Velvet doing odd sessions here and there while working as a supervisor at SAE in Sydney three days a week. Most of the time, I was doing 12-hour days because I needed the money to be able to work for free at Velvet. After that, it just sort of evolved. One day, a guy called David - can't remember his surname - rang and asked me: „Would you like to work at Studios 301?“ What sort of question is that? Of course I wanted to work in a studio. After working for 301 for a few years, I made the move over to the UK, where I was lucky enough to be offered work at AIR, which was a great opportunity.



**Arbeitest du ausschließlich dort oder auch woanders?**

Eigentlich überall, wo es was für mich zu tun gibt. Vor kurzem habe ich ein paar Sessions mit David Arnold im Abbey Road Studio gefahren. Ich habe dabei mit Chris B. zusammengearbeitet. Ich glaube, er hat seinen Abschluss an der SAE in Neuseeland gemacht und ist jetzt Engineer bei Abbey Road. Bei der Gelegenheit haben wir die Titelmelodie vom neuen James Bond mit Chris Cornell und David Arnold aufgenommen. Aber mein letzter Job war die Neuaufnahme von „Sergeant Pepper's Lonely Hearts Club“, dem Beatles-Album, für Radio 2. Es war wieder David Arnold, der mich gefragt hat, ob ich mit ihm und Russell Brand an einer Coverversion von „When I'm sixty-four“ arbeiten würde.

**Hattest du jemals Probleme, einen Job zu finden?**

Nein, es gab eigentlich nie ernsthafte Probleme. Da hatte ich Glück.

**Denkst du, dass dein Studium an der SAE dich bis hierher gebracht hat?**

Um ehrlich zu sein: Eine ganze Menge hängt davon ab, wen du kennst. Als ich an der SAE studiert habe, war es ein Dozent, der mir den Job bei Velvet verschafft hat. Ich hatte mit Theorie nicht so viel am Hut, aber meine Leidenschaft für Musik hat mir geholfen in die Praxis einzusteigen. Studios wollen Mitarbeiter, die sich so richtig für Musik und Tontechnik begeistern können.

**Die Zeiten, als man noch einfach so in ein Studio reinmarschieren konnte und einen Job bekam, scheinen ja vorbei zu sein. Oder gibt es so etwas heutzutage noch?**

Persönlich halte ich es nicht für zwingend notwendig, dass man Tontechnik studiert hat. Aber die Studios sind da anderer Ansicht.

**Welche Produktionen fährst du selbst am liebsten? Mehr die richtig großen Klassikaufnahmen oder die überschaubaren Rockproduktionen?**

Kann ich dir so nicht sagen. In erster Linie bin ich ein Fan von richtig guten Rocksongs. Aber ich habe auch schon mit Hans Zimmer an Filmmusikproduktionen gearbeitet. Das kommt allerdings selten vor. Ich denke, man sollte sich besser auf einen Musikstil konzentrieren, um richtig gut zu werden. Aber auf der anderen Seite haben viele Tontechniker keine Ahnung davon, wie man ein Orchester aufnimmt. Da bin ich schon froh, dass ich diese Erfahrung auch gemacht habe.

**Do you only work at AIR or do you find yourself in other studios, too?**

No, you really just go wherever you go. I've recently done a couple of sessions at Abbey Road with David Arnold. I was actually working with Chris B, who, I think, graduated from SAE NZ. He's an in-house engineer at Abbey Road. We were recording the new James Bond theme with Chris Cornell and David Arnold. Most recently though, I was engineering the re-recording of the Beatles album "Sergeant Pepper's Lonely Hearts Club" for Radio 2. I was asked to come and engineer the session by David Arnold, who was going to be working on a cover of "When I'm sixty-four" with Russell Brand.

**Sounds like you've got a lot of experience behind you! Did you ever have any problems looking for jobs or being involved in the industry?**

Never. It's never been an issue. I've been pretty lucky with my work so far.

**So do you think that what you studied at SAE got you to the job you're doing now?**

Well, I've got to be honest. Quite a lot of it is about who you know. When I was studying at SAE, my lecturer heard about this job at Velvet and hooked me up with it; so really, it was the lecturer that sorted that out for me. I wasn't really that great at the theory stuff, but when it came to music, I was so into it, that when it came to the practical parts, it was a lot easier. The studios love people who are into their music and audio.

**It seems the old days in studios are gone when you could just talk your way into a job. Do you see this much when you're working at studios?**

Personally, I don't see it as a hard and fast rule that someone needs to have a course behind them, but studios do.

**How do you see yourself at the moment with regards to the engineering/production? Do you lean towards the big classical productions, scoring for films or the smaller scale rock productions?**

Well, no, not really. First, I do love rock, I love songs and they do really make you feel great. I did work with Hans Zimmer on a film soundtrack in the past. It's not the sort of thing I always do, though. I think you have to focus on one style; you need to have a style that you're best at. But to be quite honest, there are a lot of people that can't record an orchestra. There really is just a lot involved, so it's not a bad thing to have some experience with that sort of thing.

**Audio Credits:**

Robbie Williams  
Producers: Stephen Duffy / Andy Strange  
Recorded album

Russell Watson  
Producer: Simon Franglan  
Mixed album

Laura Pausini  
Producers: Rick Knowles / Jon Jacobs  
Recorded album

Midnight Oil  
Producer: Simon Warne Livsey  
Mixed album

Bryan McFadden  
Producer: Guy Chambers  
Recorded album

Chris Field  
Producer: Bob Rose  
Mixed album

Silverchair  
Producer: Dave Botrill  
Recorded album

The 2000 Olympic Games Soundtrack  
Producer: Richard Lush  
Recorded album





### Film Credits:

Wallace and Gromit  
Composer: Hans Zimmer  
Recorded soundtrack

The Brothers Grimm  
Composer: Dario Marianelli  
Recorded soundtrack

The Hitchhiker's Guide To The Galaxy  
Composer: Joby Talbot  
Recorded and mixed soundtrack

Inside I'm Dancing  
Producer: David Julyan  
Recorded and mixed soundtrack

Beyond The Sea  
Producer: Phil Ramone  
Recorded soundtrack

South Pacific  
Producers: Al Gore / Joel Moss  
Recorded soundtrack

Moulin Rouge  
Producers: Baz Luhrmann / Marius De Vries  
Recorded soundtrack

#### Was ist denn dein Lieblings-Equipment für deine doch sehr unterschiedlichen Produktionen?

Für Schlagzeug benutze ich oft den „Fatso“ von Empirical Labs. Der hält das Ganze richtig gut zusammen. Die Fairchild Röhrenkompressoren setze ich natürlich auch gern ein. Es kommt immer drauf an, nach welchem Sound du suchst, denn manche Geräte eignen sich für bestimmte Zwecke einfach besser. Für Orchesteraufnahmen beispielsweise klingt unsere Neve-Konsole „musikalischer“.

#### Hast du den Eindruck dass jetzt, wo Engineers hauptsächlich digital arbeiten, die Bands plötzlich wieder auf analog umsteigen wollen?

Die Digitaltechnik erleichtert die Arbeit für den Techniker natürlich und alles geht normalerweise ein bisschen schneller. Aber generell sollte man natürlich benutzen, was für die Produktion am Besten klingt.

#### Die Musikindustrie ist ja ständig in Bewegung. Wo siehst du dich selbst in fünf Jahren?

Schauen wir mal, was passiert. Die Dinge ändern sich schnell. Wenn mir etwas nicht mehr passt, muss ich eben nach dem nächsten Job Ausschau halten. Da draußen stehen einem so viele Möglichkeiten offen, da ist auf jeden Fall etwas Passendes dabei.

#### Was ist Dein Rat für alle, die in die Musikindustrie einsteigen wollen?

Das Wichtigste ist die Leidenschaft für Musik und Tontechnik. Der Job erfordert so viel Zeit, dass man wirklich voll dahinter stehen muss. Und sein Ego sollte man am Besten gleich zuhause lassen.

#### Danke Nick, dass du dir die Zeit für uns genommen hast. Ich hoffe, wir hören in Zukunft noch von dir.

Von Nic Oliver

#### Do you have any favourite piece of outboard for the different style productions?

Well, for drums I really like the Empirical Labs „Fatso“; it just holds it together. I still like the Fairchilds, too. It really is just a matter of what you're looking for. Different things work for different purposes, really you just need to go with what you're doing; like, for orchestral, the Neve console is just so much more „musical“.

#### Do you see engineers starting to use more digital and bands wanting to record to analog?

In some ways, for the engineer, digital makes it quite a bit easier in a lot of cases and it can be so much faster. You need to still go with what sounds right though.

#### So, as the industry moves forward, where do you see yourself in five years time?

See what happens, things change all the time in the industry. If something doesn't suit you, you just have to move on. There are so many opportunities that you just need to go with what works for you.

#### Do you have a final bit of career advice you could give to individuals wanting to be in the industry?

Only do it if you're into music and audio. It's so time-consuming, you really need to be into it 100% and leave the ego at the door!

#### I think that sums things up! Thanks very much for your time today. Look forward to hearing from you again in the future.

By Nic Oliver



# Bewährte Zutaten plus Sahnehäubchen: Mehr Genuss nicht nur im Studio.

48 MIXING CHANNELS

64 MIXING CHANNELS



DM-3200 mit optionaler  
Meterbridge MU-1000



DM-4800 mit optionaler Meterbridge MU-1000

**E**rprobte Rezepturen soll man ja nicht ohne Not ändern.

Deshalb besteht unser neues **DM-4800** erst einmal aus mehr von all dem, was schon das **DM-3200** so erfolgreich macht: mehr Eingänge, mehr Ausspielwege, noch flexibleres Routing ...

Das gewisse Etwas aber ist sein spezielles Reglerfeld, mit dem Sie auf sämtliche Parameter eines Kanals Zugriff haben. In Verbindung mit 24 Kanälen auf einer Faderebene und 24 konfigu-

rierbaren Drehgebern lässt sich so nicht nur die Arbeit im Studio entspannter angehen, selbst einem Live-Einsatz können Sie gelassen entgegensehen.

An welchen Ingredienzen unserer Mischpulte Sie sonst noch Geschmack finden könnten, erfahren Sie bei Ihrem Tascam-Fachhändler. Oder besuchen Sie uns im Internet.



Im neuen Vollmodul-Bereich sind alle Kanalparameter auf direktem Weg erreichbar



**IF-FW/DM MKII**  
FireWire-Karte für  
32-kanalige Anbindung an DAWs



Weitere Beilagen (gegen Aufpreis):  
**MU-1000** Meterbridge mit Timecode-Display · **IF-AN/DM** 8-kanalige Analogschnittstelle  
**IF-TD/DM** 8-kanalige TDIF-1-Schnittstelle · **IF-AD/DM** 8-kanalige ADAT-Schnittstelle  
**IF-AE/DM** 8-kanalige AES/EBU-Schnittstelle · **IF-SM/DM** Surround-Monitoring-Karte

© 2007 TEAC Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Änderungen an Konstruktion und technischen Daten vorbehalten.

[www.tascam.de](http://www.tascam.de) · [www.tascam-europe.com](http://www.tascam-europe.com)

TASCAM Division · TEAC Europe GmbH  
Bahnstr. 12 · 65205 Wiesbaden · Deutschland · Tel. +49 (0) 611 71580

**TASCAM**   
MAKE IT HAPPEN



Florian Steeger und Mathias Ulbrich

Als Mitbegründer der Internet Community Developer „Kupferwerk“, ist Florian Steeger einer der kompetentesten deutschen Ansprechpartner in Sachen Internet Communities. Götz Hanneemann sprach für das SAE Magazin mit Florian über Sinn, Anspruch, Aufgaben und Umsetzung von Internet Communities.

As co-founder of the Internet Community Developer “Kupferwerk,” Florian Steeger is one of the most competent German experts in things relating to internet communities. Götz Hanneemann from the SAE Magazine spoke to Florian about his sense of the demands, tasks and practical applications of internet communities.

## Online Communities spiegeln unsere Lebensweise wider

### Online Communities reflect our Lifestyle

**2005 habt Ihr den SAE Alumni Award “Erfolgreichstes Start-Up-Unternehmen” gewonnen, damals mit der Idee, euch anwenderfreundlichen User-Interfaces zu widmen. Ein Jahr später habt ihr mit euerer ersten eigenen Online Community “sucker.de” den Award für das beste Multimedia-Projekt gewonnen. Heute scheint es, als hätte die Online Community eure ursprüngliche Geschäftsidee vollständig verdrängt. Täuscht das oder wie kam es zu diesem Wandel?**

Stimmt, wir haben uns Anfang 2006 komplett neu ausgerichtet und uns auf Online Communities spezialisiert. Als wir Kupferwerk 2003 gegründet haben, war der Internet-Sektor so gut wie tot und auch in etablierten Unternehmen waren keinerlei Budgets für Internet-Projekte vorhanden. Aus diesem Grund haben wir uns damals auf “reale” Gegenstände gestürzt. Die Idee war es, für Produkte die gerade ihre Digitalisierung erfahren (z. B. Autos, Haushaltsgeräte etc.) bedienfreundliche Benutzerschnittstellen zu konzipieren und zu entwickeln.

Das war nicht ohne Erfolg, aber mit dem Aufkommen der Web 2.0-Welle war das Wachstumspotenzial im Bereich der Online Communities einfach wesentlich größer. Wir sind im letzten Jahr prozentual stärker gewachsen als in den drei Jahren davor zusammen – und hätten wahrscheinlich noch das doppelte Geschäftsvolumen abwickeln können, wenn wir nur die Ressourcen, also Mitarbeiter, gehabt hätten.

Aber schließlich spielt das Thema Usability gerade auch bei Online Communities eine große Rolle, und es kommt uns außerdem zu Gute, auf Projekterfahrung mit Großkunden zurückblicken zu können.

**Wikipedia definiert den Begriff „Community“ als eine Gruppe von Personen, die gemeinsames Wollen und Wissen entwickeln, Erfahrungen teilen und dabei eine eigene Identität aufbauen. Dabei wird unter anderem differenziert in Online-, und Offline-, Social- und Local Commu-**

**In 2005, you won the SAE Alumni Award for the “Most Successful Business Start-Up” for the idea of producing user-friendly “User Interfaces.” One year later, you won the award for the Best Multimedia Project with your first online community “sucker.de.” Today, it seems like the online community has completely overshadowed your original business idea. Is that true? How did the change take place?**

It's true. In the beginning of 2006, we completely refocused and specialized on online communities. When we founded Kupferwerk in 2003, the internet sector was as good as dead and even established companies had no budget for internet projects, so we chose to deal with “real” objects. The idea was to design and develop easy to understand user interfaces for products, which were just beginning to shift to digital operation, such as automobiles and household equipment, for example.

That was not without success, but when the Web 2.0 wave broke, the growth potential in the area of online communities was simply significantly greater. Percentage-wise, our growth in the last year was stronger than in the three previous years combined – and we could have probably done twice as much business if we had only had the human resources available.

But actually, “usability” plays a major role in online communities and the project experience we have gained with large customers is proving to be of great help to us.

**Wikipedia defines the term “Community” as a group of people who develop common desires and knowledge, share experiences and thus builds up a unique identity. They differentiate between online and offline, social and local communities. What makes an online community become an online social community?**



### ities. Was macht eine Online Community eigentlich zu einer Online Social Community?

Naja, da sind wir natürlich schon auf der Ebene der semantischen Feinheiten. Für uns hat jede Online Community auch einen "sozialen" Aspekt: Es geht um die Interaktion der Mitglieder untereinander. Und genau hier unterscheiden sich auch die "guten" Online Communities von den "schlechten". Gute Communities ermöglichen eine Art der Kommunikation der Mitglieder untereinander, die vorher nicht möglich war und zwar auf eine möglichst einfache, zielführende Weise. Jede Community, die im Laufe der Zeit zu komplex geworden ist, ist daher auch zum Scheitern verurteilt. Denn mehr als alle anderen Webportale und Software verstehen die Benutzer ihre Online Communities als „Tools“, die lediglich die Interaktion der User untereinander ermöglichen sollen, aber keinen Selbstzweck verfolgen dürfen.

### Wer den Begriff „Community“ bei Google eingibt, erhält alleine im deutschsprachigen Netz 18.800.000 Treffer. Es scheint, als wären mit dem Web 2.0 auch die (Social) Communities erfunden worden. Glaubst Du, dass die neuen technischen Möglichkeiten zu diesem Mediennutzungsverhalten geführt haben oder findet hier eher ein gesellschaftlicher Entwicklungsprozess statt?

Irgendwie nervt das ganze Gerede vom „Web 2.0“ mittlerweile, aber keiner wird wohl bezweifeln, dass es im Internet einen anderen Ansatz gibt als vor ein paar Jahren. Natürlich spielt die Technik dabei eine wichtige Rolle – hier aber mehr die Verfügbarkeit als bestimmte Technologien. Für immer mehr Menschen wird das Internet zum ständigen Begleiter im Arbeitsumfeld wie im privaten Alltag. Und gerade mit dem Aufkommen mobiler Webtechnologien wird dies noch weiter zunehmen. Zum anderen spiegeln Online Communities auch einen Teil unserer Lebensweise wider: Bekanntschaften spielen sich zunehmend nicht nur regional sondern auch auf sehr große Entfernung ab. Kommunikation ist zwar gewünscht, aber nicht immer zeitgleich möglich – daher auch der Boom der „zeitverzögernden“ Kommunikationsarten wie SMS, zu denen Online Communities auch gehören: ich kommuniziere dann, wenn ich Zeit dazu habe!

Well, at that point, you get into fine points of semantics. For us, every online community also has its social aspect. It has to do with the interaction between the members. And this is the difference between the "good" online communities and the "bad" ones. Good communities allow a type of communication between members that was not possible before – and that in the easiest most goal-oriented way possible. However, every community which grows to be too complex is doomed to failure. This is because users understand their online communities to be more than just web portals and software programs, and they see these things as tools which are there to facilitate their interaction, not to follow an agenda of their own.

### Anyone Googling the term "community" gets 18, 800, 000 hits in the German speaking networks alone. It seems like (social) communities were discovered right along with the Web 2.0. Do you think that the technical possibilities resulted in this media usage behavior or are we in the midst of a social development process?

Somehow, all the talk about "Web 2.0" is getting on my nerves, but no one doubts that the Internet has reached a different level than that of a few years back. Technology naturally plays an important role, but more in the sense of availability than a certain technology. The Internet is becoming a part of daily life for more and more people, both in the work place and at home. And this will continue to increase with the advent of mobile web technologies.

On the other hand, online communities reflect a part of our life style. Acquaintances are increasingly established and maintained not only regionally, but also over vast distances. Communication is desired, but not always possible in real time – thus the boom in "time-irrelevant" types of communication, such as SMS. Online communities also fall into this category. I communicate when I have time to do so!

### Which technology is used most commonly today to develop web-based communities and what influence do technical features have on the acceptance of a community?



## Ableton Live. Create. Produce. Perform.

Live is the only solution designed for each stage of the musical process, from creation to production to performance. In the creative stage, Live is transparent, intuitive and responsive, capturing inspiration and encouraging the flow of musical ideas. During production, Live provides all of the professional tools and studio compatibility required to complete and perfect projects. On stage, Live delivers the expressive control and stability that innumerable performing artists have come to rely on.

Check it out at [www.ableton.com](http://www.ableton.com).

**Special SAE Deal**  
For Students, Teachers and Alumni  
Available at [www.ableton.com/sae](http://www.ableton.com/sae)



### Welche Technik wird heute maßgeblich bei der Entwicklung von web-basierten Communities eingesetzt und welchen Einfluss haben technische Features auf die Akzeptanz einer Community?

Technische Features sollten niemals im Vordergrund einer Community stehen, die besten Online Communities sind technisch sehr simpel aber "mit Liebe gemacht". Die technischen Herausforderungen liegen eher darin, eine Community "skalierbar" zu machen, d. h. einer teilweise explosiv ansteigenden Nutzungskurve gewachsen zu sein. Durch die hohe Dynamik und Individualisierung von Community Inhalten steigt die Last auf dem System meist exponentiell zu der Anzahl der Community Teilnehmer.

Es geht daher auch eher darum, technische Frameworks zu finden, die flexibel genug sind, um schnell zu ersten Ergebnissen zu kommen und dann laufende Veränderungen ohne Probleme umsetzen zu können. Wir setzen bei uns z. B. auf das Ruby-on-Rails Web-Framework, mit dem wir sehr gute Erfahrungen gesammelt haben. Ergänzt wird dies noch durch ein eigenes, modulares Framework, mit dem wir bestimmte Standardfunktionen (Userprofile, Medieninhalte, Statistiken etc.) in Projekten immer wieder verwenden und verbessern können. Denn aus technischen Gesichtspunkten sind Online Communities meist sehr ähnlich aufgebaut.

### Den Deutschen wird nachgesagt, dass sie Blog- und Communitymuffel seien. Da scheint auch etwas dran zu sein, wenn man sich die Nutzerzahlen und das Nutzerverhalten in Amerika ansieht. Sind die Deutschen wirklich so anders und wie müssen Konzepte aussehen, damit sie von den Nutzern hier akzeptiert werden?

Da stimme ich zu: die deutsche Blogging-Szene ist äußerst bescheiden und auch deutsche Community Mitglieder verhalten sich anders. Gerade Amerikaner nutzen diese Art der Kommunikation deutlich extrovertierter, schließlich lernen sie so etwas ja schon im Kindergarten durch ihre "show-and-tell" Übungen. Das Erfolgsrezept für deutschsprachige Communities ist meiner Ansicht nach deshalb, die Kommunikation und Interaktion stark zu strukturieren. Beispiele: Xing (OpenBC) mit seinem sehr stark standardisierten Profil. Im Gegensatz dazu wird die freie „Über-Mich“-Seite kaum verwendet. Oder das berühmte "Gruscheln" bei StudiVZ: „Ich weiß zwar nicht was ich dir sagen soll, aber "gruscheln" geht immer ..."

**Online Community Websites liegen weit vorne in der Gunst der Nutzer. Myspace, Blogger.com, Facebook, Wikipedia.com liegen zum Teil nur knapp hinter kommerziellen Angeboten wie Google, ebay oder Amazon. Der Erfolg einer Community hängt zum großen Teil von der Motivation und dem Engagement der Benutzer ab Inhalte zu generieren. Wie lange wird sich der Trend fortsetzen, dass auf der einen Seite Benutzer freiwillig und unentgeltlich Inhalt erzeugen und auf der anderen Seite die Communitybetreiber mit Werbeeinnahmen, Mitgliedsbeiträgen oder Investoren versuchen damit das große Geld zu verdienen?** Das Problem sehe ich weniger darin, dass Communitybetreiber damit Geld verdienen, vielmehr darin, was sie mit dem Geld dann anfangen. Denn ein Community Konzept, das auf einer sehr einfachen Grundlage mit einer bestimmten kritischen Masse von Mitgliedern funktioniert, kann sehr leicht zerstört werden, wenn es durch zu große Investitionen künstlich aufgebläht wird. Und das ist nun einmal das Konzept vieler Investments in diesem Bereich: Was im Kleinen funktioniert hat, soll dann auch im großen Maßstab gehen.

Modelle, in denen aktive User teilweise Geld verdienen konnten, waren aber bisher auch nie von Erfolg gekrönt. Denn gerade den begeisterten Teilnehmern geht es weniger um finanziellen Erfolg - der dann meist auch noch so klein ist, dass es fast schon beleidigend wirkt - sondern mehr um die zwischenmenschliche Anerkennung innerhalb und außerhalb der Online Community.

### Nicht erst mit dem Erscheinen des Buches „The long tail“ von Chris Anderson scheinen sich Experten einig, dass die Zeit der großen Communities vorbei ist bzw. der Markt mit Anbietern mehr als gesättigt ist. Wo siehst du Chancen „Nischen Communities“ aufzubauen, und erfolgreich als Geschäftsmodell – nicht als Hobby – zu betreiben?

Es wird auf jeden Fall zunehmend schwieriger, aber nicht unmöglich. Sehr schwer ist es immer dort, wo bereits eine etablierte Marke einen guten Bezug zur Zielgruppe hat – eine "Bravo" tut sich einfach viel leichter, eine Jugendcommunity aufzubauen und die kritische Masse zu erreichen, als ein unbekanntes Startup. Deswegen sind ja auch gerade alle Markeninhaber ganz scharf drauf, hier aktiv zu werden.

Dies birgt aber auch zwei Chancen für Startups: Entweder sehr schnell eine erste Version einer solchen zielgruppenspezifischen Community an den Start zu bringen und dann an eine etablierte Marke zu verkaufen. Oder man hat eine zündende Idee für eine eher funktionsorientierte Community. Das sind Com-



Technical features should never be in the forefront of a community. The best online communities are very simple from a technical standpoint, but "lovingly" made. The technical challenges lie rather in making a community "scalable." That means able to handle a sometimes explosive growth in usage. Through the high dynamic and individualization of community content, the burden on the system grows exponentially as the number of community members increases.

So the main priority is to find technical frameworks, which are flexible enough to produce a quick result and then handle the continual changes with no problem. For example, we have had very good experience with the Ruby-on-Rails Web-Framework. This is complemented by our own modular framework, which we use (and continually improve) to handle standard functions such as user profiles, media content, statistics, etc. in various projects. From technical standpoint, the way most online communities are built is very similar.

### It is said about the Germans that we are lazy when it comes to blogging and using online communities. There seems to be some truth to that looking at the number of users and user behavior in America. Are the Germans really so different and how do concepts have to look for them to be accepted by users here?

I have to agree. The German blogging scene is very modest and German community members behave differently. Particularly the Americans are far more extroverted in their manner of communicating. They learn that from kindergarten on in their times of "show and tell". In my opinion, the success formula for German speaking communities is to strongly structure communication and interaction. One example is Xing (OpenBC) with its very strongly standardized profile. In contrast, the free "About Me" page is hardly used at all. Or the well known "Gruscheln" at StudiVZ: "I don't know what I want to say to you, but "gruscheln" always works ..."

**Online Community Web sites are front-running favorites with users. Myspace, Blogger.com, Facebook, and Wikipedia.com fall just behind the commercial giants like Google, ebay or Amazon. The success of a community is dependent to a great extent on the motivation and the involvement of the members in creating content. How long will the trend continue that, on the one hand, users create and provide content to the community free of charge, while on the other hand, the community operators try to make big money with advertising income, member dues or private investments?**

I see the problem not so much in the fact that the community operators make money with it. Rather the problem is how they use that money. A community concept, which runs on the very simple basis of a certain critical mass of numbers of members, can be destroyed very easily if it is artificially blown out of proportion through large investments. And that is just the concept of many investments – what worked on a small scale must certainly also work on a larger scale.

Models in which active members are able to earn money have not been very successful either. Particularly for the enthusiastic members, the motivation has less to do with financial success – and for the most part any earnings are so small as to be almost offensive – and more to do with the mutual personal acceptance within as well as outside the community.

### Even before the book, "The long Tail," by Chris Anderson came out, experts were already agreeing that the time of the large communities is over – that the market is more than saturated with the existing ones. Where do you see opportunities to create "niche" communities and to make them work as business models, not as hobbies?

In any case it will become more and more difficult, but not impossible. It will always be difficult where an established brand already has a good "connection" to its target group – a "Bravo" will have an easier time building up the critical mass needed for a youth community than an unknown startup. That is why brand name holders are particularly eager to get going in this sector.

But there are two opportunities hidden in this situation: To either very quickly produce and implement a first version of such a target group-specific community and then sell it to an established brand, or to have and implement a great idea for a more function-oriented community. Those are



munities, bei denen weniger eine bestimmte Zielgruppe als mehr eine bestimmte Funktion im Vordergrund steht, z. B. Amiando als "Einladungs-Community" oder Jubble als "Stickertausch-Community". Spannend wird es dann, wenn die Funktionen von Beginn an so gestaltet werden, dass sie in andere zielgruppenspezifische Communities integrierbar sind (Stichworte: API, Widgets). Damit sind schon einige Anbieter sehr groß geworden (z. B. Photobucket, LastFM).

#### Wenn wir schon beim Thema "Geldverdienen" sind. Wie lässt sich mit einer Community überhaupt Geld verdienen?

Im Kern jeder Monetarisierungsstrategie steht natürlich das Schlagwort "zielgruppenspezifische Werbung". Doch da sollten wir nicht so sehr an Banner und andere auffällige und nervige Werbeformen denken, sondern mehr an "Empfehlungsmarketing". Zum Beispiel bei Amazon: Wohl jeder hat die Funktion "Wer dieses Buch gekauft hat, hat auch dieses Buch gekauft" schon mal benutzt. Das ist auch Werbung! Merkt nur keiner bzw. wird von jedem gerne angenommen. Es wird damit aber sehr viel schwerer, Werbung einfach zu kaufen, denn nur Produkte die am Markt wirklich gut ankommen, können von solchen Empfehlungen profitieren.

Allerdings verfügen die wenigsten Communities heute über Strategien, die über "Google Ads"-verkaufen hinausgeht. Hierfür entsprechende Konzepte zu erarbeiten, wird in Zukunft ein ganz spannendes Betätigungsfeld für technikaffine Marketingexperten.

Von Götz Hannemann

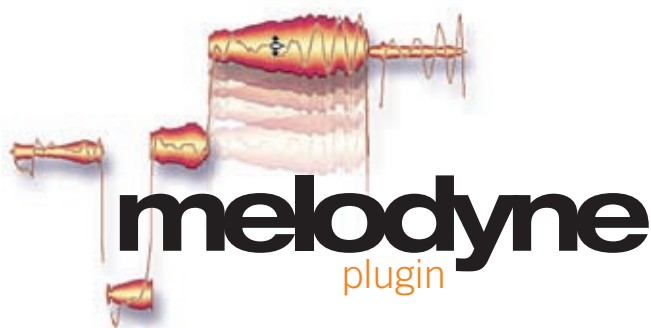
communities that are not so much aimed at a particular target group but rather concentrate on a certain function, for example "Amiando" as an "invitation community" or Jubble as a "sticker trading community." It becomes really challenging when the functions are prepared from the beginning to be integrated into other target group-specific communities (key word: API, Widgets). Some providers have gotten to be very big doing that (i.e. Photobucket, LastFM).

#### Talking about "making money", how does one earn money with a community anyway?

At the core of every monetary strategy is the concept of target group-specific advertising. But you need to think further than loud and irritating forms of advertising and think more along the lines of "marketing by recommendation." For example, on Amazon, nearly everyone has occasionally used the function "People who have purchased this book have also purchased this one." That is also advertising! It's just that no one notices or everyone readily accepts it. But this method makes it much more difficult to simply buy advertising, because only products that are already well accepted by the market can profit from this kind of recommendation.

But it is only the rare community that has any strategy at all other than buying Google ads. Working out appropriate concepts for this area provides exciting future possibilities for web-savvy marketing experts.

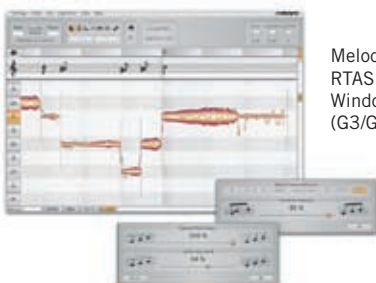
By Götz Hannemann



## Perfect Vocals

Perfektion ist kein Zufall. Sondern das Ergebnis aus Wollen und Können. Für das Können haben wir jetzt Sorge getragen: Die legendäre Melodyne-Technologie gibt es nun auch als Melodyne plugin für Ihren Sequencer. Damit können Sie Intonation, Timing, Lautstärke und Klang Ihrer Gesangsaufnahmen Note für Note exakt kontrollieren. Näher kann man der Perfektion nicht kommen. Einfacher auch nicht. Jetzt müssen Sie nur noch wollen.

*Perfection doesn't fall from the sky. You have to want it. And you have to know how. The know-how we've taken care of, making Melodyne's legendary technology available now as a plug-in, too, for your sequencer. With Melodyne plugin, you can control with exactitude the intonation, timing, volume and sound of your vocal recordings. So perfection was never nearer. Or simpler to attain. Now you just have to want it.*



Melodyne plugin for VST, RTAS and AudioUnits; Windows XP and Mac OS X (G3/G4/G5 or Intel-based).

Special SAE deal  
for students and alumni  
[www.celemony.com/saedeal](http://www.celemony.com/saedeal)



**celemony**  
tomorrow's audio today



Mixdownworkshop  
mit Ulli Pallemanns

# Bericht zur Musikmesse 2007

## Report on the Musikmesse 2007

**Bereits zum 20sten Mal in der Geschichte der SAE Deutschland präsentierte sich die Schule auf der diesjährigen Musikmesse Prolight & Sound in Frankfurt, zu der über 100.000 Besucher strömten.**

**For the twentieth time in the history of SAE Germany, the school was present at the annual Musikmesse Prolight & Sound in Frankfurt, which over 100,000 visitors attended.**

Frisch gestylt zeigte sich der von Tom Misner völlig neu entworfene Stand. Auf nahezu 100 qm Ausstellungsfläche wurde informiert, vorgeführt und diskutiert. Es kamen viele neue Kontakte zustande. Wie auch im letzten Jahr, hatten Studenten und Alumni die Möglichkeit, die Messe an den Fachbesuchertagen zu einem vergünstigten Eintrittspreis zu besuchen.

Herzstück des Standes bildete die analoge 48-Kanal Surround-Mischkonsole 88RS von AMS Neve. Mehrmals täglich führte Ulli Pallemanns, Manager der Studios 301 in Köln, anhand seiner aktuellen Produktion mit der Band REARVIEW Mixdown-Techniken vor. Mit diesen Slots wurde nicht nur das Laufpublikum angesprochen, die Leser des deutschen RECORDING MAGAZINS waren im Vorfeld gesondert eingeladen worden. Wir bedanken uns bei unseren Partnern aus der Industrie, PPV, t.c. electronic und Korg & More.

Zahlreiche ehemalige Studenten nutzen die Gelegenheit, wieder einmal bei Ihrer „alten“ Schule vorbeizuschauen. Tomi „Fred“ Kaußen von unserer Alumni Association registrierte direkt am Stand etliche Neumitglieder für unser rasant wachsendes und überaus erfolgreiches Netzwerk. Auf der Bühne der größten lokalen Tagespresse „Frankfurter Rundschau“ in Halle 4 waren Tom Misner (SAE President), Ulli Schiller (Manager SAE Frankfurt) und Ulli Pallemanns (Manager Studios 301 Köln) täglich zu Podiumsdiskussionen eingeladen und wurden zu aktuellen Themen der Studio- u. Produktionstechnik befragt.

Als besonderes Highlight erwies sich das VIDEO STUDIO, das die prolight & sound gemeinsam mit dem Fachmagazin VIDEOAKTIV DIGITAL veranstaltete. An zentraler Position war zwischen den Hallen 4, 5 und 6 ein großer, gläserner Seminarraum geschaffen worden, in dem SAE Dozenten in insgesamt 18 Slots über aktuelle Themen des Digitalfilms referierten. Die interessanten und fundierten Vorträge lockten zahlreiche Be-

visitors to obtain useful information and attend interesting presentations and discussions that resulted in many new contacts being made between attendees. As was the case last year, students and Alumni had the opportunity to visit the exhibition at a reduced price on the days reserved for trade-related professionals.

SAE's stand presented a fresh new image after being completely redesigned by Tom Misner. The stand's central attraction was the analog 48-channel surround-mixing console 88RS from AMS Neve. Throughout the day, Ulli Pallemanns (Manager of Studios 301 in Cologne) gave demonstrations on mix-down techniques using his current production with the band REARVIEW. Readers of the German Recording Magazine were exclusively invited in advance to come and attend the presentations. We would like to thank our partners in the industry, PPV, T.C. Electronic, Korg & More.

Numerous former students took advantage of the opportunity to stop by the exhibition stand of their former school where Tomi "Fred" Kaußen from our Alumni Association registered new members for our fast growing and



v.l.n.r.: Ulli Pallemanns, Ulli Schiller, Marc Weissenberger, Tom Misner





v.l.n.r. Frank Fischer,  
tone up studios,  
Markus Striegl „Der  
Messeblogger“

v.l.n.r.: Till Schinke,  
Daniyal Pishvafar,  
Steffen Duchardt,  
Christian Ruff



sucher an. Ein besonderer Dank gilt an dieser Stelle all unseren Referenten sowie den beiden Organisatoren aus der SAE Frankfurt, Uwe Kusche (Head Instructor Film) und Andy Arnold (Head Instructor Audio).

Auch Markus Striegl, ebenfalls von der SAE Frankfurt, war als offizieller „Messe-Blogger“ unermüdlich auf dem Ausstellungsgelände und in den Hallen unterwegs. Bewaffnet mit MacBook und Digicam berichtete er am Puls der Messe stets aktuell über Neuigkeiten, Personen und Kuriositäten. Pünktlich um 19:00 Uhr nach jedem Messetag meldete sich der „rasende SAE-Reporter“ Christian Ruff (Dozent Audio) per Videocast auf der Website der Frankfurter Musikmesse. Gemeinsam mit Jan Bertisch (Supervisor Film) und den Film-Studenten Till Schinke, Daniyal Pishvarfar, Steffen Duchardt und Marius Winkler (alle SAE Frankfurt) produzierte er jede Menge Bildmaterial und Interviews von Persönlichkeiten aus der professionellen Audioszene und deren aktueller Arbeit sowie über die neuesten Entwicklungen der Branche. Der Lohn: Über 32.000 Pageviews lassen auf ein großes Interesse seitens der Messebesucher schließen.

Von Ulli Schiller

extremely successful network. In Hall 4 on the Frankfurter Rundschau platform (the of the largest local daily newspaper), Tom Misner (SAE President), Ulli Schiller (Manager of the SAE Frankfurt), and Ulli Pallemanns (Manager of Studio 301 in Cologne) were invited to take part in daily panel discussions and to field questions on current topics concerning studio and production techniques.

The video studio presented by Prolight & Sound, together with the trade magazine Videoaktiv Digital, proved to be a special highlight. A large glassed-in seminar room was created for the video studio and was centrally located between Halls 4, 5, and 6. SAE lecturers used this facility for a total of 18 seminars discussing current topics regarding digital film. The interesting and well-founded presentations attracted a large number of visitors. We would like to use this opportunity to say a special thank you to all of our speakers, as well as to both organizers from SAE Frankfurt: Uwe Kusche (Head Instructor, Film) and Andy Arnold (Head Instructor, Audio).

In addition, Markus Striegl, also from SAE Frankfurt, crisscrossed the halls and fair grounds tirelessly as the official “exhibition-blogger”. Armed with a MacBook and a Digicam, he kept his finger on the pulse of the exhibition – reporting the latest news, interesting people and events.

Precisely at 7:00 p.m. after each exhibition day, Christian Ruff (Instructor, Audio), alias the “speedy SAE reporter”, posted a video-cast report on the Frankfurt Music Exhibition website. Together with Jan Bertisch (Supervisor, Film) and film students; Till Schinke, Daniyal Pishvarfar, Steffen Duchardt and Marius Winkler (all from SAE Frankfurt) he produced a great deal of video footage including interviews with VIPs in the professional audio industry discussing their current projects and the latest developments in the field. Over 32,000 page views gave clear indication of the enormous interest of the exhibition visitors.

By Ulli Schiller

## Testimonial - Lars Kischkel



Wie wird man eigentlich Musikproduzent!? Gibt es da nicht vielleicht eine Ausbildung bei der IHK!? Nein leider nicht. Es war gar nicht so einfach als frisch gebackener Abiturient den Eltern seine Berufswünsche zu erklären. Als ich dann auf die SAE aufmerksam wurde, war ich froh, endlich eine adäquate Ausbildung gefunden zu haben, die mich meinem Berufswunsch ein Stückchen näher bringt. Besonders wichtig waren dabei die Kontakte, die ich durch die SAE geknüpft habe. Heute möchte ich den technischen Background eines Audio Engineers für die Arbeit als Songwriter, Arrangeur, Prouzent und Remixer nicht mehr missen.

Lars Kischkel  
SAE Diplom Audio Engineer

### Credits:

Sandy, Weathergirls, Sophie B., Hawkins, Vanilla Ninja, Diddl Kinderhörspiel Musik (3x Gold), Deutsche Bahn, Nissan X-Trial, Radio NRW, Gemini Film, West Pictures International

# SAE Alumni Convention 2007

– *Mekka für Medienschaffende in der deutschen Hauptstadt*  
– *a Media Mecca in the German Capital*

**Facettenreiches Veranstaltungsprogramm mit Fachvorträgen und Podiumsdiskussionen**  
**Diverse event schedule featuring industry lectures and panel discussions**

**Neueröffnung der Berliner SAE**  
**Official opening of the new SAE Berlin campus**

**Convention-Party mit Verleihung des SAE Alumni Awards 2007**  
**Convention Party and 2007 SAE Alumni Awards**



Vom 18. bis 19. Oktober 2007 findet zum dritten Mal die SAE Alumni Convention in Berlin statt. Auf dem zweitägigen Kongress, der jährlich von der SAE Alumni Association durchgeführt wird, treffen sich Mitglieder, Industriepartner und Spezialisten der Medienbranche. Das umfangreiche Seminarprogramm bietet auch in diesem Jahr wieder Workshops, Podiumsdiskussionen sowie rund 40 Fachvorträge von namhaften Koryphäen der Medienbranche, SAE-Dozenten und Vertretern der Medienindustrie. Chris Müller, Convention Manager: „Unser Kongress wird sich zu einer festen Größe im Veranstaltungskalender der Medienwelt entwickeln. Wir wollen den Networking-Gedanken der Alumni-Vereinigung mit Leben erfüllen und dazu den Mitgliedern, Partnern und Studenten eine geeignete Plattform bieten. Der Erfolg aus den Vorjahren zeigt, dass das Konzept aufgeht.“

Veranstaltungsort ist das neue Gebäude der SAE Berlin in Tegel, das im Rahmen der Convention eröffnet wird. Auf einer Fläche von über 5.000 Quadratmetern entstand der größte und modernste SAE Campus in Europa. Knapp 50 Aussteller haben die Möglichkeit, in entspannter Atmosphäre ihre Produkte und Dienstleistungen einem interessierten Fachpublikum zu präsentieren. Neu ist die internationale Ausrichtung der Veranstaltung. So werden neben einem zweisprachigen Programmheft auch englischsprachige Seminare angeboten und zahlreiche Gäste aus dem europäischen Ausland erwartet.

Besonderes Highlight ist die Convention-Party am 18. Oktober im Fritz Club am Postbahnhof. Höhepunkt der Party ist die Verleihung des SAE Alumni Awards 2007, außerdem sind verschiedene Live-Acts auf der Bühne zu Gast.

On October 18<sup>th</sup>-19<sup>th</sup>, 2007, Berlin will be host to the third annual SAE Alumni Convention. The two-day event, organised by the SAE Alumni Association, brings together alumni, partner companies, and experts of the media industry. Once again, the extensive event schedule is packed with workshops, panel discussions, and around forty lectures by renowned specialists, SAE lecturers, and industry representatives.

Chris Müller, Convention Manager: “Our convention is set to become a fixed annual media event. By providing a community platform for alumni, industry partners, and students, we are actively promoting the SAE Alumni Association’s networking philosophy. Our success in recent years has shown that we are on the right track.”

This year’s convention marks the official opening of the new SAE campus in Berlin-Tegel, which serves as the main venue for the media community event. With more than 5,000 m<sup>2</sup> of floor space, equipped with cutting-edge technology, it is the largest SAE campus in Europe. In a relaxed and informal atmosphere, around fifty exhibitors will be offering their products and services to an audience of media professionals. The 2007 convention offers a broad international focus, catering to visitors from abroad with a bilingual convention guide and seminars in English.

A particular highlight is the Convention Party on October 18 at Fritz Club in Berlin’s Postbahnhof, featuring exciting live acts and the 2007 SAE Alumni Awards.

## CONVENTION | TIMETABLE

Zeit	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
10:00			
11:00		Seminare & Panels	Ausstellung   Exhibition
12:00			
13:00			
14:00			
15:00			
16:00			Seminare & Panels
17:00			Ausstellung   Exhibition
18:00			
19:00		Come Together	
20:00	Meet & Greet	Convention - Party mit Verleihung der SAE Alumni Awards 2007	
open end			

Mehr Informationen unter:

[www.sae-alumni-convention.org](http://www.sae-alumni-convention.org)

[www.sae-alumni-award.org](http://www.sae-alumni-award.org)

[www.sae-alumni.org](http://www.sae-alumni.org)



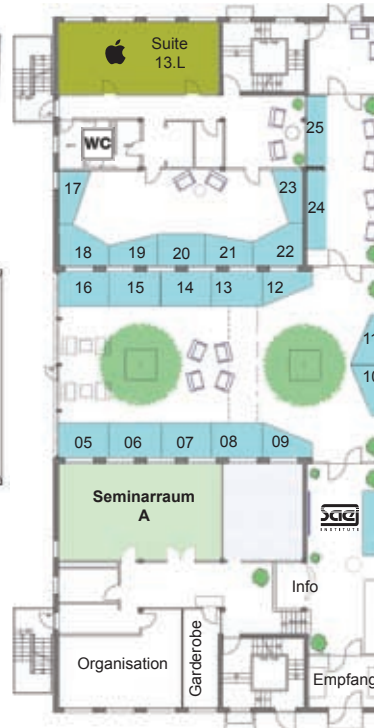
exhibition | industry talks | party | expert lectures | network



## CONVENTION CENTER I EG



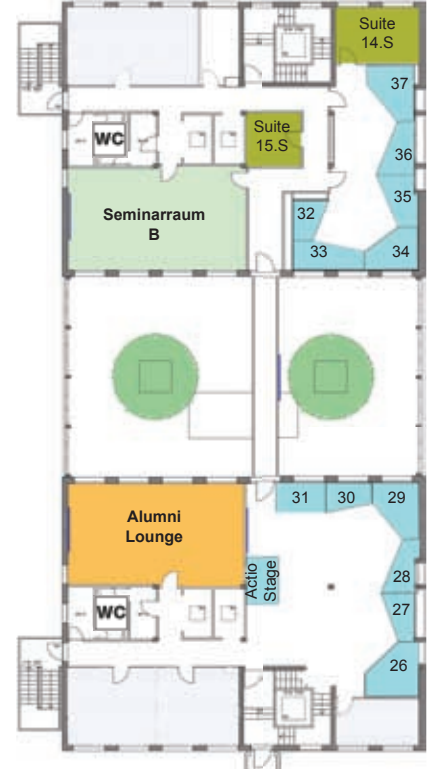
## CONVENTION CENTER I EG



## LEGENDE

- Stand | Booth
- Demo-Suite
- Seminarraum | Seminar Room
- Nur Alumnis | Alumnis only

## CONVENTION CENTER I OG



## CONVENTION | EXHIBITION SPECIALS

## Übertragungswagen der ARD live vor Ort!



Passend zum Vortrag von Axel Thomae (SWR) mit dem Thema „Aufgabenstellung und Konzeption eines Ü-Wagens“ wird der RBB am Donnerstag einen Ü-Wagen auf der Convention präsentieren. Somit können alle Seminarteilnehmer im Anschluss an den Vortrag das Thema auch praktisch erleben. Der voraussichtlich verfügbare „FÜ2“ der ARD Sendergruppe besteht aus 2 Fahrzeugen mit jeweils 15 Metern Länge und insgesamt über 50 Tonnen Gewicht. Die Möglichkeit, dieses Highlight zu besichtigen, besteht neben den Seminarbesuchern auch für weitere kleine Besuchergruppen der Convention. Ein herzlicher

Dank an dieser Stelle an Herrn Thomae und die ARD. | To give attendees of Axel Thomae's seminar "Operation and conceptual design of a broadcast van" a practical take on the subject, TV station RBB will put an actual van on display during the first day of the Convention. The model expected to be available is the "FÜ2", comprising two vehicles, each one 15m in length, with a total weight of more than 50t. A short tour of this highlight is available to seminar attendees and small groups of convention visitors. We would like to thank Mr. Thomae (SWR) and the ARD for their support.

## Live-Stream von der Convention auf videocommunity.com



Die videocommunity streamt einen unserer Seminarräume live ins Web. Somit haben viele Interessierte rund um den Globus die Möglichkeit, unsere Seminare zu verfolgen. Hier die

URL zum Live-Event: <http://live.videocommunity.com/SAE> | Courtesy of videocommunity, a seminar room camera is available as a live stream on the web, providing a unique opportunity for a global audience to attend our seminars. The live event is available at: "<http://live.videocommunity.com/SAE>"

## Hurricane Rock – mit dabei!



Das Webradio „Hurricane-Rock“ ist vor Ort auf unserer Convention und berichtet live von unserem Event. Die Münchner Rock Station wird unsere Gäste interviewen, über unsere Programmpunkte berichten und natürlich auch live bei unserer Party mit dabei sein. Rock'n'Roll!!! Starte den Radiostream unter [www.hurricane-rock.de](http://www.hurricane-rock.de) | Web radio station Hurricane Rock will be providing non-stop live coverage, interviewing visitors, giving updates on scheduled events and riffing it at the Convention Party. Rock'n'Roll!!! Start streaming at "<http://www.hurricane-rock.de>"

## Apple Demo Suite: Pro User Training



Apple zeigt auf der Convention die Kombination Mac Pro und MacBook Pro mit aktuellen Anwendungen für Profis im Medienbusiness. In der Apple Suite finden Schulungen zu Final Cut Studio 2, Aperture, MAC OS X und natürlich Logic Pro statt. Mac OS X Leopard ist offiziell für Oktober angekündigt. Alle Besucher sind sicher schon sehr gespannt, ob Apple noch weitere News zu präsentieren hat. | Apple will be presenting Mac Pro and MacBook Pro running up-to-date software applications for media-professionals. The Apple Suite will feature workshops on Final Cut Studio 2, Aperture, Mac OS X, and (of course) Logic Pro. With the official release of Mac OS X "Leopard" announced for October, visitors can look forward to more exciting news from Apple.

## Public Seminare für alle Besucher: Podiumsdiskussionen + Your Career @ SAE

Im Seminarprogramm finden sich drei Podiumsdiskussionen von Chefredakteuren unserer Pressepartner „Sound & Recording“, „Digital Production“ und „MACup“. An diesen Panels können nicht nur Inhaber der Seminartickets, sondern alle Conventionbesucher teilnehmen. Ebenfalls freien Eintritt genießen alle Conventionbesucher beim Seminar „We want you – International Careers @ SAE“ | A series of three panel discussions hosted by our press partners "Sound & Recording", "Digital Production" and "MACup" and the event "We want you – International Careers @ SAE" will be open to all visitors of the SAE Alumni Convention.

## ALUMNI LOUNGE

Erstmals gibt es auf der Convention 2007 eine exklusive Lounge für Alumnis: Cooles Ambiente, Gespräche unter Profis, Seminarübertragungen, Snacks und vieles mehr! Eintritt nur für Alumnis. | here will, for the first time, be an exclusive lounge for all alumni: cool ambience, professional dialogues, seminar broadcasts, snacks and a lot more. Access only for alumni.



## DONNERSTAG | 18.10.2007 | SEMINARE

Zeit	Seminar Raum A	Seminar Raum B	Seminar Raum C
11:00 Uhr	Mit meiner Musik bei iTunes&Co Geld verdienen	Color - Colorgrading und Integration in FinalCut Studio Stefan Reiss (brainworks Training GmbH)	Pro Tools @ Work - Gitarre. Fetter Rock Sound in Pro Tools: Produktion und Mischung von Revolverheld
11:30 Uhr	Bettina Wohlgefahrt (ZebraLution GmbH, Dozentin ebam Akademie)	Podiumsdiskussion der Fachzeitschrift "Digital Production"	Clemens Matznik (Revolverheld u.a.)
12:00 Uhr	Erstellung eines Videoblogs mit Visual Communicator und Flex	Moderation: Matthias Lange (Chefredakteur: "Digital Production")	Ermüdungsarmes Hören Karl-Heinz Schaak (Audio Export Georg Neumann & Co. GmbH)
12:30 Uhr		Watch your Ears! Eckhard Beste (Hearsafe Technologies)	ProTools Inside - ProTools 7.4 for Professionals
13:00 Uhr	Christian Menzinger (Entwickler, Solution 24)	Aufgabenstellung und Konzeption eines Ü-Wagens - mit anschließender Besichtigung des FÜ2 des RBB (siehe Specials)	Ansgar Liem (Senior Product Specialist Digidesign)
13:30 Uhr	Web 2.0 im Musikmarketing Timo Kreckel (Kreckel Media Communications)	Axel Thomae (SWR)	Copyright im Web 2.0
14:00 Uhr	Design of Room Acoustics and Geometry of 5.1 Controlrooms up to Mixing Studios for Cinema Michel Schreiber (ACM)	Pause	Dr. Thomas Hofer-Zeni (Kanzlei Hofer-Zeni)
14:30 Uhr	API's im praktischen Einsatz Tobias Kreß (Projektmanager Kupferwerk)	Stereo to Surround Monitoring - The Redefined Workspace now Includes Subwoofers	Pause
15:00 Uhr	Pause	Chris Fichera (Vice President Bluesky, "Two-time Grammy® award winning Recording Engineer/Producer")	pure creativity - Compositing, Conforming und Color Grading mit Avid DS Nitris
15:30 Uhr	Sachversicherungen für's Medienbusiness Marco Pompili (Eberhard, Raith & Partner)	We want you - International Careers @ SAE Alex Gehring (Regional Manager Asia & Middle East)	Dirk Weinreich (Product Specialist Avid DS Nitris, Avid Technology)
16:00 Uhr	Podiumsdiskussion - Quo vadis Apple Inc.? Werden mit dem Mac arbeitende Content Produzenten auch künftig die Nase vorn haben?	Interaktiver Mikrofon Workshop - Studio & Bühnen Mikrofonierung	Actionscript 3.0
16:30 Uhr	Moderation: Oliver Krüth (Chefredakteur MACup) Gäste: A. Horlitz (GF Gravis), D. Haver (CEO Native Instr.)		Matthias Vogel (Geschäftsführer Gameworker)
17:00 Uhr		Norbert Pawera (Hyperactive Audiotechnik GmbH, Vertriebsleiter RÖDE Mikrofone)	Geräuschemacher - Geschichte, Handwerk und Technik des Geräuschemachens
17:30 Uhr		Hall & EQ ist das Gleiche Andreas Friesecke (Buchautor/Dozent, SAE München)	Max Bauer (Geräuschemacher für „Bang Boom Bang“, „Irren ist Männlich“ u.v.m.)

Änderungen vorbehalten

## FREITAG | 19.10.2007 | SEMINARE

Zeit	Seminar Raum A	Seminar Raum B	Seminar Raum C
11:00 Uhr	Zukunftsvorsorge - Möglichkeiten und Vorteile für Medienleute Roland Fröhlich (Eberhard, Raith & Partner)	creative tools for advertise, music videos & short films	ProTools @ Work - Recreating the 60's for Movies - Martin Buff's work on Mousse T's music for Bernd Eichinger's Pornorama
11:30 Uhr	Online Communities - Technical Background: my.sae.edu Matthew Ulbrich (Kupferwerk)	Rolf Eckel (Regisseur & Filmproduzent)	Hans-Martin Buff (Engineer of Prince & many more)
12:00 Uhr	Vocal Recording - über Techniken, Tricks und Möglichkeiten diesseits der A/D-Wandlung	Filmlook-Adapter: Movietube, Mini35 & Co. am Beispiel Movietube von Kinomatik	Produktivität am Mac Stefan Rudersdorf (Zebworx interactive)
12:30 Uhr	Tom Rippahn (Producer, Songwriter, Engineer)	Oliver Köppel (Kameramann)	Creative Suite CS3
13:00 Uhr	Podiumsdiskussion - Audio meets Video - Neue Tendenzen beim Location-Recording und in der Post-Production	Pause	
13:30 Uhr	Moderation: Dr. Walter Wehrhan (Chefredakteur „Production Partner“, „Sound & Recording“)	Raumakustik in Musik-, Rundfunk- und Postproduktionstudios - Die verrückte Reise auf einem Eierkarton zum Stern der Finite-Elemente-Simulanten.	Helge Maus (Adobe Systems GmbH)
14:00 Uhr	Pause	Peter Maier (HMP Architekten und Ingenieure / concept-A)	Making of Army of Ghosts - Der Regisseur erläutert die Special FX Roman Gonther (Regisseur "Army of Ghosts")
14:30 Uhr	The basic Technique of a digital Microphone, Future Direction of analog and digital Microphones	Filmfinanzierung - Möglichkeiten & Risiken Mario Stefan (Inhaber Fieberfilm.de)	Pause
15:00 Uhr	Jürgen Breitlow (Neumann Microphones Berlin)	Online Media-Planung: Werbung im Internet	ProTools @ Work - "Wir sind Helden" Produktion und Mischung von Patrik Majer
15:30 Uhr	16 Tage Tour mit 3 Shows: Aida, Herr der Ringe & Musical Gala. Erfahrungen eines FOH's. Tristan Eck (GF Eckton GmbH)	Dirk Brünner (Geschäftsführer regioactive.de - die Musikszene im Netz)	Patrick "El Pattino" Majer (Produzent: "Wir sind Helden", "Rosenstolz" u.v.m.)

Änderungen vorbehalten

## LEGENDE

 Für alle Besucher offen | *available for all visitors*

 Nur für Seminarteilnehmer (Convention Pass)  
 Only for Seminarvisitors (Convention Pass)

 deutschsprachig

 english





## DONNERSTAG | 18.10.2007 | STAGE &amp; SUITES

Action Stage	Apple - Suite	08.M	04.L/07.M	02.L	05.L	03.L
Game Session	Logic Pro (10:45 - 11:30)	TASCAM	digidesign	M-Audio	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	V-Synth GT with Jimmy Kresic
						Roland
Elektronische Musik machen ohne Rechner	Mac OS (12:00 - 12:45)	TASCAM	M-AUDIO	Ableton Live basic	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	SONIC CELL with Michael Menze
Andreas Schneider (Schneiders Büro)						Roland
SAE - Studentenprojekte	Apple	TASCAM		ableton	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	V-Synth GT with Jimmy Kresic
Der V-Synth GT von Roland im Einsatz	Logic Pro (13:15 - 14:00)					Roland
In-Ear-Kameraaufnahmen mit Hearsafe	Apple	TASCAM	digidesign	M-Audio Show	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	SONIC CELL with Michael Menze
Game Session	Aperture (14:30 - 15:15)					Roland
Hurricane Rock presents Guitar Hero	Apple	TASCAM	M-AUDIO	Ableton Live adv.	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	V-Synth GT with Jimmy Kresic
Präsentation Jazzmutant Lemur und Dexter	Logic Pro (15:45 - 16:30)					Roland
SAE - Studentenprojekte	Apple	TASCAM		M-Audio Show	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	SONIC CELL with Michael Menze
Marc Hype an Traktor Scratch & Jim Dunloop am Elektrik Piano präsentiert von Native Instruments	Final Cut Studio (17:00 - 17:45)					Roland
Game Session	Apple	TASCAM				V-Synth GT with Jimmy Kresic
						Roland

## FREITAG | 19.10.2007 | STAGE &amp; SUITES

Action Stage	Apple - Suite	08.M	04.L/07.M	02.L	05.L	03.L
Game Session	Final Cut Studio (10:45 - 11:30)	TASCAM	digidesign	Ableton Live basic	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	V-Synth GT with Jimmy Kresic
In-Ear-Kameraaufnahmen mit Hearsafe	Apple					Roland
SAE - Studentenprojekte	Logic Pro (12:00 - 12:45)	TASCAM	M-AUDIO	Ableton Live adv.	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	SONIC CELL with Michael Menze
Der V-Synth GT von Roland im Einsatz	Apple					Roland
Hurricane Rock presents Guitar Hero	Apple	TASCAM		ableton	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	V-Synth GT with Jimmy Kresic
Line 6 Präsentation	Mac OS (13:15 - 14:00)					Roland
SAE - Studentenprojekte	Apple	TASCAM	digidesign	M-Audio Show	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	SONIC CELL with Michael Menze
Marc Hype an Traktor Scratch & Jim Dunloop am Elektrik Piano präsentiert von Native Instruments	Logic Pro (14:30 - 15:15)					Roland
Game Session	Apple	TASCAM	M-AUDIO	M-Audio Show	Präsentationen auf einem 5.1 „Big Blue System“	V-Synth GT with Jimmy Kresic
						Roland

## PARTY | TIMETABLE

Zeit	Main Floor
19:00	Come Together (Einlass ab 18 Uhr)
20:00	Begrüßung   Welcome
20:20	my.sae.edu - die neue Online-Community
20:40	Feierliche Eröffnung der neuen SAE Berlin, anschl. Buffeteröffnung und Freibieranstich   official opening of the new SAE Berlin following with buffet and free beer pass
21:00	SAE Berlin All Stars (HipHop Act)
21:45	SAE Drum-Solo-Contest
22:05	Verleihung der   Announcement of the SAE ALUMNI AWARDS 2007
23:00	Studios 301 present: Funk Alliance - The Real Groove Band
01:00	SAE Alumni Association & Ableton present: Henrik Schwarz LIVE
open end	

## PARTY | SPECIALS

## OPENING PARTY SAE BERLIN



2007 eröffnet das SAE Institute die neue Berliner Schule in der Soltau-erstr.18-22. Während der letzten Monate wurde auf ca. 5.000 Quadratmetern Europas größter

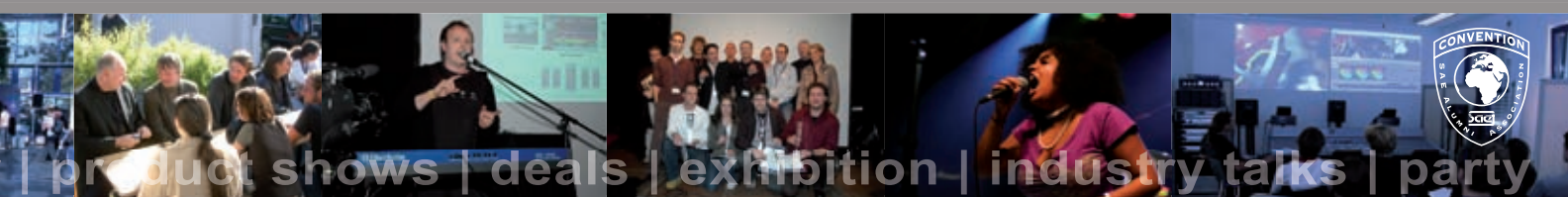
privater Mediacampus mit optimalen Studienbedingungen errichtet. Im Rahmen der 3. Convention findet am 18. Oktober die offizielle Eröffnungsfeier statt. Neben hochrangigen Gästen und feierlichen Reden erwarten die Besucher der Convention-Party ein tolles Buffet und 1.000 Liter Freibier. | In 2007 SAE Institute establishes the new SAE Institute Berlin, located at Soltau-erstr. 18-22. Over recent months a major building project took place - constructing Europe's biggest media campus on a huge 5.000 sq metre site. SAE Berlin offers exceptional facilities and a perfect studying environment. In the course of the 3rd Convention the big official opening party will be celebrated in the evening of the 18th of October. Besides many high-ranking VIP's and guests, party visitors can look forward to having an excellent buffet and 1.000 liters of free beer!























## my.SAE.edu














Am Abend des 18.10.2007 wird im Rahmen der Convention-Party erstmals die brandneue SAE Online-Community vorgestellt. Auf my.sae.edu werden zukünftig alle Studenten, Alumnis und Partnerfirmen weltweit miteinander vernetzt. Viele Funktionen sollen SAE'ler auf der ganzen Welt einander näher bringen: Nickpages, Blogs, Friendslists, Eventlists, Portfolios, Galleries, Discussions, Job Boards, Member Search und vieles mehr. | The Convention Party on October 18, 2007, is the perfect event for the first official presentation of SAE's new online community. Soon my.sae.edu will allow students, alumni and industry partners to connect globally. A host of different features will bring members of the SAE community all over the world closer together: profiles, blogs, friends lists, event lists, portfolios, galleries, discussions, job boards, member search and much more.

edu werden zukünftig alle Studenten, Alumnis und Partnerfirmen weltweit miteinander vernetzt. Viele Funktionen sollen SAE'ler auf der ganzen Welt einander näher bringen: Nickpages, Blogs, Friendslists, Eventlists, Portfolios, Galleries, Discussions, Job Boards, Member Search und vieles mehr. | The Convention Party on October 18, 2007, is the perfect event for the first official presentation of SAE's new online community. Soon my.sae.edu will allow students, alumni and industry partners to connect globally. A host of different features will bring members of the SAE community all over the world closer together: profiles, blogs, friends lists, event lists, portfolios, galleries, discussions, job boards, member search and much more.



Aussteller   Exhibitor	Stand Booth	Suite
 Ableton   <a href="http://www.ableton.com">www.ableton.com</a>		02.L
 Access Music   <a href="http://www.access-music.de">www.access-music.de</a>	2	
 Adobe	32	
 Apple   <a href="http://www.apple.com">www.apple.com</a>	15/16	13.L
 Audio Export Georg Neumann & Co. GmbH <a href="http://www.audioexport.de">www.audioexport.de</a>		09.M
 Audio-Technica   <a href="http://www.audio-technica.com">www.audio-technica.com</a>	24	
 Avid   <a href="http://www.avid.com">www.avid.com</a>	26	04.L
 BEHRINGER   <a href="http://www.behringer.com">www.behringer.com</a>	05	
 Best Service   <a href="http://www.bestservicede.com">www.bestservicede.com</a>		15.S
 Blue Sky International   <a href="http://www.abluesky.com">www.abluesky.com</a>	01	05.L
 brainworks Training GmbH <a href="http://www.brainworks-training.de">www.brainworks-training.de</a>	28	
 Celemony Software GmbH <a href="http://www.celemony.com">www.celemony.com</a>		10.S
 Digidesign   <a href="http://www.digidesign.com">www.digidesign.com</a>		04.L 07.M
 ebam Business Akademie für Medien, Event und Kultur   <a href="http://www.ebam.de">www.ebam.de</a>	06	
 Fischer Amps   <a href="http://www.fischer-amps.de">www.fischer-amps.de</a>	35	
 Focusrite / Novation   <a href="http://www.focusrite.com">www.focusrite.com</a>	20/21	
 videocommunity   <a href="http://www.videocommunity.com">www.videocommunity.com</a>	04	
 Hearsafe Technologies GmbH & Co. KG <a href="http://www.meineohren.de">www.meineohren.de</a>	12	
 HMP / concept - A   <a href="http://www.concept-a.net">www.concept-a.net</a>	08	
 Just Music   <a href="http://www.justmusic.de">www.justmusic.de</a>	36/37	
 LaCie   <a href="http://www.lacie.com">www.lacie.com</a>	33	
 Line 6 UK Ltd.   <a href="http://www.line6.com">www.line6.com</a>	22	

Aussteller   Exhibitor	Stand Booth	Suite
 MACUP   <a href="http://www.macup.de">www.macup.de</a>	07	
 MAGIX AG   <a href="http://www.magix.net">www.magix.net</a>		12.S
 M-Audio   <a href="http://www.m-audio.com">www.m-audio.com</a>		07.M
 Musik-Media-Verlag <a href="http://www.soundandrecording.de">www.soundandrecording.de</a>	14	
 Native Instruments <a href="http://www.nativeinstruments.de">www.nativeinstruments.de</a>		14.S
 PPV Medien   <a href="http://www.ppvmedien.de">www.ppvmedien.de</a>	29	
 Reed Business Information GmbH <a href="http://www.digitalproduction.com">www.digitalproduction.com</a>	13	
 RØDE (Hyperactive Audiotechnik GmbH) <a href="http://www.hyperactive.de">www.hyperactive.de</a>	23	
 Roland   <a href="http://www.rolandmusik.de">www.rolandmusik.de</a>	25	03.L
 Sennheiser Vertrieb & Service GmbH <a href="http://www.sennheiser.com">www.sennheiser.com</a>   <a href="http://www.neumann.com">www.neumann.com</a> <a href="http://www.klein-hummel.com">www.klein-hummel.com</a>	03	
 Shure Distribution GmbH <a href="http://www.shure.de">www.shure.de</a>	09	
 Sommer Cable GmbH <a href="http://www.sommercable.com">www.sommercable.com</a>	10/11	
 Sonic Media Verlag GmbH <a href="http://www.professional-audio.de">www.professional-audio.de</a>	19	
 SPL Electronics GmbH <a href="http://www.soundperformancelab.com">www.soundperformancelab.com</a>	18	
 Solid State Logic <a href="http://www.solid-state-logic.com">www.solid-state-logic.com</a>	02	
 Steinberg Media Technologies GmbH <a href="http://www.steinberg.de">www.steinberg.de</a>		01.M
 TASCAM / TEAC Europe GmbH <a href="http://www.tascam.de">www.tascam.de</a>		08.M
 TC ELECTRONIC   <a href="http://www.tcelectronic.com">www.tcelectronic.com</a>		11.S
 Techniker Krankenkasse <a href="http://www.tk-online.de">www.tk-online.de</a>	30/31	
 Waves Inc.   <a href="http://www.waves.com">www.waves.com</a>	17	
 Yello! AG   <a href="http://www.yello-digital.de">www.yello-digital.de</a>	34	
 yellow tools   <a href="http://www.yellowtools.com">www.yellowtools.com</a>		06.L

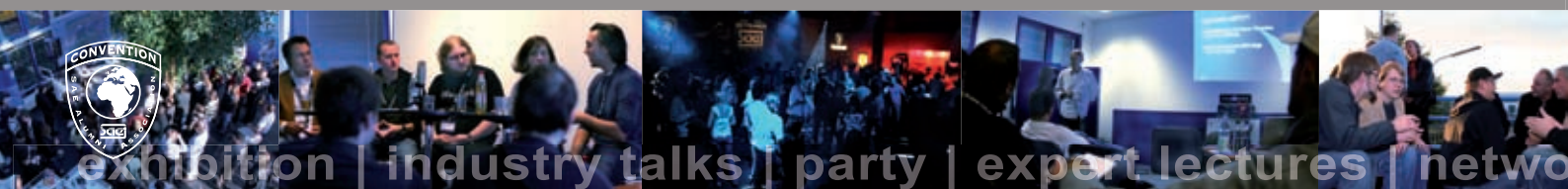
## SAE ALUMNI AWARD 2007



Am Abend des 18. Oktober findet die offizielle Preisverleihung der SAE Alumni Awards 2007 statt. Den optimalen Rahmen dazu bietet selbstverständlich, wie könnte es anders sein, die Convention-Party im angesagten Fritz Club im Berliner Postbahnhof. In einer feierlichen Laudatio werden die prämierten

Projekte allen Anwesenden präsentiert und die Gewinner werden vor Ort ihre Sachpreise in Empfang nehmen. Nach dem feierlichen geht es zum ausgelassenen Teil des Abends über, was für die meisten Anwesenden heißt – feiern bis zum Morgengrauen.

The presentation of the SAE Alumni Awards 2007 is scheduled for the evening of October 18, 2007, as part of the Convention Party. And the choice location for the event is (once more) the popular Fritz Club, located in Berlin's Postbahnhof. Following the introduction of the finalists and their projects, this year's winners will be presented with the 2007 awards and once the official part of the evening is concluded, it's time to "party 'til the sun comes up".





:: community :: networking :: job terminal :: career :: awards :: conventions ::



A L U M N I  
A s s o c i a t i o n

# sae alumni award

Der Wettbewerb für junge Kreative



## award-verleihung

18.10.07 | convention-party  
fritz club | berlin

musik | multimedia | geschäftsidee | 3d animation/special fx | kurzfilm

Wir danken unseren Sponsoren für  
Gesamtpreise im Wert von über 25.000 €



**PRODUCTION  
PARTNER**

**Sound & Recording**  
Producer, Engineer,  
Composer & Musician



**digidesign**



  
YELLOWTOOLS

**LACIE**  
Made for ideas.



Eberhard, Raith & Partner GmbH  
Assekuranz Makler

**MACUP**

**DIGITAL  
PRODUCTION**



[www.sae-alumni-award.org](http://www.sae-alumni-award.org)



# Qantm auf der Games Convention 2007

## Qantm at the Games Convention 2007

Auch dieses Jahr war Qantm auf der Games Convention 2007 in Leipzig mit einem Stand in der Halle 5 vertreten. Wie schon in den Vorjahren sprengte die GC alle Besucherrekorde, so auch am Qantm-Stand. Mit den Teilbereichen „Bildung multimedial“ und „Ausbildung & Beruf“

Again this year, Qantm was represented at the Games Convention 2007 in Leipzig with a stand in Hall 5. As in previous years, the number of visitors to the GC shattered all records. So it was at the Qantm stand as well. The „GC family“ concentrated on two new training topics in 2007: name-

widmete sich die „GC family“ 2007 zwei neuen Ausbildungsthemen. Zudem gab die GC mit dem Ausstellungsbereich „Ausbildungseinrichtungen“ erstmals Orientierung in Fragen der beruflichen Ausbildung. Die spannenden Vorträge und Workshops der Qantm-Studenten kamen bei

ly „Multimedial Training“ and „Education and Career.“ Also, with its „Educational Institutions“ section, the GC provided orientation regarding carrier training for the first time. Visitors to the forum received the exciting presentations and workshops by the Qantm students very well. For

den Besuchern des Forums außerordentlich gut an. Erstmals arbeitete das Qantm Institute im Vorfeld der Messe mit dem Jugendteam Leipzig zusammen. Das Jugendteam ist ein gemeinsames Projekt des Seminarhauses für die Wirtschaft Leipzig GmbH und der ARGE Leipzig.

the first time, Qantm Institute worked together with the Leipzig Youth-Team leading up to the convention. The Youth-Team is a cooperative project of the „Seminarhauses für die Wirtschaft Leipzig GmbH“ (Seminar Center for the Economy of Leipzig) and ARGE Leipzig.

By Nicole Müller

# Qantm Game Contest – ein voller Erfolg

## Qantm Game Contest – a complete success

„Was Deutschland wirklich braucht, sind talentierte Spiele-Entwickler“, schrieb die Zeitschrift /GameStar/dev und unterstützte Qantm neben GameStar und Gamepro als Medienpartner beim ersten Qantm-Programmier-Wettbewerb. Aus über 80 Teilnehmern hatte die Jury (darunter EA Phenomic Art Director Sven Liebich, Crytek Concept Designer Eric Desideriu, /Gamestar/dev-Projektleiter Heiko Klinge und Qantm Institute-

According to /GameStar/dev Magazine, „What Germany really needs are talented Game Developers.“ The Magazine supported Qantm along with GameStar and GamePro as media partners at the first Qantm Programming Competition. The Jury, consisting of EA Phenomic Art Director Sven Liebich, Crytek Concept Designer Eric Desideriu, /Gamestar/dev-Project leader Heiko Klinge and Qantm Institute-Manager Christian Mös-

Manager Christian Mösbauer) die Qual der Wahl, denn die Einsendungen übertrafen qualitativ weit die Erwartungen. Auf der Siegerehrung am gemeinsamen GC-Messestand von GameStar und Gamepro feierten die Gewinner ausgelassen ihren Erfolg. Unterstützt wurde der Wettbewerb von den Sponsoren Games Convention Developer Conference, Halycon Media, Koch Media, PNY Technologies und Sega.

bauer, had a very difficult time choosing among the 80 participants. The quality of the entries exceeded all expectations by far. The winners boisterously celebrated their success during the award ceremony at the common GameStar and GamePro GC-Exhibition stand. The competition was also sponsored by the Games Convention Developer Conference, Halycon Media, Koch Media, PNY Technologies and Sega.

By Nicole Müller



# Plug n' Play ~~Play~~ Rock



\*Computer depicted is not included

## Introducing the Revolutionary iAXE393 USB-Guitar from BEHRINGER

You have a great song in mind and want to record it straight to your PC. You want all your amps and effects in your computer so you can jam like you're in the studio or on stage.

With the BEHRINGER iAXE393 USB-Guitar you're just a cable away.

The iAXE393 USB-Guitar comes with great sounding virtual amps and effects software from Native Instruments. Jam along with your MP3, WAV and AIFF songs or backing tracks on your PC or Mac computer so you can play with your favorite bands and enjoy nifty features such as time-stretching and a metronome.

We even included multi-track recording and editing software so you can record your music on the spot.

The high-quality electric guitar comes with a fantastic maple neck and its screaming tone sings through three single-coil pickups with five way switching. A built-in connector allows you to connect your headphones straight to your guitar so you can jam with your favorite band. Cool, isn't it?

Plug in your new iAXE393 USB-Guitar and rock the world today.

©2007 BEHRINGER International GmbH. Technical specifications and appearance subject to change without notice. All Trademarks mentioned (except BEHRINGER, the BEHRINGER logo, „JUST LISTEN and AXE) belong to their respective owners and are not affiliated with BEHRINGER. Mac is a trademark of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. 985-90000-01210



[www.behringer.com](http://www.behringer.com)





Programm Vortrag



Studenten im Gespräch mit Crytek

## Qantm Institute auf der fmx`07

**In der Zeit vom 01. bis 04. Mai fand sich auch in diesem Jahr wieder die "High Society" der medienverarbeitenden Branche zur 12. fmx in Stuttgart ein. Die fmx ist als internationale Konferenz für Animation, Effekte, Echtzeit und Content ein Pflichttermin, für alle die in diesem Bereich tätig sind oder es in naher Zukunft sein wollen.**

Wie bereits in den vergangenen Jahren, präsentierte sich auch das Qantm Institute der interessierten Menge. Fast schon aus dem Effeff organisierte das Münchener Team und die Studentenschaft um Chris Mösbauer (Educational Director Qantm München) diese obligatorische Wallfahrt, zu der seine besten Studenten traditionell auch Vorträge abhalten dürfen. Eine gute Chance für die ersten deutschen Qantm-Diplomanden, der Industrie zu zeigen, was in ihnen steckt. So galt es dieses Jahr zwei Vorträge zu meistern. Zum ersten Termin zeigten Andreas Brandenberger, Christian Pisch und Renè Scherer ihr Können im Bereich Characterdesign und Animation. Der zweite Vortrag wur-

de von Seiten der Fachbesucher mit besonderer Spannung erwartet. Zeigten doch hier erstmals die Programmierstudenten von Qantm München was sie so drauf haben. Das kleine Studententeam um den Münchener Dozenten für Gamedevelopment, Tom "des geht scho" Schröter, schaffte es doch tatsächlich binnen kürzester Zeit eine hauseigene Gameengine mit dem Namen "Qantn-gine" zu entwickeln. Bei der sehr souveränen „proof-of-concept“-Präsentation ihrer komplett in C# entwickelten, multicore-tauglichen online multiplayer Gameengine, die sowohl DirectX9 als auch 10 unterstützt, zeigte sich das versierte Fachpublikum dann auch sehr beeindruckt.

Am Messestand des Qantm Institutes konnten alle Besucher der fmx das brandneue Qantm-Showreel begutachten, den Mitarbeitern und Studenten allerhand Fragen stellen und sich von der Qualität der Ausbildung überzeugen. Abschließender Höhepunkt der Messe war wie immer die von EA-Phenomic gesponsorte Branchenparty. Ein feuchtfröhliches Familientreffen besonderer Art, bei dem auch die neuen Qantm-Studenten sehr schnell erkannten, wie Jobs in der Industrie verteilt werden: Bei einem Glas Bier mit alten Bekannten von Crytek, Scanline und anderen Branchengrößen ergibt sich schnell mal eine Chance auf einen Traumjob. Für alle Beteiligten eine gelungene Woche also, die 2008 unbedingt wiederholt werden sollte!

*Von Christian Mösbauer*

(v.l.n.r) Danielle Plantec von Scanline, Irfan Celik von Framestore und Phillip Hellmann von Qantm







Qantm Stand



## Qantm Institute at the fmx`07

**Between the 1st and 4th of May, the "high society" of the media processing branch gathered together again this year for the 12th Fmx in Stuttgart. As the most important international conference for animation, effects, real-time and content, the Fmx is a must attend event for everyone active in the branch or for those who hope to be in the near future.**

As in years past, Qantm Institute also presented itself to the interested public. With relaxed élan, the Munich team, including students accompanying Chris Mösbauer (Educational Director, Qantm Munich) organized this obligatory pilgrimage. Traditionally, the best students are given the chance to give public presentations. This was great opportunity for the first German Qantm graduates to show the industry what they had in them. There were two presentations to see this year. In the first one, Andreas Brandenberger, Christian Pisch and Renè Scherer displayed their talents in the area of character design and Ani-

mation. Visitor anticipation was particularly high regarding the second presentation. For the first time, the Qantm Munich programming students were going to show what they could do. The small team of students under the instruction of Tom "of course it's possible" Schröter, Munich's Game Development instructor, actually managed to develop their own game engine called "Qantn-gine" within a very short time. The attendees, well-versed trade experts, were very impressed at the sovereign "proof-of-concept" presentation of the student's multi-core-compatible, online multi-player game engine - written completely in

C++. The engine supports DirectX as well as 10. Visitors to the fmx could examine the brand new Qantm Show reel at the Qantm Institute's exhibition stand and were able to ask the students and staff all sorts of questions and become personally convinced of the quality of instruction at the school. As usual, the crowning highlight of the trade show was the party sponsored by EA-Phenomic at the end of the exhibition - a special type of happy-hour family gathering during which it quickly became clear to the new Qantm students how jobs are distributed in the industry. A dream-job opportunity can come about quickly over a glass of beer with old friends from Crytek, Scanline, and other large players in the branch. In any case, it was a successful week for all participants, a week that should certainly be repeated in 2008!

*By Christian Mösbauer*

### Testimonial - Stefan Braun



Im Rahmen des Studiums bei SAE/Qantm ([www.qantm.de](http://www.qantm.de)) in München war ich durch Vermittlung meines Studienleiters Christian Mösbauer, in der Lage bei der Produktionsfirma Trixter ([www.trixter.de](http://www.trixter.de)) an einem größeren Fernsehfilmprojekt mitzuwirken. Ich war im Bereich Lighting/Rendering tätig, in dem von Profianimatoren fertig animierte Szenen möglichst realistisch ausgeleuchtet und für Multipass-Rendering vorbereitet werden mussten. Das Projekt, welches mir sehr viel Spaß machte, bot mir

die Möglichkeit, meine erlernten Skills professionell einzusetzen und darüber hinaus auch eine einmalige Chance von den Profis bei Trixter zu lernen. Nach erfolgreichem Abschluss des Projektes steht einer spannenden Zukunft und fruchtbaren Zusammenarbeit nichts mehr im Wege. Die breit angelegte, fundierte Ausbildung bei Qantm bietet also auch die Möglichkeit, nicht nur erfolgreich in der Spieleindustrie Fuß zu fassen, sondern auch im Bereich Film und Fernsehen zu arbeiten.





## Battle in da Club Tour 2007

Die Battle in da Club tour, Deutschlands erste und einzige BMX Flatland Serie, wird 2007 mit fünf Stationen so umfangreich wie noch nie. Wie der Name schon verrät, finden natürlich alle Tourstopps in Clubs statt. Nein, nicht in irgendwelchen Clubs, sondern in den besten und angesagtesten Clublocations Deutschlands und Österreichs.

16 der besten Flatlander aus Deutschland und Österreich werden geladen, um im eins gegen eins Battlemodus einen Gewinner zu ermitteln sowie das ausgeschriebene Preisgeld, Sachpreise und Punkte für das Ranking einzufahren, denn am Ende kann es nur Einen geben! Dem Toursieger winken dann zusätzliches Cash und Stuff. Als wäre das nicht schon genug, treten auf jedem Tourstopp die krasssten Live-Acts und DJs des Landes an, von Hip Hop bis Elektro, um die anschließende Party richtig zu rocken!

SAE Filmteams sind an jedem Tourstopp vor Ort und filmen die Veranstaltungen. Die Filmclips werden anschließend als „Battle TV“ auf der Battle in da Club-Homepage online gestellt. Nach Abschluss der Tour gibt es noch eine DVD Produktion, auf der alle Clips und weiteres Bonusmaterial zu sehen sind. Die DVD wird über die BidC Website zu bestellen sein.

Link:  
[www.bidc.de](http://www.bidc.de)

The „Battle in da Club tour“, Germany's first and only BMX flatland series, will be more intensive than ever in 2007 with five stations. As the name suggests, all the tour stops will be in clubs. No, not just any clubs, but in the best and most popular club locations in Germany and Austria.

16 of the best flatlanders from Germany and Austria will be challenged to compete in one on one battle mode, in order to determine a winner and to collect the promised prize money, material prizes and ranking points. In the end, there can be only one winner! Additional cash and prizes await the winner of the tour. And as if that were not enough, at every tour stop, the best live acts and DJs in the land perform – from Hip Hop to Electro – to keep the subsequent party really rocking!

SAE film teams will be at every tour stop to record the events. Afterwards, the film clips will be uploaded onto the 'Battle in da Club' Homepage as "Battle TV". After the tour is completed, a DVD will be produced with all the clips plus bonus material. The DVD will be available to be ordered on the BidC website.

Link:  
[www.bidc.de](http://www.bidc.de)

Von Götz Hannemann

By Götz Hannemann

## SAE Jam Session 2007



# SAE JAM SESSION

Der größte Rap Contest Deutschlands // Official Myspace Site

Aus der Jam Session, dem größten Rap Contest Deutschlands, wird dieses Jahr die "SAE Jam Session". Vom 1. September bis 9. November findet in 28 deutschen Städten die Vorrunde statt. Über 180 Acts bzw. Crews treten an, um ihre Styles zu präsentieren. Die Gewinner der Vorrunde ziehen im Februar ins Halbfinale, der endgültige Gewinner wird schließlich im April gekürt. Er darf auf der Hip Hop Stage beim Rheinkultur Festival 2008 sowie auf dem Hip Hop Kemp 2008 in Tschechien auftreten. Zusätzlich bekommt er oder sie ein Studio-Wochenende in den renommierten 301 Studios in Köln und ein Stipendium für einen Electronic Music Producer Kurs am SAE Institute. Aber auch den ersten drei Gewinnern der Vorrunde und des Halbfinals winken Sachpreise sowie Veröffentlichungen in angesagten Magazinen und auf Websites. Bewerben kann sich jeder auf der Website der SAE Jam Session.

Links: [www.jamsessions.de](http://www.jamsessions.de), [www.rheinkultur.com](http://www.rheinkultur.com),  
[www.hiphokemp.de](http://www.hiphokemp.de), [www.301.com.au](http://www.301.com.au)

By Götz Hannemann

The „Jam Session“, the biggest Rap contest in Germany, will become the „SAE Jam Session“ this year. The first round will take place from September 1 through November 9 in 28 German cities. Over 180 acts or crews will be competing to present their "styles". First round winners progress to the semi finals and the winner will be crowned in April. He will be able to perform on the Hip Hop stage at the Rheinkultur Festival 2008 and at the Hip Hop Kemp 2008 in the Czech Republic. In addition, he or she will receive a studio weekend in the renowned 301 Studios in Cologne and a scholarship for an Electronic Music Producer course at SAE Institute. But material prizes and publication in well-known magazines and websites also await the first three place winners of the first round and the semi finals. Anyone can apply to participate on the SAE Jam Session website.







# SchmuF Hamburg Tour 2007

powered by SAE Institute



TemmyTon



Am 22. März 2007 startete die achtwöchige „SchmuF Hamburg“-Tour durch Deutschland, Österreich und die Schweiz. Nachdem das vor zwei Jahren gegründete Label die Hansestadt an der Elbe mit vielen Live-Auftritten, Parties und diversen Alben erobert hat, war es nun an der Zeit, die zahlreichen Fans in anderen Städten kennen zu lernen. Die Label-Artists Bo Flower und TemmyTon standen in 20 Städten mit dem SchmuF Hamburg Resident-DJ Fanic auf der Bühne. In mindestens 10 Städten wurden sie von Schmicklflinga und den Krumperinnen „Lillith's Daughters“ supportet. Der Zeitpunkt war optimal gewählt, denn nach der Tour erscheint TemmyTons erstes Album „Komma aufn Punkt“, gefolgt von Bo Flowers drittem Album und Schmicklflingas Debut. Weitere Releases sind für 2007 geplant.

Links:  
[www.myspace.com/schmufhamburgtour2007](http://www.myspace.com/schmufhamburgtour2007)  
[www.schmuF-hamburg.de](http://www.schmuF-hamburg.de)

Von Götz Hannemann

The eight-week "SchmuF Hamburg" tour through Germany, Austria and Switzerland began on March 22, 2007. After the Hamburg based record label conquered this commercial city on the Elbe River with a multitude of live performances, parties and various albums, it was time to get to know the many fans in other cities as well. The label-artists Bo Flower and TemmyTon shared the stage with the 'SchmuF Hamburg' resident DJ Fanic in 20 cities. In at least 10 cities they were supported by Schmicklflinga and „Lillith's Daughters“. The timing was perfect, because TemmyTons first album "Komma aufn Punkt" was released right after the tour followed by Bo Flower's third album and Schmicklflinga's debut. Additional releases are planned for 2007.

Links:  
[www.myspace.com/schmufhamburgtour2007](http://www.myspace.com/schmufhamburgtour2007)  
[www.schmuF-hamburg.de](http://www.schmuF-hamburg.de)

By Götz Hannemann

## Testimonial - Alexander El-Meligi



Der Abschluss im Bereich Creative Media an der SAE Köln war für mich eine ideale Einstiegsvoraussetzung für die professionelle Arbeit in einer Agentur. Das breite Spektrum an praktischen und theoretischen Lerninhalten sowie der tägliche Umgang mit der aktuellsten Soft-/Hardware, bildete eine fundierte Grundlage, um sich schnell in eine anspruchsvolle Agenturumgebung einzufinden und produktiv sowie kreativ tätig zu werden. Vor allem die praxisnahe und stets kooperative Ausbildung der qualifizierten Dozenten hat einen großen Beitrag zur optimalen Vorbereitung auf das Berufsleben geliefert.

Bereits während meines Abschlusses habe ich aufgrund der guten Reputation der SAE eine Anstellung bei Bassier, Bergmann & Kindler, Digital Sales & Brand Specialists GmbH in Oberhausen gefunden ([www.bb-k.com](http://www.bb-k.com)). Sechs Monate später konnte ich mit dem Gewinn des New Media Awards 2005 bereits mein Können unter Beweis stellen.

Heute, zwei Jahre später, arbeite ich als Senior Motion Designer auf spannenden Kunden wie Porsche, eBay, O2 oder Hugo Boss. Dabei reizt mich vor allem die Abwechslung zwischen High-End-Websiteprojekten wie Porsche Design ([www.porsche-design.de](http://www.porsche-design.de)) oder Unrath & Strano ([www.unrath-strano.de](http://www.unrath-strano.de)) und eLearning-Applikationen wie der eBay University (<http://training.ebay.de/online-training>).

Bassier, Bergmann & Kindler sucht auch weiterhin engagierte Flash- und Motion sowie Screendesigner. Ich kann deshalb nur jedem motivierten Interessenten die Ausbildung im Bereich Webdesign & Development an der SAE empfehlen, da sie für meine jetzige Tätigkeit die ideale Vorbereitung war.

Alexander El-Meligi  
[www.el-max.com](http://www.el-max.com)

# SAE auf dem Medienfest NRW

## SAE at the NRW Media Festival



(v.l.n.r.) Götz Hannemann, Oberbürgermeister Schramma und Ulli Pallemanns



Vortrag von Ulli Pallemanns am SAE Stand



Natalie von Rearview und Ulli Pallemanns

### Im Rahmen des Medienfestes NRW, das dieses Jahr unter dem Motto "Deine Zukunft" stand, präsentierte sich die SAE mit umfangreichem Programm im Kölner Mediapark.

Im Mittelpunkt stand die individuelle Beratung von Jugendlichen, die den Berufseinstieg im breiten Feld der Medien suchen. Auch der Kölner Oberbürgermeister Fritz Schramma besuchte den Stand der SAE und hatte sichtlich großes Interesse am Studienangebot des weltweit größten privaten Ausbildungsinstituts.

Am SAE-Infostand stellten Studenten ihre Arbeit in Vorträgen vor. Sie schilderten das SAE Studium aus eigener Sicht und beantworteten Fragen.

#### Studenten berichten aus der Praxis

Adrian Hüttel, ex Filmstudent der SAE Köln (inzwischen Head Instructor Film SAE Köln),

schilderte seine Eindrücke und Erfahrungen und stellte Projekte vor, die er während seiner Ausbildung erstellt hat. Anschließend gab Ulli Pallemanns, Studiomanager der 301 Studios in Köln, einen Einblick in die Arbeit im Tonstudio am Beispiel einer Produktion für die Band "Rearview". Mit dabei war Frontfrau und Sängerin Natalie Warner, die bereitwillig Fragen beantwortete. Eigens aus München angereist war Philipp Hellmann, der als SAE-Qantm Student über die Ausbildung im Bereich Game Design & Entwicklung berichtete. Er stellte beeindruckende Projekte vor, die während seiner 18-monatigen Ausbildung am Qantm Institute in München entstanden sind. Die vielen Zuhörer

und die intensiven Einzelgespräche nach dem Vortrag zeigten, dass das Interesse am Games-Bereich zurzeit besonders groß ist.

#### Rearview rockt

Am Nachmittag heizte die Band Rearview allen Teilnehmern der Medientage richtig ein. Die vierköpfige Band präsentierte Titel ihrer aktuellen CD "Soulrocker", die in den 301 Studios in Köln aufgenommen und produziert wurden. Das dazugehörige Video wurde als Studentenprojekt an der SAE in Köln unter der Leitung von Christian Bartsch produziert. Hörproben und das Video findet man natürlich im Internet auf der Band-Homepage [www.rearview.de](http://www.rearview.de).

Links:  
[www.medienfest-nrw.de](http://www.medienfest-nrw.de)  
[www.rearview.de](http://www.rearview.de)

Von Götz Hannemann

### The motto of this year's NRW Media Festival was „Your Future“. SAE presented its extensive program in Cologne's Media Park.

The emphasis was on providing young people who were interested in taking a career in the media industry with detailed information. Even the mayor of Cologne, Fritz Schramma, visited the SAE stand and was very interested in the educational programs offered by SAE.

At the SAE information stand, students gave presentations of their work. They described SAE from their own viewpoint and answered questions.

#### Students report on their practical experiences

Adrian Hüttel, ex-SAE Cologne film student (in the meantime Head Instructor for Film at SAE Cologne) shared his impressions and experiences and presented projects, that he completed during his SAE training. After that, Ulli Pallemanns, Studio Manager at the 301 Studios in Cologne, gave insight into the work in the recording studio – using a production for the band "Rearview" as an example. The band's front woman and singer, Natalie Warner, was there and gladly answered questions. Philipp Hellman came in all the way from Munich. As an SAE-Qantm student, he spoke about schooling in the area of Game Design & Development.

He presented impressive projects, which he completed during his 18-month training at the Qantm Institute in Munich. The many listeners and the intensive individual talks after the presentation, showed that the current level of interest in the Games sector is particularly great.

#### Rearview Rocks

In the afternoon, the band „Rearview“ really got all the participants of the Media Festival rocking. The four-person band presented songs from their current CD, "Soul Rocker", which was recorded and produced in the 301 Studios in Cologne. The corresponding Video was produced as a student project at SAE Cologne under the guidance of Christian Bartsch. Audio samples and the video can be found on the band's homepage on the Internet under [www.rearview.de](http://www.rearview.de).

Links:  
[www.medienfest-nrw.de](http://www.medienfest-nrw.de)  
[www.rearview.de](http://www.rearview.de)

By Götz Hannemann



Band Rearview



# SAE Köln auf der Ruhr in Love 2007

## SAE Cologne at Ruhr in Love 2007



**Roland Casper als Headliner auf dem SAE Floor**  
(v. l. n. r.: Roland Casper, Bert Kunert, Chris Mock)



**SAE Köln meets SAE Frankfurt: Ines Wirthgen und Bert Kunert auf der Bühne des SAE Floors**



**Chris Mock (Supervisor Audio, SAE Köln) und der kleine SAE Promotionstand**

Zum fünften Mal fiel am 30. Juni 2007 um 12:00 der Startschuss für die Ruhr in Love. Mehr als 20.000 Besucher wurden im Oberhausener Olgapark zum Tanzen und Chillen auf insgesamt 30 verschiedenen Dancefloors erwartet. Die SAE Köln war live dabei und präsentierte sich als Sponsor von Teknite (Iserlohn) und Freiraum (Köln) mit eigenem Floor. Für den guten Ton sorgte ein geflogenes Nexo Geo D PA System mit sattem Schub. Sichtlich begeistert war neben dem tanzwütigen Publikum auch Roland Casper, Kölner DJ-Urgestein und Headliner auf unserer „Tanzfläche“: „Wow, der Sound hier ist hervorragend, nicht so matschig wie drüben.“ Auch unser kleiner aber feiner Promotionstand glänzte nicht schlecht. Immer und immer wieder wollte das Publikum Informationen rund um die SAE und zu unserem Ausbildungsangebot ...ach ja, und plötzlich bekamen wir noch Besuch aus eigenen Reihen: Ines Wirthgen, an der SAE Frankfurt verantwortlich für die Organisation und Betreuung von Messen und Ausstellungen, entdeckte unseren Stand und war begeistert und verblüfft zugleich, die SAE Köln auf der Ruhr in Love 2007 zu treffen.

Von Bert Kunert



**Der SAE Dancefloor auf der Ruhr in Love 2007**

For the fifth time, 'Ruhr in Love' started at noon on June 30th, 2007. More than 20.000 visitors came to Olgapark in Oberhausen to dance and hang out on 30 different dance floors. SAE Cologne sponsored 'Teknite' (Iserlohn) and 'Freiraum' (Cologne) on their own dance floor. A Nexo Geo D PA system provided the full-bodied, solid sound. The obvious excitement was shared not only by the dance crazy audience, but also by Roland Casper, one of the Original Cologne DJs and Headliner on our "dance floor". "Wow, the sound here is fantastic, not as mushy as over there." Our compact but impressive information stand was also a highlight. Again and again people enquired about SAE and the educational programs we offer.

By Bert Kunert

# e·b·a·m

Business Akademie  
für Medien, Event & Kultur



**Berufsbegleitende und praxisnahe Fortbildungen für das Musikbusiness und alle kommunikativen Branchen!**

Treffen Sie uns auf der  
**SAE ALUMNI CONVENTION**  
am Stand 06!



### Music Business Manager/-in (ebam)

Praxisnahe Details über das Geschäft mit der Musik

### Diplom-Eventmanager/-in (ebam)

Umfassendes Know How für die Eventbranche

Ausführliche Informationen unter  
**www.ebam.info**  
oder über unser Infotelefon  
**089 54884791**

München – Köln – Stuttgart – Hamburg – Frankfurt – Berlin – Wien – Zürich

m u s i c

m e d i a

e v e n t

c u l t u r e

ebam GmbH • Engelhardstr. 6 • D-81369 München • E-Mail info@ebam.de • www.ebam.de



# Walls Of Sound

## - Soundlayering bei Gitarren

**Wer aktuelle Produktionen, egal welcher Stilrichtung näher analysiert, stößt immer wieder auf Gitarrensounds, die schwer zu interpretieren sind. Dahinter steckt meist das so genannte „Soundlayering“. Den Begriff kennen viele aus dem Keyboardbereich, wenn es darum geht Samplesounds unterschiedlicher Anschlagsstärken mit nur einer Taste abzurufen, die auf verschiedene Velocitywerte reagiert. Manchmal lassen sich dadurch mit einem Tastendruck auch mehrere Sounds gleichzeitig abrufen. Die Voraussetzungen sind für den Gitarrenbereich gleich, das Layering wird hier aber etwas anders umgesetzt.**

### Soundlayering in der Recordingsituation

Prinzipiell kann der Gitarrensound natürlich schon bei der Aufnahme in die richtige Richtung gelenkt werden. Ausschlaggebend hierfür sind nicht nur das richtige Mikrofon an der richtigen Position, sondern oft einfach die richtige Gitarre mit dem richtigen Amp und eine gut klingende Box dazu. Nicht zu vergessen – der Künstler selbst!

Auch der individuelle Soundcharakter eines Mikrofons lässt sich bereits bei der Aufnahme nutzen: Verschiedene Mikrofone an mehreren Positionen platziert, haben unterschiedliche Sounds, die zusammengemischt, den „Wunschsound“ ergeben können. Das erfordert aber ein bisschen Fingerspitzengefühl: Neben dem Abstand zwischen Mikro und Speakermembran, muss auch die Entfernung der Mikros zueinander berücksichtigt werden. Auf Grund der verschiedenen Positionen können sonst Phasenverschiebungen oder Phasenauslöschungen entstehen. Geschickt eingesetzt sind diese Effekte allerdings kein Problem, sondern können sogar einen Gewinn darstellen. Durch das Zusammenmischen lässt sich in Verbindung mit den Phasenverschiebungen oft auch das EQ'ing am Pult sparen, weil uner-

wünschte Frequenzen einfach reduziert werden können. Zusätzlich ist aber noch der charakteristische Sound der Mikrofone mit eingebunden.

### Aufzeichnung

Mit den richtigen Tools lässt sich vorab jedes Mikrofonsignal einzeln bearbeiten. Anschließend, werden die Eingangssignale auf den gleichen Bus geschickt und somit nur auf einer Spur aufgezeichnet. Der endgültige Sound ergibt sich aus dem Lautstärkeverhältnis der Einzelsignale. Wer sich etwas Arbeit sparen will, schickt die Einzelsignale über den Umweg einer Audio-Subgruppe zur Bandmaschine. Der Vorteil dabei ist, dass ich jetzt das Summensignal im Ganzen bearbeiten kann und nicht mehrere EQ's oder Kompressoren einsetzen muss. Man sollte bei beiden Varianten darauf achten, dass der Bus, durch die Summierung der Eingangssignale, nicht übersteuert wird.

Diese Vorgehensweise ist auch empfehlenswert, um sich bei Dopplungen von Gitarren Spuren zu sparen. Das lohnt sich bereits bei zwei bis sechs Gitarrenspuren, denn die Einzelspuren der verschiedenen Mikrofone verhalten sich im Mixdown ähnlich wie bei der Aufnahme. Auch hier

muss das exakte Verhältnis bestimmt und darf anschließend nicht mehr verändert werden. Wird nun bei einer Spur der EQ bearbeitet, verändern sich dadurch Pegel und Klangfarbe innerhalb des erarbeiteten Gesamtgitarrensounds und überdies die Phasenverhältnisse. Durch das Ineinandergreifen der Einzelsignale steigen hierbei die Probleme meistens Exponential an.

### Soundlayering im Mixdown

Ein Soundlayer lässt sich natürlich auch erst im Mixdown erstellen. Hier werden einfach unterschiedlich aufgenommene Sounds zu einem Gesamtsound zusammengefügt. Beispielsweise entstehen aus einem Clean-Sound mit einem etwas angezerrten Sound oder einem vollverzerrten mit einem Crunch-Sound neue Sounds, die sich aufgrund des besseren Attackverhaltens im Mix häufig besser durchsetzen. Ein weiterer Vorteil: es handelt sich um eigenständige Sounds, die nicht durch verschiedene Mikropositionen und Phasensituationen beeinflusst werden. Dem Soundbaster eröffnen sich somit sehr viele Wege, um zu seinem Ziel sound zu kommen. Allerdings müssen die einzelnen Takes bei der Aufnahme sehr exakt gespielt sein, und im Mix auf die gleiche Panoramaposition gelegt werden, um später den Eindruck zu vermitteln, dass es sich um eine Gitarre handelt.

### Keep On Rockin' Chris

Von Chris Lausmann



# Walls of Sound

## – Sound Layering for Guitars

**On closer inspection of recent music productions of any style or genre, one often comes across guitar sounds that seem to defy classification. One of the reasons for this is a recording technique called “sound layering.” Some of you might have come across this term in a keyboard-related context: multiple sample sounds are “stacked” on a single key and either triggered separately at different velocity values or played back simultaneously. The same basic idea applies to guitar sounds, but is implemented somewhat differently.**

### Sound layering during recording

It's best to aim for the guitar sound you want the minute you start recording. The right microphone in the right spot can make or break a sound, but the right guitar with the right amp and speakers is also an important part of the equation. And let's not forget the artist.

The distinctive sonic properties of different microphones can be a great tool in sculpting your dream sound. Combining the signals of several mics set up in different positions can take you a long way. This technique calls, however, for a certain finesse. It's not only the distance between microphone and the speaker's diaphragm but also the distance between microphones that must be considered, because the different positions can cause phase shifts or complete cancellations. Employed skillfully, these interferences can be a gift rather than a curse. With the proper combination of the different signals and the resulting phase shifts you might not even have to use your console's EQ, since undesirable frequencies can be reduced right at the source, and, as a bonus, you incorporate the characteristic sounds of your favourite microphones.

### Recording

Each mic signal can be processed separately with your choice of tools. Subsequently, all input signals are routed to the same bus and recorded to a single track. The relative volume of each signal determines the final sound. To save some time, you could also use a subgroup to send the individual signals to tape. This way, you can work on a premixed signal without the need to use multiple equalizers or compressors. Either way, make sure that the combined signals don't overload the bus.

This can help you keep your track count low while doubling up guitars. It already pays off for as few as two to six guitar tracks, because separate microphone tracks require the same amount of attention during mixdown as they do during recording. You need to find the proper ratio and stick with it, because if you change the EQ on one track, you change level, timbre, and phase relationships within the sound combination that you've so carefully created. Since each signal interacts with all the other ones, any changes you make from here on out will only get you into trouble.

### Sound layering during mixdown

If you prefer, you can start layering sounds later in the mixdown process, combining guitar tracks that have been recorded in several different ways to create distinctive new ones. If you blend, for example, a clean guitar with one that has a slight crunch or a full-blown heavy-metal distortion, the resulting sound has a more pronounced attack and will usually stand out much better in the mix. An added benefit is that the sounds you work with are already on tape and not dependent on mics or phase correlation. All in all, there are countless ways to tinker with your sound until you get it just right. But remember that every take must be played with the utmost precision and then panned to the same position to create the illusion of one single, massive guitar.

### Keep On Rockin'.

*By Chris Lausmann*

### Credits - Chris Lausmann



Chris Lausmann ist seit ca. 16 Jahren als Produzent, Engineer und Musiker im Studio- und Live-Bereich international tätig. An der SAE machte er sein Diploma und den BA Studiengang zum Bachelor Of Recording Arts. Als Dozent arbeitet er seit mehr als 14 Jahren an der SAE München im Bereich Mikrofontechnik, Produktions Technik, Session Unterricht, Live und Musik Business.

#### Credits:

Bonfire, Voices Of Rock, Stratovarius, Jaded Heart, Mad Max, ASIA, Pink Cream 69, Crown Of Thorns, Saga, Survivor, Gotthard, Cornerstone, Paganini, Casanova, Lustfinger, Pro Media Group, BMG Ariola, WDCS, SZ, AZ und viele mehr.

# Get serious

## WORKSHOPS

## BERATUNG

## AUSRÜSTUNG

### Im College und zur Convention

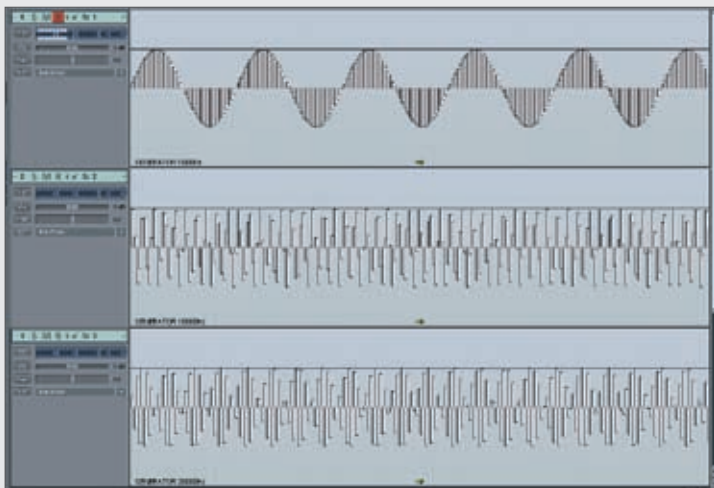
Kontakt

vorab **022 03/91000**

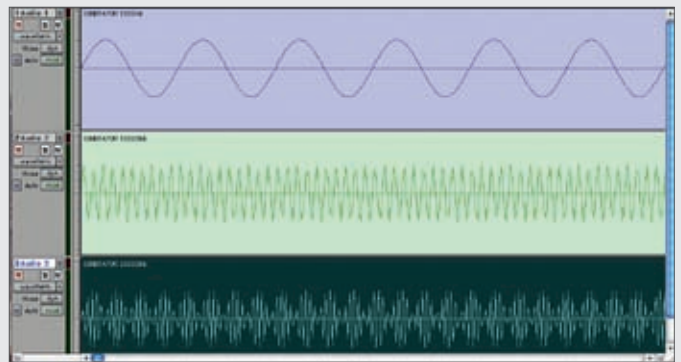
vor Ort **0171/2633-452**



[www.meineohren.de](http://www.meineohren.de)



Wellenformdarstellung in Samplitude



Wellenformdarstellung in ProTools

## 44,1 kHz genügen doch

– oder: Was hat das Shannon-Nyquist-Theorem mit der Wellenformdarstellung in DAWs zu tun?

**Wer an einer Digital Audio Workstation (DAW) arbeitet und die aufgezeichnete Wellenform des Signals einmal genauer betrachten möchte, sieht ab einem bestimmten Zoomwert keine Sinuskurven, sondern Ecken und Kanten. Aber keine Panik – Schuld ist nicht die Abtastrate sondern ein Darstellungsfehler in der Software. Warum das so ist, erfährt Ihr in diesem Artikel.**

Für unser Beispiel verwenden wir vier verschiedene sinusförmige Frequenzen mit einer Samplingfrequenz von 44100 Hz und zoomen uns hinein. Ab einem gewissen Zoom Level wird von der Hüllkurvendarstellung des Lautstärkeverlaufs auf die Wellenformdarstellung des Signals umgeschaltet, so dass schließlich einzelne Samples zu sehen sind. Das Ergebnis ist in den oberen Abbildungen zu sehen: Bei 100 Hz und 1 kHz sieht das Signal noch ganz gut aus, bei 10 kHz und 20 kHz aber wird die Darstellung eckig und erinnert nicht mehr an eine Sinusfunktion. Aus diesem Grund hält sich das Gerücht hartnäckig, dass hohe Frequenzen bei 44,1 kHz beziehungsweise 48 kHz zu ungenau aufgezeichnet werden und eine höhere Abtastrate benötigen.

Aber Achtung: In Wahrheit ist man nur einem Darstellungsfehler der DAW aufgesessen. Die Software zeigt nicht den wirklichen Wellenform-

verlauf an, sondern eine Art "Phantasiesignal"! Je nach verwendeter Software werden die einzelnen Samples durch Linien miteinander verbunden oder als Auslenkungen von der Nullachse dargestellt. Wird das 10 kHz- oder 20 kHz-Signal am Ausgang der Soundkarte nachgemessen, so ergibt sich wieder der ursprünglich aufgezeichnete Sinuston. Angezeigt wird er jedoch weiterhin nicht. Wo hat sich der Fehler eingeschlichen?

Hier kommt das altbekannte Theorem von Shannon und Nyquist zum Tragen, welches die Software bei der optischen Darstellung des Signals leider missachtet. Das Theorem lautet:  $f_s > 2 f_{\max}$  – Die Abtastrate muss also mehr als doppelt so hoch sein als die höchste zu übertragende Frequenz. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass in Bezug auf Amplitude und Phase alle Frequenzen bis zur halben Abtastrate völlig korrekt übertragen werden.

Das Theorem gilt aber nicht nur im Moment der Abtastung, sondern innerhalb des gesamten Digitalsystems! Das heißt, dass beispielsweise auch Plug-Ins keine Frequenzen oberhalb der halben Abtastrate (= Nyquistfrequenz) benutzen können bzw. dürfen und dass auch keine Frequenzen oberhalb der Nyquistfrequenz den D/A-Wandler verlassen dürfen. Dafür sorgt in letzterem Fall ein Tiefpassfilter, der alle unzulässigen Frequenzen einfach herausfiltert. Weil auch die optische Darstellung unseres Signals innerhalb des Digitalsystems stattfindet, dürften eigentlich keine Frequenzen oberhalb der Nyquistfrequenz angezeigt werden. Doch die Software tut was sie will (oder was gerade am wenigsten Rechenleistung benötigt) und hält sich einfach nicht an das Theorem.

An dieser Stelle ein Plädoyer an alle Softwarehersteller: Denkt doch bitte mal über einen optionalen Darstellungsmodus nach, der den Wellenformverlauf eines Signals so darstellt, wie er tatsächlich zu hören ist. Wie das geht? Das Signal muss zunächst über Zwischenstufen auf die Anzahl der Pixel zwischen zwei Samples hochinterpoliert werden. Anschließend muss das neue Signal gefiltert und die gefilterten Pixel dargestellt werden. Ansonsten werden auch die nächsten Generationen von Usern verwirrt und predigen eine zu ungenaue Aufzeichnung und Wiedergabe hoher Frequenzen bei 44,1 kHz oder 48 kHz Samplingrate.

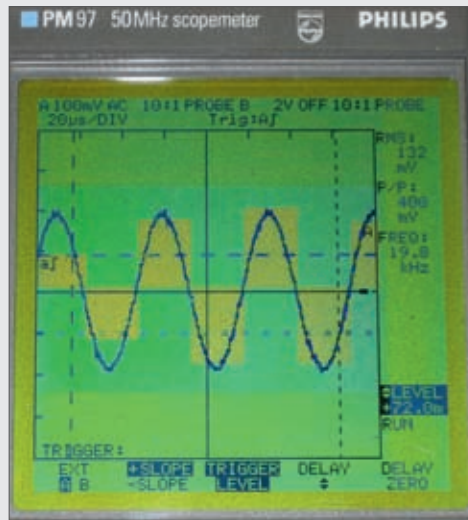
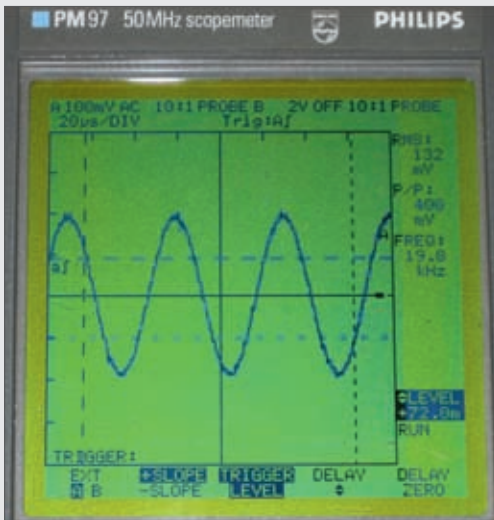
### Credits - Andreas Friesecke



Andreas Friesecke arbeitet seit 1992 im Bereich Tontechnik, Akustik und Geräteentwicklung. Zu seinen Entwicklungen gehört unter anderem der "Time Alignment Ring" für die NS-10 und das universelle Studiopegelmessgerät "VURM200". Er ist der Verfasser der tontechnischen Fachbücher "Die Audio-Enzyklopädie", "Metering" und "Studio-Akustik".

Von Andreas Friesecke





Vergleich zwischen dargestellter Wellenform und gemessener Wellenform am Soundkartenausgang

# Aren't 44.1 kHz Enough?

*or: What does the Shannon-Nyquist theorem have to do with the waveform display of a DAW?*

**Let's say, you're working on your Digital Audio Workstation (DAW) and want to take a closer look at the waveform of the recorded signal. At a certain zoom level, you notice that the smooth sine wave has been replaced by a signal with lots of bumps and ridges. Now, don't panic! There's nothing wrong with your sampling rate. It's a flaw in your software's waveform display. Read on to find out more.**

For our little experiment, we'll be using four different sine wave signals sampled at 44.1 kHz. When the signal is magnified, the envelope view turns into an actual waveform view and finally a sample-accurate representation of the signal. As you can see in illustrations above, the signal still appears to be intact at 100Hz and 1 kHz, while at 10kHz and 20kHz, it seems to degrade, hardly resembling a sine wave at all anymore. Because of this, a lot of users assume that a sampling frequency of 44.1 or 48 kHz isn't sufficient to correctly record high frequencies.

In fact, what we see here is a lack of precision in the waveform display of the DAW software. As it is, the software doesn't show us the actual waveform representation, but a - let's just call it - "creative approximation." Depending on your software of choice, sample points are either connected dot-to-dot or are displayed as separate graphs deviating from digital zero. A check of the sound card outputs with a voltmeter confirms that the original 10kHz and 20kHz sine wave signals remain unchanged. However, the software doesn't reflect that. So...where exactly is the error here?

The problem is that the software completely disregards the Shannon-Nyquist theorem in its visual display of the signal. The theorem states:  $f_s > 2 f_{max}$  - the sampling frequency must be more than twice the signal frequency. In other words, all frequencies up to 50% of the sampling frequency will be transferred correctly regarding phase and amplitude.

The theorem is not limited to the actual sampling process but applies to the entire digital chain! Consequently, neither plugins nor D/A-converters can handle frequencies exceeding half the sampling rate (Nyquist frequency). In the case of the latter, a low-pass filter takes care of all frequencies above that limit. The calculation of a signal's visual representation also takes place in the digital domain and consequently shouldn't display any frequencies above the Nyquist frequency. But the software basically displays what it wants (or whatever uses the least amount of computing power at the time) and doesn't really care about either Shannon or Nyquist.

Dear software manufacturers, Maybe you could think about adding an optional display mode that reflects the actual content of an audio signal. How does that work? Well, the signal must be interpolated to increase the number of pixels between two samples. The new signal must then be filtered, and filtered pixels must be displayed. Otherwise, future generations of confused DAW users might still believe that sampling rates of 44.1 and 48 kHz aren't good enough to accurately record and playback their audio signals.

*By Andreas Friesecke*

**SOMMER CABLE**

**SC-QUANTUM HIGHFLEX**

Multipair Bühne, Studio & Installation Audio [AES/EBU]

- Adernpaare einzeln isoliert und mit Cu-Wendel geschirmt
- Kapazität 45 pF Ader/Ader
- Hochflexibel und torsionsfrei trommelbar
- AES/EBU (110 Ω) konform

**GRATIS KATALOGE ANFORDERN!**

**SOMMER CABLE GmbH**  
 Audio • Video • Broadcast • Medientechnik • HiFi  
 info@sommercable.com • www.sommercable.com

# DER BEWEIS DER SCHÖPFUNG

## PROTECTING YOUR INTELLECTUAL PROPERTY

**Unlängst bat mich ein Klient darum ihn zu vertreten, weil seine Komposition ohne seine Zustimmung publiziert worden war. Auf meine Frage: „Wie können Sie beweisen, dass das Ihre Komposition ist?“, antwortete er: „Weil ich es sage.“ Leider ist jedoch die eigene Überzeugung vor Gericht nicht besonders viel wert. Und zu beweisen, dass man der Schöpfer und damit der geistige Inhaber eines kreativen Werkes ist, ist nicht einfach.**

Aufgrund der Bestimmungen der revidierten Berner Übereinkunft – der ein großer Teil der Staaten dieser Welt angehören – sind Werke der Literatur und Kunst geschützt. Diese Staaten erkennen den Schutz des geistigen Eigentums ab dem Zeitpunkt an, ab dem es geschaffen wurde. Dafür muss es weder registriert sein, noch andere Formalien erfüllen. Entscheidend ist nachzuweisen, dass man tatsächlich Schöpfer, also der Urheber, des Werkes ist. Leider reicht die eigene Behauptung für einen Beweis nicht aus. Denn obwohl die Aussage des Klägers natürlich ein Beweismittel ist, steht ihr in der Regel die gegenteilige Aussage des Beklagten gegenüber – daraus ergibt sich zwangsläufig eine Patt-Situation.

Wer seine Ansprüche vor Gericht einklagen will, muss zunächst also alle Unterlagen zusammenstellen, die belegen, dass seine Behauptung tat-

sächlich wahr ist. Bei Urheberrechtsfragen helfen dabei etwa gesammelte Arbeitsunterlagen, Entwürfe oder Skizzen. Es können aber auch Zeugen genannt werden, denen das Werk im Laufe der Entstehung präsentiert wurde, mit denen Verhandlungen über die Arbeit geführt wurden, oder die eben an der Entstehung des Werkes selbst mitarbeiteten.

Eine andere Möglichkeit ist es, das Werk einfach in ein Kuvert zu stecken und an sich selbst zu schicken. Im Fall eines Urheberrechtsstreits beweist der Poststempel auf dem – natürlich noch verschlossenen – Kuvert zumindest, zu welchem Zeitpunkt die Idee geboren wurde. Ist das Kuvert geöffnet oder angerissen, hat sich der Kleber gelöst oder ist die Stempelfarbe verblasst, ist der schöne Beweis jedoch dahin. Wer hier sicher gehen will, hinterlegt sein Werk bei einem Notar oder Rechtsanwalt.

**A client recently asked me to represent him in a matter involving the publication of one of his compositions without his consent. When I asked him: “How can you prove that it’s actually one of yours?“, he replied, “Well, my word should suffice, shouldn’t it?” Unfortunately, in court, your word alone doesn’t make a case. To actually prove that you are the original author (and consequently hold the intellectual property) is not all that easy.**

Under the provisions of the revised Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (or Berne Convention, for short), which most countries have ratified, literary and artistic works are protected. Member states recognize that the copyright on intellectual property is in force from the moment of its creation. An artist is neither required to register it nor held to meet any other formalities. What actually counts is proof of authorship. The claim alone is not sufficient. Even though the claimant’s statement is treated as evidence, the defendant usually claims the same, which creates a legal stalemate.

So before suing for damages, an artist should compile all pertinent documentation that supports the claim of authorship. In a dispute over intellectual property, notes, drafts, or sketches can tip the scales. The court may also hear testimony of third parties who either have been witness to the development of the work in question, have been involved in negotiations over it, or have been personally involved in its creation.

Another possibility for the artist is to use a self-addressed envelope to mail the work to him- or herself. In a dispute over intellectual property, the date of creation can be verified by the postmark,

In vielen Staaten bieten sowohl staatliche als auch private Organisationen ebenfalls Registrierungsmöglichkeiten für urheberrechtliche Werke an. Im Gegensatz zu Marken- oder Patentanmeldungen schafft eine Registrierung zwar kein juristisch verbindliches Inhaberrecht, sie hilft aber zumindest bei der Beweisführung.

Mit all diesen Maßnahmen lässt sich nun belegen, dass das Werk zum damaligen Zeitpunkt vorhanden war – jedoch leider nicht beweisen, von wem es ursprünglich geschaffen wurde. Hier hilft eine Bestimmung der revidierten Berner Übereinkunft, die „Urheberbezeichnung“. Sie kehrt die Beweislast um. Zu Deutsch heißt das: Ist auf einem Werk der Name des Urhebers – in der Regel verbunden mit dem Veröffentlichungsdatum – angebracht, dann hat derjenige so lange als Urheber zu gelten, bis der Gegenbeweis erbracht ist. Das kann im Streitfall einen wichtigen strategischen Vorteil bedeuten.

Aus diesem Grund empfiehlt es sich dringend, auf jedem eigenen Werk eine derartige Urheberrechtsbezeichnung anzubringen. Gleichzeitig sollten aber auch sämtliche Skizzen und Entwürfe sorgfältig gesammelt und so sicher wie möglich aufbewahrt werden.

*Von Dr. Thomas Hofer-Zeni*

assuming the envelope remains sealed. However, if envelope or post stamp are compromised in any way, this form of proof is null and void. To be safe, it is best to deposit such proof with a notary, lawyer, or other legal practitioner.

In many countries, public or private organisations offer some kind of registration procedure for literary and artistic works. Unlike patent or trademark registrations, these provisions cannot offer any legally binding proof of intellectual ownership but can support an artist’s line of argument.

All these measures can help prove that a work was created before a certain date but not who originally created it. This is where a provision of the Berne Convention comes into play: the reversal of the burden of proof. It states that when a work labelled with the alleged author’s name also bears the date of publication, said person is assumed to be the author, until proven otherwise. In court, this can be the deciding factor.

So it is in every artist’s best interest to make sure that all personal creations bear the author’s name and that any supporting drafts or sketches are safely under lock and key.

*By Dr. Thomas Hofer-Zeni*

### Credits - Dr. Thomas Hofer-Zeni



Dr. Thomas Hofer-Zeni, Jahrgang 1963, ist seit 1998 selbständiger Anwalt in Wien. Als Absolvent des Audio Engineering Kurses (1989) blieb er der SAE Wien auch weiterhin treu und unterrichtet dort seit mehreren Jahren im Bereich Urheber- und Vertragsrecht.

### For more information on the subject

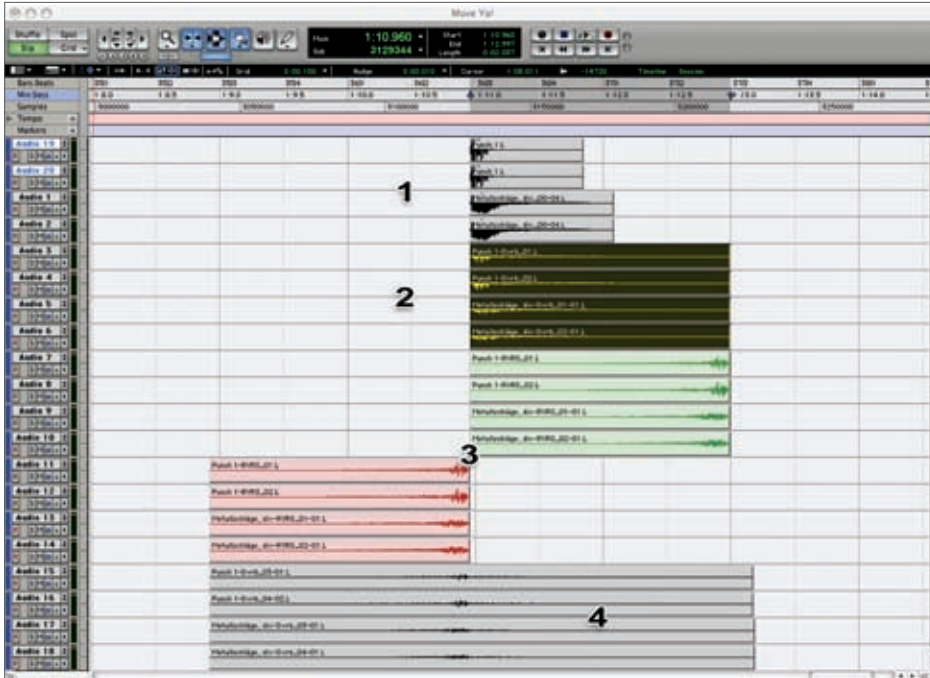
<http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/index.html> <http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/index.html>



# Die Pro Tools Trickkiste

Das „Fünf-Stufen-Quick-Step“-Programm

The ProTools 5-Step Guide Series



## Heute: Move Ya! – Bewegung „reinbringen“ ins Sounddesign...

Mal ehrlich – kennt ihr die ganzen Library-„Whooshes“ und -„Zapps“ nicht auch schon auswendig? Kurzum: „Selbst gemacht“ sorgt für mehr eigene Zufriedenheit und ein packenderes Erlebnis beim Zuschauer bzw. Zuhörer.

Sampling, Synthese und Filter sind ein guter Weg, aber oft ist der erzielte Effekt sehr weit weg vom Originalsound und was, wenn's mal schnell gehen muss und man gerade kein Spezialequipment am Start hat? Dann nehmen wir einfach etwas, das jeder hat: Hall! Ok, das Spielchen mit der umgedrehten Hallfahne ist an sich ein alter Hut – doch schauen wir mal, was in dem noch so alles drinsteckt:

1. Man nehme beispielsweise einen handelsüblichen Body-Hit und als weitere „Farbe“ einen Metallschlag.
2. In unserem Beispiel duplizieren wir die beiden Sounds einfach auf separate Spuren und verhallen sie per Audiosuite. Hier ist unbedingt zu beachten, dass die Selektion nach hinten hin so lang sein muss, dass die Hallfahne Platz hat!
3. Die verhallten Regions werden mittels „Reverse“ einfach umgedreht und auf Anfang der Grundsounds „gesnappt“.
4. Das Resultat wird dann (siehe 2.) einfach nochmals verhallt – fertig ist der „Whoosh“.
5. Am Ende muss man sich nur noch entscheiden: Nehme ich nur das Endergebnis oder kombiniere und / oder layere ich einzelne Zwischenergebnisse?

Dieses „Experiment“ dauert circa zehn Minuten. Wer's schneller kann, hat ja dann noch reichlich Zeit, um weiter zu experimentieren...

1. Spielt mit den Hallparametern, nehmt nicht für alle Schritte die gleichen Einstellungen...
2. Besonders interessant sind Plug-ins, bei denen Ihr die Nachhallzeiten einzelner Frequenzbänder separat einstellen könnt.
3. Hall darf man auch pitchen!
4. @ alle, die lieber / öfter Musik machen: Probiert das doch mal mit Drumsounds.
5. Have Fun!

Von Manuel Mayer

## In this issue: Move Ya! – Revamping your sound design

Aren't you tired of all the usual "whooshes" and "zaps" taken from sound effects libraries? If so, there's something you can do. I'll give you a clue: DIY. For the customer's satisfaction and your own, just do it yourself.

Sampling, synthesis, and filters go a long way, but can sometimes drastically alter the original sound. And what if you have to be quick about it, but you just don't have the tools you need? Well, you'll just have to go back to the basics and reverb! True, reverse reverb dates back to the hippie era, but maybe we can spice it up a little bit.

1. Select a run-of-the-mill body hit, and add a metal clang for colour.
2. Duplicate both sounds onto separate tracks and add reverb via the Audiosuite. Make sure to select enough post-roll to accommodate the reverb's tail.
3. Use the "Reverse" function on the new regions, and snap them to the beginning of the original ones.
4. Use an Audiosuite reverb on the composite sound and – presto – there's your "whoosh".
5. All you have to do now is decide whether you want to use only the final sound or combine or layer it with the results of the intermediate steps.

This little experiment shouldn't take you more than ten minutes, and in case you're faster, there are a few other things you can try:

1. Experiment with the reverb parameters and use different settings for the different steps.
2. Try plugins that let you set reverb times for different bands individually.
3. Why not pitch the reverb?
4. For those among you who are more into making music: try all this on your drum sounds.
5. Have Fun!

By Manuel Mayer



Figure 1: Neuen Chain Per Drag And Drop erzeugen



Figure 2: Chain Selector Mapping

# Der "Chain Selector"

## als kreatives Werkzeug

### Creative Sound Control with the "Chain Selector"

Ich denke um den "Chain Selector" der Ableton Racks ranken seit Erscheinen der Version 6 von „Ableton's Live“ viele Mythen. Das Ding kann man ganz schnell dazu einsetzen, um seinem Sound auf die Sprünge zu helfen. Mit dem Chain Selector lassen sich besonders schnell und intuitiv verschiedenste Varianten einer beliebigen Effektkette realisieren. Man kann quasi inline seinen Beat verzerren, verhallen oder durch mehrere Flanger jagen – das alles unabhängig voneinander, je nachdem welche Kette man mit dem Chain Selector auswählt.

#### Und so geht's:

- Zunächst brauchst Du ein leeres Ableton Rack (Links im Browser auf Live Devices > Audio Effects > Audio Effect Rack).
- In das Effect Rack packst Du nun einen bzw. mehrere Effekte hintereinander. Beat Repeat ist sehr beliebt in dieser Anwendung. Lass einfach Deiner Kreativität freien Lauf!
- Füge nun weitere Chains hinzu, indem Du entweder einen neuen Effekt unterhalb des existierenden Chains ziehst oder den vorhandenen Chain anklickst und per gedrückter Alt (Mac) bzw. Ctrl (PC) Taste kopierst (Abb.1). Damit er-

- zeugst Du eine Variation des ersten Chains. Viele nutzen Variationen um zum Beispiel schnell verschiedene, statisch eingestellte Beat Repeat-Effekte anzusteuern.
- Ordne jetzt dem Chain eine Zone zu.
- Mappe den "Chain Selector" auf einen MIDI Controller. (Abb. 2)
- Startest Du nun die Wiedergabe, kannst Du Deinen Sound einfach durch den jeweiligen Chain schicken und dort "shreddern" lassen.
- Viel Spaß weiterhin mit Live!

Von Andreas Zeitler

The chain selector is probably one of the most frequently discussed features in Ableton Live version 6. It is after a quick and easy ways to make creative changes to a sound by allowing you to very intuitively create multiple variations of an FX chain. You can liven up your beat with distortion or reverb or send it through several consecutive flangers, all depending on which chain you select.

#### This is how it works:

- Start out by creating an empty rack (browser: Live Devices > Audio Effects > Audio Effect Rack).
- Drop one or more FX units onto the rack. Beat Repeat is very popular. Now, just let your imagination run wild.
- Add more chains by either drag-dropping a new effect below the existing chain or by alt-dragging the existing chain (PC: ctrl-dragging), (fig.1) , creating a variation. Many users work

- this way when controlling multiple static beat repeat effects.
- Assign a zone to the chain.
- Map the chain selector to a MIDI controller. (fig.2)
- Now, start the playback, and send your sound through any one of your chains to have it "shredded".
- Enjoy Ableton Live!

By Andreas Zeitler

	<h2>Company Profile - HMP Architekten + Ingenieure / concept-A GmbH</h2>	
<p><b>Owner:</b> Dipl.-Ing. Oliver Hackhausen Dipl.-Ing. Peter Maier</p> <p><b>Website:</b> www.hmp-muenchen.de www.concept-a.net</p> <p><b>Branch:</b> Akustik + Studiodesign</p> <p><b>Employed Alumni:</b> Peter Maier, Geschäftsführer Michael Kowalsky, Studioplaner</p>	<p><b>Services:</b> Planung, Beratung, Messung, Studioausbau, Akustikelemente, Studiomöbel</p> <p><b>Credits:</b> ARRI, Teldex, Bavaria Film, Blackbird Music, Rocket, Elektrofilm, Deutsches Filmorchester Babelsberg, nobeo, Plazamedia, Arena Synchron, Eurosync, Deutsches Theater Berlin, BR, NDR, VW, BMW, Daimler Chrysler, Klein +Hummel, Sennheiser, T-Mobile, Deutsche Telekom, Deutsche Bahn</p>	<p><b>Contact Data:</b> HMP Architekten + Ingenieure / concept-A GmbH Rumfordstraße 36 / Rückgebäude D-80469 München Tel. +49(0)89-130 12 39-0 Fax +49(0)89-130 12 39-30 info@hmp-muenchen.de</p>





MKH 8050

Niemals näher  
am  
perfekten  
Sound

**Die neue elegante MKH 8000-Serie.**  
Hightech, die man hören kann. Die weltweit  
einzigartige HF-Kondensatortechnik sorgt  
für unnachahmliche Wärme, Transparenz  
und Dynamik. Für höchste Ansprüche –  
im Studio und auf der Bühne. Kurz:  
Mit den neuen MKHs wird Sound zum  
unvergesslichen Erlebnis.  
[www.sennheiser.com](http://www.sennheiser.com)



New York · 05. - 08. 10. 2007  
Jacob Javits Convention Center  
Stand 418



# Strukturierte Anwendungsentwicklung mit Flash?! – Das Zauberwort heißt Flex2



**Jeder, der schon einmal ein unstrukturiertes Flash-Projekt übernommen hat, weiß, wie sich echter Frust anfühlt! Die Suche nach einem bestimmten Skript in der verschachtelten MovieClip-Hierarchie ist nicht nur langwierig, sondern auch nervenaufreibend. Die mangelhaften Compilerhinweise der Flash-IDE (beispielsweise keine Fehlermeldung bei Rechtschreibfehlern von Variablen) erschweren eine komplexe Anwendungsprogrammierung zusätzlich.**

Trotzdem bietet Flash viele Vorteile: Die perfekte Integration aller Medien, Kompatibilität mit allen gängigen Browsern und Betriebssystemen, das einfache Deployment sowie die interaktiven Aktionsmöglichkeiten sprechen für das swf-Format. Mit der Flex2-Produktlinie bietet Adobe nun umfassende Tools zur professionellen Entwicklung so genannter Rich-Internet-Applications auf der Basis von Flash.

### ActionScript 3 – echte Objektorientierung

Flex-Anwendungen besitzen keine Timeline, sondern nutzen einen ähnlichen, deklarativen Aufbau wie HTML. Das Layout wird mit MXML abgebildet, einer auf die Flex-Komponenten abgestimmten Tag-Sprache, Datenverarbeitung und Logik werden mit ActionScript beschrieben. Flex setzt dafür den Flash-Player in der Version 9 voraus, da das gesamte Framework in ActionScript 3 geschrieben ist. ActionScript 3 ist eine echte objektorientierte Programmiersprache, die Java oder C# in keiner Weise nachsteht. Design und Logik sind komplett voneinander getrennt, so lassen sich selbst erstellte Komponenten wie ein Login-Fenster perfekt kapseln und in anderen

Projekten wieder verwenden. Da der Code strikt typisiert ist, meldet ActionScript 3 schon während des Kompilierens Fehler. Das Debuggen ist damit einfach und schnell.

### Schicke User Interfaces leicht gemacht

Flex stellt eine beeindruckende Anzahl von Komponenten bereit: Neben Standard-Elementen wie Buttons, Checkboxes, Textfeldern oder Drop-Downs werden auch komplexere Bedienelemente wie der Rich-Text-Editor, Date-Chooser oder Color-Picker mitgeliefert. Der „Flex-Komponenten-Explorer“<sup>1</sup> gibt eine Übersicht über die vorhandenen Komponenten, mit dem „Flex-Style-Explorer“<sup>2</sup> lassen sich diese per CSS individuell anpassen. So können auch nicht allzu grafikaffine Programmierer – wie ich – annehmbare User Interfaces entwerfen. Wem das nicht genügt, der kann mit Hilfe der „Skinning-Dateien“<sup>3</sup> auch ein eigenes Design entwerfen.

### Flash-Film per Text-Editor

Die Flex-Komponenten basieren auf ActionScript-Klassen. Ihr Verhalten lässt sich deshalb – zumindest theoretisch – durch zusätzliche Program-

mierung erweitern. In der Praxis ist das jedoch oft schwierig, da die Komponenten auf sehr viele Klassen und Methoden des Frameworks zurückgreifen. Das Software Development Kit „Flex SDK“ enthält alle Klassen sowie einen Command-Line-Compiler und ist kostenlos bei Adobe erhältlich<sup>4</sup>. Damit lassen sich mit einem Standard-Text-Editor Flash-Filme erzeugen. Es gibt natürlich auch kostenpflichtige integrierte Entwicklungsumgebungen. Der auf Eclipse basierende „FlexBuilder“ ist für größere Projekte schon aufgrund des integrierten Debuggers unerlässlich.

### Flash und Flex – ein gutes Team

Flex und Flash sind keineswegs Konkurrenzprodukte, sondern eher eine gegenseitige Ergänzung. Flash glänzt mit seinen Design-Werkzeugen und der Möglichkeit beispielsweise mit Tweenings visuell arbeiten zu können. Mit Flex dagegen lässt sich sehr strukturiert programmieren. Komplexe Daten, wie sie beispielsweise über Web-Services, Remote-Objects, HTTP-Requests, SOAP oder XML vom Backend bereitgestellt werden, lassen sich hier besser verarbeiten und visualisieren. Mit der Flex-Version CS3 ist es nun auch möglich, Komponenten im swc-Format zu exportieren und anschließend in Flex2 einzubinden. Dies lässt auf eine neue Ära von Anwenderprogrammen hoffen. Happy Coding!

Von Christian Menzinger

## Credits - Christian Menzinger



Interaktiver Video-Player in Flash (O'Neill)  
 Web Based Training in Flash (BMW)  
 Content Management System in Flex (Bliemel Dachfenster)  
 Firmenhomepage in Flash,  
 Content Management System in PHP (WVM-Media)  
 barrierefreie Firmenhomepage in HTML/CSS (Solution 24)  
 Firmenhomepage in Typo3 (Energy Consulting)

<sup>1</sup> <http://examples.adobe.com/flex2/inproduct/sdk/explorer/explorer.html>

<sup>2</sup> <http://examples.adobe.com/flex2/consulting/styleexplorer/Flex2StyleExplorer.html>

<sup>3</sup> [http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/flex\\_skins.html](http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/flex_skins.html)

<sup>4</sup> <http://www.adobe.com/de/products/flex/>



# Structured Application Development with Flash?

– Enter Flex

If you've ever had to sort out a carelessly structured Flash project, you know exactly just how frustrating that can be. Searching the convoluted movie clip hierarchy for a specific script is not just tedious but positively nerve-racking. Insufficient compiler instructions of the Flash IDE (e.g., no error message on misspelled variables) complicate the already quite complex application development even further.

Even so, Flash offers considerable advantages. Perfect integration of all media, compatibility with all major browsers and operating systems, easy deployment, and interactive features make swf the format of choice. Now, Adobe is offering the Flex2 product line, a powerful development solution for the professional development of "Rich Internet Applications" (RIA), based on Flash technology.

## ActionScript 3.0 – true object-oriented programming

Flex applications don't use a timeline but a declarative structure, similar to HTML. The layout of components is defined using MXML, a tag language complementing the other Flex components; processing and logic are handled by ActionScript. Flex requires version 9 of Flash Player, since the complete framework was built with ActionScript 3.0. ActionScript 3.0 is a true object-oriented programming language that can easily match the power of Java or C+. As design and logic are handled separately, user-created components, such as login windows, can be encapsulated and re-used in other projects. The code is rigidly standardized and ActionScript 3 will display error messages during compiling, which makes debugging a fast and simple affair.

## Cool user interfaces in a cinch

Flex offers the user an impressive selection of components: standard elements, such as buttons, check boxes, text fields, or drop-down menus sit right next to more complex controls, such as rich text editor, date chooser, or colour picker. The Flex Component Explorer<sup>1</sup> provides an overview of all available components, which can be individually adjusted via VSS using the Flex Style Explorer<sup>2</sup>. This way, even programmers who don't like to spend much time on the visuals (like myself) can manage to create a decent GUI. Those who want to run the extra mile can use Flex Skins<sup>3</sup> to design a proper one from scratch.

## Creating Flash movies with a text editor

Flex components are based on classes of ActionScript, so their behaviour can (at least in theory) be expanded with additional programming. In reality, though, this turns out to be quite complicated, since the components access a multitude of different classes and methods of the framework. The software development kit Flex SDK includes all classes plus a command line compiler and is available for free download<sup>4</sup> from Adobe. Once the kit is installed, it's possible to create Flash movies using a standard text editor. As usual, commercial versions of integrated development environments are available as well. Its integrated debugger makes the Eclipse-based FlexBuilder an indispensable tool.

## Flash and Flex – a great tag team

Flex and Flash aren't competing products, they actually complement one another. While Flash shines with its design tools and the possibility to implement tweenings visually, Flex delivers a solid approach to structured programming. Complex data, provided by the backend for web services, remote objects, HTTP requests, SOAP, or XML can be processed and displayed much more effectively. With Flash CS3, components can now be exported to swc for easy integration in Flex2. All in all, with this dynamic duo, programmers hold the key to a new generation of user applications. Happy Coding!

By Christian Menzinger

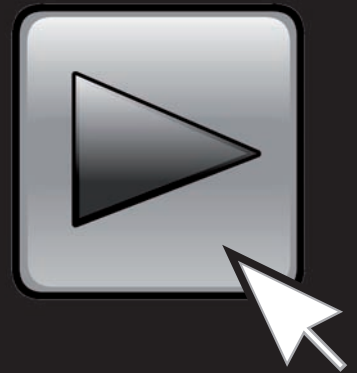
<sup>1</sup> <http://examples.adobe.com/flex2/inproduct/sdk/explorer/explorer.html>

<sup>2</sup> <http://examples.adobe.com/flex2/consulting/styleexplorer/Flex2StyleExplorer.html>

<sup>3</sup> [http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/flex\\_skins.html](http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/flex_skins.html)

<sup>4</sup> <http://www.adobe.com/de/products/flex/>

# Ihre Filme sind zu gut für schlechte Videoplattformen?



Die neue Online-Gemeinschaft für Filmemacher ist HD-ready. Und die richtige Plattform für bessere Filme. Ihre Filme.

Kostenlos anmelden.  
[www.videocommunity.com](http://www.videocommunity.com)

# Effektives Arbeiten mit dem Automator

– Stapelverarbeitung für jeden Zweck

Discover Automator – *The OS X All-purpose Batch Processing Tool*



Automator



Spotlight



Warning window

Mit dem Automator können Sie mit Ihrem Mac Aufgaben, die Sie häufig erledigen müssen, automatisieren. Solche automatisierten Arbeitsabläufe erstellen Sie ganz einfach, indem Sie die zu automatisierenden Objekte in das Automator-Fenster bewegen und die gewünschten Arbeitsoptionen auswählen. Die Arbeitsabläufe lassen sich anschließend in verschiedenen Formaten gemeinsam mit anderen nutzen.

### Bilder automatisch skalieren

Sie haben beispielsweise mehrere Bilder für eine Galerie im Internet vorzubereiten, nun möchten Sie von diesen Bildern Thumbnails erzeugen.

Geben Sie in das Spotlight-Suchfenster den Begriff "Automator" ein und öffnen Sie das Programm

Ziehen Sie Ihre Bilder in das rechte Fenster um einen Arbeitsablauf zu erstellen. Geben Sie in der Suche "Bilder skalieren" ein. Die gefundene Aktion ziehen sie in das rechte Fenster.

Sie werden jetzt gefragt, ob die Dateien vorher kopiert werden sollen. Drücken Sie "Hinzufügen". Jetzt werden die Bilder erst kopiert, bevor Sie skaliert werden.

Als nächstes geben Sie in die Suche das Wort "umbenennen" ein. Die Aktion "Finder Objekt umbenennen" ziehen sie auch in das rechte Fenster.

Beim Hinzufügen von Aktionen zu Ihrem Arbeitsablauf werden diese miteinander verknüpft und bilden die einzelnen Schritte eines Ablaufs. Um die Aktion auf Ihre Aufgabe anzupassen, können sie die Werte festlegen und Optionen auswählen.

The OS X Automator can help you automate those pesky repetitive tasks that until now had to be done manually. To create a new automated workflow, simply drag an object into the application's main window and choose from a range of options. Resulting workflows can be combined and saved in different formats.

### Automated image scaling

Let's say you are preparing a bunch of image files for a web gallery and want to create thumbnails.

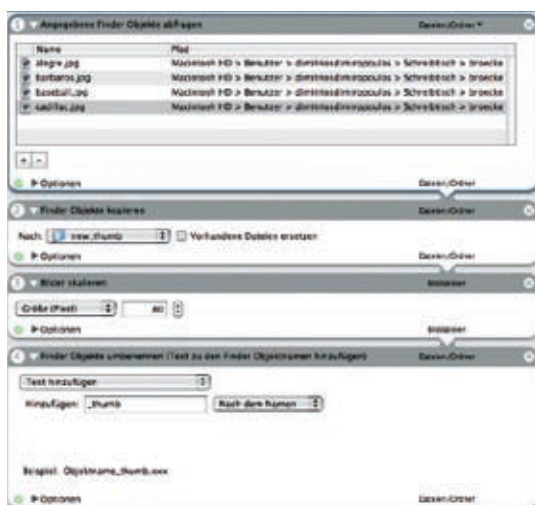
Enter "Automator" in the menu bar's Spotlight search field and then open the application.

Drop the image files onto the main window to start building your workflow. In Automator's search field, enter "Scale Images". Select the action and drag-drop it onto the main window.

A warning pops up and asks if you want to save a copy of your files before editing. Click "Add." The automated workflow will edit your copies and leave your original files untouched.

Now enter "Rename" in the search field. Select the action "Rename Finder Items" and drag-drop it onto the main window.

By adding actions this way, you're creating a complex workflow. You can even fine-tune the actions by adjusting values and selecting options.



1 Im Punkt 1 sehen wir die Bilder, die bearbeitet werden sollen.

2 Im Punkt 2 geben wir den Ordner an, in den die Bilder kopiert werden.

3 Im Punkt 3 geben den Wert ein, den die skalierten Bilder haben sollen.

4 Im Punkt 4 stellen wir "Text hinzufügen" ein und geben z.B. "\_thumb" an.

4 Drücken Sie den Button "Ausführen". Nach erfolgter Aktion finden Sie in Ihrem Ordner die gewünschten Thumbnails.

Action item 1 shows a list of the images that will be edited.

Item 2 lets you specify the target folder for the copied image files.

Item 3 lets you enter the desired size of your scaled images.

In item 4, choose "Add Text" from the dropdown menu, and enter "\_thumb" (or something similar). Press the "Run" button.

When Automator has completed all actions, you can find your rescaled and renamed image files in the folder you specified earlier.

You can save your string of tasks as a workflow document or as an application, and if you like, you can even share it with your friends.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie Sie Ihren Arbeitsablauf einsetzen können. Sie können ihn als Ablaufdokument oder als Programm sichern und ihn beispielsweise Freunden zur Verfügung stellen.



# gadgets **4**geeks

„Gadgets sind technische Hilfsmittel mit cleverer Funktionalität und einem in der Regel außergewöhnlichen Design.“ Quelle: wikipedia.de

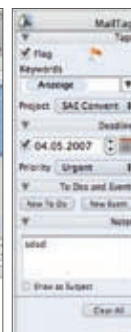
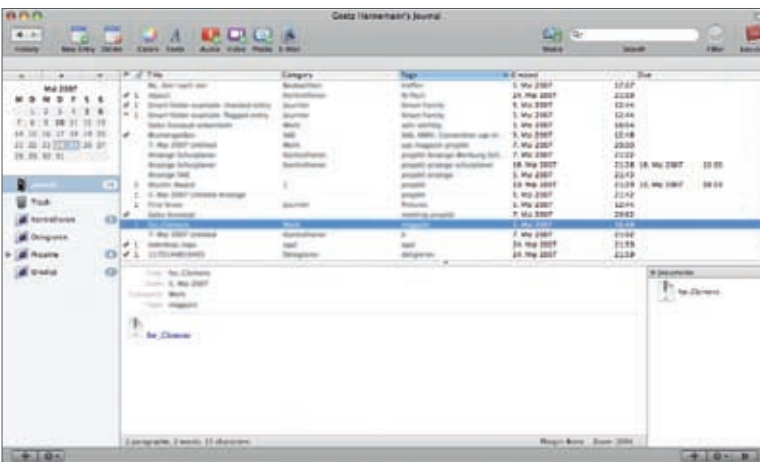
“A gadget is a device that has a useful specific practical purpose and function. Gadgets tend to be more unusual or cleverly designed than normal technology.” Source: wikipedia.org

MailTags ist ein PlugIn für Mac Mail, das das „Taggen“ von ein- und ausgehenden Nachrichten mit Keywords, Projekten, Prioritäten, Notizen und Fälligkeitsterminen ermöglicht. Die Tags können in der Suche von Mac Mail sowie zum Anlegen so genannter „Smart Mailboxes“ (automatisches Zuordnen) verwendet werden. MailTags integriert iCal, so dass jeder Nachricht ein ToDo oder ein Termin zugewiesen werden kann. Jede Änderung ob in iCal oder in MailTags wird synchronisiert. Eine perfekte Ergänzung für alle, die mit Mail und iCal arbeiten. Link: [www.indev.ca/MT2Beta.html](http://www.indev.ca/MT2Beta.html)

MailTags is a plugin for Mac Mail that allows you to add keywords, projects, priority, comments, and due dates to your incoming and outgoing messages. The metadata can be used for a more detailed search of your mailboxes and for automatic sorting using so-called “smart mailboxes.” MailTags supports assigning To-Do items and events to messages in iCal directly from Mail’s interface, and changes made in either application are mirrored in the other. It is a perfect add-on for anyone using Mail and iCal together. Link: [www.indev.ca/MT2Beta.html](http://www.indev.ca/MT2Beta.html)

Journler ist Notizbuch, Aufgabenliste, hilft bei der Projektorganisation und verwaltet diverse Dateiformate. Durch intelligente Ordner und eine Drop Box auf dem Schreibtisch lassen sich jegliche Informationen sicher aufbewahren, automatisch zuordnen und nach Fälligkeit bzw. über Filter sortiert wieder anzeigen. Das Erstellen von Voicememos, Videos und Fotos wird ebenso unterstützt wie das Verfassen von Blogbeiträgen inklusive deren Veröffentlichung. Für Privatnutzer gibt es eine kostenlose Version. Link: <http://journaler.com>

Journler combines Notebook, To-Do list, and Project Organizer in one elegant application that allows connecting text to media of any kind. Smart folders and a drop box on the desktop help store and sort information and allow users to display entries by due date or any other filter setting. Journler lets you add voice memos, videos, and photos and makes creating and publishing blogs a cinch. For personal use, Journler is available as donationware. Link: <http://journaler.com>



Mailtags

Journler

SEO for Firefox zeigt bei Suchergebnissen auf Google.com sowie Yahoo.com zusätzliche Details an, wie den Pagerank, das Alter der Domain, Backlinks von Technorati und del.icio.us. Die Standardversion funktioniert nur bei .com-Domains, inzwischen gibt es aber auch Versionen für .de- und .ch-Domains. Link: <http://tools.seobook.com/firefox/seo-for-firefox.html>

SEO for Firefox adds details to your Google.com and Yahoo.com search results, such as a domain’s age and page rank, and back links via Technorati and del.icio.us. Previous versions only worked with .com domains, recent releases support .de and .ch as well. Link: <http://tools.seobook.com/firefox/seo-for-firefox.html>

Autor: Götz Hannemann  
[www.nemecon.de](http://www.nemecon.de)

Author: Götz Hannemann  
[www.nemecon.de](http://www.nemecon.de)

**JETZT  
UNSCHLAGBARE  
RABATTE FÜR SAE-  
STUDENTEN UND  
ALUMNIS SICHERN!**

THEMA: DIGITAL PRODUCTION 2007  
VORTEIL: 1 JAHR DIGITALE POWER  
ANGEBOT: 1 JAHRESABO  
**20% Rabatt**



Kupon ausfüllen und senden an:  
Vertriebsunion Meynen  
Aboservice DIGITAL PRODUCTION  
65341 Eltville

+49 (0) 61 23/ 92 38-2 13  
+49 (0) 61 23/ 92 38-2 14

**JA**, ich profitiere von zusätzlichen 20 % Rabatt als SAE-Student (€ 69,00 inkl. MwSt. und Versand; Ausland € 81,60 inkl. MwSt. und Versand) oder 10 % als SAE-Absolvent (€ 71,30 inkl. MwSt. und Versand; Ausland € 91,80 inkl. MwSt. und Versand) auf ein Jahresabonnement der DIGITAL PRODUCTION. (Bitte Nachweis nicht vergessen.)

Name:

Straße/Nr.:

PLZ/Ort:

Telefon:

Email:

Datum/Unterschrift:

Ich bin damit einverstanden per E-Mail oder Telefon über Verlagsprodukte und Neuigkeiten informiert zu werden (ggf. streichen). Das Abonnement ist gültig für ein Jahr und verlängert sich um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht spätestens 8 Wochen vor Ablauf der Bezugsfrist schriftlich künde.

[www.digitalproduction.com/sae](http://www.digitalproduction.com/sae)

# Not macht erfinderisch!

– oder: *Wie drehe ich eine nächtliche Autoszene?*



**Bei der Produktion von „Home Sweet Home“ gab es unter anderem mit dem Drehen einer Dialogszene in einem fahrenden Wagen ein Problem. Logistisch und finanziell war es uns nicht möglich bei tatsächlich fahrendem Auto (die Szene sollte in der Nacht spielen) zu drehen. Wir hätten Licht, Kamera und Ton mobil machen müssen und die Szene immer wieder und wieder drehen müssen um einen wirklich guten Take zu bekommen, mit dem ich als Regisseur zufrieden bin. Dafür hätten wir zudem eine Funkverbindung zu den Schauspielern im Wagen und eine Bild- / Tonverbindung einrichten müssen. Um das Ganze zu lösen haben Kameramann Jan Peiniger und ich beschlossen, die gesamte Dialogszene in einer Garage bei stehendem Wagen zu drehen. Um die Szene im späteren Film möglichst glaubwürdig zu verkaufen, bedurfte es einiger kleiner Tricks.**

#### Bei Wind und Nebelmaschine...

Als Erstes haben wir uns um eine Doppelgarage gekümmert, um für Crew, Auto und Equipment (Kamera auf Dolly etc.) genügend Platz zu haben. Als Nächstes mussten wir die Garage an den Wänden schwarz auskleiden, um einen einfarbigen (nächtlichen) Hintergrund zu bekommen. Als Mondlicht gab es dann „nur“ einen 575-Watt HMI-Scheinwerfer, der mit Frost- und Steelbluefiltern bestückt und frontal auf die Insassen des Wagens gerichtet wurde. Das nächste Problem war die Bewegung des Wagens. Hier bedienten wir uns gleich mehrerer optischer Raffinessen. Als erstes wollten wir, um den kalten Winterwind zu simulieren ein wenig Nebel in die Szene bringen und postierten einen Ventilator samt Nebelmaschine unmittelbar vor dem Wagen. In kleinen Stößen wurde so ab und zu von einem Crewmitglied ein wenig Nebel über den Wagen gejagt. Zusätzlich konnte dieses vor (fast unter) dem Wagen hockende Crewmitglied (armer Ralph) in unregelmäßigen Abständen an der Stoßstange wackeln und eine Fahrbewegung simulieren.

#### ... mit IKEA durch die nächtliche Allee

Da wir aber noch immer nicht genügend Bewegung in der Szene hatten kamen zwei weitere Feinheiten hinzu. Zum einen Umwickelten wir einen „Chinaball“ (normale Papierlampe von IKEA) mit Blaufolie, bestückten ihn mit einer normalen 100-Watt-Birne, banden das Ganze an eine Tonangel und schwenkten sie immer wieder über das Auto hinweg (simulierte Straßenlaternen). Und jetzt die kleinste, letzte, aber nicht weniger wichtige Feinheit der Szene: Um noch mehr Bewegung ins Bild zu bekommen stellten wir ein mit dicken und dünnen Ästen bewaffnetes Crewmitglied vor den 575-Watt-HMI. Nun bewegte er die Äste vor dem Scheinwerfer immer wieder in der gleichen Richtung. Diese Schatten ergaben im Gesicht der Insassen eine schöne Baumallee.

*Von Adrian Hüttel*



## Company Profile - G8-Studios

**Owner:**  
Gandy J. Gandenberger

**Website:**  
www.g8-studios.de

**Branch:**  
Medienproduktion

**Services:**  
Audio-, Video- und Multimediaproduktionen

**Credits:**  
MSG Systems AG, Fraunhofer Gesellschaft, IBM, Versicherungskammer Bayern, IHK München, Bayerischer Verband für Sicherheit in der Wirtschaft BVSW, Erlebniswelt Fliegenfischen, CCV-System

**Partners:**  
SAE Institute, 301 Interactive

**Contact Data:**  
G8-Studios  
Grammstr. 8  
D-80805 München  
info@g8-studios.de



# Are you inventive?

– or: How to shoot a night-time car scene on a low budget?



During the production of “Home Sweet Home” we ran into a few problems. One was especially tricky: shooting a dialogue in a moving car. Logistically and budgetwise, there was no way that we could have gone for the real thing. The scene was set at night, so we would have had to bring in light, camera, and sound crews and then repeat the take over and over to get one that I, as the director, could be reasonably happy with. The shoot would have also required radio contact with the actors inside the car, plus an A/V connection. To make the whole thing work, camera man Jan Peiniger and I decided to shoot the scene in a garage with a stationary car. To effectively create the illusion later in the finished movie, we had to rummage through our bag of tricks.

### Through (artificial) wind and fog

First of all, we found ourselves a nice double garage with ample room for crew, car, and equipment (dolly-mounted camera, etc.), and blacked out the walls to provide a uniformly monochrome (night-time) backdrop. A 575-watt HMI-floodlight, complete with frost and steelblue filter, cast a moon-like glow on the faces of driver and passenger. The next problem we tackled was the car’s movement. For this one, we had to bring in a few gimmicks. To simulate an icy winter wind with a touch of fog, we positioned a fan and a fog machine directly in front of the car, where a crouching crew member fogged up the scene with short bursts. Pushed halfway underneath the vehicle (sorry, Ralph!), he would also occasionally give the bumper a good shake to create the impression of driving motion.

### IKEA saves the night

That still didn’t give us enough visible movement for the scene, so we refined our setup. A “china-ball” (paper lantern, courtesy of IKEA) with a 100-watt light bulb and wrapped in blue film, made to swing over the car (using a mic boom) simulated street lights. And for the final touch, another crew member, armed with leafy branches of assorted sizes, stood in front of the 575-watt HMI, moving the make-shift foliage in the same direction over and over again. The resulting shadows flitting over the actors’ faces created a convincing impression of a beautiful, tree-lined parkway.

By Adrian Hüttel

## FISCHER AMPS

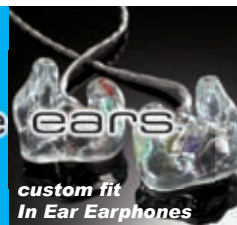
INNOVATIVE TECHNOLOGY FOR STAGE AND SOUND

Phone: +49 (0) 62 91-4 12 92  
email: info@fischer-amps.de

www.fischer-amps.de



ultimate ears



custom fit  
In Ear Earphones



**In Ear Monitoring  
Bass-Shaker Technologies  
Professional Chargers  
and Rechargeable Batteries  
Useful Tools for Sound Engineers**

super.fi  
universal fit  
In Ear Earphones



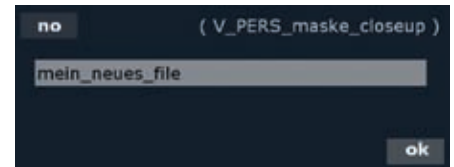
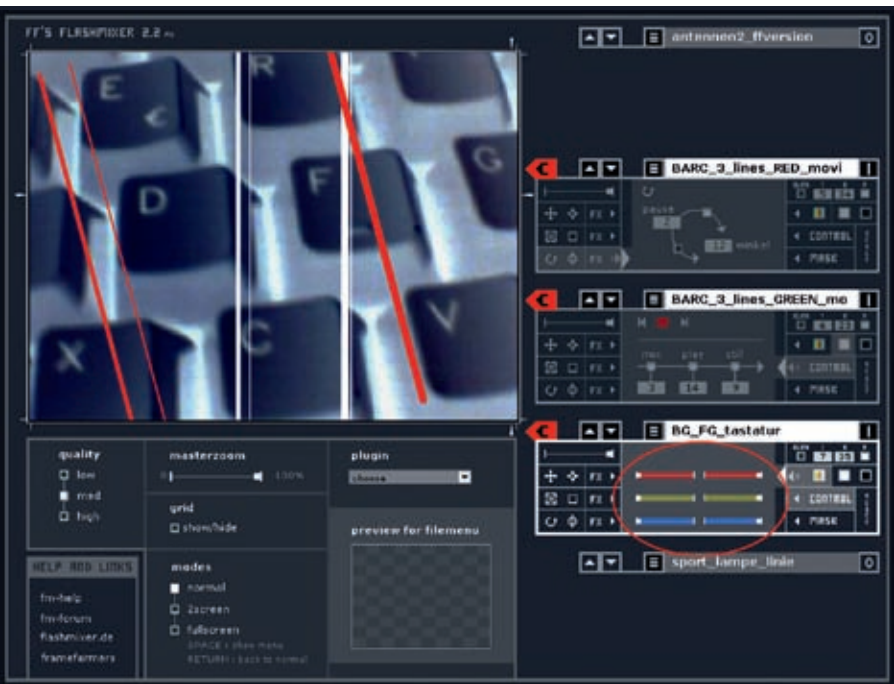


Figure 1: Dateinameneingabe für Dateien, die nicht in der „swffiles\_list“ registriert sind

Figure 2: Bild invertieren mit dem Farbreger

### Links und Footage:

[www.framefarmes.de](http://www.framefarmes.de)  
[www.flashmixer.de](http://www.flashmixer.de)  
[www.triggermotion.com](http://www.triggermotion.com)  
[www.vjcentral.de](http://www.vjcentral.de)  
[www.vjnews.de](http://www.vjnews.de)  
[www.nicolas-bourbaki.de](http://www.nicolas-bourbaki.de)

## Der Flashmixer *von den Framefarmers* Framefarmer's Flashmixer

**Der Flashmixer ist ein auf Flash basierender Filemixer, der auf fünf, mit Effekten versehenen Ebenen swf-Dateien mixt.**

**Flashmixer is a flash-based file mixer that allows you to mix swf files on five layers and add effects.**

Er ist als Freeware erhältlich und einfach in der Handhabung. Für den absoluten Profibereich ist der Flashmixer nicht geeignet. Beherrscht man aber ein paar Tricks, reicht er für fast alle Belange des Filemixings von der Festplatte wunderbar aus.

### Erstellung des Footages:

In der Master.flas sollte man auf MC-Verschachtelung verzichten, da sich das CONTROL-Script des Mixers nur auf die Zeitleiste des „\_content“-Clips bezieht. Von Animationen, die in Clips innerhalb des „\_content“-Clips liegen, wird immer nur der erste Frame angezeigt. Da mit der Master.flas erstellte Dateien in anderen Mixern nicht oder nur unzureichend funktionieren, unbedingt alle Master.flas für das spätere Neuexportieren ohne Flashmixer-Funktionalität archivieren.

### Performance optimieren:

Bei png-Bildsequenzen die verwendeten png's nur so groß erstellen, wie unbedingt nötig. Große transparente Flächen eines png's ziehen unnötig viel Performance. Wenn Ebenen gerade nicht benötigt werden, diese entladen (Ebenenmenü schließen) und nicht nur ausschalten. Beim Ausrichten des zweiten Bildschirms die Skalierungs- / Positionierungsfunktion nur verwenden, wenn unbedingt nötig, da alle Dateien entsprechend ständig neu berechnet werden. Lieber das Flashmixerfenster selbst skalieren und positionieren.

### Live Arbeiten:

Verwenden von Dateien, die im „\_flashes“-Ordner liegen, aber nicht per „update\_flashfilelist“ ins Verzeichnis des Mixers geladen wurden: In das Ebenenmenü klicken und dabei die Shift-Taste gedrückt halten. Es erscheint ein Eingabefeld zum Eingeben des Dateinamens (ohne .swf) (Abb. 1). Bilder invertieren: Beim Farbreger alle linken Anfasser ganz nach links und alle rechten Anfasser ganz nach rechts schieben (Abb. 2).

It's available as freeware and quite easy to use. Flashmixer doesn't have all the features of a pro application, but with a few tricks, you should be able to get the most out of it.

### Creating footage:

Avoid MC nesting in the master fla, since the mixer's CONTROL script refers only to the „\_content“ clip's timeline. For animation clips within the „\_content“ clip, only the first frame is displayed.

Because files created with the master fla usually aren't completely compatible with other mixers, make sure to archive all master fla for later export without Flashmixer functionality.

### Optimising performance:

Keep the files of a png sequence as small as possible. Png files with large transparent areas slow down performance considerably.

Make sure to close unused layers, not just switch them off.

When adjusting the second screen, use the scaling/positioning function only when absolutely necessary, as files are recalculated each time. It's more efficient to scale and position the actual Flashmixer window.

### Using Flashmixer in a live setting:

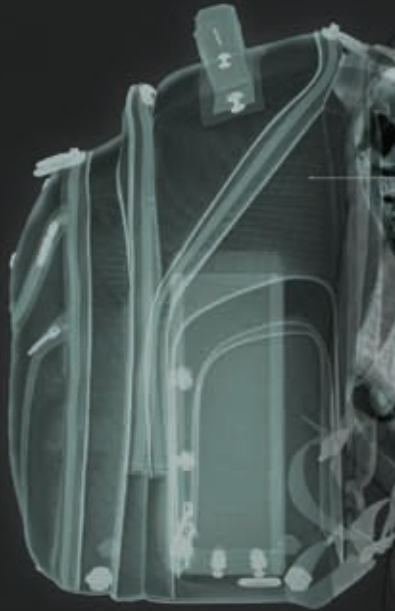
Using files that have been stored in the „\_flashes“ folder, but haven't been loaded into the mixer directory using „update\_flashfilelist“: Shift-click on the layer menu. Use the input field to enter the file name (without the extension swf) (Fig. 1). Inverting images: In the colour control panel, drag all left-hand sliders all the way to the left and all right-hand sliders all the way to the right (Fig. 2).

By Ragna Pidun



All bags are created equal.

Oh, really?



creator® | backpack  
designed for creative use™

Includes individual compartments to fit

Laptop up to 17"

Mixer up to 12"

LP records up to 35 pieces

Serato SL interface unit

Features

1680 Ballistic nylon exterior

LED light with auto switch for interior illumination

Moisture absorbent shoulder straps

Rear organizer compartment

For detailed features please visit [www.udgear.com](http://www.udgear.com)

©Copyright UDG USA, Inc. 2007 All Right Reserved.



2xCD Out Now & On Tour  
[www.jameszabiela.com](http://www.jameszabiela.com)

Officially Licensed Product  
**SCRATCH**  
LIVE

**UDG**  
UDGGEAR.COM

James Zabiela has no affiliation with Serato and does not endorse their products.

# Drehen mit DV

## Dealing with DV

Filmen im Digitalformat kann eine große finanzielle Entlastung bedeuten, eine sorgfältige Planung ist trotzdem immer nötig. Carl Schoenfeld, Produzent von Filmen wie „My Brother Tom“ (Bildgestaltung: Robby Muller) ist Dozent im Digital-Film-Kurs der SAE London. Für das SAE-Magazin hat er Tipps für den Umstieg auf DV zusammengestellt.

**Shooting digitally is a way to save money, but planning is key. Producer & SAE London Film Making lecturer Carl Schoenfeld - whose credits include „My Brother Tom“, shot by the acclaimed DoP Robby Muller - looks at the particulars of switching to digital.**

### AUF WAS IHR ACHTEN SOLLTET:

- Wählt ein Drehbuch aus, das sich für den typischen DV-Look anbietet. Emotionaler Tiefgang der Handlung und schauspielerische Leistung sind hier besonders wichtig.
- Findet einen Kameramann, der mit dem DV-Format umgehen kann. Herausforderungen sind z. B. improvisierte Szenen, mangelhafte Beleuchtung, unpräzise Fokuseinstellung, hohe Tiefenschärfe etc.
- Sucht euch einen Szenenbildner, der sich von den beschränkten Möglichkeiten am Drehort und von 360-Grad-Schwenks inspirieren lässt. Ihr könnt Geld und Zeit sparen, wenn ihr auf Kameraassistenten, Beleuchter und Maske verzichtet.
- Klärt gleich zu Anfang mit dem Regisseur und dem Rest der Crew ab, wo ihr im Drehplan Zeit sparen könnt. Welche Szenen schauspielerisch anspruchsvoll sind und daher länger dauern und welche schnell vorbereitet und im Kasten sind, lässt sich oft schon von vornherein absehen.
- Plant Szenenwiederholungen ein, um gute Standbilder zu bekommen. Obwohl solche Standbilder ungemein wichtig für die Vermarktung und den Verkauf einer Produktion sind, vergisst man am Set oft, dass man sie später braucht.
- Versucht mit weniger Ausrüstung und einer kleineren Crew auszukommen. Solltet ihr allerdings mit einem etwas aufwändigeren Szenenbild arbeiten, investiert in jemanden, der mit einem schnellen Kamerteam Schritt halten kann. Besorgt ein Funkgerät für den Regisseur und das Kamerteam.
- Fahrt im Vorfeld so viele Tests, wie ihr könnt. Versichert euch, dass alle Geräte eurer Ausrüstung miteinander kompatibel sind.
- Computeranimation ist inzwischen erschwinglich, also profitiert auch davon. Effekte, für die man früher einer Produktionsfirma Hunderte von Euro pro Stunde nachwerfen musste, lassen sich heute auf dem heimischen PC berechnen.

### WHAT TO DO:

- choose a script that works with the DV look, placing emphasis on emotional intimacy of story and performances.
- choose a cinematographer who enjoys DV challenges such as improvised situations, less defined lighting, imprecise focusing rings, and large depth of field.
- choose a designer inspired by the limitations of existing locations and 360 degrees shooting. Cutting your grips, lights and art department saves you time and money.
- clarify schedule savings potential with the director and the rest of the team - where set-ups are straightforward and fast, and where acting challenges need time to make the scene strong.
- schedule repeat takes for stills if necessary. Stills are vital for your sales and publicity and can often be overlooked at the shooting stage.
- use less equipment and crew. But if you are dressing sets, invest in an art department that can keep up with a fast camera unit. Get a transmitter for the director and unit picture control.
- test as much as you can. Check the compatibility of all equipment.
- take advantage of low CGI prices. Effects that once needed a facility costing \$926 (£500) an hour are now possible with off-the-shelf software.

### Credits - Carl Schoenfeld



Carl Schoenfeld began his career as a cameraman and editor, and later produced documentaries including the multi award-winning A Sarajevo Diary for Channel 4. He collaborated on the development of various feature films including Edgar Reitz' Heimat 3. His feature film productions, including Ben Whishaw's acting debut My Brother Tom, picked up over 20 awards at more than 60 film festivals. Carl is also a member of the British Academy of Film and Television Arts (BAFTA).

Carl received a Masters in Film & Television from the University of Westminster. His postgraduate research thesis on the German film director Franz Osten was published by The Historical Journal of Film, Radio and Television. Other publications include Sight & Sound, Broadcast, Screen International, ScreenWriter and many others.

He has been invited to speak at many film festivals, professional training organisations as well as film schools. In addition to his current role as module leader at SAE London, he is also teaching an M.Sc. at Oxford Brookes University.



**... UND WAS IHR BESSER LASSEN SOLLTET:**

- Wechselt nicht auf DV, um die Kosten für Projekte mit größerem oder mittlerem Budget zu drücken. Beim Umstieg von 35mm-Film auf DV sind bei einem durchschnittlichen Budget nur geringe Einsparungen zu erwarten.
- Erwartet nicht, dass es einfacher sein wird, einen Vertriebspartner für euren Film zu finden.
- Kauft die Kameraausrüstung nicht selbst. Technik veraltet schnell und bei eurer nächsten Filmproduktion gibt es vielleicht schon wieder neue, interessante Technologien. Sucht euch also am besten einen kompetenten Kameraverleiher mit einer großen Auswahl an digitalen Geräten.
- Denkt nicht, dass man sich bei DV-Produktionen die Vorausplanung sparen kann. Wie Regisseur Gary Winick so schön sagt: "Für DV muss man besser vorbereitet sein als für 35mm-Film."
- Schränkt eure Spontaneität nicht ein, indem ihr jede Szene von vornherein festschreibt. Versucht stattdessen, dem Geldgeber und der Crew mit einem „Vision Statement“ eure Vorgehensweise zu erläutern. Für Spezialeffektszenen bleiben Storyboards aber natürlich unentbehrlich.
- Erliegt nicht der Versuchung, das eingebaute Kameramikrofon einzusetzen. Professionelle Mikrofone sind für eine gute Tonqualität unerlässlich. Besorgt euch einen separaten DAT-Rekorder um die Bewegungsfreiheit der Kamera nicht einzuschränken und detailreiche Aufnahmen für die Tonmischung zu bekommen.
- Verlasst euch nicht darauf, dass ihr mit dem üblichen Zeitvoranschlag pro Szene klarkommt. Wenn improvisiert wird, dauert alles länger.
- Versucht, nicht übers Ziel hinauszuschießen. Eine aufwändige und teure Filmkulisse zu organisieren, um dann mit einer billigen Kamera loszulegen macht keinen Sinn.
- Vergesst nicht, Zeit für die wirklich wichtigen Dinge einzuplanen. Macht immer Sicherungskopien auf Digibeta oder DV-Clones, überzeugt euch beim Transfer davon, dass keine Bandschäden vorliegen und schneidet schon während des Drehs, um improvisierte Szenen zu kontrollieren.
- Glaubte nicht, dass Film sich nicht lohnt. Für manche Projekte bleibt Film weiterhin die bessere Lösung.

Von Carl Schoenfeld

**WHAT NOT TO DO:**

- consider digital for bringing down the budget for larger or medium budget projects. Switching from 35mm to DV on an average budget results in minimal savings.
- expect it to be easier for your film to get distribution.
- buy camera equipment. As electronics technology progresses rapidly, by the time you produce your next film, there may be better choices. So choose a facilities company with expertise and a good range of digital equipment.
- skip professional planning. As director Gary Winick points out: „You should be more prepared with DV than you are with 35mm film.“
- limit or confine your spontaneity by storyboarding every single scene - with the exception of working with SFX. Instead, communicate your approach to financiers and crew with a director's vision statement.
- use the camera's built-in standard microphone. Professional microphones supplying clear sound are crucial. Get a separate DAT recorder to keep the camera flexible and to enrich detail in the sound mix.
- assume that conventional scene-timing applies. Improvised scenes usually take longer.
- adhere to established rituals. DON'T organise a 35-mm film set with a cheap camera at the centre.
- rely on fragile DV rushes. DO back up on Digibeta or DV clones, supervise transfer for tape damage, and edit during the shoot to check improvised footage.
- give up on film. For some projects film remains the better option.

By Carl Schoenfeld



# Fortgeschrittenes Rendern einer Unterwasserszene

## Advanced Render of an Underwater Scene

Im Laufe der Entwicklung einer Unterwasserdemo für die Games Convention, haben wir uns Gedanken darüber gemacht, wie man einer Unterwasserszene ein realistischeres Aussehen verleihen könnte. Nach tagelangem Sammeln und Analysieren von Material haben wir das Ganze in eine mathematische Form gebracht und es letztendlich als HLSL-Shader (DirectX Shader) umgesetzt. Im Folgenden beschreiben wir den theoretischen Ansatz der Implementierung:

### Analyse

#### Lichteinfall Wasser (Tiefenachse)

Der Lichteinfall ins Wasser in Y-Richtung kann einfachheitshalber über eine sogenannte „inverse-square“ Kalkulation berechnet werden. Das heißt, das Licht nimmt in Bezug auf den tiefsten sichtbaren Punkt im Wasser entsprechend dem Quadrat der Entfernung ab.

#### Licht auf Terrain (Tiefenachse)

Die Sichtbarkeit der Oberfläche des Terrains nimmt, wie beim Lichteinfall ins Wasser, quadratisch ab, wobei die Konturen der Oberfläche viel länger sichtbar sind.

#### Sichtweite (Sichtvektor)

Die Sichtweite entlang des Sichtvektors ist abhängig vom Sichtwinkel und von der Dichte des Wassers.

### Mathematische Berechnung

#### Lichteinfall Wasser (Tiefenachse)

Um einen quadratisch abfallenden Verlauf, abhängig von der Vertex-Position relativ zur Wasseroberfläche zu bekommen, bedienen wir uns folgender Formel:

$$Depth = \left( \frac{(Position - YMin)}{(YMax - YMin)} \right)^2$$

Um zu vermeiden, dass es Werte kleiner Null oder größer Eins gibt, müssen die Werte noch entsprechend skaliert werden.

#### Licht auf Terrain (Tiefenachse)

Zum Ausblenden von Textur und Terrainkontur benutzen wir folgende Formeln:

$$Texture \left( \frac{(Position - YTeMin)}{(YMax - YTeMin)} \right)^2 \quad Contour \left( \frac{(Position - YTeMin)}{(YMax - YTeMin)} \right)^2$$

Beide Werte müssen ebenfalls auf einen Zahlenraum zwischen Null und Eins begrenzt werden.

During the development of an underwater scene for the Games Convention we considered how we could provide an underwater scene with a more realistic appearance. After days of collecting and analyzing material, we finally incorporated the whole into a mathematical form as HLSL-Shader (DirectX Shader). In the following we describe the theoretical beginning of the implementation:

### Analyze

#### Light beam water (depth axle)

The light beam into the water in Y-direction can be simplified over a so-called “inverse-square” calculation. That means the light decreases regarding the deepest visible point in the water according to the distance of the square.

#### Light on ground (deep axle)

The visibility of the ground surface, as the light beams into the water, decreases squarely. Consequently the outlines of the surface are visible for much longer.

#### Vision range (view vector)

The Vision range along the view vector is dependent on the viewing angle and the density of the water.

### Mathematical calculation

#### Light beam into water (depth axle)

The decreasing of the light is dependent on the Vertex position relative to the water surface, we use the following formula:

$$Depth = \left( \frac{(Position - YMin)}{(YMax - YMin)} \right)^2$$

To avoid results smaller zero or bigger one, all results have to be scaled accordingly.

#### Light on ground (deep axle)

To fade out texture and ground contour we use the following formula:

$$Texture \left( \frac{(Position - YTeMin)}{(YMax - YTeMin)} \right)^2 \quad Contour \left( \frac{(Position - YTeMin)}{(YMax - YTeMin)} \right)^2$$

Both results must be similarly limited to a range of numbers between zero and one.



Die Farben von Textur und Kontur des Terrains werden mit folgender Formel verrechnet:

$$pColor = TextureSample + ((1 - Texture) * TerrainSample)$$

#### Sichtweite (Sichtvektor)

Für jedes Pixel berechnen wir mit folgender Formel, ob es sichtbar ist:

$$Range = (1 - Depth * Distance) - (\sin(CameraRotation) * Depth * Distance)$$

#### Zusammenfassung

Letztendlich muss der Lichteinfall entlang der Tiefenachse mit dem Licht auf dem Terrain und der Sichtweite verrechnet werden. Für diesen Vorgang benötigen wir zwei so genannte Renderpasses. Einmal für eine „screen aligned plane“ welche an unsere Kamera geheftet wird und in welche wir den Lichteinfall entlang der Tiefenachse einrechnen. Im zweiten Renderpass wird die Textur und Kontur des Terrains miteinander verrechnet. Der Alphakanal in diesem Renderpass wird in Abhängigkeit von Dichte und Position berechnet und das Ergebnis als Farbwert ausgegeben. Das Endergebnis erreichen wir, indem wir mithilfe von Alpha-Blending beide Renderpasses überblenden.

Von Felix Klakow

The colors of texture and outlining ground are calculated with the following formula:

$$pColor = TextureSample + ((1 - Texture) * TerrainSample)$$

#### Vision range (view vector)

For each pixel we calculate whether or not it is visible using the following formula:

$$Range = (1 - Depth * Distance) - (\sin(CameraRotation) * Depth * Distance)$$

#### Summary

At the end the light beam along the light on the ground and the vision range must be computed. For this procedure we need two render passes. The first render pass is a „screen aligned plane“ which is attached to our camera and into which we take consideration of the light beam along the deep axle. The second Render pass is dependent upon the density and position calculated, and this produces the color. Finally the color is bleached out as a result of the Alpha Blending of both Render passes.

By Felix Klakow

#### Glossar

„YMin“ ist der Punkt an dem die Szene vollständig dunkel ist.  
 „YMax“ ist unsere Wasseroberfläche.  
 „YtMin“ ist der Punkt an dem keine Textur mehr zu sehen ist.  
 „YteMin“ ist der Punkt an dem keine Kontur mehr zu sehen ist.  
 „TextureSample“ ist die Terraintextur am aktuellen Pixel.  
 „TerrainSample“ ist die Terraintextur am aktuellen Pixel.  
 „Position“ ist die Position des jeweiligen aktuell berechneten Vertex-Punktes.  
 „CameraRotation“ ist der Winkel der Kamera in Bezug auf den aktuell berechneten Vertex-Punkt.  
 „Distance“ ist die maximale Sichtweite im Wasser.

#### Glossary

„YMin“ is the point in which the scene is completely dark  
 „YMax“ is our water surface  
 „YtMin“ is the point at which no texture can be seen  
 „YteMin“ is the point at which no contour can be seen  
 „TextureSample“ is the ground texture at the current pixel  
 „TerrainSample“ is the ground contour at the current pixel  
 „Position“ is the position of the respective up-to-date computed vertex point  
 „CameraRotation“ is the angle of the camera regarding the up-to-date computed vertex point  
 „Distance“ is the maximal view range in water

## INSERENTENVERZEICHNIS

Ableton	67	Professional Audio	30
AKG	59	Qantm	108
Apple	17	recording magazin	41
Audio-Technica	27	Roland	11
Behringer	79	SAE Graduate College	39
best service	61	SAE Alumni	77
celemony	69	Sennheiser	93
Digidesign	02	Sommercable	43, 44, 49, 89
Digital Production	97	Sound&Recording	33
Dreamtek	42	Steinberg	51
ebam	85	TASCAM	65
Fischer Amps	99	Techniker Krankenkasse	20
gameloft	13	UDG	101
Hearsafe	87	videocommunity	95
Line 6	57	Versicherungskammer Bayern	107
Native Instruments	35		31

## KONTAKT

### Herausgeber

Ansprechpartner: Chris Müller  
 ☎ +49(0) 89 - 189 08 38 28  
 📠 +49(0) 89 - 189 08 38 20  
 ✉ cmueller@saecollege.de

### Redaktion

Ansprechpartner: Götz Hannemann  
 ☎ +49(0) 69 - 90 54 68 56  
 📠 +49(0) 69 - 548 44 43  
 ✉ ghannemann@saecollege.de

### Anzeigen

Ansprechpartner: Marcus Schlosser  
 ☎ +49(0) 89 - 55 06 86 23  
 📠 +49(0) 89 - 55 06 86 99  
 ✉ mschlosser@saecollege.de

### Internet

🌐 www.sae-magazin.de  
 www.sae-magazine.com

## IMPRESSUM

### Ausgabe

2 / 2007

### Auflage

50 000 Exemplare

### Herausgeber

SAE Institute &  
 SAE Alumni Association

### Anschrift

SAE Gesellschaft  
 für Studiotechnik mbH  
 Bayerwaldstr. 46  
 D-81737 München

### Firmensitz

München • HRB 99983

### Bankverbindung

HypoVereinsbank München  
 BLZ: 700 202 70  
 Kto: 240 2262

### Chefredakteure

Chris Müller  
 Götz Hannemann  
 Marcus Schlosser

### Redaktion

Clemens Nagl, 301 Interactive  
 Andrea Dillitzer, a-quadrat  
 public relations, münchen

### Art Direktion & Satz

Conny Zierer, 301 Interactive

### Bildbearbeitung

Romina Mossyrsch, 301 Interactive

### Übersetzung

Frank Schneidawind  
 Azar GbR, 83308 Trostberg

### Druck

MAIL and PRINT  
 Lindenstr. 14, 54550 Daun

### Korrektur

David Fear  
 Angi Kuzma  
 Alex Gehrig  
 Matthias Postel  
 Sonja Behr  
 Thomas Kaußen  
 Mario Fahlandt  
 Romina Teschner  
 Julian Dillinger  
 Daniel Cepeljnik  
 Sabrina Voss



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 48 colleges on 4 Continents.  
 www.sae.edu



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 SAE Graduate College is a joint venture with a number of educational institutions. The College specialises in offering blended delivery, flexible, post-graduate programmes from Honours degrees to Doctorates.  
 www.saegraduatecollege.com



SAE Institute has established a very active Alumni Association. Our Alumni members enjoy many privileges including guest lectures from leading professionals, an active recruitment service and more.  
 www.sae-alumni.org



With the support of Studios 301 our students gain direct access to the professional industry. Many graduates have commenced their professional careers with the 301 Studio Group.  
 www.studios301.com



301 interactive is considered a full service agency with a portfolio covering professional audio and video productions, high end Web and DVD applications as well as creative publishing.  
 www.301-interactive.de



Neve is renowned for technological advancements and innovations that have shaped how the world records and listens to audio. Now part of the SAE Group, Neve will continue to lead the professional audio world.  
 www.ams-neve.com



The Computer Graphics College, operating in Sydney and Melbourne, Australia, specialises in advanced graphic design, multimedia, web design, web development and 3D animation programs.  
 www.cgc.com.au





Wettrennen oder wegrennen?

# Unwetterwarnungen direkt auf's Handy!



wind  
unwetter-service



Registrieren auf [www.unwetter-service.de](http://www.unwetter-service.de)



# THE CREATIVE GAME AND 3D EXPERTS

Amsterdam

[www.qantm.nl](http://www.qantm.nl)

Melbourne

Dubai

[www.qantm.com](http://www.qantm.com)

[www.qantm.de](http://www.qantm.de)

München

[www.qantm.eu](http://www.qantm.eu)

Brisbane

Berlin

Zürich

Kuwait

[www.qantm.at](http://www.qantm.at)

Wien

London

[www.qantm.co.uk](http://www.qantm.co.uk)

Sydney

Singapore



Ausbildungsinstitut für Game Development, Animation und kreative Medien

  
**qantm**  
INSTITUTE  
[www.qantm.de](http://www.qantm.de)

**AUSTRALIA'S GAME EDUCATOR OF THE YEAR!**

Berlin

+49 (0)30 49 86 00 54

[www.qantm.de](http://www.qantm.de)

[info@qantm.de](mailto:info@qantm.de)

München

+49 (0)89 89 06 87 71

  
SAGE  
INSTITUTE