

SAE Institute Australasia

Creo

SAE Magazine

SAE Publications

2009

SAE Magazine : The Magazine of SAE Institute and SAE Alumni Association 2009|2

SAE Institute

Follow this and additional works at: <https://creo.sae.edu.au/saemag>



Part of the [Audio Arts and Acoustics Commons](#), [Education Commons](#), [Industrial and Product Design Commons](#), [Interactive Arts Commons](#), and the [Interdisciplinary Arts and Media Commons](#)

SAE MAGAZINE

2009 | 2

The Magazine of SAE Institute and SAE ALUMNI Association

Vincent di Pasquale –

A Life full of Music and Stars:
Playing, Producing, Remixing



:: PEOPLE & BUSINESS

- :: Matthias Kannengiesser –
A true Flashstar
- :: Interview with Björn Kowalski
- :: Interview with Hendrik Lesser

:: EVENTS & ACTIVITIES

- :: Rooms of Red Bull // Amsterdam
- :: The Next Big Thing –
Got even Bigger!
- :: SAE Jam Session 2009

:: PRODUCTION & KNOW HOW

- :: Advanced Stereo Camera
Rigging
- :: Making Vocals louder in Mastering
- :: Version Maintenance using Git

:: Preview SAE ALUMNI CONVENTION 2009 in Berlin

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 2 GB 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 5 hours on all models,¹ 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,² 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 2.13 GHz
- 13.3-inch glossy widescreen display
- Up to 500 GB hard drive
- Up to 4 GB memory
- Built-in iSight camera
- Built-in AirPort Extreme (802.11n),³ Bluetooth 2.1 + EDR and Gigabit Ethernet
- Durable polycarbonate enclosure
- Easy-open latchless design
- iLife '09
- Front Row and Photo Booth
- Mac OS X Snow Leopard



Education at its best.

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

 **Apple on Campus**

¹ Battery life depends on configuration and use. See www.apple.com/batteries for more information. ² Weight varies by configuration and manufacturing process.

³ 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.

SAE ALUMNI CONVENTION: Mid October in Berlin // Mitte Oktober nach Berlin



Chris Müller

Dear reader,

From October 15th to the 16th, 2009, the SAE ALUMNI CONVENTION will take place for the fifth time. Compared to other conventions, it has a very young history - but its success curve shows a sharp upward climb. Many companies are pulling back from classical, cost-intensive trade fairs because of the economic crisis and are on the lookout for new ways to reach their target groups. Trade show events like this convention, put on by the Association of former SAE students and staff, are becoming ever more appreciated by companies and visitors alike. The SAE ALUMNI CONVENTION has grown enormously again this year with a total of 70 companies participating - a 25% increase compared to 2008. The seminar program, with 63 hours of presentations in 5 seminar rooms, also offers 40% more knowledge sharing than the year before.

The idea and concept of the SAE ALUMNI CONVENTION seem to be working out: A common exhibition encompassing all areas of study along with an extensive seminar program on the themes: Audio, digital film, games, multimedia, 3D and animation. Instead of a cold, impersonal exhibition hall, to provide a comfortable atmosphere in the SAE Institute facility, where the school studios offer the exhibitors a unique opportunity to present their technology and demonstrate it live under real conditions in a professionally equipped environment. Crown all that with the CONVENTION Party, during which the SAE ALUMNI Awards are presented. This event is the climax of the CONVENTION and focuses on the aspect of community - providing the participants of this international gathering the chance to get to know one another and share ideas and experiences. All-in-all a rich opportunity for media branch professionals, members of the SAE ALUMNI Association, SAE students, guests interested in media and SAE - in short for every visitor, experienced, young or old, who is hungry to know more.

The SAE ALUMNI CONVENTION is an event that all benefit from. Visitors benefit from the extensive exhibitions at no cost to themselves, the possibility of having intensive and uninterrupted trade talks, an informal atmosphere to make and maintain contacts, A multi-faceted and inexpensive seminar program and the party for fun and networking. Exhibitors have very little cost - for companies sponsoring the SAE ALUMNI Association, participation is free - and find "new pristine talent" in all areas of the media branch at the SAE ALUMNI CONVENTION. "The future leaders and customers of the media world in previously unrecognized concentration", as one trade magazine once fittingly commented. The SAE Alumni Association benefits from the proximity and satisfaction of its members and cooperation partners as well as from an increased recognition factor and familiarity within the media branch. And, last but not least, by providing its facilities and the personnel and financial support for the event, the SAE Institute not only gains satisfied "customers", but also increased acknowledgement and respect within the industry and trade world. A win-win situation for all, if you will, and certainly worth the trip. ;-)

Have fun reading this 11th edition of the SAE MAGAZINE! I am looking forward to the 2009 CONVENTION!

Hope to see you there!

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

zum 5. Mal findet am 15. und 16. Oktober 2009 die SAE ALUMNI CONVENTION statt. Sie hat, gemessen an anderen Fachmessen, eine noch sehr junge Geschichte, ihre Erfolgskurve zeigt jedoch steil nach oben. Während sich viele Firmen gerade in Zeiten der Krise von den klassischen kostenintensiven Messen zurückziehen und nach neuen Möglichkeiten suchen, ihre Zielgruppe zu erreichen, erfreut sich das Messe-Event der SAE Ehemaligenvereinigung einer immer größeren Beliebtheit bei Firmen aber auch Besuchern. So verzeichnet die SAE ALUMNI CONVENTION wieder einmal einen enormen Ausstellerzuwachs und bietet 2009 mit knapp 70 Ausstellern rund 25% mehr Firmen als 2008. Das Seminarprogramm liefert mit 63 Stunden Vortragszeit in 5 Seminarräumen sogar 40% mehr Wissensvermittlung als im Vorjahr.

Idee und Konzept der SAE ALUMNI CONVENTION scheinen also aufzugehen: Eine fachbereichsübergreifende Ausstellung sowie ein umfangreiches Seminarprogramm zu den Themen Audio, Digital Film, Games, Multimedia, 3D und Animation. Statt nüchternen, unpersönlichen Messehallen eine familiäre Atmosphäre in den Räumlichkeiten des SAE Institute, wo die vorhandenen Ausbildungs-Studios Ausstellern die einmalige Möglichkeit bieten, unter realistischen Bedingungen in einer professionell ausgestatteten Umgebung die Technik zu präsentieren und live vorzuführen. Hinzu kommt eine CONVENTION Party, die mit der Verleihung der SAE ALUMNI Awards den feierlichen Höhepunkt des Events darstellt und sich bis früh morgens intensiv dem Community-Gedanken widmet und für ein Kennenlernen und Erfahrungsaustausch unter den internationalen Gästen sorgt. Insgesamt ein umfangreiches Angebot für Medienschaffende, Mitglieder der SAE Ehemaligenvereinigung, SAE Studenten, Medieninteressierte und Interessenten von SAE, also erfahrene, junge und wissbegierige Besucher.

Die SAE ALUMNI CONVENTION ist eine Veranstaltung von der alle profitieren. Die Besucher profitieren von der umfangreichen, kostenlosen Ausstellung, den Möglichkeiten intensiver, ungestörter Fachgespräche, einer legeren Atmosphäre zum Knüpfen und Pflegen von Kontakten, einem vielfältigen und kostengünstigen Seminarprogramm und der Party zum Feiern und Netzwerken. Die Aussteller haben sehr geringe Kosten - für Förderfirmen der SAE ALUMNI Association ist die Teilnahme an der Ausstellung kostenlos - und finden auf der SAE ALUMNI CONVENTION „Nachwuchs in Reinkultur“ aus allen Bereichen der Medientechnik. „Die zukünftigen Chefs und Kunden der medialen Welt in ungeahnter Konzentration“ wie dies ein Fachmagazin einmal sehr treffend formulierte. Die SAE ALUMNI Association profitiert durch die Nähe und Zufriedenheit der Mitglieder und Kooperationspartner sowie durch eine gesteigerte Wahrnehmung und Bekanntheit in der Medienbranche. Und nicht zuletzt erntet SAE Institute durch die Bereitstellung der Räumlichkeiten und die personelle und finanzielle Unterstützung des Events nicht nur zufriedene „Kunden“, sondern auch eine steigende Beachtung seitens Industrie und Fachwelt. Wenn man so will, eine Win-Win-Situation für alle und immer eine Reise wert. ;-)

Ich wünsche allen viel Spaß beim Lesen der 11. Ausgabe unseres SAE MAGAZINES und freue mich auf die CONVENTION 2009.

Liebe Grüße



86: Interview with Vincent di Pasquale – Producer, Engineer



46: Profile Andreas Grotloh – Director of German Operations SAE



58: Preview SAE ALUMNI CONVENTION 2009

Content // Inhalt

SAE & SAE ALUMNI NEWS

MYSAE NEWS	06
MYSAE PROFILES	08
SAE GERMANY RECEIVES ISO SEAL	10
IMPORTANT STAFF CHANGES AT SAE WORLDWIDE	11
EUROPEAN NEWS	
BERLIN	12
MUNICH	13
HAMBURG	15
FRANKFURT	16
COLOGNE	17
LEIPZIG	19
STUTTGART	20
VIENNA	22
ZURICH	22
GENEVA	23
AMSTERDAM	24
ROTTERDAM	25
MADRID	26
BARCELONA	27
ATHENS	28
STOCKHOLM	28
OXFORD	30
LONDON	31
LIVERPOOL	32
GLASGOW	33
LJUBLJANA	34
PARIS	34
MILAN	35

INTERNATIONAL NEWS

USA	36
AUSTRALIA	38
AFRICA	40
MIDDLE EAST	40
ASIA	41

QANTM NEWS

GERMANY // SWITZERLAND // AUSTRIA	42
UK	44
NETHERLANDS	44
AUSTRALIA	45

FEATURED PROFILES

PROFIL ANDREAS GROTLOH – DIRECTOR OF GERMAN OPERATIONS SAE	46
PROFIL FLORIAN STÄRK – MANAGING DIRECTOR SAE & QANTM AUSTRALIA	52

PORTRAIT SAE ISTANBUL

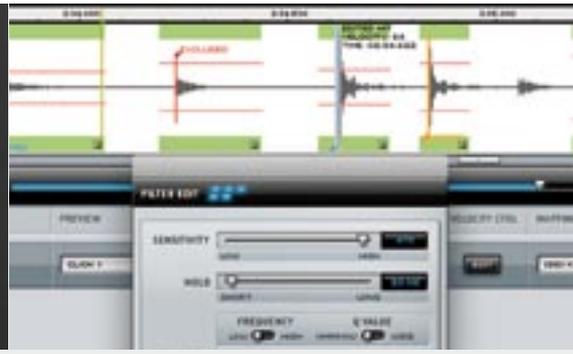
	56
PREVIEW SAE ALUMNI CONVENTION 2009	58



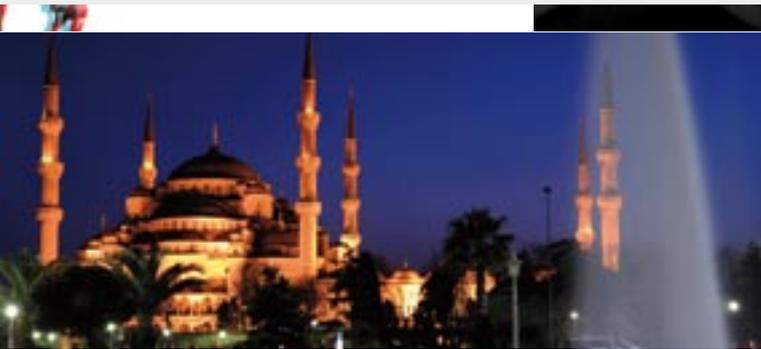
66: Advanced Stereo Camera Rigging



92: Interview with Matthias Kannengiesser



64: Sound Replacing – quick and easy



56: Portrait SAE Istanbul



96: Interview with Björn Kowalski – General Manager Effekt-Etage

PRODUCTION & KNOW HOW

SOUND REPLACING – QUICK AND EASY	64
ADVANCED STEREO CAMERA RIGGING	66
SOUND BRANDING – DOES THAT RING A BELL?	70
VERSION MAINTENANCE USING GIT	72
THE CHOCOLATE SHOE ARGUMENT	75
RECOGNITION OF GOOGLE ADWORDS	76
MAKING VOCALS LOUDER IN MASTERING	78
Q&A WITH EUCON DEVELOPER MARTIN KLOIBER	80

PEOPLE & BUSINESS

301 GROUP NEWS

301 GERMANY	84
301 INTERNATIONAL	84

INTERVIEWS

VINCENT DI PASQUALE – PRODUCER, ENGINEER	86
MATTHIAS KANNENGIESSER – AUTHOR, PROGRAMMER	92
BJÖRN KOWALSKI – GENERAL MANAGER EFFEKT-ETAGE	96
HENDRIK LESSER – GENERAL MANAGER RCP	100

EVENTS & ACTIVITIES

ROOMS OF RED BULL // AMSTERDAM	103
SAE JAM SESSION 2009	104
THE NEXT BIG THING – GOT EVEN BIGGER!	104
SAE ALUMNI AWARDS 2009	105

SERVICE

EDITORIAL	03
INDEX OF ADVERTISERS	106
CONTACT	106
IMPRINT	106

mySAE News

With around 5000 users, mySAE has become a busy and exciting place to share ideas, find jobs, receive advice, buy and sell equipment and much more. Thanks to all our students, staff, alumni and graduates who contributed and made mySAE successful. The steadily growing community is updated daily with new content and new members. Some amazing job offers found their way to our job pool once again – for instance Account Director, Sales Manager, Project Manager, Graphic Designer, Web Developer, Sound Engineer, Music Producer etc. This is what else has been happening on mySAE ...

Cooperation with Interfacio

Interfacio provides a personal global recruitment service for commercial, technical and management positions in the audio, multimedia and video industry. As part of a global deal we post many of their job openings on our mySAE job pool. We are very happy with this cooperation as this has brought us already many exciting job offers in France, Dubai, England, German, the USA ...

We welcomed many alumni and students from the USA on mySAE

A big welcome to alumni and students from the USA, who joined the platform early this year. Through a new function all alumni and students from the USA are now able to access our community. Many of them already contributed with interesting profiles and content. We hope that in the future more and more Americans will find their way to mySAE.

We would like to invite all our graduates to join mySAE

All graduates that are not yet part of the SAE ALUMNI Association are now able to join the community, to take part in the SAE experience. With limited access, they can communicate with their friends and accept new friendship offers, read the latest news and blogs as well as see an overview of the job pool, events, groups and equipment sales and rentals. If you are interested in that option please contact your local college manager.

mySAE user survey

An online user survey was conducted in May in order to find out what our users think of the mySAE community and wich thoughts they might have on how to make it better. The survey helps us to understand what our users require so that we can tailor the website to their needs. We would like to thank everyone who took part in our online survey. We got a great response and gained helpful information.

Mit ungefähr 5000 Usern ist mySAE eine belebte und interessante Plattform, um sich auszutauschen, Jobs zu finden, sich Rat zu holen, Equipment zu kaufen und zu verkaufen und noch Vieles mehr. Der Dank geht an all unsere Studenten, Mitarbeiter, Alumni und Absolventen, die mit ihrem Einsatz zum Erfolg von mySAE beitragen. Unsere Community kann einen stetigen Zuwachs an Mitgliedern verzeichnen und wird fast täglich mit neuen Inhalten gefüllt. Erneut fanden hervorragende Jobangebote, wie zum Beispiel als Account Director, Sales Manager, Projektmanager, Grafikdesigner, Web-Entwickler, Toningenieur, Musikproduzent usw., den Weg in unseren Jobpool. Im Folgenden die weiteren Neuigkeiten rund um mySAE...

Kooperation mit Interfacio

Interfacio bietet einen weltweiten Personalvermittlungsservice für Technik-, Geschäfts- und Managementpositionen in der Audio-, Video- und Multimediaindustrie. Ein Teil der weltweiten Kooperation ist die Veröffentlichung der Jobangebote in unserem mySAE Jobpool. Wir sind mit dieser Kooperation sehr zufrieden, da wir hierdurch schon zahlreiche interessante Jobangebote in Frankreich, Dubai, England, Deutschland, den USA usw. erhalten haben.

Alumni und Studenten aus den USA jetzt auf mySAE

Ein „herzliches „Willkommen“ an alle Alumni und Studenten aus den USA, die sich im Frühjahr auf der Plattform angemeldet haben. Durch eine neue Funktion haben alle Studenten und Alumni ab jetzt die Möglichkeit, unsere Community in Anspruch zu nehmen. Viele von Ihnen brachten sich bereits mit interessanten Profilen und Inhalten ein. Wir hoffen, dass in Zukunft noch mehr Amerikaner ihren Weg zu mySAE finden werden.

Wir laden alle unsere Absolventen zu mySAE ein

Alle bis jetzt noch nicht bei der SAE ALUMNI Association angemeldeten Absolventen haben jetzt die Möglichkeit, sich auf mySAE anzumelden. Über diesen speziellen limitierten Zugang können Sie mit Ihren Freunden kommunizieren, neue Freundschaftsangebote annehmen, Neuigkeiten und Blogs lesen sowie einen Überblick über den Jobpool, Events, Gruppen, den Equipmentverkauf und -verleih erhalten.

mySAE Benutzerumfrage

Im Mai wurde eine Benutzerumfrage durchgeführt, um Kritik, Lob und Verbesserungsvorschläge seitens der User von mySAE zu ermitteln. Die Umfrage hilft uns, die Wünsche unserer User zu berücksichtigen und die Website ihren Bedürfnissen entsprechend anzupassen. Wir danken jedem, der an der Umfrage teilgenommen hat für die konstruktive Resonanz und die somit erhaltenen Informationen.



From left to right:
mySAE...
- job offers search engine
- individual email notifications settings
- personal dashboard configuration



Tips for your job search // Tipps für Deine Jobsuche

No time to search through the job pool every day? Here are some useful tips on how to facilitate your job search:

- Use our job notification to get an alert via email when a new job is posted or updated. To activate this notification just tick the box in your user settings.
- Get the latest jobs directly on your dashboard to get a quick overview. This can be done by configuring the dashboard settings.
- Read the "Search" field on other users' profiles – many members are posting interesting opportunities there.
- Use the filter options to minimize the amount of offers by selecting a country, type of employment or faculty.

Keine Zeit den Jobpool täglich zu durchsuchen? Hier sind ein paar hilfreiche Tipps, um Deine Jobsuche zu erleichtern:

- Mit unserer Job-Benachrichtigung wirst Du per eMail informiert, wenn ein Job hinzugefügt oder aktualisiert wurde. Um die Benachrichtigung einzuschalten, musst Du nur das Kästchen in Deinen Usereinstellungen aktivieren.
- Verschaff Dir einen schnellen Überblick über die neuesten Jobangebote direkt auf Deinem Dashboard. Dies kannst Du in Deinen Dashboard-Settings festlegen.
- Über die „Suchen“ Funktion findest du in anderen Benutzerprofilen interessante Möglichkeiten.
- Mit den Filtereinstellungen kannst Du den Umfang der Angebote durch Einschränkung auf ein Land, Art der Beschäftigung oder einen Fachbereich eingrenzen.

Excerpt mySAE job offers // Auszug aus den mySAE Jobangeboten

Date: September 1st, 2009

French Tech Audio Support Evesham, United Kingdom	 GBP 22K to 26K	Product Specialist for User Support Team Risskov, Denmark	
Digital Design Engineer UK South	 GBP 25K to 35	Product Manager USA North East or West	 USD 80K to 140K
Sounddesigner für mittelständische Unternehmen Ludwigsburg, Germany		Medientechniker/in Berlin, Germany	
European Channel Marketing UK Home Counties/Flexible	 GBP 30K to 35K	Flash-Developer (m/w) Stuttgart, Germany	
Medientechniker A/V Berlin, Germany		Web Developer UK South	 GBP 22K to 30K
Animation Artist (w/m) Hamburg, Germany		Grafikdesigner/-in auf freiberuflicher Basis München, Germany	
Technical Support Engineer Germany Flexible	 EUR 45K to 50K	Tech-/Camoperator (w/m) Berlin, Germany	
Cutter für Avid (w/m) Grambach, Austria		Area Sales Manager - Mids/north UK Midlands/North	 GBP 25K to 35K
Technical Sales Manager Germany Flexible	 EUR 60K to 70K	Assistent Produktion (w/m) Munich, Germany	

mySAE Profiles



Gauthier Gareau

Master of Arts CMP, London
Live/Studio Sound Engineer
Camden Recording
www.myspace.com/camdenrecording
www.mysae.org/user/personal/4990



Francisco Toro

Audio Engineering Diploma, New York
Engineer/Sound Designer
Taurus Studio
www.taurusstudio.com
www.mysae.org/user/curriculum_vitae/4243/1919/Full-time



Timothy Dunn

Audio Engineering Diploma, New York
Audio Engineer
Seven45 Studios
www.seven45studios.com
www.mysae.org/user/personal/4261



Herbert Schmitt

Audio Engineer, Vienna
Management Smart Home Department
checkpointmedia AG
www.checkpointmedia.com
www.mysae.org/user/curriculum_vitae/5018/2253/Full-time



Sergii Kukuzenko

Audio Engineering Diploma, Los Angeles
Songwriter/ Producer
Remixes for Linkin Park band, Yvette Lopez and Columbian(American) star Ines Gaviria.
Credits including: Sony Music Russia(BMG), Remix on the song "STOP" by the pop-group Via Gra (Russia), Rostok Records, 2004, Composer/ Singer, Single "You Are The Only One", Rostok Records, 2004 ...
www.myspace.com/sergiikukuzenko
www.mysae.org/user/personal/5042



Nathan Montiel

Audio Engineering Diploma, Los Angeles
Music Composer, Mixer, Producer (CEO)
ETHX Music
www.metaphisikrecords.com
www.mysae.org/user/personal/4242


Niclas Edge

Digital Film & Animation, Cologne

Compositor/3D Artist
BlingBlingProductions
www.blingblingproductions.de

Lifestyle/Fashion Photographer
Niclas Edge Photography
www.niclasedge.de

www.mysae.org/user/personal/4801


Marcel Ackermann

Audio Engineering Diploma, Cologne

Engineer – Project Management
elosmedia GmbH // NOBEO
www.telosmedia.de

www.mysae.org/user/personal/197


Jürgen Ratmann

Bachelor of Arts, Recording Arts, Munich

Technical Management
Kleines Theater Haar
www.kleinstheaterhaar.de

Shop Manager Assembly and Sales
Music Station / Piano Werner GmbH
www.music-station.eu

www.mysae.org/user/personal/4535


Micha Müller

Audio Engineer, Munich

Owner of:
dv movies production
www.dv-movies.de

Cuttersloft
www.cuttersloft.de

mm audio engineering
www.mm-audio.net

www.mysae.org/user/personal/2832


Martin Günther

Web Design & Development Diploma, Vienna

Owner
MG-MediaServices

www.mysae.org/user/personal/925

SAE Germany receives the ISO 9001-Seal of Approval // SAE Deutschland erhält ISO 9001-Prüfsiegel



EPZ-07-38-Q

Quality that brings a good Return

SAE Institute GmbH in Germany is now certified according to the International ISO 9001 standard. The seven SAE Locations in Germany are the first ones of the 56 schools worldwide to receive this seal of approval. The certification of SAE's quality management reflects the consistent implementation over the years of the high standards set by Andy Grotloh, Director of German Operations. In most countries, especially private training institutions are subject to very strict regulations. Germany is an exception to the rule and does not require any quality assurance. "Particularly in the area of education, a certified quality management should be a basic requirement for any educational or further training facility. After all, in this business we are dealing with the future career prospects of mostly young people." according to Grotloh.

Over the past few weeks, an independent firm performed so-called audits of various SAE Facilities. The major focus of the auditors was on internal processes, unbroken company documentation as well as complaint management and the internal quality assurance measures that SAE has put in place. Once the certification has been awarded, it is checked and maintained through regular audits. This assures that the certificate does not just reflect a momentary snapshot of the quality standard, but that there is a continual process of improvement within the company. The certification gives SAE Students and interested parties the assurance that the same high quality standards apply to all German SAE Locations in order to offer our graduates the optimal preparation for starting their careers.

Qualität, die sich bezahlt macht

Die SAE Institute GmbH in Deutschland ist jetzt nach dem internationalen Standard ISO 9001 zertifiziert. Damit erhalten die sieben Niederlassungen von SAE Deutschland als erste der weltweit 56 Standorte dieses Siegel. Die Zertifizierung des SAE Qualitätsmanagements war die konsequente Umsetzung des hohen Anspruchs, den der Director of German Operations, Andy Grotloh, in Deutschland seit Jahren verfolgt. In den meisten Ländern unterliegen vor allem private Bildungsanbieter sehr strengen Vorschriften, Deutschland stellt noch eine Ausnahme dar und verzichtet auf jegliche Qualitätsnachweise. „Ein zertifiziertes Qualitätsmanagement sollte gerade im Bildungsbereich als Grundvoraussetzung für alle Aus- und Weiterbildungseinrichtungen vorgeschrieben sein, denn immerhin geht es in diesem Geschäft um die berufliche Zukunft von größtenteils jungen Menschen“ so Grotloh.

Ein unabhängiges Prüfungsunternehmen hat in den letzten Wochen so genannte Audits in verschiedenen SAE Niederlassungen durchgeführt. Dabei lag das Hauptaugenmerk der Prüfer auf den internen Abläufen und der lückenlosen Unternehmensdokumentation sowie dem Beschwerdemanagement und den internen Maßnahmen zur Qualitätssicherung, die seitens SAE getroffen werden. Das einmal erworbene Zertifikat wird in regelmäßigen Abständen durch erneute Audits überprüft. Somit ist sichergestellt, dass es sich nicht um eine Momentaufnahme des Qualitätsstandards handelt, sondern um einen ständig fortlaufenden Prozess der Verbesserung innerhalb des Unternehmens. Studenten und Interessenten von SAE erhalten durch das Siegel die Sicherheit, dass an allen deutschen SAE Standorten die gleichen umfassenden Qualitätsstandards gegeben sind, um die Absolventen optimal auf den Berufseinstieg vorzubereiten.

With immediate Effect, German SAE Graduate Courses are signed by the Government as further Education and Training Measures. // SAE Diplomkurse in Deutschland werden ab sofort als Weiterbildungsmaßnahme vom Staat gefördert



EPZ-07-38-T

SAE Institute has been recognized by the government of Germany as a certified educational Institute according to AZWV (Anerkennungs- und Zulassungsverordnung Weiterbildung - Recognition and Registration Regulations for further training). This certification allows those eligible for government-subsidized further training and those who pass the entrance examination to study at SAE Institute.

The courses that are subsidized include Audio Engineering, Web Design & Development and Film & Animation up to receiving the diploma. The costs of the courses are covered 100% by the state for the duration of the period of further training. This certification and recognition according to the AZWV is a confirmation from an independent source that the courses offered by SAE Institute meet the strict government quality guidelines.

Additional information about subsidized studies can be found on our website www.sae.edu.

Das SAE Institute wurde in Deutschland als zertifizierter Bildungsträger nach AZWV (Anerkennungs- und Zulassungsverordnung Weiterbildung) offiziell anerkannt. Durch die Zertifizierung können Personen, die Anspruch auf einen Bildungsgutschein haben und eine Aufnahmeprüfung bestehen, am SAE Institute studieren.

Die Förderung bezieht sich auf die Kurse Audio Engineering, Webdesign & Development sowie Film & Animation bis zum Diploma-Abschluss. Die Kosten der Ausbildung werden dabei in voller Höhe von staatlicher Seite über die gesamte Dauer der Weiterbildung übernommen.

Durch die Zertifizierung und Anerkennung nach AZWV wird von unabhängiger Stelle bestätigt, dass die Weiterbildungen am SAE Institute den strengen staatlichen Qualitätsrichtlinien entsprechen.

Weitere Informationen zur Förderung finden Sie auf unserer Website www.sae.edu.

Important Staff Changes at SAE worldwide // Wichtige Personalwechsel bei SAE weltweit

Please be informed about the recent promotions and staffing changes.

Former Manager SAE Byron Bay, Florian Stärk, is now our new General Manager SAE & Qantm Australia. Former Head of the Audiodepartment and Academic Coordinator PJ Slingerland takes the place as Manager Byron Bay.

Matthias Postel was appointed General Manager UK after successfully having served as College Manager London for many years. Former Audio lecturer Luca Barassi now manages the college, which last year moved to completely new and expanded premises.

Jean-Philippe Boisson took the management of our Paris campus since Mike Brueck has left the company after 20 years of service

Congratulations and good luck to Florian, PJ, Matthias, Luca and Jean-Phi, and a big "thank you" to Mike.

Hiermit möchten wir über einige wichtige Personalwechsel informieren.

Der Manager des SAE Institute Byron Bay, Florian Stärk, ist ab sofort neuer General Manager SAE & Qantm Australia. Den Posten des Managers in Byron Bay übernimmt der bisherige Academic Coordinator und Chef der Audioabteilung PJ Slingerland.

Matthias Postel wurde zum General Manager UK ernannt, nachdem er über viele Jahre hinweg erfolgreich als Manager am SAE Institute London gearbeitet hat. Luca Barassi, davor Audiodozent, ist ab sofort neuer Manager in London. SAE London ist letztes Jahr in ein neues und größeres Gebäude umgezogen.

Jean-Philippe Boisson hat den Managerposten an unserem Campus in Paris übernommen nachdem Mike Brück, nach über 20 Jahren, SAE verlassen hat.

Herzliche Glückwünsche an Florian, PJ, Matthias, Luca und Jean-Phi und ein ebenso herzliches Dankeschön an Mike.

PRO LINE

Fireface UC

36-Kanal . 24 Bit . 192 kHz . USB 2.0



Das Fireface UC ist ein portables 36-Kanal Audio Interface mit digital kontrollierten Mic PreAmps und kompletter Stand-Alone Funktionalität. Mit zwei separaten Firmwareversionen für Windows und Mac ist es auf Höchstleistung optimiert. Das Fireface UC ist der professionelle Begleiter für Recording (Studio & Mobil), Bühne und Messtechnik.

- 18 Eingänge / 18 Ausgänge
- 8 x Analog I/O
- 2 x Mikrofon-Vorverstärker mit digital kontrollierter Verstärkung
- 1 x Kopfhörer
- 1 x ADAT I/O optisch umschaltbar auf SPDIF I/O
- 1 x SPDIF I/O (koaxial)
- 2 x MIDI I/O
- 1 x Wordclock I/O

European News

BERLIN



PopCamp jury meeting (from left to right): Rolf Zielke, Henning Rügenapp, Marta Jandová, Thomas Venker, Dieter Schubert, Prof. Udo Dahmen, Yasmine Gallus, Manuel Unger, Eva Bauer-Oppelland, Axel Erler, Marleen Mützlaff, Dirk Schade, Michael Teilkemeier

PopCamp Jury Meeting 2009

On April 25th, Michael Teilkemeier from Popcamp and Udo Dahmen from the German Music Counsel as well as various other music business personalities (among others, Sony Music, Die Happy, Popkomm, Guano Apes, WDR Rockpalast) were our guests at the SAE Institute in Berlin. Our studios provided the members of the jury excellent listening conditions for their task of selecting the best of the numerous entries from up-and-coming bands for the Popcamp 2009. More information under: www.popcamp.de

SAE-Workshop "New Media" in the scope of the student competition "Delphiad of the Arts" with the theme "20 years after the fall of the Berlin Wall - 60 Years of Germany's Basic Charter"

The opening ceremony of this year's „Delphiad of the Arts“ took place in May in the Konrad-Adenauer-Stiftung. Disciplines included new media, essay, poetry slam, break dance, political debate, beat boxing and graffiti. Surrounded by renowned personalities (among others, Dr. h.c. Lothar de Maizière), Alexandra Trixner, Head of our Web Design & Development Department, introduced the "New Media" Workshop. The goal was to show participants possible ways for young people, with an instructor's guidance, to personally relate to history and to implement that in an artistic competition.

Cooperative Activities

The following cooperative activities took place during the spring: ALEX, the new open channel in Berlin, Internet-TV MUSOTALK, Open-Air-Music festival "Musikarena" and an exclusive excursion to the "Stasi Archive" in the areas Photo Lab, Video Studio and digital Audio studio.

Alumni Chapter News

Besides the regular Alumni Roundtable Meetings and a very exciting Alumni presentation on the theme "Kids for Web" by Manuel Mundt, the Berlin Alumni Chapter President Ethem Bozkurt organized an interesting workshop with the Beyerdynamic company. Michael Steinhauer and Peter Grooff from Beyerdynamic introduced their professional 5.1 monitoring headphone system "Headzone®". In addition to six fully equipped workstations, Beyerdynamic provided various Logic projects in order to give participants the possibility to try out the new technology in all its detail and to discuss ideas and suggestions directly with the manufacturer.



At the "SAE Berlin Playstation FIFA Cup", Andreas Hohmann (left) could prevail against all other SAE Students and Staff Members (i.e. Boris Kummerer on the right)

PopCamp Jurysitzung 2009

Am 25. April waren Michael Teilkemeier vom Popcamp und Udo Dahmen vom Deutschen Musikrat sowie weitere Persönlichkeiten aus dem Musikbusiness (u.a. von Sony Music, Die Happy, Popkomm, Guano Apes, WDR Rockpalast) im SAE Institute Berlin zu Gast. In den Studios fanden die Jury-Mitglieder exzellente Abhörbedingungen vor, um aus den zahlreichen Bewerbungen die besten Nachwuchsbands für das Popcamp 2009 auszuwählen. Weitere Infos unter: www.popcamp.de

SAE Workshop „Neue Medien“ im Rahmen des Schüler-Wettbewerbs „Delphiade der Künste“ zum Thema „20 Jahre Mauerfall – 60 Jahre Grundgesetz“

Im Mai fand in der Konrad-Adenauer-Stiftung die Auftaktveranstaltung zur diesjährigen „Delphiade der Künste“ mit den Disziplinen Neue Medien, Essay, Poetry Slam, Breakdance, Politische Debatte, Beatboxing und Graffiti statt. Umringt von renommierten Persönlichkeiten (u.a. Dr. h.c. Lothar de Maizière) stellte Web Design & Development Fachbereichsleiterin Alexandra Trixner den Workshop Neue Medien vor. Ziel war es, den Teilnehmern Möglichkeiten aufzuzeigen, wie Jugendliche unter pädagogischer Anleitung einen persönlichen Zugang zu Geschichte finden und in einem künstlerischen Wettbewerb umsetzen können.

Kooperationen

Folgende Kooperationen kamen im Frühjahr zu Stande: ALEX, der neue Offene Kanal Berlin, Internet-Fernsehsender MUSOTALK, Open-Air-Musikfestival „Musikarena“ sowie eine Exklusiv-Exkursion zum „Stasi-Archiv“ in die Abteilungen Fotolabor, Videostudio und digitales Tonstudio.

Alumni Chapter News

Neben den regelmäßigen Alumni-Stammtischen und einem äußerst spannenden Alumnivortrag zum Thema „Kids for Web“ von Manuel Mundt, organisierte der Berliner Alumni Chapter President Ethem Bozkurt, einen interessanten Workshop mit der Firma Beyerdynamic. Dort stellten Michael Steinhauer und Peter Grooff von Beyerdynamic, ihr professionelles 5.1 Monitoring Kopfhörersystem „Headzone®“ vor. Neben sechs voll ausgestatteten Workstations wurden von Beyerdynamic verschiedene Logic Projekte zur Verfügung gestellt, um den Teilnehmern die Möglichkeit zu bieten, die neue Technik in all ihren Details auszuprobieren und in direktem Kontakt mit dem Hersteller Ideen und Anregungen zu diskutieren.

Berliner SAE Students cash in // Berliner SAE Studenten räumen ab

André Becker, SAE Berlin Film Student, wins Communications Prize at the "Werbekongress" (Advertiser's Congress).

The Advertiser's Congress is the largest recruiting event in the communications branch in the German-speaking world. 250 selected students under the accompanying guidance of renowned agencies had two workshop days to come up with a complete advertising strategy for a real customer – the German Postal System, Die Deutsche Post. Thanks to great cooperation within the team and the support of the "WEDO" advertising agency, André was able to accomplish a lot of work, have great fun and experience unforgettable moments convincing the jury and winning the grand prize.



Award winner André Becker and his team mates working on an advertising strategy for "Die Deutsche Post"

SAE Berlin Graduate takes second place in the "invaZion '09" contest

Marten Reiß, graduate of SAE Berlin and staff member in the Digital Film & Animation Department, won second place at the "invaZion '09" contest in the category "Excellence in Visual Arts" with his "DaumenKinosaurier" (Thumb Cinemasaur). The presentation of his 3D-Stereo-Version and the award ceremony took place on a large 3D projection system at the 14th fmx in Stuttgart.

SAE Berlin Students Stefan Schmidt and Theo Wolf selected for the Eyes & Ears Junior Showcase at the fmx/09.

They made recordings in the atrium of our school for the project they submitted: "Realistic Image of moving and stationary Objects in a Surround Field".

We congratulate all winners and wish them continued success!

André Becker, Berliner SAE Film Student, gewinnt Kommunikationspreis auf dem Werbekongress.

Der Werbekongress ist die größte Recruitingveranstaltung der Kommunikationsbranche im deutschsprachigen Raum. 250 ausgesuchte Studenten erarbeiten unter Anleitung renommierter Agenturen an zwei Workshop-tagen eine komplette Werbestrategie für einen realen Auftraggeber: Die Deutsche Post. Dank der tollen Zusammenarbeit des Teams und der Unterstützung der Werbeagentur „WEDO“, gelang es Andre neben einer Menge Arbeit, Spaß und unvergessenen Momenten, die Jury zu überzeugen und den Hauptpreis zu gewinnen.

Berliner SAE Absolvent belegt 2. Platz beim „invaZion '09“ Contest

Marten Reiß, Berliner SAE Absolvent und Mitarbeiter aus dem Bereich Digital Film & Animation belegte beim „invaZion '09“ Contest mit seinem „DaumenKinosaurier“ den 2. Platz in der Kategorie „Excellence in Visual Arts“. Die Präsentation seiner 3D-Stereo-Version sowie die Preisverleihung fanden auf einem großen 3D-Projektionssystem der 14. fmx in Stuttgart statt.

Berliner SAE Studenten Stefan Schmidt und Theo Wolf für den Eyes & Ears Junior Showcase der fmx /09 ausgewählt.

Für ihr eingereichtes Projekt, „Realistische Abbildung von sich bewegenden und stationären Objekten im Surroundfeld“, haben sie im Atrium unserer Schule Aufnahmen gemacht.

Wir gratulieren allen Gewinnern und wünschen weiterhin viel Erfolg!

MUNICH



Top view at the stage of the "Theatron Musiksommer" which SAE is always involved in. It lasts 3 weeks and is thus the world's longest music festival



To thumbs up, let's rock! Chris Lausmann (right) and 2 out of our Audio Students working at the "Tollwood" Festival

Excursions and Cooperative Activities

Our students were able to gain insight into a professional cinema film production using the film "John Rabe" as an example during a visit to the ARRI Studios. Audio mixing master Tschangis Chahrokh-Zadeh demonstrated the techniques, the mixing and the studios. The visit to the Institute for Radio Technology, IRT, was just as exciting. The students learned about the latest technological developments in the area of broadcasting and got to know the future of television today.

The program also included film excursions to the Deutsches Museum and a RED Camera Workshop. In addition, our SAE Munich students again took care of several events and worked behind the camera, on the stage and on the audio console. Some of the events included the Dokfilmfest, Parcours Munich, Lightbulb Festival, Beluga Sports Event, "Audiopiloten" Release Concert, the "Unüberhörbar" (Can't help but hear it) Contest, Theatron Music Summer and the Tollwood Music Event.

Exkursionen und Kooperationen

Bei einem Besuch in den ARRI Studios konnten unsere Studenten einen Einblick in eine professionelle Kinofilmproduktion am Beispiel des Films „John Rabe“ bekommen. Mischtonmeister Tschangis Chahrokh-Zadeh demonstrierte die Technik, Mischung und die Studios. Ebenso spannend war der Besuch des Instituts für Rundfunktechnik, IRT. Die Studenten bekamen Einblick in die aktuellste Technik-Entwicklung im Bereich Broadcast und lernten schon heute die Zukunft der TV-Produktion kennen.

Zusätzlich standen Filmexkursionen wie in das deutsche Museum und ein RED Kameraworkshop auf dem Programm. Des Weiteren betreuten unsere Studenten wieder viele Events und standen dabei hinter der Kamera, auf der Bühne und am Mischpult, wie zum Beispiel bei den Veranstaltungen Dokfilmfest, Parcours München, Lightbulb Festival, Beluga Sports Event, Audiopiloten Release Konzert, Unüberhörbar Wettbewerb, Theatron Musiksommer und in der Tollwood Musik-Arena.



The heavily sought-after RED Camera on SAE Munich's (the T-shirt shows it) green screen set

A special highlight was the technical assistance at the 126th AES Convention in Munich. "We could always depend on the SAE Volunteers and every one of them performed their duties to our complete satisfaction" according to Martin Wöhr, Chairman of the Audio Engineering Society.

Staff Changes

Matthias Schaaff takes over the position of Assistant Manager in Munich from Michael Teichert, who also headed up the Webdesign & Development Department. Michi will be serving as Project Manager for an agency in the future. We wish him all the best and good success in his new job!

Alumni Chapter News

The Munich Alumni Chapter organized numerous workshops and seminars. Among others, for the first time, a two-day seminar dedicated to the intensive presentation of the open-source 3D program Blender was offered. For Audio alumni, presentations on the MADI-interface and Brauner Microphones were offered. Dirk Brauner visited the SAE Institute in Munich personally to give the presentation. The more companionable events are also very popular. Our round-table meetings continue to be very well attended. Also in June, an idea for a new alumni event was born – the alumni motorcycle tour. It all ended up with a "small" motorcycle trip of about 400 Kilometers to the "Altmühltal".



SAE Students and Alumni having a tech talk with the Synthax GmbH staff after their RME MADI Workshop in our BA Room



The SAE Munich technicians team at the 126th AES Convention. In the middle (the 2 guys not wearing blue), left, Armand Klenk, Audio Head Instructor, right, Felix Fauner, Supervisor

Besonderes Highlight war die technische Mithilfe auf der 126. AES Convention in München. „Auf die SAE Volunteers war immer Verlass und alle haben ihre Aufgaben zur besten Zufriedenheit erledigt“ so Martin Wöhr, Chairman der Audio Engineering Society.

Personalwechsel

Matthias Schaaff ist neuer Assistant Manager in München und übernimmt diese Aufgabe von Michael Teichert der auch die Webdesign & Development Abteilung leitete. Michi wird in Zukunft als Projektleiter in einer Agentur tätig sein und wir wünschen ihm viel Erfolg bei seinem neuen Job!

Alumni Chapter News

Das Münchner Alumni Chapter veranstaltete viele Workshops und Seminare, darunter erstmals ein zweitägiges Seminar, in dem das Open-Source Programm Blender 3D ausführlich behandelt wurde. Für Audio Alumni fand ein Vortrag zur MADI-Schnittstelle und ein Vortrag von Brauner Microphones statt, bei dem Dirk Brauner persönlich das SAE Institute in München besuchte. Aber auch der gesellige Teil der Veranstaltungen erfreut sich großer Beliebtheit. So ist der Stammtisch nach wie vor sehr gut besucht. Außerdem wurde im Juni die Idee zu einem neuen Alumni Event geboren – die Alumni Motorradtour. Das ganze endete in einem „kleinen“ Motorrausflug ins Altmühltal über knappe 400 km.



The "SAE Motorbike Gang" taking a break somewhere on their trip between Munich and the Altmühltal

Fritz Michallik and Roman Lüth produce for DJ Bobo // Fritz Michallik and Roman Lüth produce for DJ Bobo

Fritz Michallik (SAE Student, Munich) and Roman Lüth (SAE Alumni) have composed and produced several songs, which will be included on DJ Bobo's upcoming LP, "Fantasy". One of Fritz Michallik's songs was used as the theme song of the Pro7 casting show "Germany's Next Showstars". In cooperation with their Syndicate Music Production team, work is currently underway on additional projects.

Fritz Michallik (SAE Student München) und Roman Lüth (SAE Alumni) produzierten und komponierten für die kommende LP von DJ Bobo „Fantasy“ mehrere Songs. Einer von Fritz Michallik's Songs wurde als Titelmelodie der Pro7 Casting-Show „Germany's Next Showstars“ verwendet. In Zusammenarbeit mit ihrem Team Syndicate Musicproduction wird derzeit an weiteren Projekten gearbeitet.

HAMBURG



The huge setup for the Lord of the Lost "Dry the Rain" music video shoot including a camera crane and lots of other technical stuff

Network Seminar by the Verband deutscher Tonmeister e.V. (Association of German Tonmeister)

A group meeting of the Association of German Tonmeister took place on June 6th, 2009 in the facilities of the SAE Institute Hamburg. This time the theme was: "Audio networks and distribution systems for live events". Presentations about Ether Sound, CobraNet, A-Net, RockNet and optical cable connections were offered and various systems from AVIOM, Optocore, Riedel and YAMAHA were introduced under practical scenarios in small groups.

Nordjob/Chancen 2009

SAE Institute Hamburg was represented at all "Nordjob" and "Chancen" career exhibitions. In order to offer the students the best possible study counseling, they were given the opportunity to make appointments for an individual talk before the events. This possibility of gathering information about SAE in particular and careers in the media in general was very well received by the students.

Lord of the Lost

20 SAE Hamburg film students shot a music video for the Hamburg band "Lord of the Lost" at the end of May. Our students were intensely involved in all areas of the production, from the planning to the final color correction. You can see the result under: www.myspace.com/lordofthelost

Events

Several events have taken place in our facilities over the past few months. Among them: A workshop on the theme "Audiography – what is that? – A microphone workshop of a different kind" with Dirk Brauner (Brauner Microphones). The Workshop "The Glass Recording Studio – 2 days mixing with the pros" took place at the SAE Institute and in the "Wandelhalle" of Hamburg's main train station.

Alumni Chapter Hamburg

Our Alumni had the opportunity to take excursion tours to the Elbstudios and the Dolby certified CSC Studios. The latter was in the process of moving, so the Alumni were able to have a look at the construction methods used before the technical equipment was moved in. A special event was an exclusive microphone workshop given by Chris Jagger (Editor's note: Mick Jagger's brother) in the "Fabrik Hamburg".

Netzwerk-Seminar vom Verband deutscher Tonmeister e.V.

Am 06.06.2009 fand in den Räumlichkeiten des SAE Institute Hamburg ein Gruppentreffen des Verbands Deutscher Tonmeister e.V. (VDT) statt. Diesmal lautete das Thema: „Audionetzwerke und Distributionssysteme für den Live-Einsatz“. Es wurden Vorträge über EtherSound, CobraNet, A-Net, RockNet sowie Glasfaserverbindungstechnik geboten und verschiedene Systeme von AVIOM, Optocore, Riedel und YAMAHA in Workshops unter praktischen Gesichtspunkten in kleinen Gruppen vorgestellt.

Nordjob/Chancen 2009

Das SAE Institute Hamburg war auf allen Nordjob- und Chancen- Messen vertreten. Um den Schülern die bestmögliche Studienberatung anbieten zu können, hatten sie im Vorfeld die Möglichkeit, individuelle Gesprächstermine zu vereinbaren. Diese Möglichkeit der Information über SAE im Speziellen bzw. Medienberufe im Allgemeinen fand bei den Schülern regen Anklang.



SAE Hamburg Students showing full commitment during the "Dry the Rain" video shoot

Lord of the Lost

Ende Mai drehten 20 Filmstudenten der SAE Hamburg für die Hamburger Band „Lord of the Lost“ ein Musikvideo. Unsere Studenten waren in allen Bereichen der Produktion, von der Planung bis zur abschließenden Farbkorrektur, maßgeblich beteiligt. Zu sehen ist das Ergebnis unter: www.myspace.com/lordofthelost

Veranstaltungen

In den letzten Monaten fanden zahlreiche Veranstaltungen in unseren Räumlichkeiten statt. Unter anderem ein Workshop zum Thema „Audiographie – was ist das? – Ein Mikrofonworkshop der anderen Art“, mit Dirk Brauner (Brauner Microphones). Der Workshop „Das gläserne Tonstudio – 2 Tage mixen mit den Profis“ fand im SAE Institute und in der Wandelhalle im Hamburger Hauptbahnhof statt.

Alumni Chapter Hamburg

Unseren Alumni wurde die Möglichkeit geboten, im Rahmen von Exkursionen die Elbstudios und das Dolby zertifizierte CSC Studio zu besichtigen. Letzteres im Rahmen eines Umzugs, sodass die Alumni vor dem technischen Umzug die Räumlichkeiten und bautechnischen Maßnahmen begutachten konnten. Ein besonderes Event war ein exklusiver Mikrofonworkshop mit Chris Jagger (Anmerkung d. Red.: Bruder von Mick Jagger) in der „Fabrik Hamburg“.

FRANKFURT



A wonderful view of the Ophelia's Pond performance venue

Ophelia's Pond

Dario Giunta and Malte Hoppe, both Audio students at SAE Frankfurt, provided a good sound during the documentary performance of "Ophelia's Pond". Light and sound effects were provided at multiple levels at this open-air event. The SAE Institute Frankfurt worked together with the Johann Wolfgang v. Goethe University in Frankfurt, students from the "Städels" school and the High school for Design and Arrangement in Offenbach to make it happen. The play was developed based to an extent on Shakespeare's "Hamlet". The piece portrayed the grand and impressive history of the IG Farben building at the J.W.G University in Frankfurt.

Meet the Professionals – Michael Wolff

The seminar series "Meet the Professionals" continued with a seminar by Michael Wolff (Nina Hagen, Falco, Jamiroquai and Apocalyptica), a London producer and musician, at the beginning of July. The interview with Michael Wolff subsequent to the seminar can be seen under www.youtube.de/saeffm.

Red One Camera Seminar

Students gained good insight into the technology and operation techniques of the high-definition Red One Camera as well as the post-production workflow during a "Red One Camera" seminar at the beginning of June. The seminar was presented by Prof. Uli Plank from the College for Visual Arts in Braunschweig. Several enthusiastic students and alumni learned interesting details about the next generation of digital camera technology during the six-hour seminar.

Case Study Learning

Students from the three departments Audio, Film and Web Design cooperated in a case study. The goal was to simulate, as close to reality as possible, the production of a multi-specialty project under everyday working conditions in their potential future occupations. In the first CSL a trade show trailer for the SAE Institute was produced which ran at the "Musikmesse", among other places. The next CSL is a real project for a video contest. The students shall produce a trailer and the corresponding website and present it to the customer. More in the next edition...



One of our Frankfurt Students having Ophelia's voice and all the other sounds under full digital control

Ophelias Teich

Die beiden Frankfurter Audio Studenten Dario Giunta und Malte Hoppe sorgten für den guten Ton während der dokumentarischen Performance „Ophelias Teich“. Bei dieser Open Air Veranstaltung wurden auf mehreren Ebenen Licht- und Toneffekte dargeboten. Dabei kooperierte das SAE Institute Frankfurt mit der Johann Wolfgang v. Goethe Universität Frankfurt, der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt am Main, mit Studenten der Städelschule sowie der Hochschule für Gestaltung Offenbach. Die Aufführung wurde in Anlehnung an „Hamlet“ nach William Shakespeare entwickelt. Das Stück beleuchtete die immense und eindrucksvolle Geschichte des IG Farben Hauses der J.W.G Uni in Frankfurt.



Attendees of the "Meet the Professionals" workshop together big-time German music producer Michael Wolff (in the background with coloured shades) and Andy Arnold (foreground on the right), Audio Head Instructor SAE Frankfurt

Meet the Professionals – Michael Wolff

Anfang Juli fand ein Vortrag der Reihe „Meet the Professionals“ mit Michael Wolff (u.a. Nina Hagen, Falco, Jamiroquai und Apocalyptica), Produzent und Musiker aus London statt. Das anschließende Interview mit Michael Wolff ist unter www.youtube.de/saeffm zu finden.

Red One Kamera-Seminar

Anfang Juni fand ein Red One Kamera Seminar statt, bei dem die Studenten einen Einblick in die Technik dieser hochauflösenden Kamera und den Workflow in der Postproduktion bekamen. Durchgeführt wurde das Seminar von Prof. Uli Plank von der Hochschule für bildende Künste in Braunschweig. Viele begeisterte Studenten und Alumni bekamen in dem sechsstündigen Seminar interessante Details über die nächste Generation der digitalen Kamertechnik gezeigt.

Case Study Learning

Studenten der drei Fachbereiche Audio, Film und Webdesign setzten gemeinschaftlich eine Fallstudie um. Ziel war es, unter möglichst realen Bedingungen ein fachbereichsübergreifendes Projekt aus dem späteren Berufsalltag zu simulieren. Beim ersten CSL wurde ein Messetrailer für das SAE Institute produziert, der unter anderem auf der Musikmesse lief. Das nächste CSL ist ein reales Projekt für einen Videowettbewerb. Die Studenten sollen einen Trailer und die Website umsetzen und dem Kunden präsentieren. Mehr dazu in den nächsten News.

In Remembrance of Richard Schuckmann // In Gedenken an Richard Schuckmann

On the day of Pentecost, Richard Schuckmann passed away suddenly at the age of 56. The passionate acoustic specialist and electronic freak from Wiesbaden had taught Room Acoustics and Studio Building at the SAE Institute in Frankfurt since 1997. After studying physics, he founded the company WAV GmbH in Wiesbaden in 1978. Here is a short list of his accomplishments: Studio planning and construction AAM (Niederwürzbach), Recording Studio Besser (FFM); CCS (FFM); Recording Studio Eckton (Hohenstein); Foreign Language Center (Mainz University). Planning conference rooms for: AEG (FFM); Academy of the Chamber of Architects (FFM); Performances and Concerts: Wiesbaden City Opera; "Lärmtunnel" DASA (Dortmund).



In memoriam of our longtime companion Richard Schuckmann

Richard Schuckmann ist an Pfingsten im Alter von nur 56 Jahren plötzlich verstorben. Der passionierte Akustiker und Elektronikfreak aus Wiesbaden unterrichtete am SAE Institute Frankfurt seit 1997 die Fächer Raumakustik und Studiobau. Nach dem Studium der Physik gründete er 1978 die Firma WAV GmbH in Wiesbaden. Hier ein kurzer Auszug seines Schaffens: Studiobau und Planung: AAM (Niederwürzbach); Tonstudio Besser (FFM); CCS (FFM); Tonstudio Eckton (Hohenstein); Fremdsprachenzentrum (Uni Mainz); Planung von Konferenzräumen für: AEG (FFM); Akademie der Architektenkammer (FFM); Aufführungen u. Konzerte: Wiesbadener Stadtooper; „Lärmtunnel“ DASA (Dortmund).

Richard oversaw countless finals papers and helped many graduates with practical tips in the planning and construction of their own studios. Our students particularly valued his expertise in the area of acoustics and his unique lecture style, which was characterized by his barely containable enthusiasm. Richard took on a great sense of responsibility for our students. Throughout all the years he was with us, there was never a graduation he did not attend. With 150 signatures, the condolence list on the Internet is very long. Numerous students and alumni used this method to say their last goodbyes. As an active Alumni member, he organized tours of the Wiesbaden City Theater and the Commerzbank-Arena in Frankfurt, for which he designed and installed the sound system.

The odd, grumpy independent thinker, Richard Schuckmann was an original. He and his character were a trademark of SAE Frankfurt. Richard, we won't forget you!

Richard betreute zahlreiche Facharbeiten und half vielen Absolventen mit praktischen Tipps bei Planung und Bau ihrer eigenen Studios. Unsere Studenten schätzten besonders seine Fachkompetenz auf dem Gebiet der Akustik sowie seinen einzigartigen Vortragsstil, der stets von einer geballten Portion Enthusiasmus geprägt war. Unseren Studenten gegenüber brachte Richard stets ein großes Verantwortungsbewusstsein auf. Es gab in all den Jahren keine Abschlussfeier ohne ihn! So ist die Kondolenzliste im Internet mit über 150 Unterzeichnern sehr lang. Zahlreiche Studenten und Alumni haben sich hier von Richard verabschiedet. Als aktiver Alumni organisierte er Besichtigungen des Staatstheaters Wiesbaden sowie der Commerzbank-Arena in Frankfurt, deren Beschallungsanlage er konzipiert und installiert hat.

Der grantige, kauzige Querdenker Richard Schuckmann war ein Original. Er war mit seiner Art ein Markenzeichen des SAE Institute Frankfurt. Richard, Du bleibst in unserer Erinnerung!

COLOGNE



Golden Palm awarded Wolfgang Stauber and Igor Luther, lecturers of one of our "Meet the Professionals" seminars



Students listening carefully to Igor Luther's exciting lecture

Meet the professionals

Igor Luther and Wolfgang Stauber (Academy Award, Golden Palm and Big Camera prize in Cannes as well as Advertising and Industrial Film-Awards etc.) gave lectures from the writer/producer standpoint on producing feature films, documentaries and commercials based on actual production examples. Igor Luther worked behind the camera on the two films "Das Bett" (The Bed) and "Die Blechtrommel" (The Tin Drum), which he used as primary examples.

School Rockz Cologne Band Contest 2009

In order to promote young bands, SAE sponsored the School Rockz Cologne Band Contest 2009. Ranking first, the "Between Borders", took home a studio weekend at the SAE Institute Cologne. The band "Crushhour" won the second prize - a studio day spontaneously sponsored by Tim Swoboda (Manager SAE Institute Cologne and one of the members of the Jury).

Meet the Professionals

Igor Luther und Wolfgang Stauber (Academy Award, Goldene Palme und Großer Kamera-Preis Cannes und Werbe- und Industriefilm-Awards etc.) hielten Referate mit Produktionsbeispielen zur Spielfilm-, Doku- und Commercials-Produktion aus der Perspektive eines „Gestalters“ bzw. „Producers“. Der Schwerpunkt lag auf den Filmen „Das Bett“ und „Die Blechtrommel“, bei denen Igor Luther hinter der Kamera stand.

School Rockz Cologne Band Contest 2009

Um junge Bands zu fördern, unterstützte SAE den School Rockz Cologne Band Contest 2009. Die Gewinner „Between Borders“, räumten den Hauptgewinn, ein Stудиowochenende im SAE Institute Köln ab. Die Band „Crushhour“ erhielt den spontan von Jury-Mitglied Timo Swoboda (Manager SAE Institute Köln) gestifteten 2. Preis, einen Studiotag.



Still frame from "99" - SAE Cologne's submission to the "99 Fire Film Awards"



Screenshot of the "99" website

GO!UP Band camp

In June, the four best newcomer bands selected by a jury received career training from professionals from the branch at SAE Cologne and Hobnox. SAE Cologne sponsored the total participation fee of 1,000 € for the best band.

School Activities

A Film-Editing Seminar brought the film industry to life for students at the Saarbürg Gymnasium (high school). The music classes from the Trittau Gymnasium and the "Heinrich Böll" high school in Cologne-Chorweiler came by for a visit to find out more about the work in the recording studio and media industry and to record a song at the same time.

99 Teams...99 Hours...99 Seconds...99 Fire Films Award

Our student, Kay Büssing registered us and immediately students, supervisors and instructors from all areas of expertise got together. From the time the theme was announced, a 99 second film had to be shot and produced in 99 hours. The result: A great film including a website and a "making of" DVD.

Hardware Upgrade

In the scope of a hardware upgrade, seven 24" iMacs and six newest generation Mac Pros were acquired.

Alumni Chapter Cologne

In April we were pleased to welcome Dirk Brauner of Brauner Microphones with his seminar "Audiography – Microphone Technology from the Standpoint of Creativity" and Graduate physicist Alex Leppes. Alex explained the operation of wireless systems for large events based on examples from his own rich storehouse of experience as a Wireless Engineer, for example, the opening and closing ceremonies of the Olympic Games in 2004 and 2008. Tax Expert Walter Mock and Herbert Schlemmer from the Association of Independent Media Professions gave valuable tips regarding business startups, social insurance and artist social health insurance for young freelancers as well as "old hats" in the business.

GO!UP Bandcamp

Am SAE Institute Köln und bei Hobnox wurden die vier besten von einer Jury ausgewählten Newcomer im Juni von Profis aus der Branche für die Karriere trainiert. SAE Köln sponserte für die beste Band den kompletten Teilnehmerbeitrag in Höhe von 1.000 €.

Schulaktionen

Das Gymnasium Saarbürg ließ sich in einem Filmschnitt-Seminar die Filmbranche näher bringen. Die Musikurse des Gymnasiums Trittau und der Heinrich-Böll-Gesamtschule in Köln-Chorweiler schauten bei uns vorbei, um mehr über die Arbeit in der Tonstudio- und Medienbranche zu erfahren und gleichzeitig einen Song aufzunehmen.

99 Teams...99 Stunden...99 Sekunden...99 Fire Films Award

Student Kay Büssing meldete uns an und sofort taten sich Studenten, Supervisor und Dozenten aller Fachbereiche zusammen. Nach Bekanntgabe des Themas blieben 99 Stunden, um einen 99 Sekunden Film zu drehen. Das Ergebnis: ein großartiger Filmbeitrag inkl. Website und DVD mit Making of.

Hardwareupgrade

Im Rahmen eines Hardwareupgrades wurden sieben 24" iMacs und sechs Mac Pros der neuesten Generation angeschafft.

Alumni Chapter Köln

Im April besuchten uns Dirk Brauner von Brauner Microphones mit seinem Seminar "Audiographie – Mikrofonteknik aus Sicht der Kreativität" und Diplomphysiker Alex Leppes, der den Betrieb von Drahtlosanlagen für die Veranstaltungstechnik anhand von Beispielen aus seinem reichen Erfahrungsschatz als Wireless Engineer z.B. bei den Eröffnungs- und Abschlusszeremonien der Olympischen Spielen 2004 und 2008 erläuterte. Wichtige Tipps in Sachen Existenzgründung, soziale Absicherung und Künstlersozialkasse für junge Freelancer und alte Hasen erhielten wir von Steuerfachmann Walter Mock und Herbert Schlemmer vom Verband freier Medienberufe.



Pupils of the "Heinrich Böll Gesamtschule" (comprehensive school) in the NEVE Studio, getting some helpful advice from Supervisor Amiram Paltin



Soooo beautiful! Our new iMacs - and there's even more of them...

LEIPZIG



Film team on the rooftop of the "Moritzbastei" which hosted the 4th SAE Night Leipzig



Saint Aside live on stage at SAE Night No. 4



Orchestral recordings in a cathedral in Magdeburg



The SAE Team that took care of getting the orchestra recorded properly. From left to right: Daniel Müller, Raik Schuster, Stefan Reichwald, Albrecht Würsig, Ralf Ludwig and Nino Bögel

4th SAE Night in Leipzig

Preparations for the 4th SAE Night in Leipzig began already in January. On April 20th, 2009, everything was in place. This time, there were three bands on stage in the "Tonne" of the Moritzbastei. "Saint Aside", "Crottendorf" and "Scavenge" really kept the crowd going. As usual, the entire event was documented and edited by Film and Audio students. The DVD is currently in postproduction.

Orchestra recording

In the beginning of June, a cooperative project was carried out by the Alumni Stefan Reichwald, Raik Schuster and Daniel Müller along with the Audio Engineering students Nino Bögel, Albrecht Würsig and Ralf Ludwig. Together, they organized an Orchestra recording with the "Magdeburger Musikfreunde e.V." in the "Kloster unser lieben Frauen" monastery. The team worked really well together and every member was able to utilize and enhance his practical skills in the scope of the project.

Numerous new cooperation partners

The SAE Institute in Leipzig has been able to gain a number of new cooperation partners for their students and alumni over the past half year. In addition to the "plug in music shop" in Leipzig City and the "Modern Music School" in Leipzig, we are particularly pleased about new partners in the film branch. We were able to enter into an agreement with the equipment rental companies "Schelle Media" and "Maier Bros." whereby our students and alumni receive attractive discounts.

Alumni Chapter Leipzig

We are happy to welcome Joachim Theiss as new Chapter President! From now on, he will be arranging the activities of the Leipzig Chapter together with SAE Manager Alexander Helm. Leipzig Chapter highlights were, without a doubt, the workshops by Dirk Brauner (Dirk Brauner Tube Equipment Manufacture) and RME. Alumni and students were able to glean first-hand knowledge about microphone technology and/or MADI. We certainly can't forget to mention the SAE summer party on June 25th 2009, which was held this year in "La Boum" in Leipzig's "Südvorstadt". From about 9 o'clock p.m. on, alumni, students, instructors, staff and guests enjoyed themselves at this wonderful location.

4. Leipziger SAE Night

Bereits im Januar begannen die Vorbereitungen für die 4. SAE Night. Am 20.04.09 war es dann endlich soweit. Diesmal standen 3 Bands auf der Bühne in der "Tonne" der Moritzbastei. Saint Aside, Crottendorf und Scavenge heizten den Besuchern ordentlich ein. Das gesamte Event wurde wie üblich von Studenten der Fachbereiche Film und Audio dokumentiert und geschnitten. Die DVD befindet sich zur Zeit in der Post Production.

Orchesterrecording

Anfang Juni fand eine Kooperation zwischen den Alumni Stefan Reichwald, Raik Schuster und Daniel Müller sowie den Audio Engineering Studenten Nino Bögel, Albrecht Würsig und Ralf Ludwig statt. Gemeinsam wurde eine Orchesteraufnahme der "Magdeburger Musikfreunde e.V." im "Kloster unser lieben Frauen" realisiert. Alle Beteiligten arbeiteten sehr gut zusammen und konnten im Rahmen dieser Produktion ihre praktischen Kenntnisse anwenden und vertiefen.

Zahlreiche neue Kooperationspartner

Das SAE Institut Leipzig hat für seine Studenten und Alumni im letzten Halbjahr zahlreiche neue Kooperationspartner gewinnen können. Neben dem "plug in music shop" in der Leipziger City und der "Modern Music School" Leipzig freuen wir uns auch besonders über die Partner im Fachbereich Film. So konnten wir die Equipment-Verleiher "Schelle Media" und "Maier Bros." Dafür gewinnen, attraktive Rabatte für unsere Studenten und SAE Alumni anzubieten.

Alumni Chapter Leipzig

Wir begrüßen Joachim Theiss als neuen Chapter President! Fortan wird er gemeinsam mit SAE Manager Alexander Helm das Leipziger Chapter-Leben gestalten. Highlights im Chapter Leipzig waren zweifelsohne die Workshops von Dirk Brauner (Dirk Brauner Röhrengerätemanufaktur) und RME. Zu den Themen Mikrofonie bzw. MADI konnten Alumni und Studenten Wissen aus erster Hand in Erfahrung bringen. Nicht unerwähnt sollte die SAE Sommerparty vom 25.06.09 bleiben, die diesmal im "La Boum" in der Leipziger Südvorstadt stattfand. Ab 21 Uhr feierten Alumni, Studenten, Dozenten, Staff und Gäste ausgelassen in dieser wunderbaren Location.

STUTT GART



Students shooting a video called "Höhenpark Killesberg Impressions"



One of the photos that was shot during the "Portrait Photography Workshop" at SAE Stuttgart

Events

Our Audio and Film students were actively involved again in our 3rd SAE Night in the "Landespavillion". The Bands and DJs were captured both "on tape" and "on film" for the subsequent DVD production.

A film team was also on-location to document local musicians and music promoters as they received their prizes at Popbüro Stuttgart's MARS Award ceremony. In a very charming manner, MTV VeeJay Hadnet Tesfai guided the audience through the glamorous evening event. Besides regional newcomers, Hubert Kah also gave a performance.

Our Audio students provided good sound during the Feuerbach "Kulturnacht" (Night of Culture) for the open stage contest put on by the "Freien Musikzentrum" (Independent Music Center). Our Audio Head Instructor, Frank Meder, served on the jury to decide on the placement of the bands.

In the scope of a project assignment, students in the FAD 908 class filmed a one-day report "Höhenpark Killesberg Impressions" including interviews with Höhenpark employees. In the evening of the filming day, the end product with moderation and background music was already finished and delivered.

Photo Session

With the acquisition of a new digital reflex camera (Canon EOS 1000D including lenses and tripod), small photo sessions took place during classes. Each student in the WDD 1108 and FAD 309 classes had the chance to actively play the role of a photographer. With the new textile backdrops, the existing lighting equipment and subsequent photo-retouching seminar, the students were able to produce professional portraits.

Alumni Chapter

An Alumni Chapter highlight was certainly the booked-out seminar by musician and SAE Audio Engineer graduate Benjamin Walker "Kopf-Nicken, Füße-Wippen und Eins und Drei Klatschen..." (Head nodding, feet swinging and clapping on one and three...). Content of the presentation included song writing techniques, psycho-acoustic help through music and audio technology and stage presence under live conditions. Benjamin was on tour in the USA for many years and is on stage nearly every weekend even to this day.

The new software deals were greeted with just as much enthusiasm. Alumni Andreas Zeitler a.k.a. Zett organized the discounts, which are now available for "Versions", "Cornerstone" and "Mind Node Pro".

And it continued with the traditional Chapter Summer LAN Party.

Veranstaltungen

Unsere Studenten des Film- und Audiobereichs waren wieder aktiv an unserer 3. SAE Night im Landespavillon beteiligt. Die Auftritte der Bands und DJs wurden in Bild und Ton für eine anschließende DVD-Produktion festgehalten.

Ein Film-Team war bei der Verleihung der MARS Awards des PopBüro Stuttgart anwesend, bei der regionale Musiker und Musikveranstalter premiiert wurden. Charmant führte MTV-Moderatorin Hadnet Tesfai das Publikum durch das glamouröse Abendprogramm an dem neben regionalen Newcomern auch Hubert Kah auftrat.

Unsere Audiostudenten sorgten bei der Feuerbacher Kulturnacht beim Open Stage Wettbewerb des Freien Musikzentrums für den guten Ton, während unser Audio Head Instructor Frank Meder als Juror über die Platzierung der Bands mitentschied.

Im Rahmen einer Projektarbeit wurde von den Studenten des FAD 908 Studiengangs eine eintägige Reportage „Höhenpark Killesberg Impressionen“ mit Interviews von Höhenpark-Mitarbeitern gedreht. Bereits am Abend des Drehtags lag das fertige Produkt mit Moderation und Hintergrundmusik vor.

Foto-Session

Nach der Anschaffung einer neuen digitalen Spiegelreflex-Kamera (Canon EOS 1000D inkl. Objektiven und Stativ) fanden im Rahmen des Unterrichts kleine Foto-Sessions statt, in denen jeder Student der Studiengänge WDD 1108 und FAD 309 einmal selbst als Fotograf aktiv werden konnte. Mit den neuen Stoffhintergründen, dem bestehenden Lichtequipment und dem anschließenden Bildretusche-Seminar wurden professionelle Portraits erzielt.

Alumni Chapter

Ein Highlight im Alumni Chapter Stuttgart war das ausgebuchte Seminar des Musikers SAE Audio Engineer Absolventen Benjamin Walker „Kopf-Nicken, Füße-Wippen und Eins-und-Drei-Klatschen...“. Inhalt des Vortrags waren Techniken im Songwriting, psychoakustische Hilfen durch Musik und Tontechnik sowie die Bühnenpräsenz in der Live-Situation. Benjamin war jahrelang in den USA auf Tour und ist auch heute noch fast jedes Wochenende auf der Bühne.

Ebenso gut kamen die neuen Software-Deals an, welche Alumni Andreas Zeitler a.k.a. Zett für uns klar gemacht hat. Rabatte gibt es ab jetzt für „Versions“, „Cornerstone“ und „Mind Node Pro“.

Weiter ging es mit der traditionellen Chapter-Sommer-LAN-Party.



NEUMANN.BERLIN

▶▶ THE MICROPHONE COMPANY

www.neumann.com



Maßstab
1:1

TLM 102

Only a Heavyweight in Sound

VIENNA



Live Workshop with hands on the big Yamaha PM 3500 mixing console

Prize winning Teacher

We are proud to report that Prof. Mag. Kurt Brazda was awarded the "Österreichische Fernsehpreis der Erwachsenenbildung" (Austrian Television Prize for Adult Education) in the category "Documentation" for his film "Der Mann auf dem Balkon: Rudolf Gelbhard" (The Man on the Balcony: Rudolf Gelbhard). Prof. Mag. Kurt Brazda is an instructor in our Digital Film & Animation Department for documentation, propaganda film and scenic dissolution.

Neve Studio Renovation

The past few weeks have been used to prepare our large studio for the new Neve mixing console. The production room was completely renovated in the process. Of course, the most important thing is the mixing console itself. Since August, our students have not only the 32-channel Neve Genesys console at their disposal, but also new effect units from SPL, Focusrite and a Lexicon 480L reverberation system.

Live Techniques Workshop

Lukas Linschinger, live technician for the Austrian Punk Rock band Rentokill, held a workshop which included a backstage report on the last European tour with Rise Against, Strike Anywhere and Rentokill. The tour included performances in the Vienna Gasometer and the Hamburger Sporthalle (Sport Auditorium). Besides the many impressions backed up by numerous photos and first-hand stories, Lukas provided information about the PA, backline, the equipment used, job profiles and tour itinerary.

Alumni Chapter Vienna

In this edition, we want to congratulate two ambitious Vienna Chapter Alumni. First of all, Petra Gradwohl, BA (Hons) Graduate in Multimedia Arts. Petra, together with her colleague Michael Matzenberger, won 3rd place in the category "Cyber" at the "Young Lions 2009" (Contest for young creative advertisers and the Austrian elimination round for the largest advertising festival in Cannes). Congratulations also to Paul Steiner, BA (Hons) Graduate in Recording Arts, for the publication of his second book "Sound Branding - Foundations of acoustic Market Leadership". Further information about this book and this interesting subject can be found on page 70 of this SAE MAGAZINE.

ZURICH

SAE Graduates Chris Saur and Ronny Wyssmüller win the "Swiss Music Track 2009" award!

Chris and Ronny got to know each other in the Electronic Music Producer course at the beginning of 2008 and noticed right away that they could connect musically as well as on a human basis. In May of 2009, they founded "Culturetronic". The name stands for the combination of cultural instruments (didgeridoo, alphorn, drums, etc.) and electronic music. The cultural influences come primarily from Ronny. Chris, who has experience as a live performer, adds the electronic compositions.



The new NEVE Genesys Studio with a rack full of some fresh gear from Focusrite, SPL and TL Audio

Preisgekrönter Lehrer

Mit Stolz können wir berichten, dass Herr Prof. Mag. Kurt Brazda, der "Österreichische Fernsehpreis der Erwachsenenbildung" in der Sparte "Dokumentation" für seinen Film "Der Mann auf dem Balkon: Rudolf Gelbhard" verliehen wurde. Prof. Mag. Kurt Brazda ist in unserer Digital Film & Animation Abteilung Dozent für Dokumentation, Propagandafilm, sowie szenische Auflösung.

Nevestudio Umbau

Die letzten Wochen wurden dazu genutzt, unser großes Studio für die neue Neve Konsole zu rüsten. Die Regie selber wurde dabei einer Rundum-Erneuerung unterzogen. Das Wichtigste ist aber natürlich das neue Mischpult selbst. Seit August stehen unseren Studenten neben der 32-kanaligen Neve Genesys Konsole, neue Effektgeräte von SPL, Focusrite sowie ein Lexicon 480L zur Verfügung.

Live Technik Workshop

Lukas Linschinger, Live Techniker bei der österreichischen Punkrockband Rentokill, lieferte in einem Workshop einen Backstage-Report zur letzten Europa Tour von Rise Against / Strike Anywhere / Rentokill. Die Tour gastierte zum Beispiel im Wiener Gasometer und der Hamburger Sporthalle. Einblicke gab es anhand vieler Fotos und Geschichten sowie Informationen zu PA, Backline, verwendetem Equipment, Jobprofilen und Tour-Ablauf.

Alumni Chapter Wien

In dieser Ausgabe wollen wir zwei fleißigen Alumni des Wiener Chapters gratulieren. Allen voran Petra Gradwohl, Absolventin des BA (Hons) Multimedia Arts, die bei den Young Lions 2009 (Wettbewerb für junge kreative Werber und die österreichische Vorausscheidung für das größte Werbefestival in Cannes) zusammen mit ihrem Kollegen Michael Matzenberger den 3. Platz in der Kategorie "Cyber" erreichen konnte. Gratulation auch an Paul Steiner, Absolvent des BA (Hons) Recording Arts, zur Veröffentlichung seines 2. Buches "Sound Branding - Grundlagen der akustischen Markenführung". Weitere Infos zu diesem Buch und diesem interessanten Thema findet ihr auf Seite 70 in diesem SAE MAGAZINE.

Absolventen Chris Saur und Ronny Wyssmüller gewinnen den „Swiss Music Track 2009“!

Chris und Ronny lernten sich im Electronic Music Producer Kurs Anfang 2008 kennen und bemerkten sofort, dass sie musikalisch und menschlich auf einer Wellenlänge liegen. Im Mai 09 gründeten sie „Culturetronic“. Der Name steht für die Verbindung von kulturellen Instrumenten (Didgeridoo, Alphorn, Trommeln, etc.) in Verbindung mit elektronischer Musik. Die kulturellen Einflüsse stammen hauptsächlich von Ronny. Chris, der schon einige Erfahrungen als Live-Performer gesammelt hat, steuert die elektronischen Kompositionen bei.

With their song "Love can do", Chris and Ronny won the 10.000 Swiss Frank prize awarded by the SUIISA Foundation and the "Streetparade" Society. In addition, they performed live on stage and on a parade at the Zurich Street Parade 2009. Talking with Paul Meier, Manager of SAE Zurich, Chris and Ronny made the statement: "The musical talent and the ideas we brought along ourselves. The technical know-how we needed to implement and fine tune them we learned at the SAE Institute - that was a good time!"

We, at any rate, wish the two of them lots of success for the future!



SUIISA Foundation award winners Chris and Ronny

Mit dem Stück „Love can do“ haben Chris und Ronny den mit 10.000 Schweizer Franken dotierten Preis der SUIISA Stiftung und dem Verein „Streetparade“ gewonnen. Auf der Züricher Streetparade 2009 gaben sie zudem eine Live-Performance auf der Bühne und einem Wagen zum Besten. Im Gespräch mit SAE Zürich Manager Paul Meier stellen Chris und Ronny fest: „Die Musikalität und Ideen haben wir mitgebracht, das technische Know-how zur Umsetzung und für den Feinschliff haben wir bei euch am SAE Institute gelernt - das war eine gute Zeit“.

Wir jedenfalls wünschen den beiden weiterhin viel viel Erfolg!

GENEVA



The SAE A/V Team in their "control room" at the 2009 Miss Suisse Romande Beauty Contest

Miss Suisse Romande Beauty Contest

About 20 SAE Students took care of the audio and video under the guidance of experienced SAE Instructors at the Miss Suisse Romande Beauty Contest held on May 9th, 2009. The students operated six cameras, which were projected onto two large screens. The documentary film, which was produced by the students as well, will be shown on television.

Lake parade

The Lakeparade, a sort of Loveparade on Lake Geneva, drew about 300.000 visitors on July 4th, 2009. SAE Geneva and Oxensa organized the program on one of the four official stages where the party continued into the evening after the actual parade. It was another opportunity for our students to gather a multitude of experiences. In addition, many former and future students visited our information stand next to the stage.



Two female DJ's getting caught on camera by a Film Student.

Cooperative Activities

We were able to make an agreement with the local television station, Léman Bleu, to broadcast student projects under the motto „Lac Léman“ (Lake Geneva).

SAE Geneva recently entered into a partnership with Paul Sutins "dinemec Studios" in Gland on Lake Geneva. Several studios (audio, recording, film, photo, events) are available to customers from all over the world. The main studio alone covers more than 600 sq. meters - a perfect opportunity for our students to gain experience during their practical study phase. Among those who have used the studios are Pink, Alicia Keys, Coldplay and Michael Schumacher. The first project with student participation was the Sitcom „Photo-SéVICES“ produced by Dominique Rappaz for TSR (Tele Suisse Romande - State television station of Western Switzerland). One of our film students was even fortunate enough to meet Pete Doherty, who was making a guest appearance on the Sitcom.



This year's beauty queens surrounded by SAE Students who seem to be very excited

Miss Suisse Romande Wahl

Etwa 20 SAE Studenten kümmerten sich unter Anleitung erfahrener SAE Dozenten bei der Miss Suisse Romande-Wahl am 09.05.2009 um Ton und Bild. Die Studenten betreuten sechs Kameras, die auf zwei Großleinwände projiziert wurden. Der ebenfalls produzierte Dokumentarfilm wird im Fernsehen ausgestrahlt.

Lakeparade

Die Lakeparade, eine Art Loveparade am Genfersee, zog am 4.7.2009 ca. 300.000 Besucher an. SAE Genf und Oxensa gestalteten das Programm auf einer der vier offiziellen Bühnen, an denen die Party nach dem Wagenumzug abends weiterging. Unsere Studenten konnten wieder viele Erfahrungen sammeln, außerdem besuchen viele ehemalige und wohl auch zukünftige Studenten unseren Info-Stand neben der Bühne.

Kooperationen

Mit dem lokalen TV-Sender Léman Bleu konnte vereinbart werden, dass Studentenprojekte unter dem Motto „Lac Léman“ (Genfersee) ausgestrahlt werden.

Kürzlich ging SAE Genf eine Partnerschaft mit Paul Sutins „dinemec Studios“ in Gland am Genfersee ein. Mehrere Studios (Ton, Aufnahme, Film, Foto, Events) stehen Kunden aus aller Welt zur Verfügung. Alleine das Hauptstudio umfasst mehr als 600 m². Eine perfekte Gelegenheit für unsere Studenten, während Praktika Erfahrungen zu sammeln. Unter anderem gingen dort Pink, Alicia Keys, Coldplay, Michael Schumacher und viele mehr ein und aus. Das erste Projekt mit Studentenbeteiligung war die Sitcom „Photo-SéVICES“, die von Dominique Rappaz für TSR (Tele Suisse Romande - Westschweizer Staatsfernsehen) produziert wurde. Eine unserer Filmstudentinnen hatte auch gleich das Glück, Bekanntschaft mit Pete Doherty zu machen, der einen Gastauftritt in besagter Sitcom hatte.

AMSTERDAM



SAE Amsterdam Students getting everything on tape at the LAFF



Joost Vergoossen giving a workshop in scope of the Guitar Recording Event 2009



Matthijs Kleywegt, SAE Student, recording the winners of the "Da Vinci College Talenthunt" using the Digidesign ICON



Still from SAE Amsterdam's award-winning submission to Heineken's "Brandfighters" competition entitled "What men really want"

SAE Amsterdam students working at LAFF

Students from SAE Amsterdam have been working at the LAFF festival in Utrecht. The Latin American Film Festival introduces and annually presents the work of (new) filmmakers from Latin America. The students were responsible for filming the talk shows and master classes, behind the scenes impressions and interviews with actors and directors. Filming was done with Panasonic HD cameras and editing was done on their Apple MacBooks. The team was supervised by SAE graduates Pauline Fernandes and Bartosz Sztandar.

Talenthunt winners at the SAE Studios

During their annual talenthunt, students from the Da Vinci College in Purmerend competed for the grand prize: a studio session at SAE Institute Amsterdam. The recording and mixing was supervised by SAE graduate Matthijs Kleywegt. It was an incredible experience for the students. A DVD of the talenthunt including footage of the studio sessions is currently being made.

Amsterdam students win Heineken Advert Competition

A cross-discipline group of students from SAE Amsterdam recently won the prestigious Brandfighters competition to create a new viral advert for Heineken. The winning entry, "What men really want" beat some stiff competition and features the famous Red Light District in Amsterdam. Film students Herman (director), Boudewijn (production lead) and Rafaele (DOP) enlisted the help of audio students Elian and Hjorvar to do the soundtrack and edit the sound, making this a truly international undertaking.

The team hopes that this success will lead to more work in this field and currently their commercial is getting more than 10.000 hits a day. You can check out their winning entry on www.brandfighters.com.

SAE Studenten arbeiten beim Latin American Film Festival

Beim LAFF in Utrecht konnten unsere Studenten entscheidend mitwirken. Das „Latin American Film Festival“ präsentiert jährlich die Arbeiten neuer Filmemacher aus Lateinamerika. Die Studenten drehten Talkrunden, Masterclasses, Eindrücke hinter den Kulissen und Interviews mit Regisseuren und Schauspielern. Bei ihren Drehs kamen eine Panasonic HD Kamera zum Einsatz, zur Nachbearbeitung des Materials die Apple MacBooks der Studenten. Das Team wurde von den SAE Absolventen Pauline Fernandes und Bartosz Sztandar betreut.

Talenthunt Gewinner in den SAE Studios

Die Studenten des Da Vinci Colleges in Pumerend hatten bei ihrem jährlichen internen Wettbewerb die Chance eine Studiosession am SAE Institute Amsterdam zu gewinnen. Recording und Mixdown wurden von SAE Absolvent Matthijs Kleywegt betreut und waren eine einmalige Erfahrung für die Teilnehmer. Zur Zeit wird an einer Doku DVD des Wettbewerbs gearbeitet, auf der auch Ausschnitte der Studiosessions zu sehen sein werden.

Studenten aus Amsterdam gewinnen Heineken Reklame-Wettbewerb

Eine Gruppe Studenten verschiedener Fachrichtungen gewann kürzlich den angesehenen Brandfighters Wettbewerb, bei dem es um die Konzeption eines neuen Werbespots für Heineken ging. Mit dem Slogan „What men really want“ und einem Dreh im berühmten Amsterdamer Rotlichtviertel konnten unsere Studenten absolut überzeugen. Die Filmstudenten Herman (Regisseur), Boudewijn (Produktionsleiter) und Rafaele (DOP) beauftragten die Audiostudenten Elian und Hjorvar, den Soundtrack zu erstellen und an das Videomaterial anzupassen. Insgesamt eine recht internationale Besetzung. Das Team hofft durch diesen Erfolg auf weitere Aufträge in der Werbebranche. Aktuell kann ihr Spot mehr als 10.000 Hits am Tag verbuchen. Der Winnerspot ist auf www.brandfighters.com zu sehen.

Guitar Recording Event 2009

In February this year, SAE Institute Amsterdam organised the GUITAR RECORDING EVENT, in cooperation with Digidesign, IK Multimedia, Guitarist Magazine and Line 6. Visitors could attend several workshops and clinics in the recording studios and classroom facilities. Special guests were: Guitarist Joost Vergoossen (Ilse de Lange, Het Goede Doel), session guitarist Arnold van Dongen (Ilse de Lange) and the team from Studio Lobbes with their vintage microphones and mic-amps. With over 300 visitors in one day it was surely a day to remember. Stay tuned for another edition later this year.

Guitar Recording Event 2009

Im Februar dieses Jahres organisierte das SAE Institute Amsterdam zusammen mit Digidesign, IK Multimedia, Guitarist Magazine und Line 6 das GUITAR RECORDING EVENT. Die Besucher konnten in unseren Aufnahmestudios und Klassenräumen verschiedene Workshops und Arbeitsgruppen besuchen. Special Guests waren: Gitarrist Joost Vergoossen (Ilse de Lange, Het Goede Doel), Studiogitarrist Arnold van Dongen (Ilse de Lange) und das Team vom Studio Lobbes mit einer Auswahl an Vintage-Mikrofonen und -Vorverstärkern. 300 Besucher sprechen wohl für sich. Eine weitere Ausgabe wird Ende dieses Jahres stattfinden.

ROTTERDAM



A talk show scenario filmed by our students



Author Michael Williams giving a workshop on stereo microphone techniques

IFFR Cooperation great Success

Our cooperation as official media partner of the International Film Festival Rotterdam (IFFR) from January to February this year turned out to be a great success. Students formed ING teams to capture interviews on the red carpet and fixed interview situations - amongst others including an interview with the oscar winning co-director of Slumdog Millionaire, Loveleen Tandan. Students also created trailers and bumpers for the organization and delivered great results with Panasonic's HD cameras and P2 workflow. A complete DVD package for sponsors and partners of the IFFR rounded the cooperation off. The students' work can be seen on www.filmfestivalrotterdam.com.

IFFR Kooperation ist ein großer Erfolg

Unsere Kooperation als offizieller Medienpartner des Internationalen Film Festivals Rotterdam (IFFR) von Januar bis Februar diesen Jahres war ein voller Erfolg. Die Studenten bildeten Teams, um spontane Interviews am roten Teppich sowie offizielle Interview-Termine zu filmen - darunter ein Interview mit dem Co-Regisseur des Oscar prämierten Films Slumdog Millionaire, Loveleen Tandan. Darüber hinaus produzierten die Studenten Trailer und Bumper über die gesamte Organisation und den Ablauf des Festivals und lieferten mit ihren Panasonic HD Kameras großartige Endergebnisse ab. Ein komplettes DVD-Paket für Sponsoren und Partner der IFFR rundete die Kooperation ab. Die Arbeit der Studenten kann auf www.filmfestivalrotterdam.com angesehen werden.

SAE Audiobot Competition in Cooperation with DJ Broadcast

International music producers and DJs Ilker Soylyu a.k.a. Philogresz and Larry a.k.a. Warren Fellow welcomed Kimber de Wijs, the winner of the latest SAE Audiobot competition, at our SAE Institute Rotterdam studios for a day of analysis and mixing of one of his tracks. Under guidance of the two the track was dissected and rearranged for improvement followed by a remix and proper mastering. For the full article and Kimber's reaction check www.djbroadcast.nl.

SAE Audiobot Wettkampf in Kooperation mit DJ Broadcast

Die international bekannten Musikproduzenten und DJ's Ilker Soylyu a.k.a. Philogresz und Larry a.k.a. Warren Fellow begrüßten Kimber de Wijs, Gewinner des letzten SAE Audiobot Wettbewerbs in unseren SAE Studios in Rotterdam, um einen Tag lang einen seiner Songs zu mischen. Unter Anleitung der Beiden wurde der Song analysiert sowie neu arrangiert. Im Anschluss folgte ein Remix sowie das Mastering. Der komplette Artikel und Kimber's Eindrücke des Tages ist auf www.djbroadcast.nl zu finden.

Stereo Microphone Techniques Workshop by Michael Williams

In February, Michael Williams, author of "Unified Theory of Microphone Systems for Stereophonic Sound Recording", gave a stereo microphone techniques workshop for students. Both the theoretical as well as the practical side of stereo microphone techniques were discussed.

Stereomikrofonie-Workshop mit Michael Williams

Im Februar hielt Michael Williams, Autor des Buches "Unified Theory of Microphone Systems for Stereophonic Sound Recording" einen Stereomikrofonie-Workshop für unsere Studenten. In diesem sprach Michael über die theoretischen Grundlagen und belegte diese anhand von praktischen Beispielen unterschiedlicher Stereomikrofonietechniken.

SAE 2.0 Film Crew capturing Dunya on Tour

Because of our successful cooperation with the International Film Festival Rotterdam (IFFR) at the beginning of this year, festival organizations in Rotterdam and Amsterdam approached us for similar cooperations. In March, the SAE 2.0 Film Crew captured the preselection of Dunya on Tour. Dunya is a worldmusic festival with music, poetry, and film located in the Euromast Park in Rotterdam.

SAE 2.0 Filmcrew filmt Dunya auf Tour

Durch unsere erfolgreiche Kooperation mit dem Internationalen Film Festival Rotterdam (IFFR) Anfang des Jahres wurden wir von weiteren Festivalorganisatoren aus Rotterdam und Amsterdam angesprochen, die an ähnlichen Kooperationen interessiert sind. Im März filmte die SAE 2.0 Filmcrew die Vorausscheidung von Dunya auf Tour. Dunya ist ein Weltmusik-Festival mit Musik, Poesie und Film, das im Euromast Park in Rotterdam stattfindet.

SAE 2.0 Film Crew at Sideseen Event

In May, our SAE 2.0 Film Crew captured the Sideseen - Video Art & Electronic Music Event in Rotterdam. Sideseen is a new multi-media platform focussing on video art. 3D and animation presentations were given and the event boasted a full programme with DJ's and VJ's. Check www.sideseen.com for more information.

SAE 2.0. Filmcrew beim Sideseen Event

Im Mai eroberte unsere SAE 2.0 Filmcrew das Sideseen - Video Art & Electronic Music Event in Rotterdam. Sideseen ist eine neue Multimedia-Plattform, die sich auf 3D-Videokunst und Animation spezialisiert hat. Neben den Präsentationen bot das Event ein großes Rahmenprogramm, in dem DJ's und VJ's zur heiteren Stimmung beitrugen. Mehr Informationen sind auf www.sideseen.com zu finden.

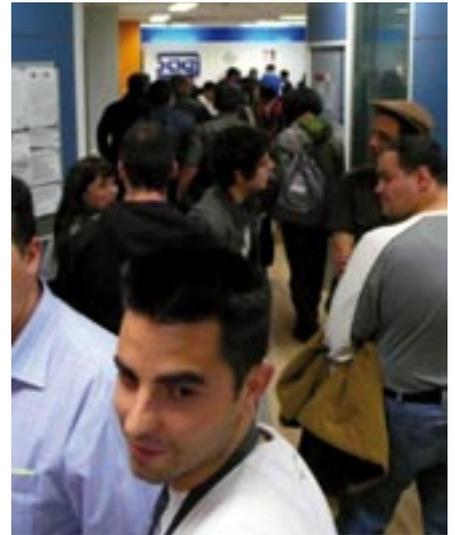
MADRID



SAE Graduate, DJ, producer and label manager Henry Saiz at work



VJ vs. DJ roundtable. From left to right: Álex Brinken (EMP), Xavier Gibert (Telenoika) Oscar Testón (VJ Spain), Toni Macià (EMP coordinator) and Manuel Aguilar (Institute Manager).



Crowd of people @ the 3rd Sound & Media Show in Madrid



From left to right: thoughtful SAE BA Student Javier L. Estirado and 2 scenes from the musical project "Speak Easy"

Sound & Media Show Spain - 3rd Edition

On the 18th and 19th of April, SAE Spain held the 3rd edition of the Sound & Media Show. It has been consolidated as the main educational and technological convention in Spain. The most important institutions, companies and associations of the Spanish industry attended the event and over 140 audio and visual brands were represented. Through these lines, we wish to thank all those students, exhibitors, speakers, public and SAE Staff who made this event come true... See you next year!

www.saespain.com/soundmediashow

SAE Night Live

On the 30th of May, DJ Live Sets, Electronic Music, Hip Hop, Rock & Roll, Iced drinks and lots of fun came together in a special night. Hundreds of students, graduates and SAE friends enjoyed a nine hours music set at the legendary Beethoven Blues Bar. Students, SAE crew and professional bands from Madrid and Asturias gave their best offering brilliant moments such as Miguel Veloso's "Puro Rap" freestyle, Esteban Varela's "Friendly Noises" or Bloody Mary's "Born to be Wild" and "Superstition". We look forward to meet you all at the next one!

Henry Saiz concluded the Main Stage at the Sonar 09

We are proud to announce our former students's big success as a DJ, Electronic Music Producer and Label Manager. Soon after finishing his studies in Madrid, he started to produce electronic music for international labels such as Renaissance and Bedrock among others. Radiohead's "Reckoner" remix or Guy J's "Lamur" remix are just two examples of his talent to name a few. Big names of the industry such as Pete Tong, John Digweed, Sasha and many others are constantly supporting his productions.

www.henrysaiz.com

Production Collaboration between Universidad Complutense de Madrid and SAE Madrid

Early this year, SAE Madrid established a collaboration program with the University. This way, our students have the opportunity to work on the audio production of film projects. The first experience has resulted in a huge success mainly due to our BA (Hons) Recording Arts Degree student Javier L. Estirado's input in the "Speak Easy" project.

Music Production Seminars

Our premises in Madrid have held several music production seminars as a response to a clear demand expressed by our students and friends along the Sound & Media Show convention. These have been taught by our local staff and other industry insiders also and have been based on Ableton Live 8, Logic 8 Pro, Cubase 5, Pro Tools 8 and Reason 4.

3. Ausgabe der Sound & Media Show Spain

Am 18. und 19. April veranstaltete SAE Spanien zum dritten Mal die Sound & Media Show, die sich mittlerweile als größte Ausbildungs- und Technologietagung in Spanien etabliert hat. Die wichtigsten Firmen, Institutionen und Vereinigungen der spanischen Medienindustrie nahmen daran teil und präsentierten über 140 Audio- und Video-Marken. An dieser Stelle möchten wir allen Studenten, Ausstellern, Rednern und Mitarbeitern danken, die diese Veranstaltung erst möglich gemacht haben... Bis nächstes Jahr! www.saespain.com/soundmediashow

SAE Night Live

DJ Live Sets, Electronic Music, Hip Hop, Rock & Roll, eisgekühlte Drinks und jede Menge gute Laune waren am 30. Mai bei einer Special Night zu erleben. Hunderte Studenten, Absolventen und Freunde von SAE amüsierten sich bei einem neunstündigen Musikprogramm in der beliebten Beethoven Blues Bar. Studenten, SAE Mitarbeiter und Profi-Bands aus Madrid und Asturien (Anm. der Red.: spanische Provinz) zeigten, was sie können. Dabei gab es einige herausragende Auftritte wie zum Beispiel Miguel Velosos „Puro Rap“ Freestyle, Esteban Varelas „Friendly Noises“ oder Bloody Marys „Born to be Wild“ und „Superstition“. Wir freuen uns darauf, Euch alle beim nächsten Mal wiederzusehen!

Henry Saiz auf der Sonar 09 Main Stage

Wir sind stolz auf die Erfolge unseres ehemaligen Studenten Henry Saiz - DJ, Electronic Music Producer und Label Manager. Kurz nach Beendigung seines Studiums begann er, Elektromusik für internationale Labels wie Renaissance und Bedrock zu produzieren. Der Remix des Songs „Reckoner“ von Radiohead oder der von Guy J's „Lamur“ sind nur zwei von vielen Beispielen seines Talents. Bekannte Persönlichkeiten aus der Musikindustrie wie Pete Tong, John Digweed, Sasha und viele mehr sind Fans seiner Produktionen.

Zusammenarbeit zwischen der Universidad Complutense de Madrid und SAE Madrid

Seit Frühjahr diesen Jahres existiert ein Kooperationsprogramm mit der Universität Madrid. Durch diese Kooperation haben unsere Studenten die Möglichkeit, an Vertonungen von Filmprojekten der Universitätsstudenten zu arbeiten. Die erste Zusammenarbeit war dank dem Einsatz unseres BA (Hons) Recording Arts Degree Studenten Javier L. Estirado, der das „Speak Easy“ Projekt vertonte, ein voller Erfolg.

Music Production Seminare

Das SAE Institute Madrid war Schauplatz etlicher Seminare zum Thema Musikproduktion. Nach der Sound & Media Show konnten wir eine verstärkte Seminarnachfrage seitens unserer Studenten und Partner feststellen. Die Vorträge, die sich um die Softwareprodukte Ableton Live 8, Logic 8 Pro, Cubase 5, Pro Tools 8 und Reason 4 drehten wurden von unseren lokalen Mitarbeitern sowie Fachkräften aus der Industrie gehalten.

BARCELONA



Jose Maria Barbat, SONY Music Spain General Manager, holding one of the SAE Masterclasses



A workshop on VJ Tools held by Carlos Lozano during the Mèdit Film Festival

Masterclass with Jose Maria Barbat (Sony Music Spain)

On April 17th we hosted a Masterclass at SAE Barcelona conducted by Jose Maria Barbat, Sony Music Spain General Manager. Mr Barbat and Manolo Aguilar (SAE Barcelona Assistant Manager) have worked together at BMG Spain so he kindly accepted the invitation to travel to Barcelona and face Music Business and BAP students. He focused his lecture mainly on the contemporary "360 degrees" major record company's contract, through which major companies are trying to take control of the artists' entire activity. After the lecture, Mr Barbat and Manolo Aguilar carried out a meeting, in order to set the course for a professional practice agreement between Sony Music Spain and SAE, aimed at Music Business and BAP students.



Albert Verges, a renowned Catalan musician, as the "Master" in class inside the SAE Barcelona ICON Studio

Cooperation with Blanquerna Foundation's Audiovisual Master

Some time ago we started a cooperation with Blanquerna Foundation (Ramon Llull University) in order to give more exposition to the SAE brand inside Barcelona's university community. Finally we have settled a cooperation model with that institution. According to that, we'll allow Blanquerna Master on Audiovisual Communication lecturers and students to use our facilities for some specific classes, while SAE Barcelona students will be able to use the Ramon Llull University library. On top of that, the SAE logo will be displayed in Blanquerna promo in the role of collaborator teaching center. The starting day of this cooperation was June the 21st, when we hosted a Blanquerna Master lecture at the SAE Barcelona conducted by reputable Catalan musician Albert Verges.

SAE Barcelona Institute participates in the first edition of Mèdit, a Mediterranean Film Festival

In the first edition of the Mediterranean Film Festival located in Ciutadella, Spain (from 8th to 12th of July), SAE Barcelona carried out an audiovisual workshop in VJ Tools: video projection and management in live. The activity taught by Carlos Lozano (the Digital Film & Animation SAE Barcelona responsible), and Txampa from VJ Spain magazine. Its main focus was to demonstrate the steps and techniques implemented in the creation process as well as the production and projection of visual contents in live using "Resolume" as the working tool. As a final practice, a presentation in a presentation in live was realised in the closing party. Furthermore, special benefits for SAE students were offered in all the festival activities, which included workshops in audiovisual dancing, storyboard, Avid editing, "The actor in Front of the Film Camera" and "How to shoot a Documentary in five Days" as well as the film festival program. Further information:

www.medit.es, www.saespain.com, www.resolume.com, www.vjSpain.com

Masterclass mit Jose Maria Barbat (Sony Music Spain)

Am 17. April veranstaltete SAE Barcelona eine Masterclass mit dem General Manager von Sony Music Spain, Jose Maria Barbat. Die Veranstaltung wurde von unserem Assistant Manager Manolo Aguilar organisiert, der den Kontakt zu Jose Maria aufgrund einer früheren Zusammenarbeit bei BMG Spain herstellen konnte. Dieser stellte sich bereitwillig den Fragen der Music-Business- und BAP-Studenten. Zentrales Thema des Vortrags waren die heute üblichen „360 Grad“-Plattenverträge, durch die große Plattenfirmen versuchen, mehr Einfluss auf sämtliche Aktivitäten ihrer Künstler zu nehmen. In einem anschließenden Meeting legten Jose Maria und Manolo den Grundstein für eine erweiterte Zusammenarbeit zwischen Sony Music Spain und SAE, von der auch zukünftige Music Business- und BAP-Studenten profitieren.

Kooperation mit der Blanquerna Stiftung

Nachdem bereits vor einiger Zeit eine Kooperation mit der Blanquerna Stiftung (Ramon Llull Universität) ins Leben gerufen wurde, um SAE noch stärker in die Universitätsinfrastruktur Barcelonas zu integrieren, kam es jetzt zu einer weiteren Vereinbarung. Demnach stellen wir den Blanquerna-Dozenten und -Studenten des Master-Studiengangs „Audiovisuelle Kommunikation“ unsere Räumlichkeiten für bestimmte Unterrichtsangebote zur Verfügung. Im Gegenzug können die Studenten des SAE Institute Barcelona die Bibliothek der Ramon Llull Universität nutzen. Zusätzlich wird das SAE Logo im Promotion-Material der Blanquerna Stiftung platziert. Bereits am 21. Juni fand eine erste Blanquerna Master-Vorlesung in den Räumen des SAE Institutes statt.

SAE Institute Barcelona nimmt beim 1. Mèdit Filmfestival teil

Beim ersten „Mediterranean Filmfestival“ in Ciutadella vom 8. bis 12. Juli führte SAE Barcelona einen Workshop zum Thema VJ Tools durch. Titel des Vortrags: „Videoprojektion und -ausführung live“. Digital Film & Animation Head Instructor Carlos Lozano und Txampa vom Magazin VJ Spain leiteten den Workshop. Im Mittelpunkt standen die verschiedenen Arbeitsschritte und Techniken im Gestaltungsprozess sowie die Live-Produktion und -Projektion visueller Inhalte mit der VJ-Software „Resolume“. Das Endergebnis des Workshops wurde auf dem Festival präsentiert. Neben dem SAE Workshop gab es bei allen Festivalevents spezielle Sonderangebote für SAE Studenten, darunter Workshops zu audiovisual Dancing, Storyboarding, Avid Editing, „Schauspieler vor der Kamera“ und „Wie drehe ich einen Dokumentarfilm in fünf Tagen“. Unsere Studenten konnten auch die Filmvorführungen im Rahmen des Festivals vergünstigt besuchen. Weitere Informationen gibt es unter www.medit.es, www.saespain.com, www.resolume.com, www.vjSpain.com.

ATHENS



Firewind drummer Mark Cross, who held a workshop on everything about drums, from first adjustments to the set to the final recordings

Seminars

Mark Cross, Firewind's drummer (past career: Helloween, Metallium, Kingdom Come and more) presented his unique drum recording workshop in a two-day session. SAE Athens students as well as the other participants had the opportunity to meet him and to attend a very exciting workshop based on drum recording and the "Heavy Metal side of the moon". Two days, eight hours, SSL Studio, basic and extended setups, skin adjusting, shells, sticks, cymbals, microphone positioning, recording techniques, today's technology and analogue tricks were some of the topics presented by our guest lecturer.

Summer Festivals

SAE Athens' crew and students participated in the most popular summer festivals in Greece, Synch Festival, Rockwave Festival and European Music Day. Synch Festival focuses on various aspects of the contemporary electronic scene. SAE students worked as stage assistants and were in charge of the live recordings for artists like Tortoise, Squarepusher, Friendly Fires and the Mathew Herbert Big Band. At the European Music Day, students from the BA class organized SAE's stage and event, while students from the DJ Class presented their mixing techniques and music taste. Finally, at the Rockwave Festival SAE's crew set up a mini stage and invited the festival's guests for a live jam session.



Students from the SAE DJ Class performing their music on stage at the European Music Day

Seminare

Mark Cross, Drummer von Firewind (davor: Helloween, Metallium, Kingdom Come und viele mehr), präsentierte einen zweitägigen Drum Recording Workshop. Athener SAE Studenten sowie andere Teilnehmer hatten die Gelegenheit, Mark Cross zu treffen und ihn während seines Workshops mit dem Titel „Heavy Metal Side of the Moon“ live zu erleben. Während der zwei Tage in unserem SSL Studio erläuterte Mark Themen wie einfache und erweiterte Drumsetups, Tuning, Trommelkessel, Sticks, Becken, Mikrofonpositionierung, Aufnahmetechniken und neue Entwicklungen sowie analoge Aufnahmetricks.

Sommerfestivals

Eine Crew aus Studenten und Mitarbeitern wirkte bei den bekannten griechischen Sommerfestivals Synch Festival, Rockwave Festival und dem European Music Day mit. Das Synch Festival ist eine Live-Plattform für verschiedene Musikrichtungen der Elektro-Szene. Die SAE Studenten arbeiteten als Stagehands und waren für die Mitschnitte der Auftritte von Tortoise, Squarepusher, Friendly Fires und der Mathew Herbert Big Band verantwortlich. Beim European Music Day organisierten die Studenten der BA Studiengänge die SAE Stage. Studenten des DJ Kurses hatten die Möglichkeit, auf der SAE Bühne ihr Können und ihre Musik zu präsentieren. Auf dem Rockwave Festival betreute die SAE Crew eine Mini-Bühne, auf der die Festival-Gäste an einer Live Jam Session teilnehmen konnten.

STOCKHOLM



Patrick Greppi, Apogee Digital EMEA Sales Representative, giving an inspiring seminar for students and visitors

Industry Partnerships

SAE Institute Stockholm along with Apogee, Propellerhead, Toontrack, Spectrasonics and Studios 301 held a seminar-day on February 7th. More than 200 visitors took part in seminars, recordings and productions. Several visitors also won prizes such as Spectrasonics Omnisphere, Toontrack software and SAE Magma Bags.



Sweden's first Spectrasonics "Omnisphere" seminar, held by Mats Granberg (Luthman Scandinavia)

Industriekooperationen

Am 7. Februar veranstaltete das SAE Institute Stockholm zusammen mit Apogee, Propellerheads, Toontrack, Spectrasonics und den Studios 301 einen Seminartag. Über 200 Besucher nahmen an Recording- und Produktions-Seminaren teil. Die Besucher hatten die Chance im Rahmen einer Verlosung ein Spectrasonics Omnisphere Software Packet, Toontrack Software und SAE Magma Taschen zu gewinnen.

Alongside this, a new partnership was initiated in early 2009 with Profile Consulting, a recruitment agency specializing in TV productions, opening yet another career-path for graduates.

Successful Graduates

SAE congratulates former student Hannah Sahlberg who apart from working as a product specialist for Digidesign, has started writing articles for one of Scandinavia's largest audio magazines MM Musikermagasinet.

We also congratulate graduates Roberto Mallard for his European tour with the entertainment production company 2Entertain and Peter Backman and Simon Lundblad for their new jobs at Eurosport.

Finally we would like to congratulate graduating EMP Students Jonatan Nilsson and Daniel Cronström for their amazing final projects, songs that won prizes by the musicstore 4Sound Stockholm at their graduation.



Recording of a Jazz Funk trio as seen from the control room of Studios 301 during a seminar day organized by SAE Stockholm

Im Frühjahr 2009 konnten wir eine neue Kooperation mit Profile Consulting ins Leben rufen. Profile Consulting ist ein auf TV-Produktionen spezialisierter Arbeitsvermittler. Die Zusammenarbeit eröffnet unseren Absolventen weitere Chancen für eine erfolgreiche Karriere.

Erfolgreiche Absolventen

Wir beglückwünschen unsere ehemalige Studentin Hannah Sahlberg, die bereits als Product Specialist für Digidesign arbeitet und seit kurzem Artikel für das Musikermagasinet, eines der größten Audiomagazine Skandinaviens, schreibt.

Ebenfalls gratulieren wir dem Absolventen Roberto Mallard zu seiner Europa-Tour mit der Produktions Firma 2Entertain sowie Peter Backman und Simon Lundblad zu ihren neuen Jobs bei Eurosport.

Last but not least möchten wir die EMP Absolventen Jonatan Nilsson und Daniel Cronström zu ihren überragenden Abschlussprojekten beglückwünschen. Mit ihren Songs gewannen die beiden diverse Preise, die vom Musicstore 4Sound in Stockholm verliehen wurden.

Stilvoll aufnehmen...

mit I-ONIX von Lexicon

- High End Komplettlösungen für moderne Aufnahmeverfahren
- Hochwertige Mikrofonverstärker und Wandler
- Digitale Ein-/Ausgänge jeweils gleichzeitig nutzbar
- Spezielle Eingänge für Gitarre und Bass
- Reichhaltiges Softwarepaket für PC und Mac: Steinberg Cubase LE4, Toontrack EZDrummer Lite, Lexicon Pantheon II VST/AU Reverb Plug-In



OXFORD



The Oxford campus is now home to a 32 fader Digidesign ICON - the 20th installed at SAE worldwide



Getting into the groove at the start of an SAE studio session

State-of-the-Art Additions

SAE Oxford has opened two new studios: Studio 3, otherwise known as the Euphonix Suite. This room, based around the "Artist Series" from Euphonix, allows intuitive control over both Logic and Pro Tools systems. It is a great mixing and editing environment for our students. The ICON ES Studio hosts a Digidesign state-of-the-art control surface dedicated to full "Hands-on" access to every aspect of Pro Tools HD. Accompanying the Icon is a full blown Digidesign HD 3 rig, linking to a Quad Core Mac Pro! This allows for more than enough power for students to get the full Pro Tools experience and will be the 20th ICON installation SAE has undertaken!! And still to come: a fully digital environment based on the famed Tascam DM 4800 console. But we're not stopping there, watch this space...

Galaxy of Guest Lecturers give Insider Tips

A galaxy of guest lecturers have been appearing at SAE Oxford, giving students insider tips on how to progress their audio careers along with some great networking opportunities. Such industry experts as star's marketer Rachel Agnew who looked after superstars Barbra Streisand, Tony Bennett, Celine Dion and Barry Manilow for Sony BMG. Chief Engineer at Studios 301 Stockholm Ian Agate, who did the string recording for the recent X Factor Christmas No. 1 hit with Alexandra Burke, choir recording for Paul Potts, drum recording with Steve Gadd and recorded an album for Universal UK in 2 days. Producer Engineer George Shilling of Lisa Stansfield, Primal Scream, Blur and Steve Winwood fame, disclosed the insider secrets to turning around recording projects on a tight time schedule. Richard Wear, managing director and founder of Interfacio Global Media Technology Recruitment described the best way to apply for jobs in the audio industry, broadening students' horizons by talking about opportunities with manufacturers and other media corporations.

SAE Oxford SSL HQ Experience

Our first year students have had the amazing opportunity to receive training at SSL's very own demo facilities in Oxford. Students have been working on both AWS 900 and Duality consoles, as well as receiving valuable training from SSL and SAE Staff.

Hochmoderne Neuanschaffungen

SAE Oxford eröffnet zwei neue Studios: Unser neues Studio 3 haben wir mit einem Euphonix „Artist Series“ Controller ausgerüstet. Über diesen Controller lassen sich Logic und Pro Tools Systeme intuitiv bedienen. Studio 3 dient als zusätzliches Mix and Edit Studio für unsere Studenten. Das ICON ES Studio beinhaltet die hochmoderne D-Control Bedienoberfläche von Digidesign. Das ICON Konzept erlaubt einen kompletten Zugriff auf alle Funktionen der Pro Tools HD Software. Das ICON Studio ist mit einem Digidesign HD3 System und einem Quad Mac Pro ausgerüstet. In dieser Kombination steht den Studenten mehr als genug Rechenleistung zur Verfügung, um die nötige Erfahrung im Umgang mit Pro Tools zu sammeln. Mit dieser Konsole hat allein SAE das 20. ICON System weltweit installiert. Ebenfalls neu hinzugekommen ist ein volldigitaler Arbeitsplatz mit einer Tascam DM 4800 Konsole. Doch es wird noch Einiges hinzukommen...

Insider Tipps von zahlreichen Gastdozenten

Zahlreiche Gastdozenten besuchten das SAE Institute Oxford, um unseren Studenten Insider Tipps für ihre Karriere zu geben. Durch Gastdozenten haben unsere Studenten zusätzlich die Chance ihre Industriekontakte über den SAE Horizont hinaus zu erweitern. Unter den Besuchern waren Branchenexperten, wie die Marketing-Fachfrau der Stars, Rachel Agnew, die für Sony BMG schon Superstars wie Barbra Streisand, Tony Bennett, Celine Dion und Barry Manilow betreute. Ebenfalls besuchte uns Ian Agate, Chief Engineer Studios 301 Stockholm, der die Streicheraufnahmen für den jüngsten Nr. 1 X Factor Weihnachts-Hit mit Alexandra Burke, Choraufnahmen für Paul Potts und Schlagzeugaufnahmen mit Steve Gadd durchführte. Darüber hinaus realisierte er die Aufnahmen für ein Universal UK Album in nur zwei Tagen. George Shilling, Producer und Engineer von Lisa Stansfield, Primal Scream, Blur und Steve Winwood gab Geheimnisse preis, mit deren Hilfe ein Recording-Projekt in einem straffen Zeitfenster bewältigt werden kann. Richard Wear, Geschäftsführer und Gründer von Interfacio Global Media Technology Recruitment, erläuterte die richtigen Bewerbungsstrategien in der Audiobranche und verhalf unseren Studenten zu einem besseren Überblick über die Jobangebote bei diversen Herstellern und Medienfirmen.

SAE Oxford Exkursion zum SSL Hauptquartier

Unsere Erstsemester-Studenten hatten die Möglichkeit, an einer Schulung in der SSL-eigenen Demoeinrichtung in Oxford teilzunehmen. Dabei konnten sie an AWS 900 und Duality Konsolen arbeiten und obendrein nützliche Tipps und Tricks von SAE- und SSL-Mitarbeitern sammeln.

SAE Tonmeister Announced at Oxford // SAE Tonmeister in Oxford angekündigt

SAE Oxford has announced the launch of the SAE Tonmeister course at Littlemore Park campus. A post-graduate Masters level programme, developed specially for SAE Graduates or industry professionals with a desire to achieve excellence in their career and continuous professional development.

Exclusive to SAE Oxford, the SAE Tonmeister is a unique hands-on program, tailored to cover key aspects of advanced sound recording. It offers a highly balanced distribution of theoretical and practical subjects, all key in forging a successful, well balanced professional.

Das SAE Institute Oxford hat die Einführung des SAE Tonmeister Kurses am Littlemore Park Campus bekannt gegeben. Dieses Master Programm wurde speziell für SAE Absolventen und andere professionell in der Tontechnikbranche Tätigen entwickelt, die nach einer anspruchsvollen Möglichkeit der Weiterbildung suchen.

Der SAE Tonmeister wird exklusiv am SAE Institute Oxford angeboten und behandelt die zentralen Themen fortgeschrittener Tontechnik. Besonderes Merkmal dieses Master Studiengangs gegenüber anderen Masterstudiengängen ist die ausgeglichene Verteilung von theoretischen und praktischen Inhalten. Die Kombination aus fundiertem theoretischem und praktischem Wissen ist die beste Grundlage für eine erfolgreiche Karriere in der Industrie.

LONDON



SAE President Tom Misner with guests at the opening night of the new SAE London facilities



A workshop "focusing" on the high-end Red Camera

Opening Party

The London campus has held its big opening night party! Over 150 guests packed into the bespoke seven-storey facility for the event, including graduates, engineers and producers, media and equipment manufacturers. Entertainment was provided by SAE students, who were VJing and DJing the night away.

New Equipment

SAE London has upgraded its Pro Tools surround post production studio by installing Euphonix MC Control and MC Mix controllers. The brand-new media controllers offer comprehensive control over Pro Tools, Logic Studio and many more software applications. This gives students better control over their surround mixes done as part of their post production project. As part of the recent equipment upgrade to the SAE London's Digital Film Program, SAE has acquired an SG Blade depth of field adapter and Nikon prime lenses. This particular piece of equipment allows mounting 35mm photography lenses to a digital camera to improve definition and depth of field control.

Eröffnungsparty

SAE London veranstaltete eine große Eröffnungsfeier! Über 150 Gäste drängten sich während des Events in dem sieben Stockwerke hohen Gebäude. Zu den Gästen gehörten Absolventen, Toningenieur, Produzenten sowie Medienfachleute und Equipment-Hersteller. Für die Unterhaltung der Gäste sorgten SAE Studenten, die die ganze Nacht als VJ's und DJ's für gute Stimmung sorgten.

Neues Equipment

SAE London hat das Pro Tools Surround Post Production Studio mit einer Euphonix MC Control und MC Mix Controllern ausgerüstet. Die brandneuen Controller erlauben eine umfassende Bedienung von Pro Tools, Logic Studio und vielen andere Software-Applikationen. Das neue Equipment ermöglicht den Studenten eine bessere Umsetzung ihrer Surroundmischungen, die Teil ihrer Postproduction-Projekte sind. Im Filmbereich haben wir das vorhandene Equipment um einen SG Blade Tiefenschärfeadapter und neue Nikon Linsen erweitert. Mit dem neuen Equipment sind die Studenten in der Lage, 35mm Fotolinsen auf einer digitalen Kamera zu verwenden. Dadurch wird eine Verbesserung der Schärfe und der Tiefenschärfe erreicht.



MC Mix and MC Control by Euphonix in combination with Pro Tools



Lecturer Carl Schoenfeld and SAE London Students outside the red carpet at the Cannes Film Festival



SAE Cannes Film Festival Dinner

RED Camera Workshop

In June SAE Digital Film students had the unique opportunity to follow a workshop on one of the most rumored highend cameras of today's Digital Film Industry. The RED Camera is changing digital filmmaking because of the incredible quality/price ratio; offering full 35mm film quality footage at a lower price than the same level cameras the RED Camera is slowly taking over the high end film industry.

RED Kamera Workshop

Im Juni hatten SAE Filmstudenten die Gelegenheit an einem Workshop über die umstrittenste High-End Kamera der heutigen digitalen Filmindustrie teilzunehmen. Die RED Kamera verändert das digitale Filmen aufgrund eines unglaublichen Preis-/Leistungsverhältnisses. Mit einer 35mm Filmqualität und einem im Vergleich zu anderen Kameras dieser Qualität niedrigeren Preis ist die RED Kamera immer weiter auf dem Vormarsch in der Filmindustrie.

Students at the Cannes Film Festival

This year again a group of Film Making Degree students from SAE London attended the international Cannes Film Festival. Our students returned from the festival with unique insights, plenty of new professional contacts and lack of sleep.

Studenten bei den Filmfestspielen in Cannes

Auch in diesem Jahr konnte eine Gruppe Filmstudenten des SAE Institute London die internationalen Filmfestspielen in Cannes besuchen. Unsere Studenten kehrten mit einmaligen Eindrücken, einer Menge neuer Kontakte und Schlafmangel zurück.

LIVERPOOL



Professional musician Ryan Forrest lecturing a Masterclass on tuning and recording drums

Guest Lecture – Andy Munro (Munro Acoustics)

One of the worlds leading acousticians and studio builders, Andy Munro came to SAE Liverpool to deliver a fantastic guest lecture. Andy's credit list reads like the who's who in the music industry, from private studios for artists such as U2 and Phil Collins to world renowned studios such as Pinewood and Sphere Studios.

Two-day Seminar on Stereo and Multichannel Microphone Array Design with Michael Williams

Delivering two fantastically insightful lectures and a whole day of workshops, students covered Mike's earlier work on stereo microphone arrays as well as his latest work on multichannel microphone array design including his latest technique that was released in his latest AES paper. The workshops allowed students to experience a 7.0 system and recordings made with his MAGIC array, followed by discussions and Q&A sessions. Michael Williams has contributed numerous publications through the AES on the subject such as "The unified Theory of Microphone Systems for stereophonic Sound Recording" and "Stereophonic Zoom". He started his professional career at BBC Television Studios in London in 1960 and has since been actively involved in researching, publishing and lecturing audio.

Students Engineer Twestival in Liverpool

24 hours of music across 175+ cities, using the power of Twitter, Twestival raised money for the 1.1 billion people in the world who can't access drinking water. The Twestival event in Liverpool was held at the Leaf Café & Bar and what an excellent night it was! Sean Dalby and Charel Van Rensburg, students following the Audio Engineering Diploma with the guidance of SAE Lecturer Douglas Barr engineered the event, which featured Sparkwood & 21, 6ix Toys and The Lapis.

Drum Tuning and Recording Masterclass with Ryan Forrest

Audio Engineering students attended what is now a twice yearly fixture at SAE Liverpool. Masterclass workshops with Ryan Forrest on drums, drum tuning and recording techniques. Starting the day learning about the instrument, students had the opportunity to hear the variations in sound possible though different drum types, tunings and kit combinations, as well as learning drum tuning techniques. The afternoon consisted of recording techniques for a variety of musical genres. Ryan has been playing professionally since he was fourteen which has led him to play with amongst others internationally renowned artist Finley Quaye, home-grown artist Lewis Taylor and foreign stars Spooks and Marco Quelhas. He has performed at all the major UK and European festivals and UK venues and appeared on TV shows such as MTV, Top of The Pops, Jools Holland, CDUK, Pepsi Chart Show, The Priority and Canal + to name a few.

Listed below are some of the drummers Ryan has looked after or been drum tech for. Chad Smith – Red Hot Chili Peppers; Dennis Chambers – (fusion great), Michael Brecker, Santana, Steely Dan, P-Funk; Tico Torres – Bon Jovi; Virgil Donatti – Steve Vai; Omar Hakim – Madonna, Chic



Acoustician and studio builder Andy Munro @ SAE Liverpool

Gastvortrag von Andy Munro (Munro Acoustics)

Andy Munro, einer der weltweit führenden Akustiker und Studiobauer besuchte uns und hielt einen spannenden Vortrag zu zentralen Fragen seines Fachgebiets. Zu Andys Kunden zählt das "Who is Who" der Musikindustrie und in seiner Credit List finden sich Künstler wie U2 und Phil Collins sowie die weltbekannten Pinewood und Sphere Studios.

Zweitätiges "Stereo and Multichannel Microphone Array Design" Seminar mit Michael Williams

Während zwei sehr informativen Unterrichten und einem ganztägigen praktischen Workshop behandelte Michael sowohl seine älteren Projekte zum Thema Stereo Microphone Arrays sowie auch seine aktuellen Mehrkanal Microphone Array Techniken, die er schon in seinem letzten AES Fachartikel behandelt hatte. Im Workshop konnten die Studenten mit einem 7.0 Mehrkanal Surround System und dem von Michael entwickelten MAGIC Array arbeiten. Anschließend folgten eine Diskussionsrunde sowie eine Fragerunde. Michael Williams hat diverse Artikel in Zusammenarbeit mit der AES veröffentlicht, darunter zum Beispiel, "The unified Theory of Microphone Systems for stereophonic Sound Recording" und "Stereophonic Zoom". Er begann seine Karriere 1960 bei der BBC in London und ist seit dieser Zeit auch in der Forschung sowie als Autor und Dozent tätig.

Studenten betreuen Twestival in Liverpool

Mit Hilfe von Twitter bot Twestival 24 Stunden Musik in über 175 Städten weltweit. Twestival sammelte Spenden für die 1.1 Milliarden Menschen auf der Welt, die keinen eigenen Zugang zu Trinkwasser haben. In Liverpool wurde Twestival im Leaf Café & Bar Club veranstaltet. Sean Dalby und Charel Van Rensburg, beide SAE Audio Diploma Studenten standen unter der Anleitung von SAE Dozent Douglas Barr für die Bands Sparkwood & 21, 6ix Toys and The Lapis am Mischpult.

Drum Tuning und Recording Masterclass mit Ryan Forrest

Unsere Audio Engineering Studenten besuchten einen Masterclass Drum Workshop mit Ryan Forrest. Der Workshop hatte den Titel, "Drum Tuning and Recording Techniques" und wird, ab sofort zwei Mal im Jahr stattfinden. Zu Beginn des Tages drehte sich alles um unterschiedliche Trommel Typen, das Tuning und Set-Zusammenstellung sowie deren klangliche Variationen. Der Nachmittag beinhaltete unterschiedliche Aufnahmetechniken für diverse musikalische Genres. Ryan ist seit seinem 14. Lebensjahr professioneller Schlagzeuger und hat bereits mit international bekannten Künstlern wie Finley Quaye, Lewis Taylor, Spooks und Marco Quelhas gespielt. Er ist auf allen großen britischen und europäischen Festivals sowie in TV Sendungen wie MTV, Top of the Pops, Jools Holland, CDUK, Pepsi Chart Show, The Priority und Canal + aufgetreten, um nur einige zu nennen.

In der folgenden Liste einige Schlagzeuger, die Ryan als Drum Tech betreute: Chad Smith – Red Hot Chili Peppers; Dennis Chambers – (fusion great) Michael Brecker, Santana, Steely Dan, P-Funk; Tico Torres – Bon Jovi; Virgil Donatti – Steve Vai; Omar Hakim – Madonna, Chic

In Session with ... Ian Agate

Another of SAE Liverpool's "In Session with ..." series took place on Friday 12th July. Students were joined by Ian Agate, who is an SAE graduate from a few years back. Ian is an Engineer based in Studios 301 Stockholm who has racked up numerous chart successes in his career. Only last year he recorded a 23-piece string section for the chart-topping song "Hallelujah", for X Factor winner Alexandra Burke. Amongst many Swedish and International artists, he also recorded for Westlife and Paul Potts. Using examples and multitracks from projects that he has been involved in, he gave a superb lecture on the role of the Tracking Engineer; together with techniques he has used and developed over the years. Students were enthralled at the audio examples, which included recordings with drummer Steve Gadd.



Ian Agate "In Session" on the NEVE console in SAE Liverpool's Studio 1

In Session with ... Ian Agate

Eine weitere Ausgabe unserer „In Session with ...“ Serie fand am Freitag, den 12. Juli, statt. Unsere Studenten wurden diesmal von SAE Absolvent Ian Agate besucht, der mittlerweile Manager und Haus-Engineer in den Studios 301 in Stockholm ist. Er hat bereits an unzähligen Chart-Erfolgen mitgearbeitet. Letztes Jahr nahm Ian ein 23-köpfiges Streichorchester für den Hit „Hallelujah“ von X Factor Gewinnerin Alexandra Burke auf. Neben vielen schwedischen und internationalen Künstlern arbeitete Ian auch an den Alben von Westlife und Paul Potts. Anhand von Mehrspurtaufnahmen der Projekte, an denen Ian gearbeitet hat, demonstrierte er den Studenten die Aufgaben des Tracking Engineers und erklärte bestimmte Methoden und Techniken, die er über die Jahre entwickelt hat. Die Studenten waren von den Audiobeispielen begeistert unter denen sich auch Aufnahmen mit dem weltklasse Schlagzeuger Steve Gadd befanden.



Students listening to Mike's MAGIC Array 7.0 recordings

Left to right: College Manager Gavin Attard, Lecturer Douglas Barr and Head Lecturer Philip Ramge / In front: experienced audio engineer and author Michael Williams

GLASGOW

A Night to remember

The SYNC'D event, a night to remember, with some of Glasgow's top bands playing to a packed house at the city's Classic Grand venue. As SAE's own Andy Jackson brought the house down, performing his DJ skills with an astounding compilation of floor fillers that set the dance floor alight, while the large projector screen showed off students' achievements – a series of short films alongside course work from the graphic design students. The highlight of the evening was marked by the graduation ceremony with students getting a rapturous applause as they took to the stage to receive their presentations from Glasgow manager Tommy Wylie and Head Film Lecturer Jon McKellan. A special word of thanks goes to Jon McKellan and Paul Allison for the planning and execution of this superb event. Thanks are also extended to the entire Glasgow staff and selected students who along with the bands contributed time and effort into making the event a night to remember! The excitement of the evening was filmed by our students – so look out for a video of that on the website soon!

Staff and Students in the News

SAE Glasgow graduate Kevein Burleigh has been featured in Sound on Sound, highlighting his FOH engineering work with Columbia-signed band Glasvegas. He produced their early demo recordings at Glasgow's Central Sound Studios and has travelled to Transylvania to record the band's latest album, "A Snowflake Fell". Our Audio Lecturer Andy Jackson has been touring with Horse on her "Coming Up For Air" tour as FOH engineer. With staff, Jon McKellan, Paul Allison and Omar Khan starting work on a commemorative DVD production for Tannoy UK, documenting the company's legendary history. Also in the news, SAE Film and Audio students assisted Glasgow-based production company Retrocausal in filming the band Hip Parade's homecoming concert at Glasgow's Classic Grand venue. Hip Parade, recently shot to fame in Channel 4's Unsigned Band show and have just completed their sell out UK tour. Doug Barr is announced as the new degree head lecturer for SAE Glasgow's Degree Program starting this year. Doug an experienced Audio Lecturer was previously at SAE Liverpool.

A Night to remember

Einige der besten Bands Glasgows spielten bei unserem SYNC'D Event im „The Classic Grand“. Ein Abend, an den wir uns sicher noch lange erinnern werden. SAE Mitarbeiter und DJ Andy Jackson brachte mit seinem Auftritt Stimmung in die Bude und sorgte für eine gut gefüllte Tanzfläche, während gleichzeitig auf einer großen Leinwand Studentenprojekte gezeigt wurden, darunter Kurzfilme der Filmstudenten und Kursprojekte der Graphic Design Studenten. Highlight des Abends war die offizielle Zeugnisvergabe bei der unsere Absolventen mit ohrenbetäubendem Applaus empfangen wurden, als sie ihre Geschenke und Zeugnisse von SAE Glasgow Manager Tommy Wylie und Film Hauptdozent Jon McKellan überreicht bekamen. Ein besonderer Dank gebührt Jon McKellan und Paul Allison, die dieses einzigartige Event organisierten und koordinierten. Ein weiterer Dank gilt dem SAE Glasgow Team sowie den beteiligten Studenten und Bands, durch deren Hilfe und Engagement die Veranstaltung lange Zeit in Erinnerung bleiben wird. Der Abend wurde von einigen unserer Studenten filmisch festgehalten, also schaut ab und zu auf unsere Website und haltet Ausschau nach einem Video.

Mitarbeiter und Studenten News

Unser Absolvent Kevin Burleigh wurde vom Sound on Sound Magazine gefeatured. Dieses war von seinen Live Mixing-Fähigkeiten beeindruckt die er mit der bei Columbia Records unter Vertrag stehenden Band Glasvegas unter Beweis stellte. Kevin produzierte im Central Sound Studio Glasgow die ersten Demos der Band und reiste für die Aufnahmen des aktuellen Albums der Band ("A Snowflake Fell") nach Transylvanien. Audio Dozent Andy Jackson war als FOH-Engineer bei der „Coming up for Air“ Tour von „Horse“ mit am Start. Unsere Mitarbeiter Jon McKellan, Paul Allison und Omar Khan haben die Arbeit an einer DVD über die Firmengeschichte des Audioherstellers Tannoy begonnen. SAE Film- und Audio-Studenten assistierten der Produktionsfirma Retrocausal aus Glasgow beim Konzertmitschnitt der Band Hip Parade im „The Classic Grand“. Hip Parade sind durch einen Auftritt in der Show „Unsigned Band“ von Channel 4 über die Grenzen Glasgows hinaus bekannt geworden und das Konzert im The Classic Grand Club war das letzte ihrer ausverkauften UK Tournee. Doug Barr wird Kursleiter für unseren neuen Bachelor Studiengang, der dieses Jahr zum ersten Mal in Glasgow angeboten wird. Doug ist ein erfahrener Dozent und wechselt vom SAE Institute Liverpool zu uns.

LJUBLJANA



Tom DeClerque on Digital Djing using Native Instruments` Traktor PRO

Spring "Battle of the Bands"

SAE Ljubljana closely cooperated at two different events in spring, with Škisova tržnica and YoungGunzTour. The aim of both events was giving a chance to unknown bands to prove themselves. The winner of this year's Škisova tržnica was a band called Mit and YounGunzTour was taken by Cojones, however SAE Ljubljana was most impressed by the band Grimmski. And our contribution to the bands: this autumn are producing a full acoustic album in our studios with Mit and a single with Grimmski.

Age of Deejays with Tomy DeClerque

Tomy DeClerque who was a chosen "Producer of the Year 2008" by DJ Umek – worlds top 50 DJ, gave us an excellent presentation on Digital DeeJaying by demonstrating the creative use of Traktor PRO with the latest NI Maschine. This workshop took place in September again.

The sE Electronics sE4 Stereo Pair goes to ...?

The search for a lucky winner closed down on 15th of July. We have received hundreds of inquiries and all of them participated in the prize competition. All you had to do is inquire for our free informational brochure. The randomly chosen winner is Filip Vrtarić from Motovun, Croatia. Congratulations! I hope you make a good use of the microphones.



"Mit" performing at the finals of the Škisova tržnica battle of the bands

Battle of the Bands

SAE Ljubljana unterstützte die Veranstaltungen Škisova tržnica und YoungGunzTour. Das Ziel beider Veranstaltungen besteht darin, mehr oder weniger unbekannt Bands einen professionellen Rahmen zu bieten, um sich live zu beweisen. Die Gewinnerband beim Škisova tržnica Festival heißt „Mit“ und bei der YounGunzTour war die Band „Cojones“ siegreich. Am meisten beeindruckt war das Team von SAE Ljubljana allerdings von der Band „Grimmski“. Im Herbst 2009 werden wir im Rahmen unseres Beitrages ein Akustikalbum mit der Band „Mit“ sowie eine Single mit der Band „Grimmski“ produzieren.

Age of Deejays mit Tomy DeClerque

Tomy DeClerque, der von Top50 DJ „Umek“ als Producer des Jahres ausgezeichnet, präsentierte am SAE Institute Ljubljana einen Workshop rund ums digitale DeeJaying. Der Schwerpunkt der Demonstration lag auf der kreativen Nutzung von Traktor PRO. Der Workshop fand im September erneut statt.

The sE Electronics sE4 Stereo Pair goes to ...?

Am 15. Juli hatte die Suche nach einem Gewinner ein Ende. Mit hundert Teilnehmern war die Resonanz auf das Gewinnspiel enorm hoch. Teilnahmebedingung war lediglich die Anforderung von kostenlosem SAE Infomaterial. Der glückliche Gewinner heißt Filip Vrtarić aus Motovun in Kroatien. Wir hoffen, Du kannst die Mikrofone gut gebrauchen.

PARIS



Creative Sound Design Exchange 2009 (left to right): panel discussion; visitors and one of the exhibitors in a technical discussion about guitar recording; lots of helping explanations on sound equipment were given by the attending companies

500 Visitors at the first Creative Sound Design Exchange

The first Creative Sound Design Exchange, which was held on May 12th and 13th in the premises of SAE Institute in Paris, has inaugurated a new "genre" in the small world of pro audio events. Particularly welcome in this recession period and organised by RealisaSon Magazine in partnership with SAE Institute France, with the strong support of voluntary students of SAE Institute, this first meeting was widely acclaimed by all exhibiting participants: Audio Addict (Josephson, AL.SO, Tube-Tech, Anamod, Flea, Crowley & Tripp, ...), Audio2, Audio-Technica, Digidesign, Roland System Group, S2CEB, SCV Audio (AKG, Lexicon, Pyramid, ...), Sennheiser, Tapages, Yamaha. During these two days, conferences were held in French and in English, with high profile audio people: Wes Dooley (AEA), Mikkel Nymand (DPA), Philippe Vandendriessche (sound engineer for the film industry), Yves Jaget (sound engineer for studio and live music with "Le Voyageur": Pink Floyd, Sting, Tina Turner, Zappa, ...) among others. The purpose of these two days of workshops, product

500 Besucher beim ersten Creative Sound Design Exchange

Am 12.-13. Mai fand auf dem Gelände des SAE Institute Paris der erste Creative Sound Design Exchange statt. Die innerhalb des Audiosektors fachübergreifende Veranstaltung ist für Frankreich ein Novum. In den zwei Tagen wurden zahlreiche Workshops, Produktdemonstrationen und Praxis-Sessions präsentiert. Das Ziel der Veranstaltung besteht darin, die in unterschiedlichen Jobpositionen tätigen Sound Engineers (Recording, Mixing und Editing) aus allen Fachbereichen (Musik, Broadcast, Film, Live Sound) an einen Tisch zu bringen. Die Veranstaltung wurde vom RealisaSon Magazin in Kooperation mit SAE Institute Frankreich organisiert und unsere Studenten halfen tatkräftig bei der Durchführung mit. Auch die Beteiligten Aussteller begrüßten die Veranstaltung, die gerade in Zeiten der Rezession eine gute Möglichkeit bot das eigene Know-how zu präsentieren. Auf der Ausstellung waren Firmen wie Audio Addict (Josephson, AL.SO, Tube-Tech, Anamod, Flea, Crowley & Tripp ...), Audio2, Audio-Technica, Digidesign, Roland System Group, S2CEB, SCV Audio

demonstrations and "hands on" sessions was to bring the community of sound engineers (caption, recording, mixing and editing) of all disciplines (music, broadcast, film, live sound) together. A second edition of Creative Sound Design Exchange is planned for 2010. All conferences have been podcasted by the Audiopeople Associative Group and are available on line (www.audiopeople.fr) since July 2009.



"Can it be all so simple?" – presentation of a vintage ribbon mic and some knowledge about different polar patterns

(AKG, Lexicon, Pyramix ...), Sennheiser, Tapages und Yamaha vertreten. Während der zwei Tage fanden Konferenzen mit bekannten Persönlichkeiten aus der Audio-Branche statt. Gäste waren unter anderem WesDooley(AEA),Mikkel Nymand (DPA), Philippe Vandendriessche (Sound Engineer in der Film-industrie), Yves Jaget (Sound Engineer für Studio und Live Musik bei „Le Voyageur“: Pink Floyd, Sting, Tina Turner, Zappa; ...); um nur einige zu nennen. 2010 ist eine zweite Ausgabe des Creative Sound Design Exchange geplant. Alle Konferenzen wurden von „Audiopeople“ mitgeschnitten und sind seit Juli unter www.audiopeople.fr als Podcast erhältlich.

MILAN



Staff Member controlling the sound in our big NEVE Studio



Part of the SAE Live Class during a performance

SAE Milan becomes Ableton Live "Certified Training Center"

We are proud to announce that SAE Milan has become the first Italian Ableton Live Certified Training Center. Achieving this goal has been the natural consequence of the intensive work of Iacopo Tacchi (SAE Milan Marketing Manager) and Marcello Ruggiu (EMP lecturer and Ableton Certified Trainer) concerning SAE Live Class. This experience had been quintessential on building our solid background using Live as our main tool during our EMP and DJ Techniques courses. SLC artists performed a live set during the latest Maximal Festival, sharing the venue with artists like Derrick May, Kevin Saunderson, Dave Clarke and others.

Seminars

SAE Milan recently launched a pilot program of music production as part of its extra curriculum activities. The project aims to provide students with an in-depth understanding of both the creative elements and the business/marketing practices of contemporary music productions. Having secured collaborative alliances with industry partners, a music compilation containing the best work of the lab will be released in the Italian market later on this year. Working closely with head lecturers and industry guests, some 60 people have been involved (and many more will be in the year to come) in several activities along the entire music value chain.

SAE Mailand wird „Certified Training Center“ für Ableton Live

Das SAE Institute Mailand ist das erste zertifizierte Ableton Live Schulungszentrum Italiens. Dieser für uns sehr wichtige Umstand ist das Resultat der intensiven Arbeit von Iacopo Tacchi (Marketing Manager SAE Mailand) und Marcello Ruggiu (EMP Dozent und zertifizierter Ableton Ausbilder). Ableton Live ist eines der essentiellsten Tools in unseren EMP und DJ Techniques Kursen und mit der Zertifizierung wollen wir unser hohes Ausbildungsniveau weiter steigern.

Seminare

SAE Mailand hat vor kurzem ein Pilotprogramm im Bereich Musikproduktion ins Leben gerufen. Dieses Programm ist ein Zusatzangebot zu unserem regulären Lehrplan und ist darauf ausgelegt, den Studenten ein tieferes Verständnis für sowohl die kreativen als auch die geschäftlichen und Marketingrelevanten Gesichtspunkte einer heutigen Musikproduktion zu vermitteln. Über Kooperationen mit Industriepartnern wird Ende dieses Jahres eine Musik-Compilation mit den besten Studentenprojekten des Programs auf dem italienischen Markt veröffentlicht. Durch eine enge Zusammenarbeit mit den Hauptdozenten und Gästen aus der Industrie konnten mehr als 60 Studenten (und im Laufe des Jahres werden es noch mehr) bei unterschiedlichsten Prozessen und Jobs innerhalb der gesamten Wertschöpfungskette der Musikbranche involviert werden.



Wir sind hier

auf der SAE Alumni Convention Special am 15. - 16. Oktober 2009 in Berlin ...
... testet und hört selbst auf unserem Stand Nr.11 im Convention Center /EG



International News

USA



Drum and bass recording session with Jeff Friedl and Matt McJunkins

Atlanta

Students got first-hand exposure to how Bryan Michael Cox and Kendrick Dean create and develop songs for today's mega artists. In these exclusive SAE sessions, they honed in the melody and lyrics for a song created entirely during the SAE LIVE SESSIONS. To date, this series has had over 50,000 views via the web. SAE Atlanta also hosted the Redbull Music Academy with Atlanta based Maestro producing and faculty member Scott Kieklak engineering. SAE faculty Scott Kieklak and Josh Grau demonstrated the ins and outs of recording electric guitars both acoustically and using IK Multimedia's Amplitube as a part of the SAE / IK Guitar Masterclass series. And a special congratulation given during the recent graduation at the Hard Rock Café Atlanta. Students were acknowledged for all their hard work and dedication in a celebration including a keynote address by Glenn Schick of Glenn Schick Mastering.

Los Angeles

Vincent Di Pasquale, SAE Alumnus and multi-platinum producer visited SAE LA to show students his own tips and tricks for remixing. The workshop, which was co-sponsored by Euphonix, was a great success and Vince gave his tips and tricks for remixing songs using Logic and the Euphonix MC Control. Jeff Friedl and Matt McJunkins, drummer and bass player for Pucifer provided an in-depth look at the art of recording drums and bass in Studio B. And on July 19th, the LA campus presented Hop Fu featuring BeatBox Theater with JASE Beatboxer at Cinespace Hollywood. It was a rousing night as instructor, Jay Borland, showcased his amazing beatbox skills.

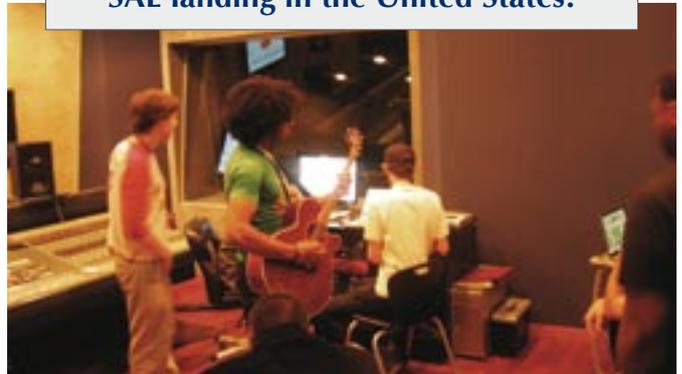
Miami

Matt Knobel, Director and Chief Engineer of the Lenny Kravitz owned Setai Recording will be joining SAE Miami students and alumni on the 14th of August to discuss his history in the field of Audio Engineering. Mr. Knobel runs a highly successful studio in the Miami arena and has worked with a number of accomplished artists and engineers.

Nashville

Nashville welcomes new Director, Chuck Moore, into the fold. The Neve Genesys was recently unveiled to students, alumni and Music City's audio community during an AES hang event. Legendary producer/engineer, Bob Bullock, (Shania Twain, Reba McEntire, George Strait, Tanya Tucker, Patty Loveless, Jimmy Buffet) stopped by to give a lecture on what it takes to be a good assistant engineer. C. Michael Brae, CEO-Chairman of Hitman Records Inc., gave a remix production seminar with special guest Mac Mone from Digital Underground. C. Michael Brae dropped in a week later and gave students a lesson in radio commercial production.

2009 marks the 10-year Anniversary of SAE landing in the United States!



Red Bull Music Academy Atlanta: recording of guitars

Atlanta

In exklusiven SAE Sessions demonstrierten Bryan Michael Cox (Usher, Mariah Carey, ...) und Kendrick Dean (Chris Brown, Kelly Rowland, ...) unseren Studenten, auf welche Art und Weise sie ihre Songs für die Superstars produzieren. In ihren Seminaren bearbeiteten sie Melodie und Text eines Titels, der während der SAE Live Session entstanden war. Ihre Version des Songs wurde über 50.000 Mal im Internet angeklickt. SAE Atlanta beherbergte auch die Red Bull Music Academy mit dem aus Atlanta stammenden Produzenten und SAE Dozenten Scott Kieklak. Er und Josh Grau (ebenfalls SAE Dozent) demonstrierten während der SAE / IK Multimedia Guitar Master Class Tipps und Tricks zum E-Gitarren Recording sowohl akustisch als auch mit Amplitube. Bei ihrer Abschlussfeier im Hard Rock Café Atlanta gab es für unsere Studenten besonderes Lob von Mastering Engineer Glenn Schick der ihre harte Arbeit und ihr Engagement in seiner Rede hervorhob.

Los Angeles

Der SAE Alumni und mehrfach mit Platin ausgezeichnete Producer Vincent di Pasquale besuchte das SAE Institute LA und gab bereitwillig praktische Tipps und Tricks zum Thema Remix. Der Workshop fand in Kooperation mit Euphonix statt und war ein voller Erfolg. Für das Seminar wurden Vince ein Euphonix MC Controller und Logic Pro zur Verfügung gestellt. Jeff Friedl (Schlagzeug) und Matt McJunkins (Bass) von Pucifer demonstrierten in unserem Studio B Wege zu perfekten Bass- und Schlagzeugaufnahmen. Am 19. Juli präsentierte das SAE Institute LA im Cinespace Club in Hollywood das „Hop Fu featuring BeatBox“ Theater mit dem Beatboxer JASE. Es war ein mitreißender Abend, vor allem als SAE Dozent Jay Borland seine beeindruckenden Beatbox-Fähigkeiten unter Beweis stellte.

Miami

Der Geschäftsführer und Chief Engineer der Setai Recording Studios, Matt Knobel kam am 14. August bei uns vorbei und stand unseren Studenten und Alumni Rede und Antwort. Matt Knobel betreibt in Miami das sehr erfolgreiche Setai Recording Studio, dessen Inhaber Lenny Kravitz ist. Matt hat bereits mit einer Reihe von etablierten Künstlern und Toningenieuren zusammengearbeitet.

Nashville

Wir begrüßen unseren neuen Manager Chuck Moore auf das Herzlichste. Während einer AES Veranstaltung im SAE Institute Nashville wurde unsere neue NEVE Genesys Konsole allen Studenten, Alumni und den Interessierten aus der Audio-Community präsentiert. Der Producer und Toningenieur Bob Bullock (Shania Twain, Reba McEntire, George Strait, Tanya Tucker, Patty Loveless, Jimmy Buffet) kam zu Besuch und hielt einen Vortrag über die Eigenschaften eines guten Assistant Engineers. C. Michael Brae, der Geschäftsführer von Hitman Records Inc., hielt ein Remix Seminar mit Special-Guest Mac Mone von Digital Underground. Eine Woche später war C. Michael Brae erneut zu Besuch und hielt einen Vortrag über Hörfunkwerbung.



Nashville welcomed Hip Hop legend Mac Mone (Digital Underground) for a Remix Production Seminar



Producer and engineer Neil Dorfsman, winner of multiple Grammy Awards, at SAE New York



Jay Messina in the middle of his "disciples" in the NEVE 88R Studio at the NYC SAE Institute

New York

Jay Messina, who has worked with Aerosmith, Cheap Trick, Kiss and The Rolling Stones, among others, shared some engineering, mixing and producing tips in our NEVE 88R control room. Neil Dorfsman was back at SAE NYC for a production/engineering workshop with Audio students. Neil brought in several of his sessions, demonstrated and discussed the techniques used for the recordings. Neil is a 4-time Grammy winner and has worked with Björk, The Rolling Stones, Dire Straits, Sting, Paul McCartney and many others. Sirius radio also hosted many students from SAE NYC for a tour that included a peek at Howard Stern's legendary studio. The tour was hosted by Chris Gibbon, Senior Manager - Studio Operations.

San Francisco

San Francisco has been finishing up its final acoustical treatment on six fantastic new recording studios. It's being designed and installed by DP Stearns, responsible for building Skywalker Ranch for George Lucas. Students studying on the Audio Technology Program have tons of studio time with the newly installed consoles and outboard equipment to develop their studio skills. Remix Hotel will be returning to San Francisco, and of course, it will be hosted at the new campus on October 22nd & 23rd.

New York

Recording Engineer Jay Messina, der schon mit Aerosmith, Cheap Trick, Kiss und den Rolling Stones gearbeitet hat, gab in unserer NEVE 88R Regie einige Tipps zu Recording und Mixdown. Neil Dorfsman besuchte erneut das SAE Institute in NYC und hielt einen Production/Engineering Workshop für unsere Audiostudenten. Dazu brachte er einige seiner Sessions mit und erörterte die verwendete Aufnahmetechnik. Neil hat bereits vier Grammys gewonnen und mit Künstlern wie Björk, The Rolling Stones, Dire Straits, Paul McCartney und vielen anderen gearbeitet. Einige unserer Studenten hatten die Gelegenheit, an einer Exkursion zu Sirius Radio teilzunehmen. Höhepunkt der Exkursion war die Besichtigung des legendären Studios von Radiotalker Howard Stern. Chris Gibbon, Senior Manager, of Studio Operations bei Sirius leitete die Besichtigung.

San Francisco

In San Francisco werden gerade die letzten Akustik Maßnahmen an den sechs neuen Aufnahmestudios abgeschlossen. Bau und Design wurden von DP Stearns übernommen, der auch schon für den Bau der Skywalker Ranch von George Lucas verantwortlich war. Mit den neu installierten Mischpulten und dem Outboard Equipment haben unsere Studenten jede Menge Möglichkeiten, ihre Fähigkeiten zu verbessern. Die Veranstaltung Remix Hotel gastiert am 22. und 23. Oktober auf dem neuen Campus des SAE Institute San Francisco.



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

MAKE MUSIC

Ableton Suite 8 and Ableton Live 8

For movies, more info and a free 14-day license, visit: www.ableton.com

AUSTRALIA



Dave Patrick, SAE Melbourne Staff, with the "Midas" touch that really let the bands rock at the Splendour in the Grass Festival



Getting every clap of the audience on camera for their clips - the SAE Film Crew

It's the middle of winter in Australia, and believe it or not, it can actually get cold down under - and with cold we mean 10 degrees... so don't feel too sorry for them :-)- but our colleagues and students from SAE Institute Australia have been working hard to not only keep themselves warm during the winter months, but many others as well with exciting new projects and developments... for instance:

My School Act

SAE Institute Australia, in association with Sony Music Australia, Channel V, Nokia and our own Qantm College and Studios 301, is proud to announce the partnership with My School Act (www.myschoolact.com), an exciting new national competition that will search for Australia's freshest undiscovered musical talents and promising filmmakers. Where the winners will receive ultimate exposure and an amazing chance to kick-start their career and will help set them on the road to stardom!



My School Act

SAE Australia ist in Zusammenarbeit mit Sony Music Australia, Channel V, Qantm College sowie Studios 301 eine Partnerschaft mit My School Act (www.myschoolact.com) eingegangen. My School Act ist ein völlig neuer Wettbewerb der

auf der Suche nach unentdeckten und vielversprechenden Talenten in der Musik- und Filmbranche ist. Die Gewinner erhalten die bestmögliche Förderung durch die Partnerfirmen und haben so die einmalige Chance, ihre Karriere zu beschleunigen und in ganz neue Bahnen zu lenken.

SAE sponsors Splendour in the Grass Festival

The much-anticipated two-day event, whose line-up included legendary acts like The Specials, but also new legends such as Bloc Party and MGMT is held almost directly across the road from the beautiful Byron Bay SAE campus. Of course it would be great to go and party on festivals like that, but more importantly, SAE students were given the unique opportunity to work backstage to help with the filming and the sound of the festival... Of course a fantastic learning experience, but being surrounded by good music and famous people ain't bad either. :-)

But it wasn't just students that were shining at the festival, SAE Melbourne staff member Dave Fitzpatrick was showing off his skills at the festival as a Mixing Engineer, something he has been doing with increasing success at Australia's most prestigious festivals... another fine example of the high quality that SAE Australia brings to music lovers anywhere.

More News

SAE Perth recently hosted a vibrant evening of music, movies and industry networking, held at the city's Universal Bar for our SAE Perth alumni as well as other guests. A mini visual arts festival showcasing some of Perth's freshest and upcoming talents. DJ's and acoustic acts entertained the crowds in the main bar... the guys in Perth sure know how to party.

Byron Bay audio student Angus Fitz-Bugden, recently had the fantastic opportunity to assist in recording Grinspoon's new album as part of his work experience at Studios 301, the commercial production arm of SAE Institute.

SAE sponsors Splendour Grass Festival

Das zweitägige Festival fand auf der Wiese gegenüber des SAE Institute Byron Bay statt. Mit Künstlern wie The Specials, Bloc Party und MGMT war auch die diesjährige Ausgabe hochkarätig besetzt. Natürlich ist es immer schön, auf einem Festival zu feiern, aber für uns und unsere Studenten war es eine hervorragende Möglichkeit, hinter den Kulissen ton- und bildtechnisch mitzuarbeiten. Selbstverständlich stellt solch eine Veranstaltung eine gute Gelegenheit dar, Erfahrung in der Praxis zu sammeln. Doch gleichzeitig auch noch gute Musik zu hören und berühmte Leute zu treffen ist auch nicht schlecht :-).

Aber nicht nur die Studenten arbeiteten kräftig mit, auch Dave Fitzpatrick, Mitarbeiter des SAE Institute Melbourne, stellte seine Fähigkeiten als FOH-Engineer unter Beweis. Dave wird als FOH Engineer immer erfolgreicher, was seine zahlreichen Engagements bei den bekanntesten Festivals Australiens zeigen.

Weitere Neuigkeiten

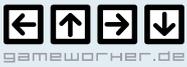
Das SAE Institute Perth veranstaltete in der Universal Bar in Perth eine große Party. Alumni, Studenten und Gäste nutzten den Abend zum Netzwerken oder einfach nur zum Feiern. Der Abend bot unverbrauchten und neuen Gesichtern der Filmkunst- und Musikszene Perths die Möglichkeit, sich einem großen Publikum zu präsentieren. Für die Unterhaltung der Gäste sorgten DJ's sowie Bands und Solo Künstler die im zentralen Raum der Bar auftraten... die Jungs und Mädels in Perth wissen halt wie man feiert.

Angus Fitz-Bugden Audio Student in Byron Bay konnte im Rahmen seines Praktikums in den Studios 301 bei den Aufnahmen des neuen Albums von Grinspoon assistieren. Bei den Studios 301 handelt es sich um die kommerzielle Studiokette von SAE.

Angus who grew up in Lismore, a town that the legendary Aussie band also calls home, said: "It was such an amazing experience to be able to work with these guys, musicians from my hometown that I have admired growing up. To witness and assist in the recording process of one of their albums has been one of the highlights of my life so far. I learnt so much in those three weeks of work experience, and I feel like I have walked away with a completely broadened perspective of the music industry." Not only did Angus assist with the audio engineering aspects, he also provided some of the back up vocals for two tracks on the album, which is out since late September. Through this experience Angus said he was able to line up more work, and will be assisting in recording Xavier Rudd when he comes to Studios 301 to record later in the year. And this is only the tip of the iceberg of all the exciting things that are going on down-under, wait until you hear what we've got planned for the next few months, it will be big!

Angus, der wie auch Band aus Lismore stammt, sagte über seine Arbeit: „Es war ein fantastisches Erlebnis, mit den aus meiner Heimatstadt stammenden Musikern arbeiten zu können. Ich habe die Band schon in meiner Kindheit bewundert. Assistant Engineer bei einem ihrer Alben zu sein und das Recording hautnah mitzerleben war einer der Höhepunkte in meinem bisherigen Leben. Ich habe in den letzten drei Wochen enorm viele Erfahrungen gesammelt und sehe jetzt eine viel größere Perspektive im Musikbusiness.“ Neben seinen Aufgaben als Assistant Engineer konnte Angus auf zwei Tracks des im September veröffentlichten Albums auch Background-Gesang beisteuern. Mit Hilfe dieser Erfahrung konnte Angus weitere Aufträge an Land ziehen und wird bei den Aufnahmen mit Xavier Rudd Ende des Jahres in den Studios 301 erneut als Assistant-Engineer vor Ort sein. Und dies war nur die Spitze des Eisbergs all der Neuerungen hier Down Under. Ihr dürft gespannt sein, was wir für die nächsten Monate geplant haben. Es wird auf jeden Fall großartig!

Featured Alumni Company – Gameworker | Andreas Kruse & Matthias Vogel Multimedia Design GbR



Services:

Wir bieten professionelle Online und Offline Anwendungen an.

Spezialisiert auf Flash & Flex Applikationen, Spieleentwicklung, Multitouch-Messepräsentationen, aber auch w3c-konforme HTML CSS-Layouts, individuelle Content Management Systeme sowie Suchmaschinenoptimierung und Usability-Beratung sind für uns kein Neuland mehr.

SAE Alumni:

Andreas Kruse (Geschäftsführer) | Matthias Vogel (Geschäftsführer) | Michi Teichert (Projektleiter) | Jörg Schneider (Flash-Entwickler) | Peter Schmidt (PHP-/Flash-Entwickler)

Credits:

Toll Collect - E-Learning Software | BMW | Siemens Die Ludolfs | Jägermeister | Walt Disney Duden Tipptrainer | Telekom | Sparkasse | Sony ... mehr Projekte unter www.gameworker.de

Contact:

Gameworker
Flash & Multimedia Agentur München
Michi Teichert
Landwehrstr. 64a
D-80336 München
www.gameworker.de
info@gameworker.de
Tel.: +49-89-85 63 399 - 0
Fax: +49-89-85 63 399 - 1

Have you ever heard your world through a Brauner mic?

AFRICA



SAE Cape Town: ICON Control Room with a 32 fader desk and NEVE Genesys Control with a 16 fader console

SAE Institute Cape Town opened its Doors to Students in January 2009

To-date the school has enrolled two intakes of Audio and one of Animation. Enrollments for the intakes of Audio and Film are more than half full, and this is expected to soar once the 10 scholarships being offered are made public. The school includes two studios that employ a completely floated, isolated and acoustically treated build. Studio A features a 32 fader ICON and Studio B houses a 16 fader Neve Genesys. Each control room employs a dedicated recording area. David Maclean has recently moved from the role of Academic Coordinator and Head of Audio to Institute Manager. In June 2009 Riaan Theron was engaged as the head of Animation and received his first intake of students who hail from countries across Africa and Europe. The school's current enrollment profile sees at least 50% international students vs. South African students. Maclean expects the international enrollments to increase steadily as the site becomes more widely know. The school has earned Apple's AATCE status and is accredited with the applicable South African education authority.

Das SAE Institute Cape Town öffnete im Januar 2009 seine Türen

Bis zum heutigen Tag haben wir zwei Audiokurse und einen Animationskurs durchgeführt. Die vorhandenen Plätze für die im September beginnenden Audio- und Filmkurse waren so gut wie ausgebucht und wir erwarten, dass die Anmeldezahlen mit der Ausschreibung von zehn Stipendien noch weiter steigen werden. Das SAE Institute Cape Town bietet zwei Tonstudios, die schwimmend gelagert, vollständig isoliert und akustisch ausgebaut sind. Studio A ist mit einem 32 Fader Digidesign ICON System ausgerüstet, Studio B bietet eine 16 Kanal Neve Genesys Konsole. An jede Regie ist ein eigener Aufnahmerraum angebunden. David Maclean übernahm vor kurzem den Posten des Institute Managers. David war davor bereits als Fachbereichsleiter Audio tätig. Im Juni 2009 wurde Riaan Theron als Fachbereichsleiter für Animation verpflichtet und empfing sofort seine ersten aus Afrika und Europa stammenden Studenten. Das Verhältnis von internationalen und südafrikanischen Studenten liegt bei 50%. Durch den steigendem Bekanntheitsgrad des SAE Institute Cape Town erwartet David Maclean einen stetigen Anstieg der internationalen Einschreibungen. SAE Cape Town ist offizielles Apple Authorized Training Center und darüber hinaus vom südafrikanischen Bildungsministerium anerkannter Ausbilder.

MIDDLE EAST

Graduate at the Slamdance Film Festival

In February, Akash Kingston, a graduate in film production from SAE Institute, was selected by the Real Ideas Studio Student Filmmaking program to represent the Middle East and Asia at the 15th edition of the Slamdance Film Festival in Park City, Utah, US. As head of one of the eight teams selected through an interview and skills assessment process by the board members of the Real Ideas Studio, Kingston brought accolades to the Dubai campus. His five-minute short film, written, shot and edited within 10 days, was selected by the jury as the best amongst the entries submitted by more than 30 students from around the world.

Emmy Winner Adnan Awamleh visits SAE Dubai

A few weeks later, SAE Dubai hosted Adnan Awamleh, the first Arab to win the international Emmy Awards. An exclusive screening was organised in Cinestar Cinemas, Mall of the Emirates, for Adnan Awamleh's award winning mini-series "Al Igtiyah" (The Invasion) - a Palestinian love story that takes place against a backdrop of destruction and chaos.

Scholarships

Additionally, SAE Dubai launched a part scholarship initiative to provide 50 percent subsidy for the first 12 months of tuition to students from Iran, Egypt and Lebanon.

Absolvent beim Slamdance Film Festival

Im Februar 2009 wurde SAE Absolvent Akash Kingston von den Verantwortlichen bei Real Ideas Studio dazu auserkoren, den mittleren Osten und Asien beim 15. Slamdance Film Festival in Park City in den USA zu vertreten. Als Kopf eines der acht Teams, die in Interviews und unter Berücksichtigung ihres Könnens von einem Real Ideas Studio Gremium ausgewählt wurden, brachte Akash auch der Ausbildung des SAE Institute Dubai viel Anerkennung ein. Sein fünfminütiger Kurzfilm „Lies on the Prize“, den er innerhalb von nur 5 Tagen geschrieben, gedreht und geschnitten hatte, wurde von der Slamdance Jury als bester Film ausgewählt.

Emmy Gewinner Adnan Awamleh besucht SAE Dubai

Adnan Awamleh ist der erste Araber, der den internationalen Emmy Award gewinnen konnte. Bei seinem Besuch am SAE Institute Dubai organisierten wir eine exklusive Vorführung seines Fernseh-Mehrteilers „Al Igtiyah“ (The Invasion), eine palästinensische Liebesgeschichte vor dem Hintergrund der Zerstörung und Gewalt in Palästina. Die Vorführung fand im Cinestar Kino in der Mall of the Emirates statt.

Stipendien

SAE Dubai hat ein Stipendienprogramm ins Leben gerufen, das es Studenten aus dem Iran, aus Ägypten und dem Libanon ermöglicht, im ersten Ausbildungsjahr einen Zuschuss von bis zu 50 Prozent der Studiengebühren zu erhalten.

DJ Shortee at SAE Dubai

In June, DJ Shortee, one of the best known female DJs in the world, unveiled the new DJ classroom facility at the institute's Knowledge Village campus of SAE Dubai. The facility is equipped with a comprehensive DJ setup for students to learn from the experts how to be a terrific DJ. In addition, DJ Shortee conducted a two-hour workshop for students on Serato offering her personal vision on what it takes to become a successful DJ.

DJ Shortee am SAE Institute Dubai

Im Juni 2009 besuchte uns DJ Shortee, eine der besten weiblichen DJs weltweit. DJ Shortee enthüllte bei ihrem Besuch unser neues DJ Klassenzimmer. Das neue Klassenzimmer ist mit umfangreichem DJ Equipment ausgerüstet, um den Studenten das nötige Know-how zu vermitteln, das einen guten DJ auszeichnet. DJ Shortee hielt einen zweistündigen Serato Workshop und verriet den Studenten was aus ihrer Sicht einen hervorragenden DJ auszeichnet.

ASIA



Picture of the beautiful evening sky as seen next to the main entrance of SAE Singapore



"Uncle Tom's Hut" - isn't that a nice riverside view?

SAE Institute Singapore is now alongside the Singapore River!

SAE Institute Singapore has officially re-located to a new brand-new campus alongside the Singapore River at the Riverwalk Galleria. On July 13th 2009, our General Manager, Ms. Anna C Mallon, gave a short speech and presentation, after which the students were given a goodie bag containing food discounts and other privileges specially offered to SAE Institute Singapore by our corporate partners at the new campus. "SAE Institute in Singapore has enjoyed two decades filled with highlights as we offered the first creative media courses in Singapore in 1989. Our mission is to provide lifelong learning opportunities that enable our students to pursue careers in the fields of audio, creative media, film and other digital media. Our talented and experienced faculty members and commitment to our students' education has allowed us to deliver a robust education and training to each student that walks through our doors. To accommodate our growth over the years, we have now moved into a bigger and better campus conveniently located opposite the Ministry of Information, Communications and The Arts (Singapore), and is a stone throw walk away from Clarke Quay MRT (local transportation rail station)".

New FREE MacBook laptops upon enrollment in a Diploma or Degree

SAE Institute Singapore is committed to providing our students with the highest quality support and tools required to prepare them for the industry. In addition to our state-of-the-art in house media labs and audio studios, each Diploma and Degree students of SAE Institute Singapore will now be give a FREE Apple MacBook laptop upon enrollment in a diploma or degree course. With the strong working relationship between SAE Institute and Apple, we are able to offer students a range of upgrade and add-on packages at a very competitive price. With the latest technology and the latest software at their fingertips, our students will be on their way to the exciting media careers they're striving towards.

SAE Institute Singapur mit neuem Gebäude direkt am Singapore River

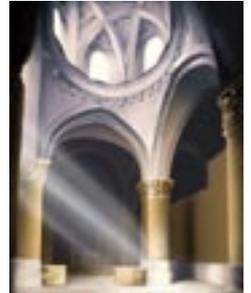
Das SAE Institute Singapur ist in ein brandneues Gebäude an der Uferpromenade des Singapore River eingezogen. Am 13. Juli fand die offizielle Eröffnungsfeier statt. General Manager Anna C. Mallon hielt eine kurze Rede und nach einer Präsentation erhielten unsere Studenten eine Geschenktüte mit Verpflegungsgutscheinen und weiteren exklusiven Vergünstigungen seitens unserer Partner am neuen Campus. 1989 startete der Creative Media Kurs am SAE Institute Singapur und wir können auf ereignisreiche 20 Jahre zurückblicken. SAE Singapur bietet Ausbildungsmöglichkeiten für alle Altersklassen, um den Studenten eine erfolgreiche Karriere in der Audio-, Creative Media- und Filmbranche sowie anderen Bereichen der digitalen Medienwelt zu ermöglichen. Unsere erfahrenen Dozenten und Mitarbeiter sowie das Engagement gegenüber den Studenten ermöglichen uns, jedem der durch unsere Tür kommt, eine solide und fundierte Ausbildung anzubieten. Um unserem stetigen Wachstum gerecht zu werden, sind wir in die neuen, besseren und größeren Räumlichkeiten gezogen. Direkt gegenüber liegen die Gebäude des Informations-, Kommunikations- und Kultusministeriums. Auch die Haltestellen des öffentlichen Verkehrssystems, sind nur einen Steinwurf entfernt.

Kostenlose MacBooks bei Einschreibung für Diploma oder Degree

Das SAE Institute Singapur ist dazu verpflichtet den Studenten den höchsten Qualitätsstandard zu bieten und die nötigen Hilfsmittel zur Verfügung zu stellen um sie auf einen Job in der Medienindustrie vorzubereiten. Als Ergänzung zu den Arbeitsplätzen und Studios auf unserem Campus erhält jeder Diploma und Degree Student nach der Einschreibung ein kostenloses Apple MacBook. Durch unsere langjährige Kooperation mit Apple können wir unseren Studenten zusätzliche Upgrades und Software Pakete zu vergünstigten Preisen anbieten. Mit der neuesten Technik und Software in ihren Händen haben unsere Studenten die besten Chancen, ihre gesteckten Ziele zu erreichen.

Qantm News Game Design & Development Education by SAE

GERMANY // SWITZERLAND // AUSTRIA



Qantm Munich's latest staff addition, Melanie Miklitzka, who teaches 2D Animation, and some of her bewitching work



Qantm Munich

Qantm Art Department continues to expand

We are happy to welcome an additional highly qualified young instructor to our team. Melanie Miklitzka is our new presentation artist. She studied Graphic Design with a major in Illustration at the FH Munich. During her work as a 2D Artist for Disney Mobile Studios, she not only worked in the area of character and environment design but also animated the characters and brought them to life. Melanie is teaching 2D Animation. We are proud to welcome such a competent instructor aboard – for both, Qantm and our students.

Eric Desideriu, until recently Creative Director at Crytek, one of the most internationally successful German development companies, is back in Munich. As an old friend of the house, he is again fully at the disposal of the Qantm Institute Munich. He will take all students who have drawing as their main interest under his wing.

Events

Qantm Institute was represented with a stand at the FMX in Stuttgart again this year from the 5th to the 8th of May 2009. The 14th International Conference for animation, special effects, games and digital media is a good place to let interested people know about Qantm Institute. Our trade-savvy was brought up to speed and many important contacts were made. For example, a talent scout from Lucas film Ltd. showed great interest in the work of our Z-Brush artist and instructor Phil Amelung.

On the 20th and 21st of June, Qantm Institute supported the Munich Gamer Community at the GameCamp Munich. Everyone in the Munich area active in the games branch or simply interested in games and the games business meets at this "non-conference". The goal of the event is to cooperate on working out theses in order to infuse greater momentum into game development in Germany. Our instructor, Phil Amelung, did a presentation at the GameCamp Munich on the theme: "Modeling/Sculpting in Z-Brush", which enjoyed a great and positive response.

Qantm München

Qantm Art Department weiter auf Expansionskurs

Wir freuen uns, eine weitere hochqualifizierte junge Dozentin begrüßen zu dürfen. Unsere neue Vorzeigekünstlerin heißt Melanie Miklitzka und hat Grafikdesign mit der Spezialisierung Illustration an der FH München studiert. Während ihrer Arbeit als 2D-Artist für die Disney Mobile Studios war sie nicht nur im Bereich Character- und Environmental Design tätig, sondern hat darüber hinaus die Figuren auch noch animiert und zum Leben erweckt. Melanie unterrichtet im Fachgebiet 2D-Animation und wir sind stolz, eine so kompetente Dozentin für Qantm und damit unsere Studenten an Bord zu haben.

Eric Desideriu, bislang Creative Director bei Crytek, eine der international erfolgreichsten Entwicklerfirmen aus Deutschland, ist wieder zurück in München und steht, als alter Freund des Hauses, dem Qantm Institute München wieder voll zur Verfügung. Er nimmt all unsere Studenten unter seine Fittiche, die ihr Hauptinteresse im zeichnerischen Bereich sehen.

Veranstaltungen

Das Qantm Institute war vom 05. - 08. Mai 2009 erneut mit einem Stand auf der FMX in Stuttgart vertreten. Die 14. internationale Konferenz für Animationen, Effekte, Spiele und digitale Medien ist ein gutes Pflaster, um Interessenten das Qantm Institute näher zu bringen. Das Branchenwissen wurde auf den neuesten Stand gebracht und es wurden wichtige Kontakte geknüpft. So zeigte beispielsweise ein Talentscout von Lucasfilm Ltd. großes Interesse an den Arbeiten unseres Z-Brush Künstlers und Dozenten Phil Amelung.

Am 20. und 21. Juni unterstützte das Qantm Institute die Münchener Gamer Community auf dem GameCamp Munich. Auf dieser „Unkonferenz“ treffen sich alle aus dem Münchener Raum, die in der Games-Branche aktiv sind oder sich für Games und das Games-Business interessieren. Das Ziel dieser Veranstaltung besteht darin, gemeinsam Thesen auszuarbeiten, um die Entwicklung von Games in Deutschland weiter voranzutreiben. Unser Dozent Phil Amelung, hielt beim GamesCamp Munich einen Vortrag zum Thema „Modelling/Sculpting in Z-Brush“, der sich großer positiver Resonanz erfreute.

3D
Textures
HDRI

Viz-Images
Movie-Clips
Layer FX



Students watching how a character gets rigged



Well experienced 3D Artist Christoph Schinko during his exclusive lecture @ Qantm Vienna



Thomas Mahler, a Cinematic Artist @ Blizzard Entertainment, gave lessons in Digital Character Creation



SAE Game Session 03: Viennese "Guitar Heroes"

Qantm Vienna

Workshop "Character Rigging and Animation" with Christoph Schinko

Christoph Schinko is a Character Animator, XSI Rigger and Independent Filmmaker with 10 years of experience in the branch. His credits include, among others, feature films like "Harry Potter and the Prisoner of Azkaban", "Alien vs. Predator" and "Narnia: Prince Caspian". Christoph gave a presentation exclusively for Qantm/SAE Vienna about his projects and experience at production companies like Cinesite and MPC. He also took the students on a journey into the world of character rigging. Using simple examples, he talked about the sensitive art of character animation. www.christoph-schinko.com

Workshop "Digital Character Creation" with Thomas Mahler

Thomas Mahler, now working at Blizzard Entertainment as a Cinematic Artist, held a workshop on the theme "Retopologizing". Thomas demonstrated his workflow in processing characters for film and game pipelines using tools like ZBrush, Maya and Topogun. The workshop went over two days with the first day being dedicated to theory. On the second day, it got down to putting what had been learned to practical use. www.thomasmahler.com

Game Session 03

The now legendary Game Session is back again. Everything was set on the 4th of June. Students from every branch of the SAE Institute gathered in the Qantm Department for the event. From Guitar Hero: World Tour to Battlefield 2 and World of Goo, there was something for everyone. With snacks and drinks the game went on late into the night.

Qantm Wien

Workshop „Character Rigging and Animation“ mit Christoph Schinko

Christoph Schinko ist Character Animator, XSI Rigger und Independent Filmmaker mit 10 Jahren Erfahrung in der Branche. Zu seinen Credits zählen unter anderem Feature Filme wie „Harry Potter and the Prisoner of Azkaban“, „Alien vs. Predator“ und „Narnia: Prince Caspian“. Christoph hielt einen für Qantm/SAE Wien exklusiven Vortrag über seine Projekte und Erfahrungen bei Produktionshäusern wie Cinesite und MPC. Des Weiteren begab er sich mit den Studenten auf eine Reise in die Welt des Character Riggings. Anhand simpler Beispiele sprach er über die einfühlsame Kunst der Character Animation. www.christoph-schinko.com

Workshop „Digital Character Creation“ mit Thomas Mahler

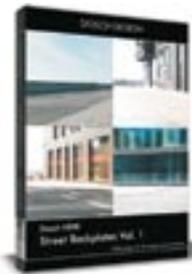
Thomas Mahler, mittlerweile bei Blizzard Entertainment als Cinematic Artist tätig, hielt eine Workshop zum Thema „Retopologizing“. Mit Tools wie ZBrush, Maya und Topogun zeigte Thomas seinen Workflow, zur Verarbeitung von Charakteren für Film und Game Pipelines. Der Workshop dauerte 2 Tage wobei der erste Tag nur theoretischer Natur war. Am zweiten Tag ging es dann darum das Erlernete in die Praxis umzusetzen. www.thomasmahler.com

Game Session 03

Am 4. Juni war es wieder so weit, die mittlerweile legendäre Game Session ging wieder über die Bühne. Studenten aus allen Bereichen des SAE Institute Wien fanden sich in der Qantm Abteilung zusammen. Von Guitar Hero: World Tour über Battlefield 2 bis hin zu World of Goo war für jeden etwas dabei. Mit Snacks und Getränken wurde bis spät in die Nacht gezockt.



Dosch 3D: Cars 2009



Dosch HDRI: Street Backplates Vol. 1



Dosch 3D: Trees & Conifers



Dosch 3D: Human Anatomy



Dosch 3D: Product Packaging



Dosch 3D: Medical - Viruses



Dosch Audio: Corporate Audio Tracks



Dosch Textures: Sources Female 06

Special 25% discount for SAE students!

DOSCH DESIGN is an official partner of the SAE Institute

DOSCHDESIGN.COM

We support your creativity.

UK

Qantm Leap for Beatnik Games

Being ahead of the game is what it's all about at Qantm College London! So it was no surprise when Beatnik Games, an independent development studio based in central London, (seven guys, working in an attic) grabbed the chance to give Qantm students an exclusive demo of their soon-to-be-released game, Plain Sight. Selected members of the public also had a chance to play-test this 3D multiplayer arcade game featuring exploding robots, bombs, swords and messed-up physics, giving developer Beatnik Games some valuable Qantm feedback. So with Plain Sight going incredibly well, the chaps from Beatnik are planning to return to Qantm for another "game on" guest lecture, where students and visitors will once again be able to ask questions about how to land a career in the games industry.

Film Animator John Kay at Qantm London

Leading film animator John Kay delivered a thrilling guest lecture on computer generated imagery to a packed audience of students, Alumni and members of the public at Qantm London. Throughout his 17 year career John has worked for many of the top computer graphics (CG) companies in London and collaborated with studios on such blockbuster films as Black Hawk Down, Harry Potter 2, 10000BC, Hellboy 2, Clash of the Titans and now Gulliver's Travels. Having worked with computer games, television commercials and documentaries as a 3D graphics all-rounder with a specialization in animation, he also works with film pre-visualization, establishing and animating scenes before the film is shot for the directors. The topics covered by John included, different types of CG industries: games, TV advertising, documentary and film. The various types of 3D and what's involved: All-rounder, modeling, rigging, animation, texture/lighting, comping and previz, as well as tips on how to break into the industry and the importance of a good education.



John Kay, Film Animator

Qantm-„Sprung“ für Beatnik Games

Qantm London ist mal wieder seiner Zeit voraus. Das im Herzen Londons beheimatete Independent-Entwicklerstudio Beatnik Games ergriff die Chance, unseren Studenten eine exklusive spielbare Preview ihres noch nicht veröffentlichten Spiels Plain Sight zu präsentieren. Zusätzlich hatte eine Handvoll Qantm Besucher die Gelegenheit, das 3D Multiplayer Arcade Spiel das durch explodierende Roboter, Bomben, Schwerter und verdrehte Physik glänzt, zu testen. Die Programmierer erhielten wertvolle Resonanz die in die weitere Entwicklung einfließen wird. Aufgrund der Begeisterung unserer Studenten planen die Jungs von Beatnik einen weiteren Gastvortrag, bei dem Besucher und Studenten erneut die Möglichkeit bekommen, eine Beatnik Entwicklung zu testen sowie Fragen über den richtigen Karriereestieg zu stellen.

3D Animator John Kay bei Qantm London zu Gast

John Kay, einer der erfolgreichsten 3D Artists, hielt einen spannenden Gastvortrag über computergenerierte Bilder. Die Seminar Location bei Qantm London war bis zum Bersten mit Studenten, Alumni und Besuchern gefüllt. Im Laufe seiner 17-jährigen Karriere arbeitete John mit zahlreichen Computergrafikfirmen in und um London zusammen und wirkte dabei an Blockbustern wie Black Hawk Down, Harry Potter 2, 10000BC, Hellboy 2, Clash of the Titans und Gulliver's Travel mit. Neben der Arbeit an Computerspielen, Fernsehwerbung und Dokumentationen erstellt der auf Animation spezialisierte 3D Grafik-Allrounder auch Previsuals von Filmen, indem er Filmszenen für den Regisseur animiert, bevor der Film eigentlich gedreht wird. Johns Vortrag umfasste Themen sämtlicher Bereiche der Computer Graphics Branche: Spiele, Fernsehwerbung, Dokumentation und Film. Außerdem beleuchtete er die unterschiedlichen Jobs im Rahmen einer 3D Animation: All-Rounder, Modeling, Rigging, Animation, Texture/Lighting, Comping und Previsualisation. Zum Schluss erhielten die Besucher Tipps zum Berufseinstieg und John unterstrich die Notwendigkeit einer soliden Ausbildung.

NETHERLANDS



Study with Qantm for a Day: Lecturer and 3D Artist Freark Broersma (left) and Lecturer and Programmer Thijs Cobben (right) giving workshops on Game Design and Games Programming



Student made an online game for RTL

Qantm Student Mark van Neck made an online game for RTL's TV news-item called: "Editie.NL the Game". It's a point-click game made in Flash. Mark created the 3D characters based on the TV programs anchorman and woman. RTL will use the final game for promotional purposes. The first draft of the game can be played on this website: www.qantm.nl/game

Study with Qantm for a Day

In April this year, Qantm Amsterdam held their "Study with Qantm for a Day" event. During this day, people could attend three different workshops related to the field of Game Development. Topics were: Basics of game programming in XNA, how to create a good game concept, and the use of 3D graphics in a Game-engine. It was a great success with over 50 people attending these workshops.

Student entwickelt Online-Spiel für RTL

Qantm Student Mark van Neck entwickelte ein Online-Spiel für die RTL Kampagne „Editie.NL the Game“. Dabei handelt es sich um ein point-click Flash-Spiel, bei dem Mark die auf der Fernsehsendung „anchorman and woman“ basierenden 3D-Charaktere entwickelte. RTL wird das Spiel für Promotion-Zwecke einsetzen. Der erste Entwurf des Spiels kann auf folgender Website gespielt werden: www.qantm.nl/game

Study with Qantm for a Day

Im April veranstaltete Qantm Amsterdam das „Study with Qantm for a Day“ Event. Die Teilnehmer hatten die Möglichkeit, drei verschiedene Workshops im Bereich Game-Entwicklung zu besuchen. Die angebotenen Themen waren „Basics der Spieleprogrammierung in XNA“, „Entwicklung eines guten Spielekonzepts“ und „die Benutzung von 3D-Grafiken in einer Game-Engine“. Die Veranstaltung war mit über 50 Workshop-Teilnehmern ein voller Erfolg.

AUSTRALIA



Left: The Qantm Brisbane sponsored Desktop Create 09 contest saw a crowded house at its award show
Right: Still from the UK Super Shorts Competition winning film "INK" created by Qantm Staff Member Justine Wallace

Qantm College Brisbane is very excited to announce its involvement in one of the first VET mobility initiatives between Australia and Europe; allowing Australian students to train for up to 3 months in a host EU college in either Italy or Finland and vice versa. The goal is to foster greater linkages between international training organizations, where students can receive training in a foreign country, which will be recognized towards the qualification awarded by their home institution.

Another bit of excitement comes from Qantm Melbourne staff member Justine Wallace who took out Best Animation at the UK Super Shorts Competition in London for her stunning film, "INK", which is now being exhibited at animation festivals around the world. Justine, you make us proud!

And last but not least, Qantm is stoked to again sponsor the annual Desktop Create Awards. DC09 recognizes and awards Australia's best talent in all areas of design (from illustration through to animation), and is sure to be the most talked about design event of the year... Again!

Das Qantm College in Brisbane nimmt an einem der ersten Studentenaustauschprogramme zwischen Australien und Europa teil. Durch diese Initiative können australische Studenten für drei Monate an einer europäischen Universität in Italien oder Finnland studieren sowie die Studenten aus Italien und Finnland am Qantm College Brisbane. Ziel ist es, ein besseres internationales Ausbildungsnetzwerk zu aufzubauen, um den Studenten die Möglichkeit eines Auslandssemesters bei gleichzeitiger Anerkennung des Semesters in ihrem Heimatland bieten zu können.

Qantm Melbourne Mitarbeiterin Justine Wallace gewann bei der UK Super Shorts Competition in London den Preis für die beste Animation. Ihr Film „INK“ wird mittlerweile auf Animation Festivals rund um den Erdball gezeigt. Justine, wir sind stolz auf dich!

Auch 2009 sponserte Qantm die alljährlichen Desktop Create Awards. Mit dem DC09 Award werden alljährlich die größten Talente Australiens aus allen Bereichen des Designs (von der Illustration bis zur Animation) gewürdigt und ausgezeichnet. DC09 ist das aufsehenerregendste australische Design-Event des Jahres.

Größe ist nicht alles...

GENELEC®

GENELEC 6010A - Aktives Monitor-System aus hochfestem Aluminium-druckguss, integrierte Stromversorgung und getriebene Verstärker für Hoch- und Tiefton. Der lineare Frequenzbereich (74 Hz - 18 kHz ± 2,5 dB) ermöglicht trotz kompakter Abmessungen die zuverlässige Beurteilung des Audiomaterials.

Der dazu passende Subwoofer 5040A erweitert den Übertragungsbereich bis 33 Hz und beinhaltet sowohl Bassmanagement als auch die Lichtstärkerregler für Stereo- und Surround-Setups.



www.genelec.de

Vertrieb für Deutschland und Österreich

AUDIO EXPORT

STRAßBURGER STR. 100 • 65926 FRIEDRICHSDORF • TEL. 069 45664-0

Profile Andreas Grotloh



Even Switzerland wasn't spared as the Synthie and Electro Pop wave hit Europe in the mid 80s and the development of the first drum computer, new synthesizers and the MIDI standard revolutionized the technical and musical possibilities of that genre. At that point in time, Andy was learning to play the flute in Winterthur, Switzerland. But he wasn't all that excited about the future prospects of balancing on one leg wearing a pair of tights and playing flute solos, so he quickly turned to the new musical possibilities presented by the creation of electronic sounds. Influenced by bands like Depeche Mode and Pet Shop Boys, Andy began to look for a place to study music and electronic sound. Stanford Professor Dr. Chowning, inventor of FM-Synthesis, referred him to a University in Miami equipped with several recording studios and a Synclavier, the most complex electronic sound production tool of its day. Andy had a look at the University together with his father, but was not particularly impressed with its equipment and facilities and decided not to study there. Back in Switzerland, Andy got together with a friend and began working on the House music being invented at that time. The two friends planned to record an album and began looking for a recording studio. In one of the studios, Andy met an Assistant Engineer, who



Als Mitte der 80er Jahre die Synthie und Elektropop Welle über Europa hereinbricht und mit der Entwicklung der ersten Drumcomputer, neuer Synthesizer und des MIDI-Standards die technischen und musikalischen Möglichkeiten in diesem Bereich immer weiterentwickelt werden bleibt auch die Schweiz davon nicht verschont. Im schweizerischen Winterthur lernt Andy zu diesem Zeitpunkt noch Querflöte. Doch ist er von der Aussicht, auf einem Bein stehend und in Strumpfhosen Querflötensoli zu spielen wenig begeistert und wendet sich sehr schnell den neuen musikalischen Möglichkeiten der elektronischen Klangerzeugung zu. Beeinflusst durch Bands wie Depeche Mode und Pet Shop Boys sucht Andy nach Möglichkeiten einer Ausbildung im Bereich der elektronischen Klangerzeugung und Musik. Der Erfinder der FM-Synthese und Stanford Professor Dr. Chowning verweist ihn an eine Universität in Miami, die mit mehreren Tonstudios und einem Synclavier, dem umfangreichsten elektronischen Produktionstool der damaligen Zeit, ausgerüstet ist. Zusammen mit seinem Vater besichtigt Andy die Uni, ist aber von der Ausstattung nicht sonderlich

Director of German Operations SAE

was deeply engrossed in studying his SAE script. That was the first Andy heard about SAE and he immediately visited the Munich facility in 1988. After passing the entrance exam, he registered for the Audio Course, which began in March 1989. He was won over by the extremely motivated Munich SAE Team and the high technical and musical qualifications of the practical instructors. This good learning environment and his own personal motivation helped Andy to finish the course in the summer of 1990 first in his class with 96%. His performance was so good that he began to teach "Analog Editing" already during his studies. So it was no surprise that he was offered a position as a practical instructor at SAE after his graduation.

On his first official day of work, Andy was at the school at 10:00 a.m. and sat down in the staff lounge to watch MTV – unaware of the fact that, besides teaching students, a Supervisor was expected to take on other practical day-to-day duties as well. It only took one irritated call from the head instructor in Munich at the time to make that clear! Besides his SAE activities, Andy, together with two SAE Studio colleagues, founded the "Music House" recording studio, which operated until 2003.



This is where it happens: Andy behind his tidy desktop in the office of SAE Germany's operative Headquarter (take a close look to discover the little secrets of successful management)

In July of 1990, the current SAE Senior Managing Director, Rüdiger Grieme, became the Manager of the Munich SAE Institute and wanted to have Andy as an SAE Instructor. Andy agreed on the condition that his two recording studio colleagues were also able to work as SAE Instructors. Rüdiger felt a bit "blackmailed" by that, but agreed. For five years, Andy worked parallel jobs in the "Music House" and as an Instructor and Supervisor at SAE. Because of his good work, he became full-time Manager of the Munich SAE Institute in 1995.

In 1997, SAE separated from its former Germany Manager. Andy's telephone rang shortly thereafter. Tom Misner was on the line and said: "Grotloh, you have a new job!" Andy's answer was: "OK, if you say so." Since then Andy Grotloh has been Director of German Operations.

In 2005 a similar phone call came from Tom: "Grotloh, I just purchased Neve! I know someone with curly hair that needs to go there for about three weeks and have a look around." The answer was the same as in 1997: "OK, if you say so." The anticipated three weeks turned into one and a half years, during which Andy made regular trips to England to get the struggling mixing console manufacturer back on its feet. It is certainly due to Andy's efforts that the company AMS Neve still exists today, even though some very hard decisions had to be made. With a 19-year SAE career to his credit, Andy Grotloh is a very interesting person to talk to. We are very glad that he took the time to give us this short interview.

>>>>



begeistert und verwirft den Plan dort zu studieren. Zurück in der Schweiz schließt sich Andy mit einem Freund zusammen und beginnt, sich mit der damals aufkommenden House-Musik zu beschäftigen. Die beiden Freunde planen eine Platte und sind auf der Suche nach einem Tonstudio. In einem der Studios trifft Andy einen Assistant Engineer, der gerade in sein SAE Skript vertieft ist und lernt. So hört Andy das erste Mal von SAE und besucht prompt im Sommer 1988 die Münchner Niederlassung, um sich nach bestandener Aufnahmeprüfung für den Audiokurs im März 1989 einzuschreiben. Das Münchner SAE Team überzeugt ihn durch die äußerst motivierten, technisch und musikalisch hervorragenden praktischen Betreuer. Aufgrund dieser guten Lernerfahrung und der hohen Eigenmotivation, schließt Andy im Sommer 1990 als Klassenbester mit einer Endnote von 96% ab. Seine sehr guten Leistungen ermöglichen ihm auch schon während seiner eigenen Studentenzeit, den Analog Edit Unterricht zu halten und so ist es nicht verwunderlich, dass ihm nach seinem Abschluss eine Stelle als praktischer Betreuer am SAE Institute angeboten wird.

An seinem ersten offiziellen Arbeitstag steht Andy um 10 Uhr in der Schule und setzt sich erstmalig in den Mitarbeiterraum, um MTV zu schauen, nicht ahnend, dass ein Supervisor neben Studenten betreuen auch noch diverse Tätigkeiten des Tagesgeschäfts übernehmen muss. Erst nach einem erbosten Anruf der damaligen Münchener Schulleiterin wird ihm klar, dass noch andere Aufgaben zu seinem Job gehören. Neben der SAE Tätigkeit gründet Andy mit zwei SAE Studienkollegen das Tonstudio „Music House“, das bis 2003 existiert.

Im Juli 1990 wird der heutige SAE Senior Managing Director Rüdiger Grieme, Manager des Münchner SAE Institute und will Andy als Lehrer für SAE gewinnen. Allerdings knüpft Andy das an die Bedingung, dass auch seine beiden Tonstudiokollegen als Lehrer für SAE arbeiten können was ihm Rüdiger als Erpressung auslegt aber dennoch einwilligt. Fünf Jahre arbeitet Andy im Music House und parallel als Lehrer und Supervisor für SAE bis er 1995, aufgrund seiner guten Arbeit Manager des Münchner SAE Institute wird.

1997 trennt sich SAE von seinem damaligen Deutschlandchef, worauf bei Andy das Telefon läutet und sich Tom Misner meldet: „Grotloh, du hast 'nen neuen Job!“ Andy's Antwort lautet: „Ok, wenn du das sagst.“ Seit dieser Zeit ist Andy Grotloh Director of German Operations.

Im Jahr 2005 kommt es erneut zu einem ähnlichen Telefonat als Tom anruft: „Grotloh, ich hab Neve gekauft! Ich kenn da einen, der hat so Locken, der schaut da mal hin, so für 3 Wochen.“ Die Antwort war die gleiche wie schon 1997: „Ok, wenn du das sagst.“ Aus den geplanten 3 Wochen werden eineinhalb Jahre, in denen Andy regelmäßig nach England fliegt, um den angeschlagenen Mischpulhersteller zu sanieren. Es ist durchaus Andy zuzurechnen, dass die Firma AMS Neve heute noch existiert, auch wenn es einige harte Entscheidungen zu treffen gab. Mit einer 19-jährigen SAE Karriere im Gepäck ist Andy Grotloh natürlich ein interessanter Gesprächspartner und so freuen wir uns, dass er Zeit für ein kurzes Interview fand.

>>>>



SAE MAGAZINE Editor Clemens Nagl (left), paying a visit to the Manager's bureau next door to have a little discussion

Andy, your title "Director of German Operations" doesn't really tell the reader what your job entails exactly. Could you describe your job to us in a bit more detail?

Basically, I am responsible for everything that happens within SAE in Germany. That includes implementing the International curriculum and making whatever adjustments required to fit that and to meet the specific German needs. Simply put, the right content needs to be communicated at the right time. I am responsible for making sure that the technical facilities at the individual institutes meet the demands of the curriculum.

In addition, of course, I am legally responsible for all of SAE Germany's administration and finance activities and thus the person the Managers of the individual institutes throughout the country come to with any procedural and/or administrative problems they may have.

Just as important, I am the interface to the international corporate leadership. In that capacity, I deal primarily with maintaining and expanding the level of SAE Germany's success.

Andy, über den Titel „Director of German Operations“ erschließt sich dem Leser nicht unbedingt deine exakte Tätigkeit. Könntest du deinen Job etwas näher beschreiben?

Grundsätzlich bin ich verantwortlich für sämtliche Abläufe innerhalb von SAE Deutschland. Dazu gehören die Umsetzung des internationalen Rahmenlehrplans und die Anpassung an die deutschen Bedürfnisse. Es müssen einfach die richtigen Inhalte zum richtigen Zeitpunkt vermittelt werden. Ich bin dafür verantwortlich, dass die technische Ausstattung der einzelnen Standorte den Anforderungen des Lehrplans entspricht.

Darüber hinaus bin ich natürlich auch Hauptverantwortlicher für Verwaltungsfragen und Chef der Buchhaltung und somit auch der Ansprechpartner für die deutschen Standortmanager bei sämtlichen Problemen hinsichtlich Ablauf und Verwaltung.

Ebenso wichtig ist meine Aufgabe als Schnittstelle zur Konzernführung. Hier geht es hauptsächlich um die Sicherung und den Ausbau des Erfolges von SAE Deutschland.

Du arbeitest jetzt fast 20 Jahre für SAE. Was empfindest du als Besonderheit an deinem Job bei SAE. Wird es nach so einer langen Zeit nicht irgendwann langweilig?

Es wird überhaupt nicht langweilig, da es niemals Stillstand oder ein Ausruhen auf dem Erreichten gibt. Meine Position lässt mir sehr viele Freiheiten, Dinge zu gestalten und diese Freiheit kennzeichnet alle Job Positionen innerhalb von SAE – natürlich immer in einem gewissen Rahmen. Die Standortmanager haben einen sehr großen Handlungsspielraum innerhalb ihrer Schule und die eher unangenehmen Tätigkeiten wie zum Beispiel Reports sind auf das Nötigste beschränkt. Diese Struktur setzt natürlich ein sehr großes Maß an Vertrauen voraus, das ich meinen Mitarbeitern schenke, genauso wie ich es von meinen Vorgesetzten erhalte. Diese Struktur ermöglicht sehr schnelle und unkomplizierte Entscheidungen, was bei unserer Firmengröße nicht selbstverständlich ist.

Welchen Stellenwert besitzen die deutschen SAE Standorte?

Deutschland ist der größte und erfolgreichste Markt von SAE. Diese Tatsache ist gerade daher bemerkenswert, da kostenpflichtige Ausbildungen in Deutschland aufgrund des kostenfreien staatlichen Bildungsangebots erfahrungsgemäß große Probleme haben, sich zu etablieren und zu behaupten. Nur durch unseren sehr hohen Qualitätsanspruch sind wir in der Lage, uns gegen staatliche und private Mitbewerber zu behaupten. Darüber hinaus entwickeln wir unser Angebot ständig weiter und ruhen uns nicht auf dem Erreichten aus.

Durch die sieben Standorte in Deutschland haben wir natürlich auch sehr große, hochqualitative Personalressourcen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass viele der SAE Führungspositionen weltweit mit ehemaligen deutschen Mitarbeitern besetzt sind. Unsere Mitarbeiter haben sehr große Chancen auf einen Job im Ausland, denn SAE expandiert stark und es ergeben sich somit regelmäßig neue Jobperspektiven.

SOMMER CABLE
 Audio ■ Video ■ Broadcast ■ Medientechnik ■ HiFi

**GESAMTKATALOG
400 SEITEN
GRATIS ANFORDERN!**

SOMMER CABLE GmbH
 Phone +49 (0)7082/491 33-0 • Fax 491 33-11
 info@sommercable.com • www.sommercable.com

You have worked for SAE for nearly 20 years now. What do you find to be special about your job at SAE? Doesn't it begin to get boring after such a long time?

It never gets boring because it never stands still. There is always the next goal to be reached. My position gives me a lot of freedom to do things that shape and mold the future. That freedom is characteristic of all job positions at SAE – within reasonable bounds, of course. The local institute managers are given a very broad playing field when it comes to running their individual facilities and the more tedious tasks, such as reporting, for example, are kept to a minimum. This structure demands a very high level of mutual trust – a level of trust that I invest in my co-workers and that I enjoy from my superiors as well. This structure allows for a very quick and uncomplicated decision making process. For a company of our size, that is not something to be taken for granted.

How do the German SAE locations rate in importance?

Germany is SAE's largest and most successful market. That fact is all the more remarkable because tuition-based educational institutes normally have great difficulty establishing themselves successfully in countries like Germany, where the state offers higher education for free. It is only thanks to our very high quality standards that we are able to compete successfully against other private and state schools. In addition, we are constantly updating our courses and developing new ones. We do not rest on what has been achieved to-date.

Thanks to our seven locations in Germany, we also have a very large, highly qualified human resource at our disposal. So it is no surprise that many of the worldwide SAE leadership positions are filled by former German staff members. Our co-workers have very good prospects of getting a job in a foreign country because SAE is expanding quickly - regularly creating new job possibilities.

What conditions must an employee fulfill in order to have a career at SAE?

Having graduated from an SAE course is certainly helpful in getting a job at SAE, but it is not absolutely necessary. We recruit our co-workers primarily from graduates because we have already had the chance to observe their attitude and motivation during their time of study. Entry-level jobs are set up so that the co-worker is dependent on another job outside of SAE as well. This assures that our employees gain practical experience in the industry from the beginning on.

As during the courses of study, individual initiative and personal involvement are the way to success. As I mentioned before, a job at SAE provides a lot of freedom to continually develop and implement new ideas. This principle applies to every employee and everyone can find a measure of self-fulfillment through this system.

What sets SAE's educational concept apart from that of other private schools or the state educational system? What makes it worthwhile to pay for an SAE education – even here in Germany?

One of the characteristics of the German educational system is that it begins to specialize much too early. Trainees and students have to decide early on to concentrate on a very narrow part of a far more encompassing area of expertise without having had the opportunity to gain any practical experience in its various aspects. Training to be a cameraman, for example, covers only a very small part of the job opportunities this branch of the media has to offer.

SAE's concept consists of four large, expansively defined departments of study designed to limit the student's individual development as little as possible and to avoid specializing too soon. Individual personality and the demands of the job market determine the future career. Thus, specialization can really only take place on the job and not during the educational process. We give our students a solid and broad knowledge and skill base to enable them to become established in the media branch. This broad-based training concept is unique to Germany.

Another important component of SAE's educational concept is the high proportion of practical involvement during the course of study. Making up 50%, practical application is given the same value as theoretical study. It goes without saying that every SAE facility offers the infrastructure to make this level of practical hands-on application possible at no additional cost to the students.

Welche Voraussetzungen muss ein Mitarbeiter erfüllen, um bei SAE Karriere zu machen?

Ein abgeschlossenes SAE Studium ist natürlich hilfreich, einen Job bei SAE zu bekommen, aber nicht zwingend notwendig. Hauptsächlich rekrutieren wir unsere Mitarbeiter aus Absolventen, da wir die Möglichkeit hatten, Einstellung und Motivation schon während des Studiums zu beobachten. Die Einstiegsjobs sind so angelegt, dass der Mitarbeiter auch auf Jobs außerhalb von SAE angewiesen ist. So stellen wir sicher, dass unsere Mitarbeiter von Beginn an Praxiserfahrung in der Industrie sammeln.

Wie schon im Studium sind Eigeninitiative und persönlicher Einsatz der Weg zum Erfolg. Wie ich schon erwähnt habe lässt ein Job bei SAE sehr viele Freiheiten, um kontinuierlich eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen. Dieses Prinzip gilt für jeden Mitarbeiter und jeder kann sich durch dieses System verwirklichen.

Was unterscheidet das SAE Ausbildungskonzept von anderen privaten Anbietern beziehungsweise dem staatlichen Bildungsangebot? Warum lohnt es sich auch in Deutschland, ein kostenpflichtiges SAE Studium zu absolvieren?

Das deutsche Bildungssystem kennzeichnet sich durch eine viel zu frühe Spezialisierung. Auszubildende und Studenten müssen sich sehr früh für einen kleinen Teilbereich eines deutlich umfassenderen Fachgebiets entscheiden, ohne je die Möglichkeit zu erhalten, praktische Erfahrungen in unterschiedlichen Jobs zu sammeln. Eine Ausbildung zum Kameramann zum Beispiel deckt nur einen sehr kleinen Teil der Jobangebote in dieser Mediensparte ab.

Das SAE Konzept besteht aus vier großen, umfassend angelegten Ausbildungszielen, die die persönliche Entwicklung des Studenten so wenig wie möglich einschränken und eine zu frühe Spezialisierung vermeiden. Persönlichkeit und die Anforderungen des Arbeitsmarktes entscheiden über die zukünftige Karriere. Eine Spezialisierung kann daher erst im Berufsleben erfolgen und nicht in der Ausbildung. Wir vermitteln unseren Studenten eine solide und breite Wissensbasis, um in der Medienbranche Fuß zu fassen. Diese generalistische Ausbildung ist einzigartig in Deutschland.

Ein weiterer wichtiger Bestandteil des SAE Ausbildungskonzeptes ist der hohe Praxisanteil während des Studiums, der mit 50 Prozent den gleichen Stellenwert wie die Theorie besitzt. Selbstverständlich bietet jeder SAE Standort die entsprechende Infrastruktur, um dieses Maß an Praxis auch zu ermöglichen, ohne das weitere Kosten für die Studenten entstehen.



HIGON[®]
CONNECTORS

Qualitätssteckverbinder für die Audio- und Videotechnik

Generalvertretung: **SOMMER CABLE GmbH**
Phone +49 (0) 70 82 / 491 33-0 · Fax 491 33-11
info@sommmercable.com · www.sommmercable.com

SAE offers University Degrees in cooperation with the English Middlesex University. Were there special reasons for choosing this partner?

When we began our search for an educational partner in the mid 90s, it was not possible in Germany, in contrast to the UK, to form cooperative partnerships between private educational institutes and state institutions of higher learning. In addition, a study reform, as established in the Bologna case, was already foreseeable. So it made logical sense to choose a partner who offered Bachelor and Masters degrees. The state Middlesex University in London had had the necessary infrastructure for such a "Public / Private Partnership" in place for years already. So the decision was not difficult for us – even though the requirements placed upon us by Middlesex are very strict and we are continuously audited to make sure they are maintained. In addition, working with Middlesex, necessary changes to the curriculum or the concept are fairly quick and uncomplicated to implement. This would have been much more difficult with a German University.

Do concrete plans for the future already exist or are there plans to make significant changes to the SAE concept?

We implemented the most important changes already at the beginning of this year. We re-worked all of our curriculums to bring them up-to-date with state-of-the-art technology and the demands of the job markets. In addition, we expanded our offer of full-time courses of study in all Departments.

At the same time, we improved the practical content of our courses by giving our students more time for individual lab practice and projects. That means that we have reduced some of the unnecessary - and I emphasize "unnecessary" - theoretical lecture load. One practical lab project builds upon the other and thus covers the broadest possible spectrum of the media landscape in a way that makes sense. To say it in a few words: We offer greater creative development possibilities and significantly less stiff classroom culture.

For the future, we are planning to strengthen the area of Film & Animation and Games. We have planned some exciting innovations – but it would be too early to speculate about that right now.

Andy, thank you for the nice interview.

Clemens Nagl

SAE bietet die Studienabschlüsse in Kooperation mit der englischen Middlesex Universität an. Gab es besondere Gründe bei der Wahl des Partners?

Als wir Mitte der 90er Jahre auf der Suche nach einem Partner waren, gab es in Deutschland im Gegensatz zu England keine Möglichkeit einer Kooperation zwischen einem privaten Ausbildungsinstitut und einer staatlichen Hochschule. Darüber hinaus war eine Studienreform, wie sie der Bologna Prozess festlegt, schon damals abzusehen. Somit war es eine logische Konsequenz, einen Partner zu wählen, der Bachelor und Master Abschlüsse anbietet. Die staatliche Middlesex Universität in London hatte die benötigte Infrastruktur für eine solche Public Private Partnership schon seit Jahren, daher fiel uns diese Entscheidung nicht schwer, obwohl die Auflagen seitens Middlesex sehr streng sind und ihre Einhaltung ständig überprüft wird. Darüber hinaus ist mit Middlesex eine notwendige Lehrplan- oder Konzeptänderung relativ schnell und unkompliziert umsetzbar. Mit einer deutschen Universität wäre das deutlich schwieriger.

Gibt es schon konkrete Pläne für die Zukunft oder sind größere Änderungen im SAE Konzept geplant?

Die wichtigsten Änderungen haben wir Anfang dieses Jahres bereits umgesetzt. Wir haben alle Lehrpläne überarbeitet, um dem neuesten Stand der Technik und den Bedürfnissen des Arbeitsmarktes weiterhin gerecht zu werden. Des Weiteren wurde das Angebot an Vollzeitstudiengängen auf alle Fachbereiche ausgedehnt.

Gleichzeitig haben wir die praktischen Inhalte der Studiengänge nochmals verbessert und erweitert indem wir unseren Studenten mehr Zeit für individuelle Übungsmöglichkeiten und Projekte lassen. Das heißt: wir haben unnötige, und ich betone „unnötige“, Theoriebelastungen reduziert. Die praktischen Übungen bauen noch besser aufeinander auf und decken somit ein größtmögliches Spektrum der Medienlandschaft sinnvoll ab. Kurz gesagt: wir bieten mehr Entfaltungsmöglichkeiten in einer deutlich weniger starren Schulstruktur.

Für die Zukunft planen wir, den Film & Animation und Games Bereich zu stärken. Hierfür haben wir einige spannende Neuerungen geplant, aber darüber zu spekulieren wäre jetzt noch zu früh.

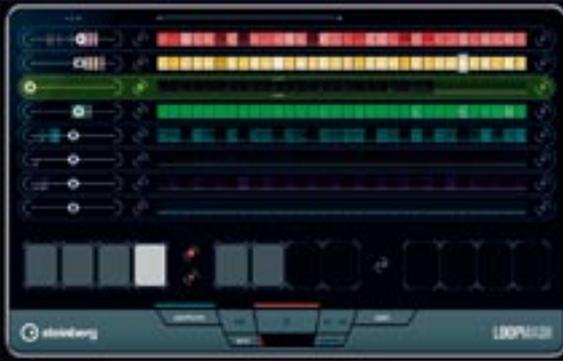
Andy, vielen Dank für das Gespräch.

Clemens Nagl



A short manager-/editor-break (Andreas the Giant / Clemens the Midget) in front of Andy's tiny American car

Experience. Innovation. Cubase 5.



- **LoopMash and VariAudio**
Innovative tools for loops and vocals
- **REVerence**
First VST3 convolution reverb
- **VST Expression**
New composition feature
- **Advanced Integration**
Combines perfectly with new Steinberg hardware

**Plus: Many more new features
and useful enhancements**



**Besondere Konditionen
für SAE Studenten**
www.steinberg.de/education



Profile Florian Stärk

Managing Director SAE & Qantm Australia

Everything started as so often: 4 friends had 2 things in common. They were broke and had a great love for what was known as Techno-Rave music at that time. That made

everything clear. Beg the parents for money, buy equipment, write a Top 10 Hit and become rich. Hundreds of acts had proven back then, that one could become famous overnight with a bag full of bass drum and bit of lyrics - so why couldn't Flo and his buddies do the same?

Around Easter 1995, the four youths stormed the Music Shop in Munich with the money borrowed from their parents and bought a Boss DR-660 Drum Computer, Cubase Score for Windows (still black & white at that time, of course), a Turtle Beach MAUI sound card and an Ensoniq VFX Synthi. Then they stole Flo's sister's Hohner MIDI keyboard. With their new equipment, the guys produced one „hit“ after another in their parent's basement - but no one wanted to hear them. One year later, still without a TOP 10 Hit, all of them were facing their final high school exams and had to deal with questions about their future. The career counselor at the high school in Dachau asked this question again: „Mr. Stärk, what can you do well?“ Flo's answer: „Well, my chemistry teacher thinks, I should stay as far away from chemistry as possible. My Math teacher thinks that numbers are just not my thing.“ The second question was easier to answer: „Well, Mr. Stärk, do have any hobbies?“ „Sure!“ was the answer, „I have a band and we make music.“ „What do you play? Oh, no instrument! Well that leaves Sound Technician. I know a super Institute - you should go and have a look yourself.“

A week later, Flo was shown through the rooms and studios at the SAE Institute in Munich. Tape machines, Computers (Cubase in color), large mixing consoles, expensive effect units – the stage had been set. In April 1997 he started the full-time Audio Engineering course, got his SAE Diploma in January of 1998 and begged Andy Grotloh, the Manager of SAE Munich at the time, for a job as a Supervisor. Andy just said: „Well, just start tomorrow.“ Flo's range of tasks expanded rapidly and he was soon taking care of servicing the technical equipment. Besides his activities at SAE, Flo studied „Digital Television and Interactive Services“ at the Technical University of Salzburg and ran his own „Yellow Aqua“ recording studio. After he successfully completed his studies in Salzburg, in spite of having to constantly travel back and forth, Flo was entrusted with the position of Coordinator at the SAE Institute Munich in December of 2003. In that position, he was immediately faced with a great challenge. In the summer of 2004 he coordinated, planned and implemented the entire studio cabling in the new Munich facilities. With a total of 9 studios, three recording rooms and two weeks time for the renovations, he was presented a completely impossible task that he somehow managed to accomplish nonetheless. Around Easter 2005, Tom Misner, founder of SAE, came for a visit and in a talk with Flo casually mentioned: „From now on you are the Manager here“. Two years later, in July 2007, it seemed like Déjà-Vu when Tom again said: „From now on you are Manager there!“ „There“ meant Byron Bay in Australia. That meant - pack the bags and book the ticket. At the beginning of 2009, the former Managing Director in Australia, Marco Bettelli, moved to SAE Dubai and so the job game repeated itself. Since that time, Flo has served as Managing Director of the SAE-Group in Australia. He still hasn't written a Top 10 Hit, but over the past 12 years, SAE has become his family and, in his own words, he wouldn't trade the experience and above all the friends he has made for all the money in the world.

Naturally, for a short interview, we also flew to Australia (actually via Skype) where Flo was able to answer a few quick questions for us.

Alles fing wie so oft an: 4 Freunde hatten 2 Gemeinsamkeiten. Sie waren pleite und pflegten eine tiefe Liebe zur damaligen Techno-Rave Musik. Damit war die Sache eigentlich klar. Eltern anpumpen, Equipment kaufen, einen Top 10 Hit schreiben und reich werden. Hunderte von Acts bewiesen damals, dass man über Nacht mit einem Sack voll Bassdrum und einem Satz Lyrics berühmt werden kann, also warum nicht auch Flo und seine Kumpels?

Ostern 1995 stürmten die vier Jungs mit dem von den Eltern geliehenen Geld den Music Shop in München und kauften einen Boss DR-660 Drum Computer, Cubase Score for Windows (damals noch schwarz/weiß selbstverständlich) und eine Turtle Beach MAUI Soundkarte und zusätzlich einen Ensoniq VFX Synthi. Kurzerhand wurde noch das Hohner MIDI Keyboard von Flo's Schwester geklaut. Mit dem neuen Equipment produzierten die Jungs im elterlichen Keller einen „Hit“ nach dem anderen, nur hören wollte es keiner. Ein Jahr später und immer noch ohne Top 10 Hit stand das Abitur vor der Tür und für alle stellte sich die Frage über der Zukunft. Der Berufsberater am Gymnasium Dachau stellte diese Frage erneut: „Herr Stärk, was können's denn gut?“ Flo's Antwort: „Also mein Chemielehrer meint, ich solle bloß nichts mit Chemie machen. Mein Mathelehrer meint, ich solle lieber nichts mit Zahlen machen.“ Die zweite Frage war einfacher zu beantworten: „Ja Herr Stärk, haben sie denn Hobbys?“ „Klar, ich hab 'ne Band und wir machen Musik.“ „Was spielen sie denn für ein Instrument? Ach, kein Instrument! Dann werden's Tontechniker. Da kenn ich ein super Institut, das schauen sie sich am besten mal an“.

Eine Woche später wurde Flo durch die Räume und Studios des SAE Institute München geführt. Bandmaschinen, Computer (Cubase in Farbe), große Mischpulte, teure Effektgeräte – die Weichen waren gestellt. Im April 1997 startete er im Audio Engineering Fulltime Kurs, bekam im Januar 1998 sein SAE Diploma in die Hand gedrückt und bettelte den damaligen Manager des SAE Institute München, Andy Grotloh, um einen Job als Supervisor an. Andy meinte nur: „Mei, fängst halt morgen an“. Flo's Aufgabenbereich wurde sehr schnell erweitert und so kümmerte er sich bald auch um die Wartung der technischen Geräte. Neben seinen Tätigkeiten bei SAE, studierte er „Digitales Fernsehen und Interaktive Dienste“ an der Fachhochschule Salzburg und betrieb sein eigenes „Yellow Aqua“ Tonstudio. Nachdem er das Studium in Salzburg trotz ständigem Pendeln erfolgreich abgeschlossen hatte, wurde Flo im Dezember 2003 der Posten des Coordinators am SAE Institute München anvertraut, der ihn gleich vor eine große Herausforderung stellte. Im Sommer 2004 koordinierte, plante und realisierte er die gesamte Studioverkabelung der neuen Münchener Räumlichkeiten. Mit insgesamt 9 Studios, drei Aufnahmeräumen und zwei Wochen Zeit für den Umbau, eine schier unlösbare Aufgabe, die er trotz allem meisterte. Ostern 2005 kam SAE Gründer Tom Misner zu Besuch und in einem Gespräch meinte er beiläufig zu Flo: „Machst ab jetzt Manager hier“. Zwei Jahre später, im Juli 2007, wirkte es wie ein Déjà-vu als Tom erneut meinte: „Machst ab jetzt Manager dort!“ Mit „dort“ meinte er Byron Bay in Australien. Also Koffer packen und Flug buchen. Anfang 2009 wechselte der bisherige Managing Director Marco Bettelli zu SAE Dubai und so wiederholte sich das Spiel mit dem Job. Seitdem ist Flo Managing Director der SAE Group Australia. Einen Top 10 Hit kann Flo bis heute nicht für sich verbuchen, aber in den letzten 12 Jahren ist SAE seine Familie geworden und er würde wie er sagt, um keinen Preis der Welt die Erfahrungen und vor allem die Freunde, die er dadurch gewonnen hat eintauschen.

Für ein kurzes Interview fliegen (eher Skypen) wir natürlich auch bis nach Australien und so konnte uns Flo ein paar kurze Fragen beantworten.

Flo, What exactly are your tasks as Managing Director of the SAE Institute, Qantm, and Studios 301 Australia?

I am the official Managing Director of these three departments of SAE in Australia. The administrative structure of SAE Australia is divided into four areas: National Finance, national and international marketing, national academic and national operations. I carry overall responsibility for all four areas, whereby my focus is on national operations - the smooth day-to-day function of all departments.

What kind of training possibilities does SAE Australia offer and are these also available to foreign students?

SAE Australia is a State accredited Higher Education Provider. This status is comparable to a private college with a strong practical orientation. Under this status, the Australian Ministry of Education must authorize all courses and curriculums offered. We offer two State-approved Bachelor Degrees. These two pillars consist of the Bachelor of Audio Production Program and the Bachelor of Film Production Program; each program is a two-year course. Foreign SAE students, after earning their SAE Diploma, can continue the second step of their studies in Byron Bay, Sydney, Perth and Melbourne - Qantm students in Brisbane, Sydney and Melbourne. In contrast to other countries, SAE Australia does not offer the Honours level, but after completing the SAE Bachelors Degree, an Honours Degree or even a Masters Degree can be sought via the SAE International Graduate College or another University. We provide the necessary foundational knowledge. After that, the door is open to all further education possibilities.

Flo, Was genau sind deine Aufgaben als Managing Director SAE Institute, Qantm, Studios 301 Australia?

Ich bin der offizielle Geschäftsführer dieser drei Sparten von SAE in Australien. Die Verwaltungsstruktur von SAE Australien gliedert sich in vier Teilbereiche. National Finance, national und international Marketing, national Academic sowie national Operations. Ich bin für alle vier Bereiche der Gesamtverantwortliche, wobei mein Schwerpunkt bei national Operations, also auf dem reibungslosen Ablauf des Tagesgeschäfts angesiedelt ist.

Welche Ausbildungsmöglichkeiten bietet SAE Australien und können diese auch von ausländischen Studenten genutzt werden?

SAE Australien ist ein staatlich akkreditierter Higher Education Provider. Dieser Status ist mit einer privaten Fachhochschule mit einer starken Praxisorientierung vergleichbar, wobei sämtliche Angebote und Inhalte vom australischen Bildungsministerium autorisiert werden müssen. Wir bieten zwei staatlich anerkannte Bachelor Degree Abschlüsse an. Die zwei Säulen bestehen aus dem jeweils zweijährigen Bachelor of Audio Production Program und dem Bachelor of Film Production Program. Ausländische SAE Studenten können nach bestandem SAE Diploma ihren zweiten Studienabschnitt in Byron Bay, Sydney, Perth und Melbourne fortsetzen, Qantm Studenten in Brisbane, Sydney und Melbourne. Im Gegensatz zu anderen Ländern bietet SAE Australien keinen Honours Level an, allerdings kann mit einem erfolgreichem SAE Studium über das SAE International Graduate College oder eine andere Universität ein Honours oder sogar Masters Degree angestrebt werden. Wir vermitteln das nötige Grundwissen, anschließend stehen alle Möglichkeiten der Weiterbildung offen.

Auf welche Kosten muss ich mich einstellen wenn ich in Australien studieren möchte?

Die Kosten sind relativ hoch, da in Australien wie in den meisten englischsprachigen Ländern kein kostenfreies höheres Bildungssystem existiert und sich SAE als staatlich anerkannter Ausbilder an den gängigen Gebühren orientieren muss, um ein entsprechendes Qualitätsniveau sicherzustellen. Jeder Interessent sollte pro Jahr mit Kosten in Höhe von 20.000 australischen Dollar für das Studium und mit ca. 350 Dollar pro Woche Lebenshaltung rechnen. Australien ist zum Glück ein sehr beliebtes Reiseziel für Schulabgänger, Studenten und Urlaubswillige aus aller Herren Länder, daher gibt es auch eine große Zahl an Jobs in der Gastronomie oder ähnlichen Dienstleistungsbereichen, die auf Langzeiturlauber oder Studenten setzen und mit denen der Lebensunterhalt während der Studienzeit finanziert werden kann.

Gibt es Stipendien oder vergleichbare Programme?

Es besteht die Möglichkeit einer 25-75%igen Übernahme der Ausbildungskosten. Entscheidend für dieses Stipendium ist die Leistung im SAE Diploma und eine entsprechende Bewerbungsmappe, die mit einer regulären Jobbewerbung vergleichbar sein sollte. Da viele der Bewerbungen eher unmotiviert wirken und aussehen als wären sie in der Kaffeepause auf eine Serviette geschrieben worden, ist mit einer guten Bewerbung die Chance auf ein Stipendium relativ groß.



"... Kind regards, Flo Stärk" (Command + Shift + D) "... and on to the next task..."



"Do I really have to do this?"



"What else could I do?"



"I got it!"

What cost do I have to anticipate if I want to study in Australia?

The costs are relatively high because Australia, like most other English speaking countries, does not offer free higher education. As a State accredited Higher Education Provider, SAE has to orient itself to normal educational fees in order to assure a corresponding level of quality. Students should count on costs of 20,000 Australian Dollars per year for course fees and about 350 Dollars per week for living expenses. Luckily, Australia is a very popular destination for students and tourists from all over the world, so students can normally earn their keep while they study through one of the many jobs available in the restaurant business and other service areas that cater to vacationers or students.

Are there Scholarships or other comparable programs available?

There is the possibility that 25 - 75% of the study costs be covered. This Scholarship is dependent upon the grades achieved in the SAE Diploma and a corresponding application, which should be comparable to a regular application for employment. Because many applications submitted come across very unmotivated and look sort of like they were written on a napkin during the coffee break, there is a relatively good chance of getting a Scholarship with a well-prepared document.

Is it a problem getting a visa for Australia?

Europeans and US Citizens have no problem at all. They simply need to go to the Australian Consulate with their SAE Student Registration. The visa is issued for the duration of study with no problem. Candidates from other countries should get information about applicable requirements beforehand.

In your opinion, what are the benefits of studying in Australia?

Basically, I find Australia to be an unbelievably fascinating country. The first thing is the mentality of the people. Everything here is just a bit more relaxed than in Europe, for example. In addition, Australia is a melting pot of diverse cultures. The Impressions are so multifaceted because Australia is relatively young and a classical land of immigrants. The cultural spectrum stretches from European to Asian and, of course, the South Pacific. In spite of all that, it is still a western-oriented country - just on the other side of the world. Europeans have the opportunity to get know the international business system a bit better. It is clearly different from the European system and in many ways far less complicated and bureaucratic. In short, Australia offers a great opportunity to make contacts, expand your personal network and increase your English language skills - which, as everyone knows, play a significant role in the media branch.

Flo, can you briefly sketch the future plans for SAE Australia for us?

We want to upgrade our SAE facilities in Adelaide and Brisbane to Degree Centers, making them available to foreign students as well. Brisbane is one of Australia's largest cities. The Australian government and the government of South Australia is investing a lot of money in infrastructure and educational expansion. SAE wants to take part in that growth. In addition, we want to expand the courses offered by SAE Australia to include studies in the music and business sectors in the future. Qantm College will be offering a new Publishing course with the emphasis on print and high-gloss magazine. A foundational expansion of the Degrees offered is also planned. One of the most important innovations is the introduction of an Alumni Association for SAE Australia based on the German model. The SAE ALUMNI Association is planned to go on stream at the beginning of 2010.

Clemens Nagl



"Working on the beach is much more enjoyable than in the office! And it freakin' rocks!"

Ist es problematisch, ein Visum für Australien zu erhalten?

Europäer und US-Amerikaner haben keinerlei Schwierigkeiten. Sie müssen lediglich mit der SAE Einschreibebestätigung zum Australischen Konsulat gehen und erhalten ohne Probleme ein Visum für die Dauer des Studiums. Interessenten aus anderen Ländern sollten sich vorher über entsprechende Bestimmungen informieren.

Was spricht deiner Meinung nach für ein Studium in Australien?

Grundsätzlich empfinde ich Australien als ein unglaublich spannendes Land. Der erste Punkt ist die Mentalität der Menschen. Hier ist alles ein wenig gelassener als zum Beispiel in Europa. Darüber hinaus ist Australien ein Schmelztiegel der Kulturen. Die Eindrücke sind so vielschichtig da Australien ein vergleichsweise junges und klassisches Einwanderungsland ist. Das Spektrum reicht von europäischer über asiatische und natürlich südpazifische Kultur. Trotz allem befindet man sich immer noch in einem westlich geprägten Land - nur halt am anderen Ende der Welt. Europäer haben auch die Möglichkeit das internationale Businesssystem besser kennenzulernen, das sich doch deutlich vom europäischen unterscheidet und in vielen Punkten deutlich unkomplizierter und unbürokratischer ist. Kurz gesagt, Australien ist eine großartige Möglichkeit Kontakte zu knüpfen, das persönliche Netzwerk zu erweitern und darüber hinaus die eigenen Englischkenntnisse zu verbessern, die ja bekanntlich in der Medienbranche eine bedeutende Rolle spielen.

Flo, kannst du bitte kurz die zukünftigen Pläne für SAE Australien skizzieren?

Wir wollen auf jeden Fall die SAE Standorte in Adelaide und Brisbane zu Degree Standorten ausbauen und somit auch für ausländische Studenten zugänglich machen. Brisbane ist eine der größten Städte Australiens und somit ein Muss. In die Infrastruktur und das Bildungsangebot der Region um Adelaide investieren die australische und südaustralische Regierung eine Menge Geld und auch hier möchte sich SAE mit einbringen. Darüber hinaus möchten wir das Ausbildungsangebot von SAE in Australien erweitern und in Zukunft auch Studiengänge auf dem musischen und wirtschaftlichen Sektor anbieten. Qantm College wird einen neuen Publishing-Studiengang mit dem Schwerpunkt Print und Hochglanzmagazin anbieten. Eine grundsätzliche Erweiterung des Abschlussangebots ist ebenfalls geplant. Eine der wichtigsten Neuerungen ist für uns die Einführung einer Ehemaligenvereinigung für SAE Australien nach dem deutschen Vorbild. SAE ALUMNI ist in Australien ab Anfang 2010 geplant.

Clemens Nagl

KOMPLETE NEW. INSANE VALUE.



● **KOMPLETE 6** is the all-new Native Instruments software collection featuring new **KONTAKT 4**, **ABSYNTH 5** and **GUITAR RIG 4 PRO**, plus modern classics **BATTERY 3**, **MASSIVE**, **FM8** and **REAKTOR 5**. All titles have been fully optimized to work with the latest hosts and operating systems, and combined give you over 7,000 sounds and 60 GB of premium sample content. Factor in a new price of just \$499*, and KOMPLETE 6 is – now more than ever – an insane value no professional studio should be without.

Learn more at www.native-instruments.com/komplete



*MSRP \$559. Approximate street price \$499.

NI NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND



The new SAE Institute in the hip Metropolis on the Bosphorus // Das neue SAE Institute in der Szenestadt am Bosphorus

The long awaited opening of the SAE Institute in the world metropolis Istanbul is nearly upon us. The SAE building is on the European side of the city in Beyoğlu and is surrounded by the historical must-see sites of this pulsating quarter. This part of Istanbul's old city is the center of the local art and media scene. With its many cafés and places where people „in the scene“ gather, it offers the ideal environment for young media producers.

A lot of effort went into the renovation of the SAE building. It has been restored to its original historic 19th century glory. The interior was restored in 2008 to meet the requirements of a modern SAE Institute. The upper floors of the five-story, approximately 1200 sq. meter building offer a unique view of the Bosphorus, the waterway that connects the Mediterranean and the Black Seas and at the same time forms the border between Europe and Asia.

In this unique environment, students have several high-end Audio workstations, 3 recording rooms, 1 Tascam DM 4800 Studio, 1 ICON Digidesign D-Control ES32 HD3 System and 1 AMS NEVE Genesys Analog Studio at their disposal.

The positive response to the founding of the SAE Institute Istanbul has far exceeded all expectations. Influential Turkish forums and magazines have been reporting on the progress leading up to the opening for a long time already.

Radio and television stations and recording studios are looking for ways to cooperate with SAE. The educational concept awakens great interest, thanks in no small measure to the many SAE graduates in Turkey. Through their competence in their careers, SAE graduates from all over the world have left a strong impression in the Turkish media landscape.

The SAE Institute opening in Istanbul will enable new talent in the Turkish media scene to complete their studies close to home. As of immediately, they can begin their journey into the media branch in this fascinating city - the interface between occident and orient.

Die lang erwartete Eröffnung des SAE Institute in der Weltmetropole Istanbul steht kurz bevor. Das SAE Gebäude befindet sich auf der europäischen Seite der Stadt in Beyoğlu und ist von den historischen Sehenswürdigkeiten dieses pulsierenden Viertels umgeben. Dieser Teil der Istanbul'ser Altstadt ist das Zentrum der lokalen Kunst- und Medienszene. Mit seinen zahlreichen Cafés und Szenetreffs bietet es die ideale Umgebung für junge Medienschaffende.

Das SAE Gebäude wurde aufwendig saniert und wieder in seinen historischen Originalzustand aus dem 19. Jahrhundert versetzt. Der Innenausbau wurde 2008 gemäß den Ansprüchen eines modernen SAE Institute fertiggestellt. Die oberen Stockwerke des fünfgeschossigen etwa 1200m² großen SAE Gebäudes bieten einen einmaligen Ausblick auf den Bosphorus, die Verbindung zwischen Mittelmeer und Schwarzem Meer und gleichzeitig die Grenze zwischen Europa und Asien.

In dieser einzigartigen Umgebung stehen den Studenten viele High End Audio Workstations, 3 Aufnahme Räume, 1 Tascam DM 4800 Studio, 1 ICON Digidesign D-Control ES32 HD3 System und 1 AMS Neve Genesys Analog Studio zur Verfügung.

Die positive Resonanz auf die Gründung des SAE Institute Istanbul übertrifft alle Erwartungen. In den einschlägigen türkischen Foren und Magazinen wird seit langem über die Eröffnung berichtet.

Radio- und Fernsehanstalten sowie Tonstudios suchen nach Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit SAE. Das Ausbildungskonzept stößt auf großes Interesse, was nicht zuletzt den zahlreichen SAE Absolventen in der Türkei zu verdanken ist. Durch Kompetenz im Beruf haben SAE Absolventen aus aller Welt einen starken Eindruck in der türkischen Medienlandschaft hinterlassen

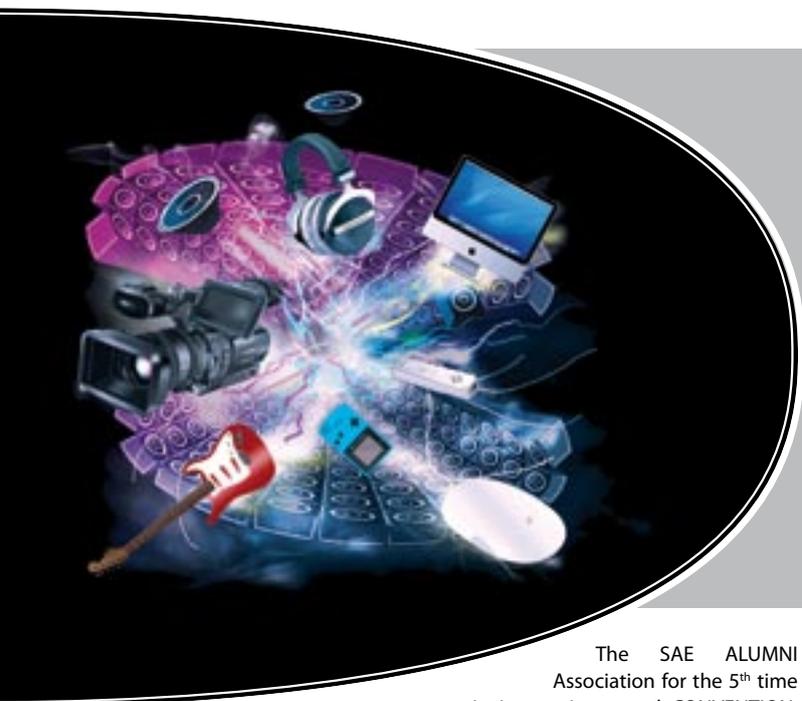
Die Eröffnung des SAE Institute in Istanbul ermöglicht den neuen Talenten der türkischen Medienszene, ihr Studium vor Ort zu absolvieren. Ab sofort können sie ihren Weg in die Medienbranche in dieser faszinierenden Stadt, der Schnittstelle zwischen Orient und Okzident, beginnen.



SAE Istanbul
 1. Very nice view from the roof terrace
 2. Tom at the front door of another "historical" looking facility
 3. Stylish lounge to escape the noisy hectic in the studios
 4. Edit Lounge with brandnew iMacs, mirroring today's state of the art
 5. TASCAM DM 4800 Studio



Acoustically treated recording room (left); ICON Studio and a closer look at the supreme outboard gear (Focusrite, NEVE, SPL electronics, TL Audio) it is equipped with (center and right)



The Event for Media Representatives and Media interested Parties! // Das Event für Medienschaffende- und interessierte!

The SAE ALUMNI Association for the 5th time invites to its annual CONVENTION.

Press representatives, companies, computer nerds, artists, industrial representatives as well as SAE Students and Alumni are again welcome to join us to celebrate a big, informative and entertaining networking event in 2009.

The CONVENTION 2009 offers a great program for the expected 2,000 visitors around the subjects of audio, animation, multimedia, digital film, 3D and games with about 60 seminars & workshops, 7 panel discussions, over 60 informative booths, more than 17 demo suites, an Apple Area, an Avid Area, a recruitment space, a party with free beer and a buffet, the celebration of SAE Alumni Awards and much more.

Further, the CONVENTION 2009, for the first time, offers young people interested in media the "Open Media Day" on Friday with a no-cost exhibition, where they have the opportunity to get information on creative jobs and their versatile chances.

Die SAE ALUMNI Association lädt zum 5. Mal zu ihrer jährlichen CONVENTION ein. Pressevertreter, Firmen, Computerfreaks, Künstler, Industrievertreter sowie SAE Studenten und Absolventen wollen wir auch 2009 wieder herzlich in Berlin willkommen heißen, um gemeinsam ein großes, informatives und unterhaltsames Networking Event zu feiern.

Den rund 2.000 erwarteten Besuchern bietet die CONVENTION 2009 rund um die Themen Audio, Animation, Multimedia, Digital Film, 3D und Games ein tolles Programm mit ca. 60 Seminaren & Workshops, 7 Podiumsdiskussionen, über 60 informativen Ständen, mehr als 17 Demosuiten, einer Apple Area, einer Avid Area, einem Recruitment-Bereich, einer Party mit Freibier & Buffet, der Verleihung der SAE ALUMNI Awards und vieles mehr.

Darüber hinaus bietet die Convention 2009 erstmals jungen Medieninteressierten die Möglichkeit, sich am Freitag beim "Open Media Day" auf der kostenlosen Ausstellung auch über die kreativen Berufsbilder und deren vielfältigen Chancen zu informieren.

CONVENTION | EXHIBITION SPECIALS

Fernseh-Ü-Wagen der ARD live vor Ort!

ARD broadcast van on site! To provide attendees of Axel Thomae's seminar "Ü-Wagen Konzeption für Fernsehaußenübertragung" (Conceptual design of a broadcast van) with a practical take on the subject, TV station RBB will put one of their vans on display on the convention grounds. The model expected to be available is the "FÜ2", comprising two vehicles, each one 15m in length, with a combined total weight of more than 50t. A tour of this highlight is available to all convention visitors. We would like to thank Mr. Thomae (SWR), the ARD, and Mr. Wittmann (RBB) for their support. // Passend zum Vortrag von Axel Thomae (SWR) mit dem Thema „Ü-Wagen Konzeption für Fernsehaußenübertragung“ wird der RBB einen Ü-Wagen auf der Convention präsentieren. Die Seminarteilnehmer haben daher die Möglichkeit im Anschluss an den Vortrag die 50 Tonnen geballte Technik des Ü-Wagens auch live zu erleben. Die Möglichkeit dieses Highlight zu besichtigen haben selbstverständlich alle interessierten Besucher der Convention. Der voraussichtlich verfügbare „FÜ2“ der ARD Sendergruppe besteht aus 2 Fahrzeugen mit jeweils 15 Metern Länge. Ein herzlicher Dank an dieser Stelle an Herrn Thomae, die ARD und Herrn Wittmann vom RBB.



Apple Area

Once again for 2009, Apple will be represented, together with partner companies, in its own area in order to present the latest news about software and hardware for the media business. In addition, Apple will offer workshops on Logic Pro Studio, Aperture and of course Final Cut Studio in the demo suite. // 2009 präsentiert sich Apple zum wiederholten Male gemeinsam mit Partnerfirmen in einer eigenen Area, um Neuestes aus dem Bereich Soft- und Hardware für das Medienbusiness zu präsentieren. Zusätzlich wird Apple in einer Demo Suite Schulungen zu Logic Pro Studio, Aperture und natürlich auch Final Cut Studio anbieten.



Seminars and workshops marked blue in the program leaflet are available for all visitors regardless of holding a Convention Pass or not. Among these you will find interesting public seminars such as panels with our media partners. // Die Seminare und Workshops, die im Programmheft blau markiert sind, stehen allen Besuchern unabhängig davon, ob sie einen CONVENTION PASS haben, offen. Unter diesen finden sich zum Beispiel auch interessante Podiumsdiskussionen mit unseren Medienpartnern.

Avid Area

Avid will be presenting a host of creative tools and A/V solutions by Digidesign, M-Audio, Sibelius, and Avid Video. From the digital DJ system Torq to studio monitors, keyboards, new tools for guitar players and, finally, to the live-sound console VENUE, these are all the tools you'll ever need for writing, recording, mixing, and performing music. Visitors can also look forward to a hands-on encounter with the latest versions of Pro Tools and Avid Media Composer. // Hier präsentiert Avid die vielfältigen Kreativ-Tools und professionellen Audio- und Video-Lösungen von Digidesign, M-Audio, Sibelius und Avid Video. Vom digitalen DJ-System Torq über Studio-Monitore, -Keyboards und neue Tools für Gitarristen bis hin zur Live-Sound-Konsole VENUE wird hier alles gezeigt, was man zum Musikmachen, Recorden, Mischen und Performen braucht. Und natürlich können hier auch die neuesten Versionen der Profi-Tools ProTools und Avid Media Composer ausprobiert werden.



make.tv LiveStream

The 5th Alumni Convention will be streamed directly to the world wide web by make.tv. Interested parties can watch the event firsthand at <http://make.tv/saeconvention> // Die 5. SAE ALUMNI CONVENTION wird von make.tv direkt ins worldwide Web gestreamt. Dies bietet Medienbegeisterten auf der ganzen Welt die Möglichkeit, unser Event hautnah auf <http://make.tv/saeconvention> zu verfolgen.



Kostenlose Seminare für alle Besucher

Der Open Media Day

On Friday, October 16, 2009, the SAE Alumni CONVENTION will present the first ever Open Media Day. Students, teachers and everybody with an interest in the media are cordially invited to find out more about careers in today's media industry. Panel discussions will be addressing training, job profiles, and career prospects, and visitors will have the opportunity to learn about the many creative and captivating jobs available in the media sector. Admission to the tradeshow featuring renowned international manufacturers is free for all visitors of the Open Media Day, and the Convention schedule boasts several free demo shows and informative seminars. At the end of the day, visitors will have a chance to win 3 brandnew iPods and 3 SAE short courses! // Am Freitag den 16. Oktober findet zum ersten Mal im Rahmen der SAE Alumni CONVENTION der Open Media Day statt. Hierzu werden Studenten, Schüler, Lehrer und alle Medieninteressierte eingeladen, um sich ein Bild von den heutigen Medienberufen zu machen. Passend dazu finden interessante Podium-Diskussionen statt, welche sich mit den Ausbildungsmöglichkeiten, den Berufsbildern und den aktuellen Berufsaussichten in der Medienbranche befassen. Viele kreative und interessante Berufsbilder werden den Besuchern vorgestellt und selbstverständlich ist auch die Ausstellung mit vielen bekannten Firmen für alle Besucher des Open Media Day's kostenlos. Im Rahmen der Convention gibt es einige gratis Demoshows und interessante, aufschlussreiche Seminare zu besichtigen. Zum Ende der Veranstaltung verlost die SAE 3 nagelneue iPods sowie 3 SAE Kurzurse!

FREE EXHIBITION • SEMINARS & WORKSHOPS • DEMOSHOWS • APPLE AREA • PARTY & NETWORKING • MEDIA TALKS

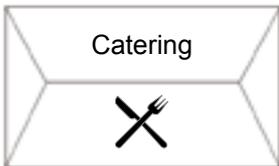


5th SAE ALUMNI CONVENTION

Berlin, 15./16. Oktober 2009

FREE EXHIBITION • SEMINARS & WORKSHOPS • DEMOSHOWS • APPLE AREA • PARTY & NETWORKING • MEDIA TALKS

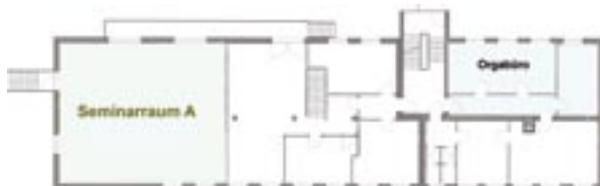
CONVENTION CENTER



LEGENDE

- Stand | Booth
- DEMO-SUITE
- Seminarraum | Seminar Room
- Nur Alumni | Alumni only

HAUPTINGANG

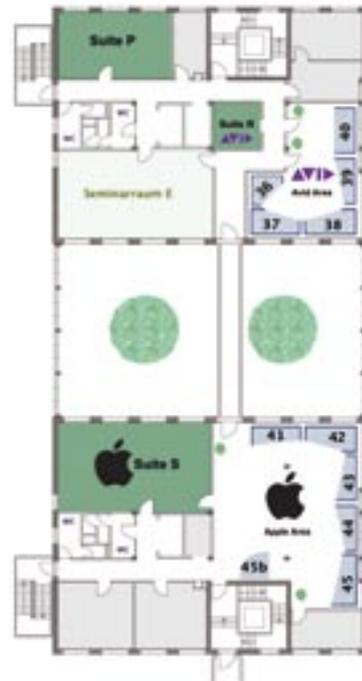


SAE Berlin | CONVENTION CENTER

Soltauerstr. 18-22
 D-13509 BERLIN
 Tel: +49.(0)30.43.0944.70
 U-Bahn: U6 Holzhauser Str.
 S-Bahn: S25 Eichborndamm
 Bus: X33, 125, 322



EG 1.0G



SEMINARE

Donnerstag, 15. Oktober 2009

Zeit	Seminar Raum A	Seminar Raum B	Seminar Raum C	Seminar Raum D	Seminar Raum E
10:00 Uhr	Pro Tools @ Work: Perfekter Gitarren-sound Clemens Matznick (Produzent und Engineer "Revolverheld", "Guano Apes", "Donots" etc.)	Detours instead of the direct way - a different approach to 3D Michael Kuhn (Autodesk Certified Instructor für 3dsMax)	Master @ SAE International Graduate College Willi Wöber (Operational Manager, SAE Int. Graduate College)	Zinc 3.0 - Rapid Application Development for Adobe Flash Philippe Botzek (GF, 2mal1 creative media production)	Digital room mode correction with KRK ERGO Nils Karsten (Sales Director, KRK)
10:30 Uhr			Podiumsdiskussion: Markenpositionierung im Internet Moderation: Dr. Sonja Beer (Prof. Dr. Gey Beratung für Marken-strategie & Kommunikation, Hochschuldozentin FH Lüneburg)	Precision lighting instruments & softlight sources Raffael Pollak (Dedo Weigert Film GmbH)	Sony Digital Wireless: Verlustfreie dig. Audioübertragung mit Metadatenrückweg Markus Warlich (HL Audio Vertrieb GmbH)
11:00 Uhr		Online Portfolio - Webseiten von Selbstständigen Martin Hahn (Head-Instructor Web, SAE Frankfurt)			Pyramix & Vcube: Systemüberblick, Einsatzgebiete, Anwendung und Praxiseinsatz (inkl. ADR Demo)
11:30 Uhr	Rich Internet Applications & Web 2.0 - Dynamische Inhalte der Zukunft Matthias Kannengießer (GF und Autor, Flashstar)	Gamecontent mit XSI Tom Greuelsberg (XSI Trainer)	Media Composer - the next generation presented by AVID	Wege in die Musikbranche der Zukunft Georg Löffler (GF ebam Akademie)	Nils Boden (Produktspezialist, AUDIO EXPORT Georg Neumann & Co. GmbH)
12:00 Uhr					CEDAR Dynamic Noise Suppression bei Live- und Postproduktion Uwe Seyfert (Dipl.-Ing. Ton- und Bildtechnik, INNOTON)
12:30 Uhr		Pipeline Engineering - Wie man einen Trickfilm ohne Kopfschmerz schafft Stanislav Glazov (CEO, RRM Risk Reduction Management)	Pause	Sachversicherung im Medienbusiness Marco Pompili (Prokurist, Eberhard Raith & Partner)	Do's & Dont's of Microbusiness Martin Schneider (Georg Neumann GmbH)
13:00 Uhr	Bild & Ton im richtigen Einklang Wolfgang Stauber (Filmproduzent) und Igor Luther (Kameramann u.a. "Die Blechtrommel")			Website Konzeption - Eine interdisziplinäre Teamarbeit Oliver Annen (Creative Concept, SinnerSchradler)	Pause
13:30 Uhr		Steuerliche Fragen für Freiberufler und Berufseinsteiger Georg Pscheidt (Steuerberater, Kanzlei Pscheidt)	Ü-Wagen Konzeption für Fernsehaußenübertragung (ansch. Besichtigung) Axel Thomae (SWR)		
14:00 Uhr			Professionelles Screendesign mit Photoshop Ingo J. Ramin (GF 24-7 Media)	XDCAM Workflows Sebastian Leske (Product Manager, Professional Solutions Europe, SONY)	Was tun, wenn's dröhnt? Akustiktips im Studio Peter Maier (Dipl.-Ing., HMP Architekten + Ingenieure / concept-A GmbH)
14:30 Uhr	Personal Branding - Markenpositionierung im Internet Klaus Eck (PR Blogger) Personal Branding - Markenpositionierung im Internet	Pause			
15:00 Uhr		Automated Character Rigging in Maya Ingo Clemens (GF, Braverabbit)	DIGITAL PRODUCTION presents: Everything is 3D: Herausforderungen an die 3D-Artists von morgen Moderation: Matthias J. Lange (Chefredakteur DIGITAL PRODUCTION)	Zukunft der Gesundheitsvorsorge Roland Fröhlich (Prokurist, Eberhard Raith & Partner)	REAL Sound Quality - Hear the difference - Tips'n tricks from Tube-Tech Jesper Bo Nielsen (Tube-Tech)
15:30 Uhr	Pro Tools @ Work: Die Post Production und Mischung des Kinofilms "Keep Surfing" , dem Gewinner des Publikumspreises beim Münchner Filmfest.		Projekt Management Monika Mühlfellner (Projektmanager, priopm)	Alle Macht den Kreativen - Ohne Zwang zur Idee Carlo Blatz (GF, Powerflasher)	Audiographie - was ist das? Dirk Brauner (GF, Dirk Brauner Röhrengeräteherstellung & Medientechnik)
16:00 Uhr	Ansgar Frerich (Basisberlin)	Bucks for play - Spielend Geld verdienen? Der eSport als Jugendkultur und Jobmotor Ibrahim Mazani (Director Communications, Turtle Entertainment)		Einsatzmöglichkeiten von Intercomanlagen bei Broadcast, Event- und Sport-Produktionen Uwe Kosslick (Projekt Manager, Riedel Communications)	
16:30 Uhr			Studio Magazin presents: Podiumsdiskussion: Zukunft von analogem Highend Equipment Moderation: Fritz Fey (Chefredakteur "Studio Magazin")	Webtypografie - Mehr als Arial oder Helvetica Martin Hahn (Head-Instructor Web, SAE Frankfurt)	How to develop an Audio-Plugin. Showing from scratch the development of a new kind of "stereo-viewer" for the VST-interface. Andreas Frieseecke (Buchautor & Bachelor-Coordinator SAE München)
17:00 Uhr	RED DIGITAL CINEMA CAMERA Oliver Köppel (Kameramann)	Concept Sculpting und Character Design mit Z-Brush Phil Amelung (Freelance Artist & Designer)			
17:30 Uhr					

Freitag, 16. Oktober 2009

Zeit	Seminar Raum A	Seminar Raum B	Seminar Raum C	Seminar Raum D	Seminar Raum E
10:30 Uhr	Open Media Day: Podiumsdiskussion zum Thema aktuelle Berufsaussichten in der Medienbranche Moderator: Walter G. Hauschild	Der filmische Raum zwischen Fiktion und Realität Patricia Costantini (production design & art direction, Delirium Entertainment)	Digitale Kinematografie Prof. Uli Plank (Institut für Medienforschung, Hochschule für bildende Künste Braunschweig)	RIA (Rich Internet Applications) Workflow optimieren mittels Flash Catalyst und Flash Builder Paul Schmidt (Autor & Webentwickler)	Sample Mangling - From found sounds to new worlds Brian Smith (Product Specialist, Native Instruments)
11:00 Uhr				Neues vom Urheberrecht Dr. Thomas Hofer Zeni (Kanzlei Hofer-Zeni)	"pureaudio Blue-Ray", die Nachfolge von SACD und DVD - Audio? Christoph Sückel (senior mastering engineer, msm Studios München)
11:30 Uhr	Revolution im Livesound Digidesign VENUE und Pro Tools im Einsatz beim Jubiläumskonzert der Fantastischen 4 Klaus Scharff (Live-Engineer "Fanta4")	Mappenberatung / Portfolio Reviews / Call for Artists/Animators Eric Desideriu (creative director/senior concept artist, Die Artillerie)	ActionScript Quo Vadis - Generationen im Vergleich Matthias Kannengießer (GF und Autor, Flashstar)		Pause
12:00 Uhr	Pause			Verwendung von HDRI in Cinema 4D Holger Schömann (Dosch Design)	Was macht ein gutes Mikrofon aus? Dr. Helmut Wittek (GF, Schoeps Mikrofone)
12:30 Uhr			Sound & Recording presents: „Wireless on stage - was kommt auf uns zu?“ Mit welchen Verfahren und Frequenzen werden wir Drahtlostechnik in Zukunft auf der Bühne nutzen können. Moderation: Dr. Walter Wehrhan (Chefredakteur "Sound & Recording" & "Production Partner")		
13:00 Uhr	Open Media Day: Berufsbilder in den Bereichen Audio, Film & 3D, Game-Design sowie Webdesign vorgestellt von Walter G. Hauschild	Pause	Pause		Digital Monitoring: "Why sounds my headphone mix so horrible?" Armand Klenk (HI Audio, SAE München)
13:30 Uhr		Blender 3D - Die freie Open Source 3D Lösung Helge Maus (Trainer, Consultant, Autor)		Flash - Scripted Animation Pseudophysik, Tweening Engines, Character Animation Matthias Vogel (GF, Gameworker)	Virtual Orchestration with the Vienna Symphonic Library Paul Steinbauer (Produktmanager, VSL - Vienna Symphonic Library)
14:00 Uhr	Open Media Day: Podiumsdiskussion zu Ausbildungsmöglichkeiten in den Medien Moderator: Walter G. Hauschild		Postproduktion mit der RED One Prof. Uli Plank (Institut für Medienforschung, Hochschule für bildende Künste Braunschweig)		
14:30 Uhr		Max for Live - Integration der visuellen Programmiersprache Max/MSP in Ableton Live Christian Kleine (Product Specialist, Ableton)		Kommunikationsdesign, WARUM? Patrick Dietl & Dimitrios Dimiropoulos (Dozent SAE Frankfurt, GF 2mal1 creative media production & GF codx.plattform.fra)	Integration digitaler Mischpulte in eine DAW am Beispiel Yamahas 01v96CM und Steinbergs Cubase 5 Dimetri Metzeltin (Yamaha)
15:00 Uhr	Listen for a Lifetime Eckhard Beste (GF, Hearsafe Technologies)	High-End Signalprocessing mit der Workstation - Lawo Plug-in Collection Stefan Elbert (LAWO) & Oliver Gentina (AUDIOWERK)			VST3 und Integration externer Synthesizer am Beispiel Yamahas MOTIF RACK XS und Steinbergs Cubase 5 Dimetri Metzeltin (Yamaha)
15:30 Uhr					

LEGENDE

Für alle Besucher offen | available for all visitors

Nur für Seminarteilnehmer | Only for seminar visitors (CONVENTION PASS)

Deutsch | German
Englisch | English

Games Audio Web Film

SUITEN & DEMOSHOWS

Donnerstag, 15. Oktober 2009

Steinberg Suite A	Synthax Suite B	Brauner Suite E	Audio Export Genelec Suite F	Native Instruments Suite I	Audiowerk Suite M	Sound Service Suite N	Sonic Core Suite P	Apple Suite S
Cubase 5, Virtuelle Instrumente, Hardware, Wavelab			GENELEC		Acoustic Energy Pro Stereo und 5.1. Demo		SLC SONIC CORE	Apple
Studio Session		Brauner Microphones Demo Session		Kore			Introduction	Logic Studio
	Microtech-Gefell: 5.1. Mikrofonie in Musik und Film	Q&A			Softube - Amp Simulation der Spitzenklasse	TLAudio Vorteile analoger Summierung		
Cubase 5, Virtuelle Instrumente, Hardware, Wavelab			Aufstellung und Justierung von Studiomonitoren	Komplete				Mac OS X Snow Leopard
Studio Session		Brauner Microphones Demo Session	Demo GENELEC und Pyramix/VCube	Maschine		Focal Listen to your music not to your speaker	Recording	Logic Studio
Cubase 5, Virtuelle Instrumente, Hardware, Wavelab	RME: Totalmix & Digicheck in der 5.1 Umgebung	Brauner Microphones Demo Session	Aufstellung und Justierung von Studiomonitoren	Kontakt				
		Q&A			Hands on TUBE-TECH	TLAudio Vorteile analoger Summierung		Final Cut Studio
Artist Talk: Karim Sebastian Elias			Demo GENELEC und Pyramix/VCube	Kore			Mix & Master Präsentation	
		Brauner Microphones Demo Session			KID Broadcast Gute Preamps klingen besser			Logic Studio
Cubase 5, Virtuelle Instrumente, Hardware, Wavelab		Q&A	Aufstellung und Justierung von Studiomonitoren	Komplete		Focal Listen to your music not to your speaker		
Studio Session	PSI audio: Exklusive Präsentation des neuen MASTER Speakers A 215-M	Brauner Microphones Demo Session	Demo GENELEC und Pyramix/VCube			Acoustic Energy Pro Stereo und 5.1. Demo		Synth und Sampler
					Softube - Amp Simulation der Spitzenklasse			

Freitag, 16. Oktober 2009

Steinberg Suite A	Synthax Suite B	Brauner Suite E	Audio Export Genelec Suite F	Native Instruments Suite I	Audiowerk Suite M	Sound Service Suite N	Sonic Core Suite P	Apple Suite S
Cubase 5, Virtuelle Instrumente, Hardware, Wavelab			GENELEC		Lawo Plug-in Collection		SLC SONIC CORE	
Studio Session	Ultrasone Kopfhörer: Natürlicher Raumklang mit S-Logic	Brauner Microphones Demo Session		(SEMINAR: Beat Mangling)			Introduction	Apple
		Q&A			Hands on TUBE-TECH	TLAudio Vorteile analoger Summierung		Mac OS X Snow Leopard
Cubase 5, Virtuelle Instrumente, Hardware, Wavelab		Brauner Microphones Demo Session	Aufstellung und Justierung von Studiomonitoren	Komplete	KID Broadcast Gute Preamps klingen besser		Mix & Master und Recording	
Studio Session			Demo GENELEC und Pyramix/VCube	Maschine		Focal Listen to your music not to your speaker		Final Cut Studio
Cubase 5, Virtuelle Instrumente, Hardware, Wavelab	PSI audio Studiomonitore: Details zur Technik und der Einsatz bei 5.1 Monitoring	Brauner Microphones Demo Session	Aufstellung und Justierung von Studiomonitoren	Kontakt				
		Q&A			Acoustic Energy Pro Stereo und 5.1. Demo	TLAudio Vorteile analoger Summierung	Synth und Sampler	
			Demo GENELEC und Pyramix/VCube	Kore				
					Softube - Amp Simulation der Spitzenklasse			

WELCOME SET

Every registered visitor will receive a Welcome Set which includes merchandise articles, specially branded for the SAE ALUMNI CONVENTION. // Ein Welcome Set, das teilweise für die SAE ALUMNI CONVENTION 2009 speziell gebrandete Merchandiseartikel enthält, wird für jeden registrierten Besucher bereitgestellt.

VISITOR INFORMATION

Every visitor who booked a "CONVENTION PASS" will receive an individual ticket, ready to be picked up at the foyer of the CONVENTION CENTER. Seats are not guaranteed for the seminars as reservations are not available. The amount of CONVENTION PASSES to be handed out is limited. The ticket entitles you to visit all seminars and workshops. // Es liegen für alle Teilnehmer, die einen "CONVENTION PASS" gebucht haben, im Eingangsbereich des CONVENTION CENTERS personalisierte Eintrittskarten zur Abholung bereit. Eine Sitzplatzgarantie wird für die Seminare nicht gegeben, da Reservierungen nicht möglich sind. Die Anzahl der ausgegebenen CONVENTION PÄSSE ist allerdings begrenzt. Die Tickets berechtigen zum Besuch aller angebotenen Seminare und Workshops.

REGISTRATION

To attend the seminars you have to register online (CONVENTION PASS). No registration is necessary for visiting the exhibition. However, we would kindly ask every visitor to register at www.sae-alumni-convention.org. We can only guarantee a welcome kit to registered visitors. Registration is only available online. // Für den Besuch der Seminare ist eine Online-Anmeldung (CONVENTION PASS) erforderlich. Der Besuch der Ausstellung erfordert keine Registrierung. Wir möchten trotzdem alle Besucher bitten, sich auf www.sae-alumni-convention.org zu registrieren, da wir nur angemeldeten Besuchern ein Welcome Set garantieren können. Die CONVENTION-Anmeldung findet ausschließlich online statt.

CONVENTION TIMETABLE

Zeit	Mittwoch	Donnerstag, 15.10.2009	Freitag, 16.10.2009
9:00			
10:00			
11:00		Seminare & Panels 10:00 - 18:00 Uhr	Seminare & Panels 10:30 - 16:00 Uhr
12:00		Ausstellung Exhibition 9:00 - 18:00 Uhr	Ausstellung Exhibition 10:00 - 16:00 Uhr
13:00			OPERA THEATRE OFF
14:00			
15:00			
16:00			
17:00			
18:00			
19:00		Come Together	
20:00	Meet & Greet	CONVENTION - Party & Verleihung der SAE ALUMNI Awards 2009	
open end			

PREISE | FEES

		Alumnis	Ernaßigt	Gäste
Freier Eintritt	Ausstellung & Demo Suites Exhibition Podiumsdiskussionen Panels	€ 0,-	€ 0,-	€ 0,-
CONVENTION Pass	Ausstellung & Demo Suites Exhibition Podiumsdiskussionen Panels	€ 0,-	€ 35,-	€ 78,-
	Seminare Seminars			
	CONVENTION Party			

THANKS TO OUR CONVENTION PARTNERS



PARTY | TIMETABLE

Time	Main Floor	Lounge
18:30	Come Together (Einlass ab 18:00 Uhr)	
19:00	SAE Alumni Award: Bewerbungen 2009 Applications 2009	
20:15	Begrüßung Welcome	
20:30	Verleihung der SAE ALUMNI AWARDS 2009 anschließend Buffetöffnung und Freibieranstich Announcement of the SAE Alumni Awards 2009 following with buffet and free beer pass	Lounge Music & Visuals
21:30	SAE Vocals Contest	
22:15	"No Future"	
22:45		DJ's & VJ's
23:45	"Shenaniganz"	
01:00		Gebrüder Teichmann
02:30	DJ's & VJ's	
open end		DJ's & VJ's

Moderation: Sarah Wild, Eventmoderatorin und bekannt aus SAT. 1, TELE 5 und VIVA

NO FUTURE & Special Guests | www.nofuturemusic.com

"No future" are a cover rock band par excellence! The six musicians from Down Under are professionals of international renown - a band made up of studio & live musicians and music producers. The passionate Australians boast a repertoire that spans rock history from A (like AC/DC) to Z (like ZZ Top), touching on The Beatles and The Rolling Stones in between. Vocalists Roy Wildes (Feromones, Rockpool, Bad Company) and Lindsey Olyard (Black Eye Peas, Disney) are backed up by Mark Ward on guitar (Electric Hippies, Kurtis, studio guitarist), Murry Burns on bass (Mixex, Partyboys with Joe Walsh), guitarist and SAE founder Tom Misner (CCR, various cover bands, and studio musician), Rich Fenn on guitar (10cc, Mike Oldfield) and Darren Evans on drums (studio musician, instructor, various cover bands). Supported by special guests, the band from the Australian east coast are going to rock the house!



// "No future" präsentiert Cover-Rock vom Allerfeinsten! Die 6 Musiker from Down Under sind Profis mit internationaler Erfahrung im Studio, als Musikproduzenten oder Livemusiker. Von A, wie AC/DC, über Beatles und Rolling Stones bis Z, wie ZZ Top, haben die leidenschaftlichen Musiker aus Australien alles im Repertoire. Der Sänger Roy Wildes (Feromones, Rockpool, Bad Company) und Sängerin Lindsey Olyard (Black Eye Peas, Disney) werden begleitet von Mark Ward an der Gitarre (Electric Hippies, Kurtis, Studiogitarist), Murry Burns am Bass (Mixex, Partyboys mit Joe Walsh), Gitarrist und SAE Gründer Tom Misner (CCR, verschieden Cover-Bands und Studiomusiker), Rich Fennon an der Gitarre (10cc, Mike Oldfield) und Darren Evans an den Drums (Studiomusiker, Lehrer, verschiedene Cover-Bands). Unterstützt durch Special Guests wird die Formation von der Australischen Ostküste den Party-Gästen ordentlich einheizen!

SHENANIGANZ | www.shenaniganz.de

Shenaniganz (Irish: devious trick, mischief) is the name of this foursome hailing from Haag in Upper Bavaria: Georg Raig (vocals, guitar), SAE student Daniel Rehbein (vocals, guitar), Tobay Reich (bass), and Dom Rehbein (drums). Their unique blend of rock'n'roll, garage and punk, influenced by The Rolling Stones, Ramones, and Led Zeppelin, won them the 2006 SchoolJam competition and the title "Germany's Best Student Band". // Shenaniganz (Irish: Schabernack, Unsinn) nennen sich die vier Musiker aus dem oberbayerischen Haag: Georg Raig (Gesang, Gitarre), SAE-Student Daniel Rehbein (Gesang, Gitarre), Tobay Reich (Bass) und Dom Rehbein (Schlagzeug). 2006 gewannen sie den SchoolJam-Wettbewerb und wurden zur "Besten Schülerband Deutschlands 2006" gewählt. Ihr Musikstil ist eine Mischung aus Rock'n'Roll, Garage, Rock und Punk. Vorbilder der Band und musikalische Einflüsse finden sich bei den Rolling Stones, Ramones oder auch Led Zeppelin.



Gebrüder Teichmann | www.myspace.com/teichmann

When the teichmann brothers are playing live they ride high with the crowd, 2 guys on a natural high, jumping, raving, always wearing that distinctive teichmann smile, they are dramatically mixing genres from minimal to acid, techno, rock and house as one. the teichmann party - raved about not only by berliners and crowds in hamburg, cologne and munich, but even by those in the depths of siberia, south america, the middle east, china, vietnam or the philippines. // Wenn die Gebrüder Teichmann ihr Live-Set starten, geht die Menge mit. 2 Typen auf einem Höhenflug, springend, ravend und immer mit dem unverkennbaren Teichmann Lächeln. Sie mixen drastisch viele Genres wie Minimal, Acid, Techno, Rock und House. Die Teichmann Party wird nicht nur von Berlinern und Crowds in Hamburg, Köln oder München gefeiert, sondern auch in den Tiefen Sibiriens, Süd Amerikas, dem mittleren Osten, China, Vietnam oder den Philippinen.



MEDIENPARTNER



Aussteller exhibitor	Stand booth	Suite suite
3Dconnexion www.3dconnexion.de	29	
ABC Products www.abc-products.de	55	
Ableton www.ableton.com	D	
Adam Audio www.adam-audio.com	30	
Apogee Electronics www.apogeedigital.com	22b	
Apple www.apple.com	43/44	S
Audio Export Georg Neumann & Co. GmbH www.audioexport.de	4	F
Audio Technica www.audio-technica.com	2	
Audiowerk www.audiowerk.eu	51	M
Avid www.avid.com	36 - 40	R
BEHRINGER www.behringer.com	35	
Best Service www.bestservicede.de	26	
Blue Sky www.abluesky.com	C	
BPM www.bpm-media.de	48	
Brainworx www.brainworx-music.de	J	
Brainworks Training www.brainworks-training.de	45b	
Brauner www.brauner-microphones.de	41	E
Camelot www.camelot-berlin.de	54	
concept - A / HMP www.concept-a.net	9	
Dedo Weigert Film GmbH www.dedoweigertfilm.de	49/50	
Digidesign www.digidesign.com	36 - 40	R
Dosch Design www.doschdesign.com	22	
ebam Business Akademie für Medien, Event und Kultur www.ebam.de	17	
Falkmedia www.falkmedia.de	20	
Fischer Amps www.fischer-amps.de	10	
Grip Factory Munich www.g-f-m.net	54	
Hearsafe Technologies www.meineohren.de	34	
HL Audio Vertrieb GmbH www.hlaudio.de	48	
INNOTON www.innoton.de	31	
Jazz Mutant www.jazzmutant.com	52b	
JVC Professional Europe Ltd. www.jvcpro.eu	25b	
KID Broadcast www.kid-broadcast.de	13	
KORG & MORE www.korgmore.de	6	K

Aussteller exhibitor	Stand booth Suite suite
LAWO AG www.lawo.de	3
Line 6 UK Ltd. www.line6.com	18
M-Audio www.m-audio.com	36 - 40 R
MAGIX AG www.magix.net	L
MegaAudio www.megaaudio.de	42
MovieTech AG www.movietech.de	55
Musik Media Verlag www.soundandrecording.de	19
Native Instruments www.nativeinstruments.de	5 I
Neumann www.neumann.com	16
PPV Medien www.ppvmedien.de	8
REBEAT Digital www.rebeat.com	32
Reed Business www.digitalproduction.com	7
Riedel Communications www.riedel.net	33
Roland www.rolandmusik.de	25/27
SAE Institute & Qantm Institute www.sae.edu	56
S.E.A. Vertrieb & Consulting GmbH www.sea-vertrieb.de	52c
Fachverlag Schiele & Schön www.Schiele-Schoen.de, www.music-und-pc.de, www.zoom-video.de	53
Sennheiser Vertrieb & Service GmbH www.sennheiser.com, www.klein-hummel.com	14/15
SM Pro Audio www.smproaudio.com	1
Sommer Cable www.sommercable.com	12a/12b
Sonic Core www.sonic-core.net	P
Sony www.sonybiz.net	48
Sound Service GmbH www.Studio-Channel.com	N
SPL Electronics GmbH www.spl.info	J
Steinberg Media Technologies GmbH www.steinberg.de	A
Synthax GmbH www.synthax.de	23 B
TASCAM / TEAC Europe GmbH www.tascam.de	21 H
Techniker Krankenkasse www.tk-online.de	24
Tomeso www.tomeso.de	45
Ultrasone AG www.ultrasone.com	11
VDT www.tonmeister.de	20b
VisibleVision www.visiblevision.tv	52a
Wacom Europe www.wacom.eu	G
Waves Inc. www.waves.com	28

100 % Postproduktion

Ein unschlagbares Angebot für SAE-Studenten und SAE-Alumni



Abb. ähnlich

- Ihre Vorteile:**
- 20% Preisvorteil für SAE-Studenten
 - 10% Preisvorteil für SAE-Alumni
 - Zugang zum DP Portal - exklusiv für Abonnenten
 - Im Abo schon 2 Tage früher lesen
 - Einfach und bequem im Briefkasten
 - BIS ZU 33,- EUR SPAREN

Jetzt SAE-Vorteilspreis sichern:
www.digitalproduction.com/saeabo

Sound Replacing – quick and easy // schnell und einfach



Assigning an internal sound device to later receive the generated MIDI events (in this case "EZdrummer" by TOONTRACK)

Today, particularly when recording drums, sound replacing is becoming more and more important. The reason is that tight budgets mean that less time is available in the studio and a lot more work needs to be done in post-production. The "Drumtracker" from "Toontrack", available as a stand-alone software, offers a quick and efficient processing possibility for just such a scenario.

When a new project is defined, the "Input Dialog" appears in which the path for the audio material and the MIDI mapping is chosen. Here, either MIDI commands or the direct assignment of a particular drum sampler (Superior, EZ Drums, etc.) are available. In the software's workspace, the instruments to be replaced can be chosen after the audio tracks.

The Selector Tool (F2) is used to mark the region of the audio track to be processed and the threshold is set to determine which transients are to be recognized. During playback, the MIDI Instructions (events) are written visually in the audio track. Corrections can be made "on the fly". Besides the threshold setting, filters are also available which make it possible to recognize relevant signals more exactly. The filters are a particularly big help for poor recordings with large overtones – they allow the recognition of specific frequencies.

The "Velocity Control" is also very useful. It allows the assignment of an upper and lower limit to the resulting MIDI event to determine the level of attack. This provides a constant level of attack while still maintaining a certain dynamic and „natural feel“.

But even processing the individual events is quick and easy. They can be selected with the Pointer Tool (F1). By holding down the „Shift“ key, several events can be selected at once. The "Command" key in combination with the cursor keys serve to change the velocity. (Warning: the highest possible velocity value is dependent upon the upper limit set in the "Velocity Control"!). From then on, the processed events appear in blue. Events can be added or excluded by a mouse click (displayed in red or orange). In the "preview balance" it is possible to fade between the original signal and the processed result – a great help in checking that everything stays synchronized.

In spite of its simple operation, it is still critical to study the program in detail. The right workflow is very easy to find.

Felix Fauner (SAE staff member, Munich)



Exact "Velocity Control" via the "drumtracker's" upper and lower limit settings

Gerade bei Schlagzeugaufnahmen spielt Sound Replacing heutzutage eine immer bedeutendere Rolle, da während der Aufnahmen aufgrund meist sehr geringer Budgets weniger Zeit im Studio zur Verfügung steht und deutlich mehr Nachbearbeitung nötig ist. Der „Drumtracker“ von „Toontrack“, als Standalone Software erhältlich, bietet für diesen Fall eine schnelle und effiziente Möglichkeit der Bearbeitung.

Nachdem ein neues Projekt angelegt wurde, erscheint der „Input Dialog“, in dem der Pfad für das Audiomaterial und das MIDI Mapping gewählt wird. Hierbei stehen MIDI Befehle oder die direkte Zuweisung auf bestimmte Drumsampler (Superior, EZ Drummer u.a.) zur Verfügung. Im Workspace der Software können im Anschluss die Audiospuren der zu ersetzenden Instrumente selektiert werden.

Mit dem Selector Tool (F2) wird jetzt in der Audiospur die zu bearbeitende Region gekennzeichnet und der Threshold eingestellt, um die Transienten festzulegen die erkannt werden sollen. Während dem Play-Betrieb werden die MIDI Befehle (Events) visuell in die Audiospur geschrieben und eine Korrektur ist „On the Fly“ möglich. Zusätzlich zum Threshold stehen Filter zur Verfügung, die eine noch genauere Erkennung der relevanten Signale ermöglichen. Gerade bei schlechten Aufnahmen mit großem Übersprechen stellen die Filter eine große Hilfe dar, da somit eine frequenzspezifische Erkennung möglich ist.

Nützlich ist die „Velocity Control“, mit der den resultierenden MIDI Events eine Ober- und Untergrenze in der Anschlagstärke zugewiesen werden kann. Dadurch wird ein konstanter Anschlag bei gleichzeitigem Erhalt einer gewissen Dynamik und Natürlichkeit möglich.

Doch auch die Einzelbearbeitung der Events ist einfach und schnell. Mit dem Pointer Tool (F1) können die Events ausgewählt und bearbeitet werden, wobei „Shift“ für die Auswahl von mehreren gehalten werden muss und „Command“ in Kombination mit den Cursor Tasten zur Veränderung der Velocity dient (Achtung: der höchstmögliche Velocity Wert ist abhängig von dem in der Velocity Control angewählten Spitzenwert!). Die bearbeiteten Events werden von nun an blau dargestellt. Events können durch Mausclick hinzugefügt oder ausgeschlossen werden (rot oder orange gekennzeichnet). Über „Preview Balance“ besteht die Möglichkeit, zwischen Originalsignal und Sample zu faden, was bei der Kontrolle der Synchronität hilfreich ist.

Eine ausführliche Auseinandersetzung mit dem Programm ist trotz einfacher Bedienung unerlässlich. Der richtige Workflow ist schnell gefunden.

Felix Fauner (SAE Mitarbeiter, München)



In the front: filter options for an ideal recognition of relevant trigger signals Background: overview of some drumtracker functions like its timeline with marked waveforms (included, excluded, edited, added), preview, mapping or conversion



Wir sprechen Eure Sprache

... in den größten Music Shops
in den drei größten Städten

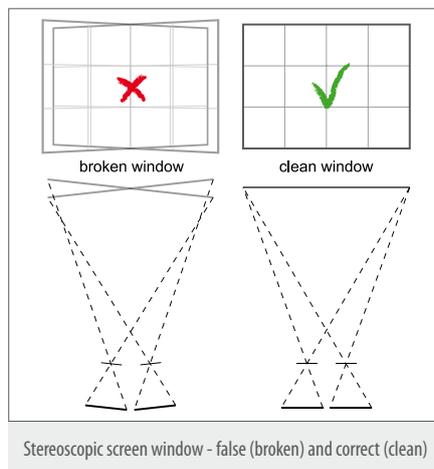


Advanced Stereo Camera Rigging

While stereosound is almost a thing of the past again, the advance of digital reproduction technology in movie theatres may establish stereo picture as a new standard – around 50 years after the emergence of 3D cinema, a century after the first 3D movie, and 150 years after the first 3D photo. As animated 3D content can be produced “in stereo” fairly easily and inexpensively this revitalized old technology has been used predominantly in production of animated movies. In this tutorial, we’ll show you how it’s done.

The Stereoscopic Window

The headaches brought on by the convergent optical axes of twin cameras are the avid stereographer’s bane to this very day. There is, however, a pain-free method for gazing through the stereoscopic window: parallel camera axes combined with shifted image planes (fig. 1). For live sets, this requires shift lenses or some “pixel padding” at the left and right edges of the scene. For 3D animators, live is a little easier: any quality 3d application can simulate shift lenses with “film offsets” (Cinema 4D, Maya) or “shift” (Blender). Positive parallax may pose problems as well: if it diverges beyond parallel, it’s also beyond the limits of human perception. To be on the safe side, it shouldn’t exceed the average distance between the eyes of about 6.25cm (fig. 2). 3D movies are therefore created and optimised for a specific screen width. So what we need is a rig that will auto-adjust stereo base and film offset, so as not to exceed the maximum positive parallax.



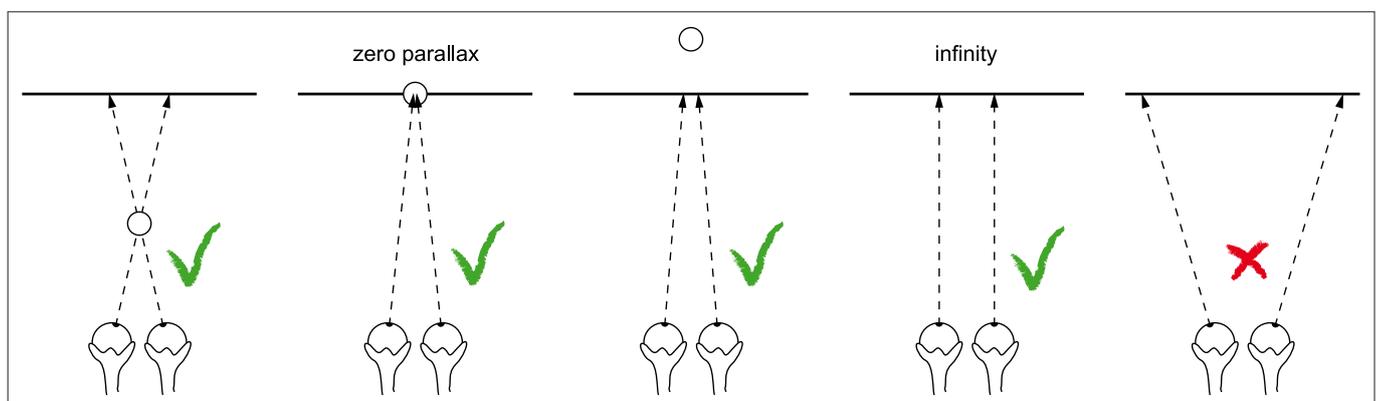
Stereoscopic screen window - false (broken) and correct (clean)

Nachdem der Stereo-Ton schon fast wieder zum alten Eisen gehört, soll mit fortschreitender Digitalisierung der Kinosäle nun endlich auch das Stereo-Bild zum Standard werden - rund 50 Jahre nach der ersten 3D-Kino-Welle, 100 Jahre nach dem ersten 3D-Film und 150 Jahre nach dem ersten 3D-Foto. Bisher nutzen vor allem Animationsfilme die neue alte Technik, da 3D-animierte Inhalte besonders leicht und kostengünstig “in Stereo” produzierbar sind. Dieses Tutorial zeigt wie es geht.

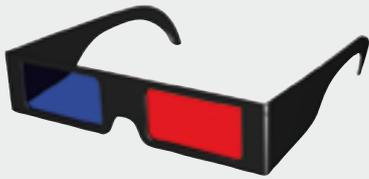
Das Scheinfenster

Auch heute kreuzen noch viele Stereografen die Blickachsen ihrer Kameras - für die Nebenwirkungen gibt es Aspirin. Dabei ist der Blick durch das stereoskopische „Scheinfenster“ auch schmerzfrei zu haben: mit parallelen Kameraachsen und verschobenen Bildachsen (siehe Abbildung 1). Für reale Sets bedeutet dies: Shift-Objektive oder ausreichend „Pixelfleisch“ am linken und rechten Bildrand. 3D-Animatoren haben es leichter: Shift-Objektive können in jeder guten 3D-Software mit „Film Offsets“ (Cinema 4D, Maya) bzw. „Shift“ (Blender) simuliert werden.

Ein weiteres Problem bildet die positive Parallaxe: wird sie zu groß, liegt der Horizont hinter der Unendlichkeit, was den Rahmen menschlicher Wahrnehmung sprengt. Sie sollte daher nicht wesentlich größer sein als der Augenabstand von durchschnittlich 6,25 cm (Abbildung 2). Dadurch entsteht das Problem, dass ein 3D-Film nur für eine vorher festgelegte Leinwandbreite optimiert werden kann. Es wird also ein Rig benötigt, das Stereo-Basis und Film Offset automatisch einstellt, sodass die maximale positive Parallaxe nicht überschritten wird.



How the parallax moves eyeballs (or two cameras) from convergent to parallel and then to divergent watching



Author – Marten Reiß



After graduating from SAE Berlin's FAD 1005 program, Marten Reiß stayed on as a supervisor. Marten has written his Diploma thesis on stereoscopy and will submit his Bachelor Honours thesis on the same topic in November 2009.

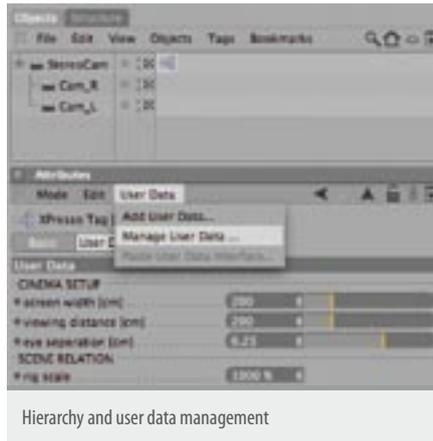
He received a Nordmedia scholarship for the stereo workshop "Hands on HD 2008", hosted by himself, Alaric Hamacher, and Florian Maier, and featuring Maier's 3D rig prototype.

In May 2009, his project "DaumenKinosaurier" finished 2nd in the "Excellence in Visual Arts" category at the 3D stereo shortfilm contest "invaZion'09" and was screened at the fmX/09.

www.animaatn.de

Rigging a stereo camera in Cinema 4D

First, we create a camera and duplicate it twice. Then, we name the duplicates, e.g., "Cam_L" and "Cam_R", and define them as children of the first camera (fig. 3). Now, we need an XPresso tag and a way to input the dimensions corresponding to the visual situation at our screening location. In the Attributes window, we create the user data "screen width", "viewing distance", "eye separation", and "rig scale". We limit screen width to 2000 and viewing distance to 10,000, so we can link these attributes to Aperture and Focal Length in the XPresso editor (table 1).



Riggen einer Stereo-Kamera in Cinema 4D

Zunächst erstellen wir eine Kamera und duplizieren sie zwei mal. Die beiden Duplikate nennen wir z.B. „Cam_L“ und „Cam_R“ und ordnen sie der ersten unter (Abb. 3). Zum Riggen benötigen wir ein XPresso-Tag sowie eine Eingabemöglichkeit für die Maße unserer anvisierten Wiedergabesituation. Dazu erstellen wir im Attribute-Fenster die Benutzerdaten „Leinwandbreite“, „Betrachtungsdistanz“, „Augenabstand“ und „RigScale“. Die Leinwandbreite begrenzen wir auf max. 2000 und die Betrachtungsdistanz auf 10.000, damit wir diese Attribute im XPresso Editor direkt mit der Bildgröße und der Brennweite verbinden können (Tabelle 1).

Table 1: extrema and units of camera attributes

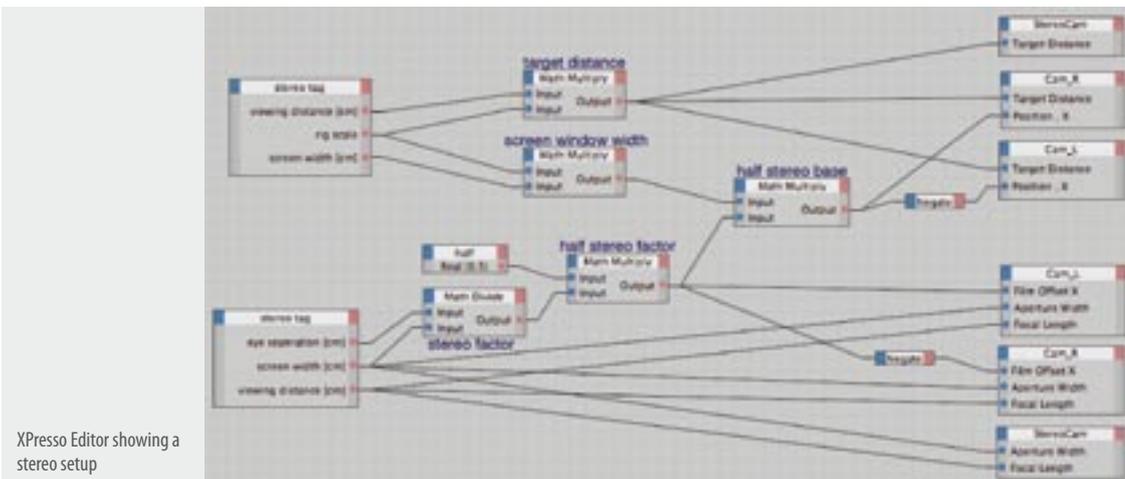
Software	Maya (2009)		Cinema 4D (R11)	
	Minimum	Maximum	Minimum	Maximum
Focal Length	2,5 mm	3500 mm	1 mm	10000 mm
Aperture	0"	1200"	1 mm	2000 mm
FilmOffset	-10 ²¹ "	10 ²¹ "	- 10 ⁷ %	10 ⁷ %

The target distance is the product of viewing distance and rig scale, the screen window width the product of screen width and rig scale (fig. 4).

Die Zieldistanz ist das Produkt aus Betrachtungsdistanz und RigScale, die Scheinfensterbreite das Produkt aus Leinwandbreite und RigScale (Abb. 4).

The "stereo factor" is the ratio of eye separation to screen width. We divide it by two and get the film offset for the left camera; for the right one, we negate it. For the stereo base, we multiply it with the screen window width and negate it for the left camera (fig. 4).

Den „Stereo-Faktor“ errechnen wir aus dem Verhältnis zwischen Augabstand und Leinwandbreite und halbieren ihn. Damit haben wir bereits den FilmOffset für die linke Kamera, für die rechte negieren wir ihn. Für die Stereo-Basis multiplizieren wir ihn mit der Scheinfensterbreite und negieren ihn für die linke Kamera (Abb. 4).



XPresso Editor showing a stereo setup

Tips for rigging in Maya

Im Maya, shading networks work well for rigging and are much faster than Driven Keys or Expressions. Most of the important camera attributes, including Camera Aperture and Film Offset, are indicated in inches ("), Focal Length, however, is indicated in millimeters (mm). For any calculations, we have to make sure to convert our measurements to the same unit (1" \approx 25.4 mm). Maya 2009 (and later) comes with stereo camera rigs already included. The preset Off Axis uses film offsets for screen window calibration. What's missing is the automatic adjustment of the stereo base for our target screen width; there is, however, a very convenient stereo panel for a 3D preview (fig. 6). If you have experience with MEL or Python, you can modify the existing rig in the Custom Stereo Rig Editor.

Recommended reading: "3D Movie Making" by Bernard Mendiburu
More tutorials and rigs for download at: animaatn.de/stereo

Marten Reiß

Hinweise zum Rigggen in Maya

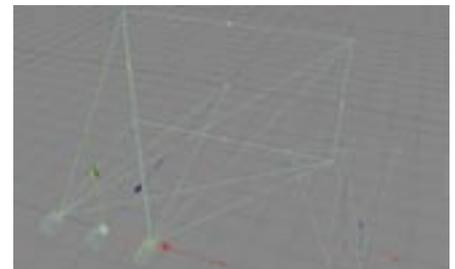
Grundsätzlich eignen sich Shading Networks sehr gut zum Rigggen in Maya. Sie werden in der Regel schneller ausgeführt als Driven Keys oder Expressions. Die meisten wichtigen Camera Attributes einschließlich Camera Aperture und Film Offset werden in Inches [""] angegeben, die Focal Length allerdings in Millimetern [mm]. Wenn sie also zueinander in Verhältnis gesetzt werden sollen, wird eine Unit Conversion benötigt (1" sind etwa 25,4 mm). Ab Maya 2009 ist bereits eine Stereo Camera implementiert. Bei der Voreinstellung Off-axis werden Film Offsets zur Scheinfenster-Kalibrierung verwendet. Eine automatische Anpassung der Stereo-Basis für die angestrebte Präsentations-Breite ist allerdings nicht integriert, dafür aber ein sehr praktisches Stereo Panel zur direkten 3D-Vorschau (Abb. 6). Wer MEL oder Python beherrscht, kann das bestehende Rig im Custom Stereo Rig Editor variieren.

Literatur-Empfehlung: „3D Movie Making“ von Bernard Mendiburu
Dieses und weitere Tutorials sowie Rigs zum Download unter:
www.animaatn.de/stereo

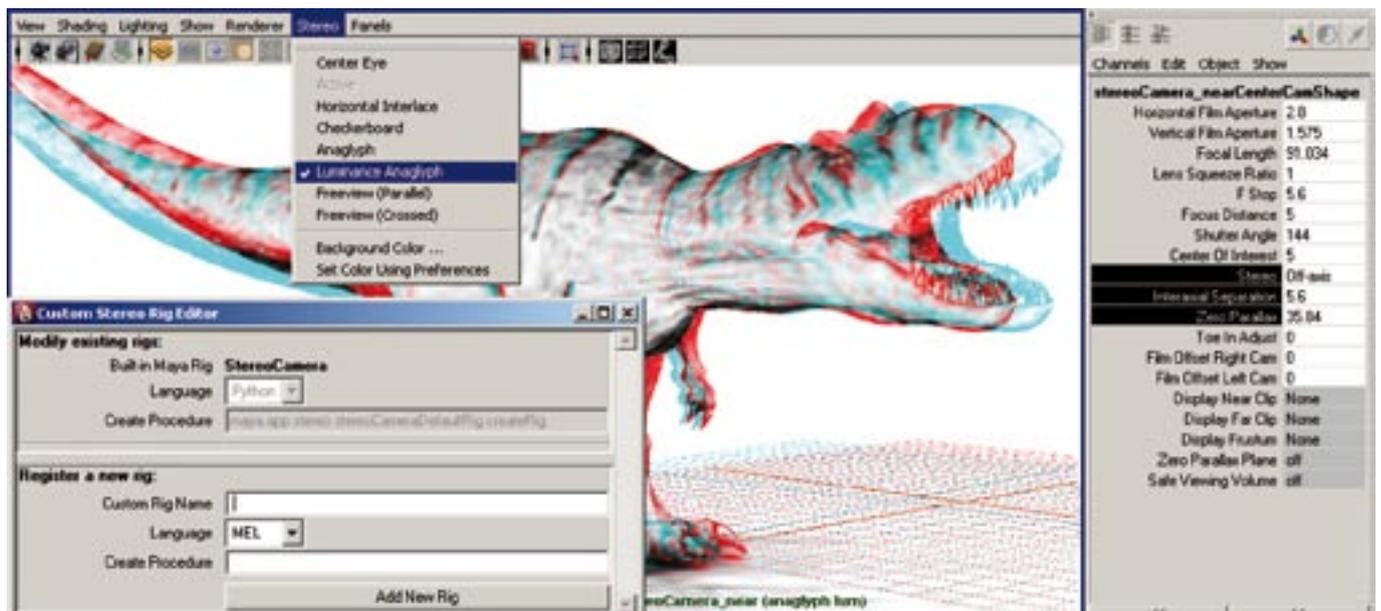
Marten Reiß

Table 2: ratio of frustums

	in Cinema	on Set / in Scene	in Cam
Width	Screen Width	ScreenWindow Width	Aperture
Distance	Viewing Distance (Audience <> Screen)	Target Distance (Cams <> ScreenWindow)	Focal Length (Nodal Point <> Film Layer)
Parallax	Eye Separation (Eyes left/right)	StereoBase (Cameras left/right)	FilmOffset (Axes left/right)



Display of the final stereo camera rig



Overview of the Maya 2009 StereoPanel

Featured Alumni Company – msm-studios GmbH | Stefan Bock



SAE Alumni:
Stefan Bock | Christoph Stickel |
Florian Selder | Gideon Heede

Contact:
msm-studios GmbH
Stefan Bock
Theresienstr. 27
D-80333 München
www.msm-studios.com
info@msm-studios.com
Tel.: +49-89-28 66 92 - 0
Fax: +49-89-28 66 92 - 30

Services:
Audio- / Video-Postproduktion | Mastering | DVD & Blu-ray Produktion

Credits:
ECM, EMI Classics | Decca | ARRI TV | Bayerischer Rundfunk | Sony Music |
Deutsche Grammophon | Warner Music | Deluxe TV ...

Partners:
Teldex Studio | Red Rock Production | Nightfrog | Moving Images

Wie kommen
Charakterschweine
in die Welt?



Intuos4.
Hier fängt alles an.

intuos⁴ Eine neue Stifttablett Generation für 3D-Designer, die ihr kreatives Potential voll ausschöpfen wollen. Wie Rafał Wojtunik. Mit dem neuen Intuos4.

Sound Branding – Does that ring a Bell?

... the shortest Way to the subconscious Mind

Sound Branding – Klingelt's?

... der kürzeste Weg ins Unterbewusstsein

In times of small quality differences and great market variety, the profile of a company is increasingly being defined through its image. Sound branding can help to add value, increase the recognition factor of a brand or a company and thus have a long-term influence on the overall image. In the marketing branch, a world without sound-logos, like those of Intel, BMW, Nokia or Deutsche Telekom, for example, is unthinkable.

Sound branding ("acoustic brand recognition") is the strategic creation of a unique acoustic brand presence – the brand expressed in sound. The concept of a company's corporate design is already well established, but the audio component of corporate identity, on the other hand – the corporate sound – has been largely neglected. Sadly, it must be said that it is a field of research that suffers from a veritable lack of theoretical study. Sound branding, and by extension corporate sound, are indispensable because they explicitly set the company and product brands apart from the competition so that consumers are even able to perceive and recognize them in the flood of advertising information.

Sounds are perfectly suited to activate memories and feelings in consumers and to communicate individual brand personalities. Whether characteristic film music like the James Bond theme, which has been used with slight variations in every Bond film since "Dr. No" (1962, Terence Young), "The Man with the Harmonica" in "Hang 'em High" (1968 Sergio Leone) or song jingles like the German "Haribo macht Kinder froh – und Erwachs'ne ebenso" – sounds have become important brand identifiers.

Because music produces similar emotions in nearly everyone, sound branding attempts to make use of this mechanism for a certain brand. There are various forms of sound branding such as the jingle, the brand song or the sound logo, for example, whereby the latter is the most popular element of corporate sound. Well-known examples are, among others, the sound logo of Deutsche Telekom, the characteristic Intel series of notes, the Audi heartbeat, BMW's striking the anvil, the Bacardi song and Nokia's ring tone.

The basic concepts for acoustic brand presentation and the implementation of acoustic branding elements define the sound identity, which can be described by musical parameters such as tempo, rhythm, instrumentation, melody, etc., and made audible using sound samples or sound collages. Generally speaking, every brand can be strengthened by sound branding, whereby a careful analysis should be made to determine which acoustic channels can be implemented best for the respective brand.

The goal is to create a consistent and encompassing acoustic "picture" of the brand – a unique brand sound. A sound that provides the company with a cross-medial brand recognition tool, which can be used visually as well as over audio channels such as radio and mobile phones.

In Zeiten geringer Qualitätsunterschiede und großer Markenvielfalt profilieren sich Unternehmen immer mehr über ihr Image. Dabei kann Sound Branding helfen, einen Mehrwert zu bilden, die Wiedererkennung der Marke bzw. des Unternehmens zu fördern und damit das Image nachhaltig zu prägen. So sind die Sound-Logos z. B. von Intel, BMW, Nokia oder der Deutschen Telekom in der Markenwelt nicht mehr wegzudenken.

Unter Sound Branding („akustische Markenführung“) versteht man die strategische Erstellung einer markeneigenen akustischen Präsenz – die klangliche Übersetzung einer Marke. Während das Konzept des Corporate Designs von Unternehmen bereits etabliert ist, wird die auditive Komponente der Corporate Identity – der Corporate Sound – bislang kaum berücksichtigt. Es handelt sich um ein Forschungsfeld, für das ein veritabler Theoriemangel reklamiert werden muss. Sound Branding und in weiterer Folge Corporate Sound sind deshalb unverzichtbar, da sich damit die Unternehmens- und Produktmarken von der Konkurrenz explizit abheben können und die Konsumenten sie somit in der Flut von Werbeinformationen überhaupt wahrnehmen.

Klänge sind bestens dazu geeignet, Erinnerungen und Gefühle bei den Konsumenten zu aktivieren und individuelle Markenpersönlichkeiten zu kommunizieren. Ob nun charakteristische Filmmusiken wie das James-Bond-Thema, das seit „James Bond jagt Dr. No“ (1962, Terence Young) in allen Bond Filmen in Variationen zu hören ist, „Der Mann mit der Harmonika“ aus „Spiel mir das Lied vom Tod“ (1968, Sergio Leone) oder gesungene Claims aus den 1970er Jahren wie „Haribo macht Kinder froh – und Erwachs'ne ebenso“ – Klänge sind zu Markenzeichen geworden.

Da Musik bei nahezu jedem Menschen ähnliche Emotionen erzeugt, versucht das Sound Branding diesen Mechanismus für eine Marke zu nutzen. Es existieren verschiedene Formen des Sound Branding, wie z.B. der Jingle, der Brand Song oder das Sound Logo, wobei letzteres das populärste Element des Corporate Sound darstellt. Bekannte Beispiele sind u.a. das Sound Logo der Deutschen Telekom, die markante Intel Tonfolge, der Audi Herzschlag, der Amboßschlag von BMW, der Bacardi Song und der Klingelton von Nokia.

Die Grundlage für den akustischen Markenauftritt und den Einsatz akustischer Branding-Elemente bildet die Sound Identity, welche durch musikalische Parameter wie Tempo, Rhythmus, Instrumentierung, Melodie etc. beschrieben und über Sound Samples oder Klang Collagen hörbar gemacht werden kann. Grundsätzlich können durch Sound Branding alle Marken gestärkt werden, wobei es hier genau zu analysieren gilt, welche akustischen Kanäle für die jeweilige Marke sinnvoll eingesetzt werden können. Ziel ist es, ein konsistentes und umfassendes akustisches Bild der Marke entstehen zu lassen, einen unverwechselbaren Markenklang. Somit kann für das jeweilige Unternehmen eine crossmediale Wirkung erzeugt werden, indem der markenprägnante Sound auch auf Medien wie z.B. Radio oder Handy übertragbar ist.



Paul Steiner, author of "Sound Branding" / The NOKIA sound logo score - play it and you will instantly recognize it!



The future of brand recognition is clearly moving toward multi-sensory branding, whereby sound branding plays a significant part. Very soon, day-to-day marketing will be determined not only by the question "How does my brand look?" but also by the question "How does my brand sound?"

Anyone interested in the exciting theme of sound branding should get hold of the book on the subject by Paul Steiner entitled "Sound Branding – Grundlagen der akustischen Markenführung" (see info box).

Paul Steiner

Die Zukunft der Markenführung steht ganz im Zeichen des multisensorischen Branding, wobei Sound Branding einen bedeutenden Stellenwert einnimmt. Man wird sich bald nicht nur fragen „Wie sieht meine Marke aus?“, sondern auch die Frage „Wie klingt meine Marke?“ wird den Alltag im Marketing bestimmen.

Wer sich für das spannende Thema rund um Sound Branding interessiert, dem sei das aktuelle Fachbuch „Sound Branding – Grundlagen der akustischen Markenführung“ von Paul Steiner empfohlen (siehe Infobox).

Paul Steiner

„Sound Branding – Grundlagen der akustischen Markenführung“

(Released by Gabler Verlag in May 2009; 292 Pages, With 112 illustrations and 4 Tables, ISBN: 978-3-8349-1639-6, Price: 49,90 Euro)

Paul Steiner provides a practical introduction to sound branding. He examines the theme from various viewpoints and includes music psychological and legal frameworks. The author analyses the implementation of sound branding in radio, on television and on the Internet. Based on three case studies (BMW, UEFA Euro 2008 and GROVES Sound Communications), he shows how sound branding is used in the various companies. BMW is the focal point of a study in sound design. Numerous market statistics, several note sheets and registration data of sound brands in Austria, Germany and Switzerland, an analysis of registered sound brands in the European region and ten interviews with experts (including John Groves, Walter Werzowa and Richard Dorfmeister) round out the subject.

Paul Steiner, B.A. (Hons.), M.A. studied Audio Technology at the SAE Institute in Vienna, Business Management at the Business University in Vienna, Music Management at the "Donau-Universität" in Krems and Brand Management at the Melbourne Business School. He is currently doing research in Australia and Japan in the areas of sound branding and sound design. He is author of the trade books "Sound Branding" and "Indie Podcast".

Website: www.soundbrandingonline.com



(Erschienen bei Gabler Verlag im Mai 2009; 292 Seiten, Mit 112 Abb. u. 4 Tab., ISBN: 978-3-8349-1639-6, Preis: 49,90 Euro)

Paul Steiner liefert eine praxisorientierte Einführung in das Sound Branding unter Betrachtung der Thematik aus verschiedenen Blickwinkeln und Einbeziehung musikpsychologischer und rechtlicher Rahmenbedingungen. Im Speziellen analysiert der Autor den Einsatz von Sound Branding im Radio, Fernsehen und Internet. Anhand von drei Fallstudien (BMW, UEFA EURO 2008, GROVES Sound Communications) zeigt er wie Sound Branding in den verschiedenen Unternehmen angewendet wird. Der Automobilkonzern BMW steht im Mittelpunkt einer Untersuchung zum Sound Design. Zahlreiche aktuelle Markenstatistiken, sämtliche Notationen und Registrierungsdaten der Hörmarken in Österreich, Deutschland und der Schweiz, eine Analyse der registrierten Hörmarken im europäischen Raum und zehn Experteninterviews (u.a. John Groves, Walter Werzowa und Richard Dorfmeister) runden das Thema ab.

Paul Steiner, B.A. (Hons.), M.A. studierte Tontechnik am SAE Institute Wien, Betriebswirtschaft an der Wirtschaftsuniversität Wien, Musikmanagement an der Donau-Universität Krems und Brand Management an der Melbourne Business School. Aktuell forscht er in Australien und Japan auf dem Gebiet des Sound Branding bzw. Sound Design. Er ist Autor der Fachbücher „Sound Branding“ und „Indie Podcast“.

Website: www.soundbrandingonline.com

Version Maintenance using Git //

Versionsverwaltung mit Git

Generally speaking, version maintenance is not just something for programmers, although they are naturally the primary target group. In fact, anyone who works with text files that are often revised can profit from it. Version maintenance makes it possible to “travel through time” in order to go over previous drafts of a trade or bachelor thesis, for example, and after due consideration, to take content from the older versions and incorporate it into the current product.

Git is the new star in the version maintenance heavens. Git offers the possibility to create branches in the versions of a project and to bring them back together again downstream. Developed by Linus Torvald, father of the Linux Kernel, Git is being used in many large projects in the meantime. The best known among them are: “Android”, “Gnome”, “VLC”, “Ruby on Rails” and, of course, the “Linux Kernel Project” itself.

The advantage compared to other version maintenance systems, such as “Subversion”, for example, is that Git presents a compartmentalized version maintenance system, which does not necessarily require a client/server architecture. In fact, Git maintains the complete version history on every client.

Existing graphic interfaces only offer the possibility to view projects although other functions are in the works. As a result, maintenance has been done over the terminal up to now but day-to-day operation is limited to only a few select commands, as seen in the following example.

First, we will create a new project. A project directory, in our home directory, for example, defines the boundaries.

```
CODE: -----
~/ # mkdir newproject
~/ # cd newproject
~/new project #
-----
```

Next we initialize the Git repository.

This creates the directory, which will house subsequent configurations and alteration data of the project.

```
CODE: -----
~/new project # git init
-----
```

Versionskontrolle ganz allgemein ist nicht nur für Programmierer sinnvoll, auch wenn diese natürlich die Hauptzielgruppe darstellen. Letzten Endes kann jeder, der mit Textfiles arbeitet die sich häufig verändern, davon profitieren. Durch Versionskontrollsysteme ist es möglich „in der Zeit zu reisen“ um z.B. frühere Entwürfe einer Fach- oder Bachelorarbeit noch einmal durchzugehen und nach deren Prüfung Inhalte der älteren Versionen in das aktuelle Produkt mit einfließen zu lassen.

Git ist der neue Stern am Versionsverwaltungshimmel. Es bietet die Möglichkeit, Verzweigungen in den Versionen eines Projektes zu erstellen und zusammenzuführen. Das von Linux-/Kernel-Vater Linus Torvald entwickelte Git wird mittlerweile bei vielen großen Projekten eingesetzt. Die bekanntesten davon sind „Android“, „Gnome“, „VLC“, „Ruby on Rails“ und natürlich das „Linux Kernel Project“ selbst.

Der Clou gegenüber anderen Versionskontrollsystemen wie z.B. „Subversion“ besteht darin, dass Git ein verteiltes Versionskontrollsystem darstellt und nicht zwingend eine Client-Server Architektur verlangt. Vielmehr hält Git auf jedem Client die komplette Historie bereit.

Bisher existierende grafische Oberflächen bieten nur die Möglichkeit, Projekte anzusehen, weitere Funktionen sind aber in der Entwicklung. Die Verwaltung erfolgt daher bisher über das Terminal, beschränkt sich im täglichen Umgang aber auf einige wenige Befehle wie im folgenden Beispiel zu sehen.

Zuerst erstellen wir ein neues Projekt. Dazu legen wir zur Abgrenzung einen Projektordner, z.B. in unserem Home-Verzeichnis, an.

Jetzt initialisieren wir das Git-Repository.

Dadurch wird der Ordner angelegt, der später Konfigurationen und Veränderungsdaten des Projekts beinhaltet.



In contrast to Subversion, for example, only one directory (.git) is created in the project root directory – a fact that greatly simplifies operation. Once the repository is created, work can be done normally in the project directory via the Finder using the software of choice.

Im Gegensatz zu z.B. Subversion wird nur ein einziger Ordner (.git) im Project-Root erzeugt, was das Arbeiten wesentlich vereinfacht. Ist das Repository erst einmal angelegt, kann über den Finder ganz normal im Projektordner mit den bevorzugten Programmen gearbeitet werden.

Example: Create a website with its standard directory and an index.html

Beispiel: Eine Website mit Ihren Standardverzeichnissen und einer index.html anlegen.



Standard directories for the programming of a website

To write this first version of the project to the repository requires only two commands:

Um diese erste Version des Projekts in das Repository zu schreiben, genügen 2 Befehle:

```
CODE:-----
~/new project # git add ./
~/new project # git commit -m „Initial structure of the website“
-----
```

Featured Alumni Company – dejo-media GbR



Branch: Video | 3D | Audioproduktionen

Services: dejo-media ist Ihr kompetenter Partner, um Ihre Ideen in Sachen 3D-, Film- und Audioproduktionen, kreativ umzusetzen. Wir sind ein junges Innovatives, dynamisches und leistungsstarkes Team aus Tuttlingen. Unser Leistungsspektrum deckt alle nötigen Schritte im gesamten Ablauf Ihrer Filmproduktion ab. Unser Angebot reicht von der Ideenfindung über technische und konzeptionelle Beratung bis hin zum fertigen Film. Wir realisieren für Sie Ihren Image-, Messe-, Werbe- oder

3D-Film. Ob für Fernsehen oder Kino, auf DVD oder für das Internet, wir passen uns Ihren Wünschen an und setzen diese für Sie um.

SAE Alumni: Jonas Herzog

Credits & Partner Companies: frank.communication. | Squadhouse-media | silverscreen productions | mutha productions

Contact: dejo-media GbR
Graneggweg 7
D-78532 Tuttlingen
www.dejo-media.de
info@dejo-media.de
Tel.: +49-7461-76 069 - 39
Fax: +49-7461-76 069 - 38

SOMMER CABLE



SC-SOURCE MK II HIGHFLEX

Professionelles Mikrofonkabel für den Einsatz im Studio, auf der Bühne oder im Ü-Wagen

- 100% Schirmung durch dichten CU-Wendel plus AL-Vlies
- Neutrale und verlustfreie Audioübertragung durch speziellen CU-Litzeaufbau

KATALOG 400 SEITEN • GRATIS ANFORDERN!

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

Line 1 gives Git the command to search the current directory recursively for added files and subdirectories.

Line 2 creates the first version. With the parameter “-m” and the following string (quotation marks must be included) a single line commentary is directly attached. If the parameter is not given, hitting the RETURN key opens the standard editor (most often VIM), which allows a multi-line commentary to be attached.

If we look at our repository using a graphic interface (such as GitX, for example), we see at the top, the “Master” – the last version of our index.html – and at the bottom, the content.



GitX saves the first version of a file (in this case Thorsten's simple website structure) as “master” in the Repository

Zeile 1 gibt Git die Anweisung, im aktuellen Verzeichnis rekursiv nach hinzugefügten Dateien und Ordnern zu suchen.

Zeile 2 erzeugt die erste Version. Mit dem Parameter „-m“ und dem darauffolgenden String (die Anführungszeichen müssen angegeben werden) hängt man direkt einen einzeiligen Kommentar an. Wird der Parameter weggelassen, öffnet sich nach dem RETURN der Standard-Editor (meistens Vim) in dem alternativ ein mehrzeiliger Kommentar angegeben werden kann.

Betrachten wir uns anschließend mit einer grafische Oberfläche (wie z.B. GitX) unser Repository, sehen wir oben den „Master“ – die letzte Version unserer index.html – und unten den Inhalt.

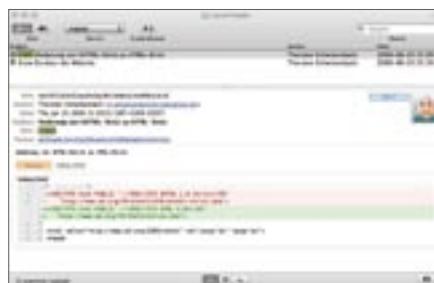
If we want to make changes to our project and save these as a new version, we simply repeat the last two commands.

Wollen wir Änderungen an unserem Projekt erzeugen und möchten diese in einer neuen Version speichern, führen wir lediglich die beiden letzten Befehle erneut aus.

```
CODE: -----
~/new project # git add ./
~/new project # git commit -m „Change XHTML-Strict to HTML-Strict“
-----
```

With text files, only the current changes are stored. So our repository only grows slowly. With binary files, such as photos, on the other hand, the entire photo is stored as a new file.

Bei Textdateien wird nur die eigentliche Änderung gespeichert. Unser Repository wächst also nur langsam an. Bei binären Dateien wie z.B. Bildern werden bei Veränderungen neue Dateien angelegt.



Gradual increase of the Repository - with text files only current changes are saved

Git is available for every platform. The download, including tutorials and detailed documentation can be found on the Git project site: www.git-scm.com. For newcomers a „Git Cheat Sheet“ is very helpful – it can be found easily on Google.

Git gibt es für jede Plattform. Der Download inkl. Tutorials und ausführlicher Dokumentation ist auf der Projektseite von Git www.git-scm.com zu finden. Für Neueinsteiger ist ein „Git Cheat Sheet“ sehr hilfreich, das via Google einfach zu finden ist.

Thorsten Scheckenbach (SAE staff member, Stuttgart)

Thorsten Scheckenbach (SAE Mitarbeiter, Stuttgart)

The Chocolate Shoe Argument // Der Streit um den Schokoladenschuh

Being an artist it not easy. They spend their whole life working to set themselves apart from others through the originality of their work. And even after they have achieved this hard earned recognition, there are still no guarantees.

A well-known female project and performance artist shot a film called "39 ½ < 27". The film is about 1.5 minutes long and shows a man eating a chocolate shoe off a woman's foot. The artist had the chocolate shoe made especially for the film. Since then, she offers copies of the shoe in various flavors for sale in boxes specially designed for that purpose.

In 2005, the artist contracted a world-renowned confectionery in Vienna to produce the edible shoe. She created and provided the mold for the shoe. Without the artist's permission, the confectionery began to use the mold to produce "glass slippers" out of sugar candy and sell them in their regular assortment. The artist sued the confectionery on the grounds that this use of her creation violated her copyright.

The high court dismissed her charge. As justification for their decision, the judges stated that the expression of artistic copyright does not necessarily coincide with the market or audience oriented expression of art, which is in continual flux.

In the opinion of the court, the shoe was merely a life-sized emulation of a normal size 39 ½ women's high-heeled shoe available at any shoe store – made out of chocolate. It contains no individual structural elements and thus portrays no distinction from the norm. The related idea of taking everyday items and making them out of chocolate or other edible material is a long-established practice in the confectionery industry and thus also does not meet the criteria of unique individualization. Also, the fact that the shoe was used in a film does not make it a copyrighted work.

Künstler haben es nicht leicht. Ihr Leben lang arbeiten sie daran, sich durch die Originalität ihrer Werke von anderen abzuheben. Und selbst wenn sie sich diese Anerkennung hart erarbeitet haben, Sicherheit gibt es dennoch keine.

Eine bekannte Projekt- und Performance-Künstlerin drehte einen Film mit dem Titel „39 ½ < 27“. Der Film ist ca. 1,5 Minuten lang und zeigt einen Mann, der einer Frau einen Schokoladenschuh vom Fuß isst. Für die Produktion dieses Films ließ die Künstlerin einen Schokoladenschuh anfertigen. Seitdem verkauft sie auch Nachbildungen dieses Schuhs in verschiedenen Geschmacksrichtungen, die in eigens dafür angefertigten Schachteln zum Kauf angeboten werden.

Im Jahr 2005 beauftragte die Künstlerin eine weltbekannte Konditorei in Wien, diesen Schuh zu produzieren. Dazu übergab sie der Konditorei eine entsprechende Gussform. Ohne Zustimmung der Künstlerin verwendete die Konditorei diese Gussform, um Schuhe aus Zuckerguss zu produzieren und diese in der Auslage anzubieten. Die Künstlerin verklagte daraufhin die Konditorei mit der Begründung, dass die Verwendung des von ihr kreierten Schuhs ihre Urheberrechte verletze.

Der Oberste Gerichtshof wies die Klage ab. Die Richter begründeten ihre Entscheidung damit, dass der urheberrechtliche Kunstbegriff sich nicht notwendiger Weise mit dem markt- oder publikumsorientierten Kunstbegriff deckt, der einem steten Wandel unterliegt.

Der vorliegende Schuh stellt nach Ansicht des OGH lediglich eine naturgetreue Nachbildung eines üblichen, im Schuhhandel erhältlichen Damenschuhs mit hohem Absatz der Größe 39 ½ aus Schokolade dar. Er weist keine individuellen Gestaltungselemente auf und zeichnet sich daher auch nicht durch eine Leistung aus, die ihn vom Alltäglichen abhebt. Die damit verknüpfte Idee, Gegenstände des täglichen Lebens aus Schokolade oder anderen essbaren Materialien herzustellen, ist eine speziell im Süßwarenhandel schon seit Langem bestehende Praktik und daher ebenfalls nicht als individualisierende Eigenschaft anzusehen. Die Tatsache, dass der Schuh in einem Film verwendet wurde, macht ihn ebenfalls nicht zu einem geschützten Werk.



Author – Dr. Thomas Hofer-Zeni



Dr. Thomas Hofer-Zeni, Jahrgang 1963, ist seit 1998 selbständiger Anwalt in Wien. Als Absolvent des Audio Engineering Diplomas (1989) blieb er der SAE Wien auch weiterhin treu und unterrichtet dort seit mehreren Jahren im Bereich Urheber- und Vertragsrecht.

SOMMER CABLE
PRESENTS:
SYS BOXX
Modulares Verteilersystem



www.sysboxx.com

- Fast jede erdenkliche Steckverbindung und Bestückung möglich
- Schnelle Baugruppenverbindung durch Flachbandkabel
- Gehäuse im Industriestandard

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

Recognition of Google AdWords // Wahrnehmung von Google AdWords



Markus Ladstätter

A current study by Markus Ladstätter in coordination with Interface Consult GmbH shows the search behavior of the Google user and the effect of the Google search results on the user. Amazingly, organic links and Top-links get the greatest number of eye contacts. AdWords, on the other hand, reach only a small portion of seekers.

Online purchase behavior

95% of users had already purchased online, 40% order online monthly, 30% several times per year. The favorite product groups are: airline and train tickets, tickets for cinema and theater with books taking third place.

Search behavior

Nearly 90% of the users use 2-3 key words, every second uses the picture search, about every third user the limitations according to language or the phrase search (with quotation marks).

Search duration

People looking for information spend more time searching than those wanting to complete a transaction (purchase).

Effect of the search results

The so-called organic links returned by a search - the actual Google search results - receive the most attention. The first search result is considered 95% of the time, the second 85%, etc. Result eight and nine are still considered by every third user.

The Top-links achieved a similar good result, but in the reverse order. The first top link was considered by only 73% of users, the second by 89% and the third by 93%. Obviously, the Top-links closest to the actual search results receive the most attention.

In comparison, AdWords attract much less attention. Only 15% of the users pay attention to AdWords. The second position received the greatest attention (20%) of that group with positions one and three coming in close behind. Here too, one can speculate about the proximity to the top search results.

Eine aktuelle Studie von Markus Ladstätter in Zusammenarbeit mit der Interface Consult GmbH zeigt das Suchverhalten der Google-User und die Wirkung der Google Suchergebnisse auf den Nutzer. Erstaunlich: Organische Links und Top-Links erhalten die meisten Blickkontakte, AdWords dagegen erreichen nur einen geringen Anteil der Suchenden.

Online Kaufverhalten

95% der Nutzer hatten bereits online eingekauft, 40% bestellen monatlich online, 30% mehrmals im Jahr. Die beliebtesten Produktgruppen sind Flug- und Bahntickets, Eintrittskarten für Kino und Konzerte sowie Bücher.

Suchverhalten

Fast 90% der User verwenden 2-3 Suchbegriffe, jeder zweite verwendet die Bildersuche, knapp jeder dritte die Einschränkung nach Sprache oder die Phrasensuche (mit Anführungszeichen).

Suchdauer

Personen, die eine Information suchen, wenden mehr Zeit für die Suche auf als jene, die eine Transaktion (einen Kauf) abschließen wollen.

Wirkung der Suchergebnisse

Die höchste Aufmerksamkeit bei den Suchergebnissen erhalten die sogenannten „organischen Links“, also die eigentlichen Google-Suchergebnisse. Der erste Suchtreffer wird in 95% der Suchanfragen betrachtet, der zweite in 85%, etc. Treffer acht und neun werden immerhin noch von jedem dritten Nutzer wahrgenommen.

Ein ähnlich gutes Ergebnis erzielen die Top-Links, allerdings in umgekehrter Reihenfolge. Der erste Top-Link wird nur von 73% der Nutzer betrachtet, der zweite von 89%, der dritte von 93%. Offensichtlich werden Top-Links umso besser wahrgenommen, je näher sie an den eigentlichen Suchergebnissen liegen.

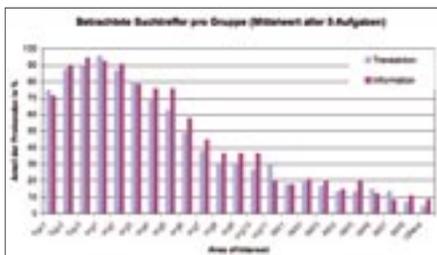
Im Vergleich dazu ist die Beachtung von AdWords eher dürftig. Nur 15% der Nutzer betrachten AdWords. Die meiste Aufmerksamkeit (20%) erhält die zweite Position, dicht gefolgt von Position eins und drei. Auch hier lässt sich über eine optische Nähe zu den Top-Treffern spekulieren.



Gaze plot of a Google search result site, separated into 3 blocks: Top Links, Organic Links and AdWords Links

Attention duration

Internet users waste no time. The attention time paid to any search result comes to a mere 1.4 seconds. People searching for information look at the search result about 25% longer than people looking to make a purchase. With 0.9 seconds, organic Google links get a bit more attention than Top-links with 0.7 seconds. AdWords, on the other hand get only 0.1 seconds of the user's attention.



Comparison of the count of search results testees viewed - purple is for those who wanted to make a transaction, magenta for those looking for information

Click distribution

On an average, 76% of clicks were on organic search results, only 12% of clicks landed on Top-links and a mere 7% fell on AdWords. 34% of all clicks were on the first organic link, only 15% on the second. Just as revealing: virtual shoppers tend to click on a paid link more often than those searching for information. Every fourth click by a virtual shopper landed on a paid link, while only one in ten of those looking for information did so.

Klickverteilung

Im Durchschnitt waren 76% der Klicks auf organische Suchtreffer gerichtet, nur 12% der Klicks galten Top-Links und lediglich magere 7% entfielen auf AdWords. 34% aller Klicks galten dem ersten organischen Link, nur noch 15% dem zweiten. Ebenso aufschlussreich: Benutzer auf virtueller Shopping-Tour klicken eher auf bezahlte Links als jene, die eine Information suchen: Jeder vierte Klick einer Person mit Kaufabsicht erfolgt auf einen bezahlten Link, während bei Personen auf Informationssuche nur jeder zehnte Klick auf einen bezahlten Link erfolgt.



Heatmap of the Google search for "iphone"

RECORDING FÜR ALLE!

Preview

- Apple Logic Pro 9

Special

- Mixpraxis Jan Delay: *Wir Kinder vom Bahnhof Soul* mit Praxisteil De/constructed

Report

- EastWest Studios – Schwester des Ocean Way

Test

- Lexicon I-Onix U42S
- Empirical Labs Mike-e
- SPL Frontliner
- Shure SM7B
- Chandler Ltd. Little Devil
- M-Audio DSM2
- VSL Vienna Imperial u.v.m.

monatlich im Handel

Sound & Recording 05/09

Tests: Shure SM7B, SPL Frontliner, Lexicon I-Onix U42S, VSL Vienna Imperial, Empirical Labs Mike-e, XLN Audio Modules, Waves OneKick 2, Sennheiser MKH 802, Tascam 2448, Digital Audio Workstation Extreme, iZotope RX2

Neue Testserie: Klangbausteine: Chandler Ltd. Little Devil Compressor

JAN DELAY
Die Produktion des neuen Albums mit Praxisteil De/constructed

Produziert von EastWest Studios

Wie viel verdienen Filmtonschaffende?

herausgegeben von M-Audio DSM2

22 Seiten Praxis: Studio- und MixTipp | Studiostarke | Sound-Station | Tipps & Tricks für Sequencer | Mikrofone & Recording

Credits

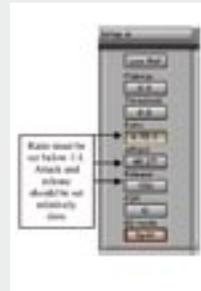
Author: Mag. Norbert Zellhofer, Interface Consult GmbH, www.usability.at
 Author of study: Markus Ladstätter – Bachelor of Arts, Multimedia Arts (Hons), Vienna, http://lama.at
 Download the whole study: http://lama.at/research/Google_AdWords_Eyetracking_Studie.htm
 Recommended Literature:
 Beck, A. (2008). Google AdWords. Heidelberg: Redline GmbH.
 Gisbergen, M. S. van; Most, J. van der; Aelen, P. (2007). Visual attention to Online Search Engine. An exploration into differences in eye movements between consumers searching for product information and consumers searching for product transactions using Google, MSN (now Windows Live Search), lIse, Kobala, and Lycos., http://www.checkit.nl/pdf/eyetracking_research.pdf [Stand 1.9.2008]

www.soundandrecording.de

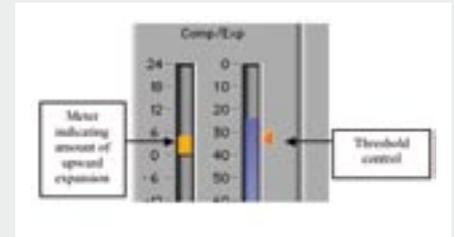
Making Vocals louder in Mastering



View of the Sidechain filter and the Split EQ mode switch - the area under the red line will be processed



Useful basic expander settings



Meter showing gain addition and threshold control

Oftentimes it's not until the mastering (a.k.a. "pre-mastering") stage that you realize that the vocal level is not high enough in your mix. During mixdown you may have been paying attention to other things, and it wasn't until you listened through a different set of monitors in a different room that you heard the bad news. You may not have the opportunity or studio access to do a remix. If you were smart, you would have done a "vocal-up" version of the mix at the end of the session, but we're not always smart, are we?

If it's up to the mastering engineer to raise the vocal level in a mix, then all is not necessarily lost. There are a few "tricks" she or he can employ to bring out a vocal, and here is one example.

Split-Band Upward Expansion

An upward expander will increase a signal's level, once it rises above a set threshold. The amount of boost will depend on the expander's ratio and by how much the signal exceeds the threshold. This is basically the reverse of a typical compressor.

A split-band upward expander is one that focuses on a certain range of frequencies. When the signal level in that frequency range rises above the threshold, the frequency range is boosted.

So how do we make this device work to raise the vocal level? Here's how (Note: For this example, I am using the Waves C1 Compressor as a side-chain plugin.):

Our first step is to switch this particular compressor's EQ mode to SPLIT. This means that the compressor will only affect a particular frequency range. Most of the energy in most vocals exists between 800 Hz-2kHz, so that is the area where we will focus this compressor.

We can monitor the frequency range that we will be processing by setting the Monitor Mode to SIDECHAIN and pushing play. Once the frequency range has been appropriately set, we need to adjust the compressor controls. We need to set the ratio to a value lower than 1:1 (in this example, I have used 0.75:1), in order to make the compressor behave as an upward expander. Once this has been done, any signal rising above threshold between 800Hz and 2kHz will be increased in level.

Oftmals bemerkt man erst beim Mastering (oder genauer gesagt beim „Pre-Mastering“), dass der Gesang in einem Mix nicht laut genug ist. Während der Mischung achtet man oft auf andere Dinge und erst wenn man sich das Ganze auf einer anderen Abhöre in einem anderen Raum anhört merkt man, dass etwas schiefgegangen ist. Jetzt kann es natürlich sein, dass gerade keine Regie zur Verfügung steht und man einfach keine Möglichkeit hat, den Song neu abzumischen. Durch das Erstellen einer zusätzlichen Vocal-up-Version am Ende der Session (bei der man die Stimme des Sängers oder der Sängerin besonders hervorhebt) hätte man dem Problem natürlich abhelfen können, aber im Nachhinein müssen wir uns eben etwas anderes einfallen lassen.

Wenn es dem Mastering Engineer zufällt, den Pegel des Gesangs innerhalb einer Mischung anzuheben, dann ist noch nicht alles verloren, denn es gibt ein paar Tricks, mit denen das machbar ist. Im Folgenden ein Beispiel.

Split-Band Upward Expansion

Ein Upward-Expander hebt den Pegel eines Signals an, sobald es einen bestimmten Schwellwert (Threshold) überschreitet. Das Maß der Anhebung hängt dabei vom eingestellten Verhältnis (Ratio) und davon ab wie weit das Signal den Schwellwert überschreitet. Somit erfüllt das Gerät eigentlich genau das Gegenteil von dem, was ein typischer Kompressor macht.

Ein Split-Band Upward-Expander konzentriert sich dabei auf einen bestimmten Frequenzbereich. Sobald der Signalpegel innerhalb des gewählten Frequenzbandes den Schwellwert überschreitet, wird speziell dieses Frequenzband angehoben.

Wie also können wir solch ein Gerät dazu benutzen, den Gesangspegel anzuheben? Das geht folgendermaßen (Hinweis: Für dieses Beispiel verwende ich den C1-Kompressor von Waves als Sidechain-PlugIn.):

Zuerst schalten wir den EQ-Modus des Kompressors auf SPLIT um. Das bedeutet, dass der Kompressor nur ein bestimmtes Frequenzband bearbeitet. Beim Gesang ist der Großteil der Energie zwischen 800Hz und 2kHz zu finden, also werden wir den Kompressor in diesem Bereich einsetzen.

Wir können das zu bearbeitende Frequenzband überwachen, indem wir den Abhörmodus auf SIDECHAIN schalten und die Wiedergabe starten. Nachdem wir den Arbeitsbereich passend eingegrenzt haben, müssen wir die weiteren notwendigen Einstellungen am Kompressor vornehmen. Die Ratio muss unter 1:1 liegen (im vorliegenden Beispiel habe ich ein Verhältnis von 0,75:1 gewählt) damit der Kompressor als Upward-Expander arbeitet. Dadurch wird der Pegel von Signalen zwischen 800Hz und 2kHz, die den Schwellwert überschreiten, angehoben.



Andrew is the Academic Coordinator at SAE Melbourne. In addition to working for SAE for the last 12 years, he has been working as a freelance mastering and live sound engineer.
Contact: abroady@sae.edu

We now set the attack and release times. A good starting point is to set attack to 40ms and release to 150ms. We deliberately make the attack slow, so that the processor ignores any transient signals (e.g., drums) and concentrates more on slower signals, such as vocals. Also, setting too fast an attack and release time may cause pumping/breathing, as can happen with a standard compressor.

Lastly, we need to set the threshold. This is best done by pushing play and then gradually lowering the threshold until the vocals are boosted. The amount of gain addition will be shown on the meter. As we are adding gain here, we need to make sure we don't clip the output level of the processor.

When vocals are now present in the mix, the expander should lift the signal in the 800Hz to 2kHz range above threshold. This will result in gain addition in this range and an increased vocal level only when the vocals are active.

Andrew Broadhead (a.k.a "Broady")

Jetzt stellen wir die Attack (Einschaltzeit) und die Release (Ausschaltzeit) ein. Ein guter Ausgangspunkt hierfür sind 40ms für die Attack und 150ms für die Release. Die Attack ist dabei absichtlich verlangsamt, damit der Prozessor kurze Signale (z.B. Schlagzeug) unbearbeitet passieren lässt und sich auf langsamer einschwingende Signale wie Gesang beschränkt. Außerdem können zu kurze Reaktionszeiten für Attack und Release wie bei einem normalen Kompressor zu unerwünschtem „Pumpen“ und „Atmen“ führen.

Zu guter Letzt stellen wir den Schwellwert ein. Das geht am einfachsten, indem wir die Wiedergabe starten und den Schwellwert senken, bis der Gesangspegel steigt. Die erreichte Pegelanhebung ist auf den Metern abzulesen. Da wir das Signal anheben, müssen wir darauf achten, den zulässigen Ausgangspegel des Plugins nicht zu überschreiten.

Sobald jetzt der Gesang einsetzt sollte unser Expander das Signal oberhalb des Schwellwerts zwischen 800Hz und 2kHz anheben und uns damit präsentere Vocals in unserem Mix beschenken.

Andrew Broadhead ("Broady")

DEINE KARRIEREREPORTALE

aubi-plus.de
study-plus.de

- + AUSBILDUNGSTELLEN
- + STUDIENPLÄTZE
- + PRAKTIKUMSPLÄTZE
- + ABSOLVENTENSTELLEN
- + WEITERBILDUNG



Q&A with EuCon Developer Martin Kloiber // Interview mit EuCon Entwickler Martin Kloiber



1. In addition to the HUI and Mackie Control Protocol, Euphonix created the EuCon Protocol – another way of communication between hardware controller and audio software. What was your motivation to have Euphonix develop its own protocol for communication with DAWs?

The motivation to create EuCon came from a need for a new standard of connectivity and control between hardware controllers and software solutions, offering deep integration with today's feature-rich media production applications. Existing protocols did not offer enough resolution, speed, scalability, Ethernet network compatibility, and depth of features to cope with external control of modern media software applications. We felt it to be critical that EuCon was not only capable of supporting any media application but also multiple workstations on a network – again there was nothing out there that met these requirements. This supports the trend for creative individuals to work in a networked environment with more than one application, for example, a musician who works with a sequencer such as Logic Pro and edits their music videos with an application such as Final Cut Pro.

2. What are the advantages of the EuCon protocol compared to the other options out there?

EuCon is an Ethernet control protocol that offers 250 X the speed and 8 X the resolution of MIDI and it has the capability to evolve as network speeds and control resolutions increase. EuCon makes it possible to switch between, and focus on multiple applications, and also to connect to any computer on a network. When a user switches to a new application the surfaces automatically and instantaneously updates its controls. Moreover, many controls, such as softkeys, softkey macros, and mixer layouts, are user definable, so a user can configure a surface to speed and enhance their specific workflow. The other major advantage of EuCon is that it is also capable of transporting existing control protocols such as HUI, which Pro Tools supports, or Mackie Control, which Reason supports, for example. EuCon is also able to inject regular keyboard and mouse commands via the network, therefore "non EuCon" applications can also be controlled via our devices through keyboard commands and macros.

3. Will the EuCon Protocol be further developed?

The EuCon Protocol is constantly evolving as new development partners embrace the protocol, and integration with existing partners is continuously updated to accommodate the needs of today's content creators. Each time we work with a new manufacturer to incorporate EuCon into their software we enhance the protocol to ensure it meets the needs of their customers – it is very important that EuCon is flexible enough to be able to control any software application. We are also developing new features and functionalities for future versions to further improve EuCon's capabilities.

4. Which software does the EuCon Protocol currently support?

Current EuCon development partners and EuCon supported Mac OS X software applications are:

- Apple: Logic Express, Logic Pro, Soundtrack Pro, Final Cut Pro and Color
- Apogee: Maestro
- Metric Halo: MIO Console
- MOTU: Digital Performer
- Steinberg: Cubase and Nuendo

1. Trotz dem vorhandenen HUI und Mackie Steuerungsprotokoll, hat Euphonix das EuCon Protokoll entwickelt – eine neue Schnittstelle zwischen Hardware-Controller und Audio-Software. Was hat Sie dazu bewogen, ein eigenes Protokoll für die Kommunikation mit DAWs zu entwickeln?

Der Anstoß zur Entwicklung von EuCon war die Tatsache, dass ein neuer Verbindungs- und Steuerungsstandard notwendig wurde, der eine bessere Integration in moderne und komplexe Software bietet. Den bisherigen Protokollen mangelte es an Auflösung, Geschwindigkeit, Skalierbarkeit, Ethernet-Netzwerkcompatibilität und Funktionsdichte, um moderne Software-Anwendungen fernzusteuern. Wir sind davon überzeugt, dass es wichtig ist, dass EuCon nicht nur alle Multimedia-Anwendungen sondern auch mehrere Workstations gleichzeitig in einem Netzwerk unterstützt. Es gab wie gesagt nichts, was diesen Anforderungen gewachsen war. Es entspricht dem Trend, dass kreativ tätige Leute immer häufiger in einer Netzwerkumgebung mit mehreren Programmen arbeiten, wie zum Beispiel Musiker, die mit einem Sequenzer wie Logic Pro arbeiten und Musikvideos mit einem Programm wie Final Cut Pro schneiden.

2. Welche Vorteile hat das EuCon-Protokoll im Vergleich zu den bisher verfügbaren Alternativen?

EuCon ist ein Steuerungsprotokoll, das über Ethernet-Kabel arbeitet und dabei die 250-fache Geschwindigkeit und die achtfache Auflösung von MIDI bietet, wobei es sich anpassen kann, wenn Netzwerkgeschwindigkeit und Steuerungsauflösung steigen. Durch EuCon ist es möglich, mit verschiedenen Anwendungen gleichzeitig zu arbeiten und auf jeden beliebigen Computer innerhalb eines Netzwerks zuzugreifen. Wenn der Benutzer zu einer neuen Anwendung wechselt, aktualisiert die Oberfläche sofort automatisch die Steuerung. Darüber hinaus können viele Kontrollmöglichkeiten wie Softkeys, Softkey-Makros und das Mischpult-Layout vom Benutzer programmiert werden, wodurch der Workflow beschleunigt und optimiert wird. Der große Vorteil von EuCon besteht darin, dass es kompatibel mit bisherigen Protokollen wie zum Beispiel HUI ist, das von Pro Tools unterstützt wird, oder dem Mackie-Control-Protokoll, das Reason unterstützt wird. EuCon kann auch Tastatur- und Mausbefehle über das Netzwerk versenden, wodurch Anwendungen, die nicht EuCon-fähig sind, über unsere Geräte mittels Tastaturbefehlen und Makros gesteuert werden können.

3. Wird weiterhin am EuCon-Protokoll gearbeitet?

Nachdem immer mehr Partnerfirmen das Protokoll übernehmen, wird es ständig weiterentwickelt und den Ansprüchen unserer bereits bestehenden Partner angepasst um auch zukünftigen Anforderungen gerecht zu werden. Immer wenn wir mit einem neuen Hersteller an der Integration von EuCon in ihre Software arbeiten, wird das Protokoll weiter verbessert, um auch den Anforderungen der User gerecht zu werden. Wichtig ist, dass EuCon flexibel genug ist, alle Software-Anwendungen zu steuern. Wir arbeiten auch an Neuerungen für künftige Versionen, die die Möglichkeiten von EuCon noch erweitern werden.

4. Welche Anwendungen unterstützt das EuCon-Protokoll bisher?

Die aktuellen EuCon Entwicklungspartner auf Mac OSX Basis sind:

- Apple: Logic Express, Logic Pro, Soundtrack Pro, Final Cut Pro und Color
- Apogee: Maestro
- Metric Halo: MIO Console
- MOTU: Digital Performer
- Steinberg: Cubase und Nuendo

The Master Craftsman among Handhelds.

24 Bit/96 kHz*

- ▶ Handheld digital stereo recorder for professional use
- ▶ Rugged metal chassis
- ▶ MP3 and WAV file recording and playback
- ▶ Records to SD/SDHC card
- ▶ Selectable recording formats:
 - WAV: 16-bit, 24-bit
 - MP3 : 32–320 KBit/s
- ▶ 96 kHz* (WAV only), 48 kHz or 44.1 kHz recording resolution
- ▶ Four built-in high-quality condenser microphones
 - Two uni-directional mics for stereo recording
 - Two omni-directional mics for minutes recording
- ▶ Two XLR mic inputs with switchable +48V phantom power
- ▶ High-performance mic preamp provides wide range of gain (–58 dBu to +2 dBu)
- ▶ Use of Audio4pro™ family AD/DA converters by AKM (more than 100 dB SN ratio)
- ▶ Stereo line input with adjustable level to connect an external source
- ▶ Dual hardware controls for intuitive recording level setting
- ▶ Switchable low-cut filter (40 Hz, 80 Hz, 120 Hz)
- ▶ Switchable analogue auto gain control
- ▶ Analogue limiter to prevent clipping (hardware switchable on/off)
- ▶ Built-in monitor speaker (hardware switchable on/off)
- ▶ Headphones output with level control
- ▶ Separate stereo line output
- ▶ Pre-recording buffer (2 seconds)
- ▶ Delayed recording feature to prevent the DR-100 from recording a touch noise of keystroke
- ▶ Auto recording feature
- ▶ Overdub feature
- ▶ Locate markers
- ▶ File renaming
- ▶ File divide function (WAV only)
- ▶ Create a new file during recording (manually or automatically by file size)
- ▶ Quick menu allows deleting or tagging a file directly from the home screen
- ▶ Playback features include:
 - In/Out loop
 - Folder or playlist playback
 - MP3 ID3 tag display (up to version 2.4)
 - Pitch control (–50 % to +16 %)
 - Tempo control without affecting the key
 - Key control without affecting the tempo
- ▶ Camera stand screw hole (¼ inch) on bottom side
- ▶ 2-Gigabyte SD card included
- ▶ USB 2.0 connection for file transfer to/from computer
- ▶ Two options of battery operation with backup function: BP-L2 lithium-ion rechargeable (included) or two easy-to-find AA batteries
- ▶ Wireless remote control, windshield, and softcase included as standard
- ▶ Optionally available:
 - BP-L2 replacement battery
 - PS-P520 AC adapter



The DR-100 is the pro among Tascam's handheld recorders. Top-notch components, robustness and a well thought-out user interface that gives you quick access to the most important functions make it the perfect tool for high-quality recordings anytime, anyplace. Thanks to its unique backup battery switching feature, the DR-100 can be left to work autonomously, even on longer projects – so it's ideally suited for capturing interviews, meetings and live events, wherever they may happen.

Ask your dealer about Tascam's most professional portable recorder and see the DR-100 live in action today.



Quick access to frequently-used functions by switches on the unit's rear side



Our professional range of consoles and controllers incorporates EuCon control for Mac OSX applications but also includes PC support, so our Pro systems can support all the above EuCon applications plus these EuCon enabled PC applications...

- Cakewalk: Sonar
- Merging: Pyramix
- Digital Audio Denmark: AX24 Converters

EuCon also transports the HUI and Mackie Control protocols so i.e. the following applications are also compatible with EuCon control...

- Ableton: Live (Mackie Control)
- Digidesign: Pro Tools HD/LE/M (HUI)
- Propellerhead: Reason, Record (Mackie Control)

5. To what extent have the DAW manufacturers cooperated in EuCon's development?

We have quite clearly defined how the EuCon Protocol works for our partners, but you have to remember that applications such as Logic Pro and Cubase, for example, are effectively complete virtual studios in software with thousands of controls, hundreds of tracks, instruments, a console and effects devices, so the cooperation comes when we work with these companies to help them implement external control into their design and how each of the components can best be externally controlled. In many cases these media applications had previously only incorporated primitive external control such as MIDI and keyboard/mouse control, so there are often issues that come to light that have to be addressed – an obvious example is controlling plug-ins and making sure that the controls on an external control surface like the MC Mix show groups of controls in the correct operational order with correct control labelling, and that similar devices, such as different types of compressors, have controls in similar positions on the control surface as you go from one compressor type to another, and one manufacturer to another – it's a matter of trying to make external control as simple and easy for the user to adapt to as possible, and also making the creative experience more fluid. I'm honoured to say that we enjoy very deep cooperation with all our development partners, since it's their software applications that make our products shine. We have also had resounding enthusiasm and support for the adoption of EuCon from new potential partners. Adding EuCon support enhances the way users interact with the software so everyone benefits.

6. Does EuCon work with other controllers than those manufactured by Euphonix?

EuCon only works with Euphonix consoles and controllers at present.

7. How do you see the future for DAWs and controller integration?

Adding EuCon control adds another dimension to the user experience and opens a new phase in the development of media applications. The last decade has seen the refinement and acceptance of these applications even though the control capabilities have been limited. I think the time has come to move beyond the keyboard and the mouse when there are clear benefits to a dedicated external controller. And there are many levels to this control, from simple transport control from the MC transport to the control of hundreds of tracks of audio from one of our large film dubbing consoles.

The bottom line is that creative individuals can now interact with their favourite software applications in ways that were not possible before, enhancing the artistic experience.

Unsere Pro-Systeme verwenden die EuCon-Steuerung bei Mac OSX-Anwendungen, unterstützen aber auch PCs. Unsere Pro-Systeme unterstützen also sowohl alle oben genannten Programme als auch die folgenden PC-Anwendungen:

- Cakewalk: Sonar
- Merging: Pyramix
- Digital Audio Denmark: AX2-Konverter

EuCon transportiert auch HUI und Mackie-Control-Protokoll, wodurch die folgenden Anwendungen ebenfalls mit EuCon kompatibel sind:

- Ableton: Live (Mackie Control)
- Digidesign: Pro Tools HD/LE/M (HUI)
- Propellerhead: Reason, Record (Mackie Control)

5. In wie weit waren DAW-Hersteller an der EuCon-Entwicklung beteiligt?

Wir haben unseren Partnern klare Informationen gegeben auf welche Art und Weise EuCon arbeitet, aber Sie dürfen nicht vergessen, dass Anwendungen wie zum Beispiel Logic Pro und Cubase im Prinzip komplette virtuelle Studios in Softwareversion sind, mit tausenden Parametern, hunderten Tracks, Instrumenten, einem Mischpult und Effektgeräten. Die Zusammenarbeit beginnt also schon recht früh, um den Software Anbietern bei der Integration von externen Bedienoberflächen in ihr Design zu helfen und dabei herauszufinden, wie die einzelnen Komponenten am besten ferngesteuert werden können. Bisher besitzen viele der Anwendungen nur primitive Control Möglichkeiten wie MIDI sowie Tastatur und Maus. Dadurch tauchen oft Probleme auf, die gelöst werden müssen, wie zum Beispiel die Steuerung von Plug-ins. Die Steuerungselemente auf einem externen Controller wie dem MC Mix müssen Parametergruppen in der richtigen Reihenfolge anzeigen und korrekt bezeichnen. Außerdem muss sichergestellt sein, dass die Parameter für Geräte gleichen Typs, wie zum Beispiel verschiedene Kompressoren, auf der Kontrolloberfläche an der gleichen Stelle abgebildet werden auch wenn man zwischen Kompressoren verschiedener Herstellern hin und herschaltet. Es geht darum, die Steuerung so einfach und problemlos wie möglich zu gestalten, sodass der Benutzer intuitiv damit arbeiten kann und das kreative Erlebnis reibungslos verläuft. Ich bin über die enge Zusammenarbeit mit all unseren Partnerfirmen glücklich, denn erst ihre Software-Anwendungen bringen unsere Produkte zur vollen Geltung. Auch einige potentielle neue Partner haben Interesse an der Integration von EuCon gezeigt. EuCon sorgt für eine bessere Interaktion zwischen Anwendung und Benutzer; es bringt also allen nur Vorteile.

6. Funktioniert EuCon auch mit anderen Bedienoberflächen oder nur mit Euphonix Hardware?

Bisher funktioniert EuCon nur mit Euphonix Konsolen und Controllern.

7. Wie sieht Ihrer Meinung nach die Zukunft von DAWs und Controller Integration aus?

EuCon stellt eine neue Dimension in der Benutzerfreundlichkeit dar und läutet eine neue Phase in der Entwicklung von Multimedia-Anwendungen ein. In den vergangenen zehn Jahren wurden die Software Applikationen immer vielseitiger und sind in der Akzeptanz deutlich gestiegen, obwohl gleichzeitig die Bedienungsmöglichkeiten begrenzt blieben. Ich denke, es ist an der Zeit, dass wir Maus und Tastatur hinter uns lassen, da ein externer Controller offenkundig klare Vorteile bringt und das in den unterschiedlichsten Ausbaustufen: Von der einfachen Transport Control mit Hilfe des des MC-Transport bis hin zur Steuerung hunderter Audiotracks mit Hilfe einer unserer großen Konsolen zur Filmsynchronisation.

Im Endeffekt geht es darum, dass die kreativen Köpfe mit ihren bevorzugten Software-Anwendungen interagieren können, wie es zuvor nicht möglich war und somit ihre künstlerische Arbeit erleichtert wird.



Clever audio solutions for everyone!

25 %
discount for students and
alumni! Just call us!

Take the chance to
WIN
our passive
Volume Controller
M-Patch2!
Just write an
E-Mail to
sae@smproaudio.com

Microphones



MC03 –
Tube mic with two different
circuits for two different sounds

DI Boxes

DI8E – Enhanced 8 Channel DI Box with Line Mixer



Headphone Amps

HP6E – Enhanced 6 Channel Headphone Amp
with five stereo sources



Summing

PM-8 – Passive 8 Channel Summing Box



Compressors

OC8E – 8 Channel Optical Compressor
with optional ADAT Output



Preamplifiers

EP84 – 8 Channel Mic Preamp with
optional ADAT Output



Please check
www.smproaudio.com
for more clever audio solutions

Monitor Controllers

M-Patch 2 – Passive Volume Controller
and Switch Box



V RACKTM
STAND ALONE VST PLUG IN PLAYER 



Asia & Australia:
SM Pro Audio
Australia
Tel: +61 3 9555 8081
Email: info@smproaudio.com

United States and Canada:
Kaysound Imports
United States of America
Tel: 1-800-343-0353
Email: ussupport@kaysound.com

Europe:
SM Pro Audio Europe / tt audio GmbH
Germany
Tel: +49 (0)2504 88 88 78-0
Email: info@smproaudio.de

301 Group News

GERMANY



The 301 recording team with Akon and Giorgio Tuinfort (2nd and 3rd from left)



Left to right: Flo Richter and Ulli Pallemanns from Studios 301 and Chris de Burgh

COLOGNE

Chris de Burgh („The Lady In Red“ , „Don't Pay The Ferryman“) came to Studios 301 Cologne during his european tour for some work on his current productions. Chris has sold about 45 million records and received over 200 gold and platinum awards for his 16 studio records making him one of the worlds most famous artists. Top ten artist Akon („Lonely“ , „Locked Up“) stopped in to work on two new tracks with his producer Giorgio Tuinfort. The two achieved critical acclaim for their success with Gwen Stefanie on „The Sweet Escape“ and Nelli's „Body on me“. Currently Akon is working on the new Whitney Houston album.

Additionally there was an extensive orchestral recording for a musical production of PUR producer and Popstars judge Dieter Falk in the big live room of the studio complex.

Others who have recently been at Studio 301 Cologne: Thomas Blug - „Soul & Pepper“ album, Höhner, Cöllner, Bad Boys Blue, ZDF and many more...

All production have been under the care of 301 inhouse engineers Ulli Pallemanns and Florian Richter.

COLOGNE

Im Mai 2009 waren zwei herausragende, prominente Künstler für ihre Studioaufnahmen in den Studios 301 Cologne zu Gast: Chris de Burgh („The Lady In Red“, „Don't Pay The Ferryman“) gehört mit 45 Millionen verkauften Platten und über 200 Gold- oder Platinauszeichnungen für 16 Studioalben zu den erfolgreichsten Künstlern der Popszene. Während seiner Europatour kam er ins 301 Studio nach Köln, um an seinen aktuellen Produktionen weiter zu arbeiten. Auch der US-amerikanische Künstler und Songwriter Akon („Lonely“, „Locked Up“) ist mit zig Millionen verkauften CDs weltweit ein Top-Ten Garant in den Charts. Zusammen mit seinem Produzenten Giorgio Tuinfort arbeitete er in den Studios 301 in Köln an zwei neuen Titeln. Auch als Producer und Songwriter konnten Akon und Giorgio Tuinfort mit „The Sweet Escape“ von Gwen Stefani oder „Body On Me“ von Nelli weltweite Erfolge feiern. Zur Zeit, arbeitet Akon außerdem am neuen Album von Whitney Houston.

Neben dem oben Erwähnten fanden im großen Aufnahmeaum des Kölner Studiokomplexes umfangreiche Orchesteraufnahmen für eine Musicalproduktion mit PUR-Produzent und Popstars-Jury-Mitglied Dieter Falk statt.

Außerdem im 301: Thomas Blug - „Soul & Pepper“ Album, Höhner, Cöllner, Bad Boys Blue, ZDF uvm.

Die Produktionen wurden selbstverständlich vom 301-eigenen Team bestehend aus Ulli Pallemanns und Florian Richter betreut.

INTERNATIONAL

AUSTRALIA

Studios 301 Australia has been keeping itself busy as usual, with the biggest names in the industry swinging by to record their future hits. Such as Lady Gaga, whom literally tore the place down with her sold out show in Sydney the night before, and then came in and completely distracted the otherwise „oh-so cool“ in-house 301 engineers :) Luckily, the boys composed themselves fairly quick and worked hard on some new tracks that will no doubt climb the charts...

AUSTRALIA

Die Studios 301 Australia waren wie üblich meistens ausgebucht und die größten Künstler im Musikgeschäft kamen zu uns, um ihre nächsten Hits aufzunehmen Zum Beispiel Lady Gaga, die die Konzert Location in Sydney während ihrer ausverkauften Show buchstäblich zum Einsturz brachte und anschließend bei 301 Sydney vorbeischaute. Die „gar so coolen“ 301 Jungs waren auf einmal extrem nervös und aufgeregt, doch kurze Zeit später hatten sie sich wieder gefangen und arbeiteten konzentriert an neuen Lady Gaga Songs, die mit Sicherheit wieder die Charts stürmen dürfte.



Lady Gaga attracts all attention of the male Studios 301 staff



Andrew Goldberg, Klein + Hummel Product Manager, demonstrating some of their various studio monitors in the NEVE VR Legend 48 Control Room of Studios 301 Stockholm

301 Byron has been rocking hard with the guys from Powderfinger taking over the studio to record their new album, produced by Nik DiDia and engineered by our very own Paul Pilsenik... make sure to keep your eyes and ears open for the album.

301 Byron wurde von den Jungs von Powderfinger gerockt, die das Studio für die Aufnahmen zu ihrem Album gemietet hatten. Neben Produzent Nik DiDia war unser Haus-Engineer Paul Pilsenik für das Recording verantwortlich. Haltet die Augen und Ohren offen.

And to top off all excitement, we have the pleasure to introduce you some new staff members at the studios.... Beginning with Anthony Garvin, the new Manager of Studios 301 Australia, but also a producer, remixer and an allround cool dude... and to help him fill the studios with all the big wigs in the industry is Christy Merriner, fresh from New York City. Together with the already existing 301 team, they will push our Studios 301 brand to new heights...



New Studios 301 Australia Manager, Anthony Garvin



Christy Merriner, completes the team in Sydney – ready to pull some strings!

Zusätzlich können wir euch noch einige neue Mitarbeiter präsentieren. Anfangen möchten wir mit Anthony Garvin, unserem neuen Studios 301 Australia Manager. Anthony ist aber nicht nur Manager, sondern selbst Produzent, Remixer und vor allem ein cooler Typ. Christy Merriner, erst vor kurzem aus New York nach Australien gezogen, soll Anthony dabei helfen, dass die Studios auch weiterhin gut gebucht sind. Zusammen mit den „alten“ Mitarbeitern werden sie 301 mit Sicherheit noch ein ganzes Stück erfolgreicher machen.

STOCKHOLM

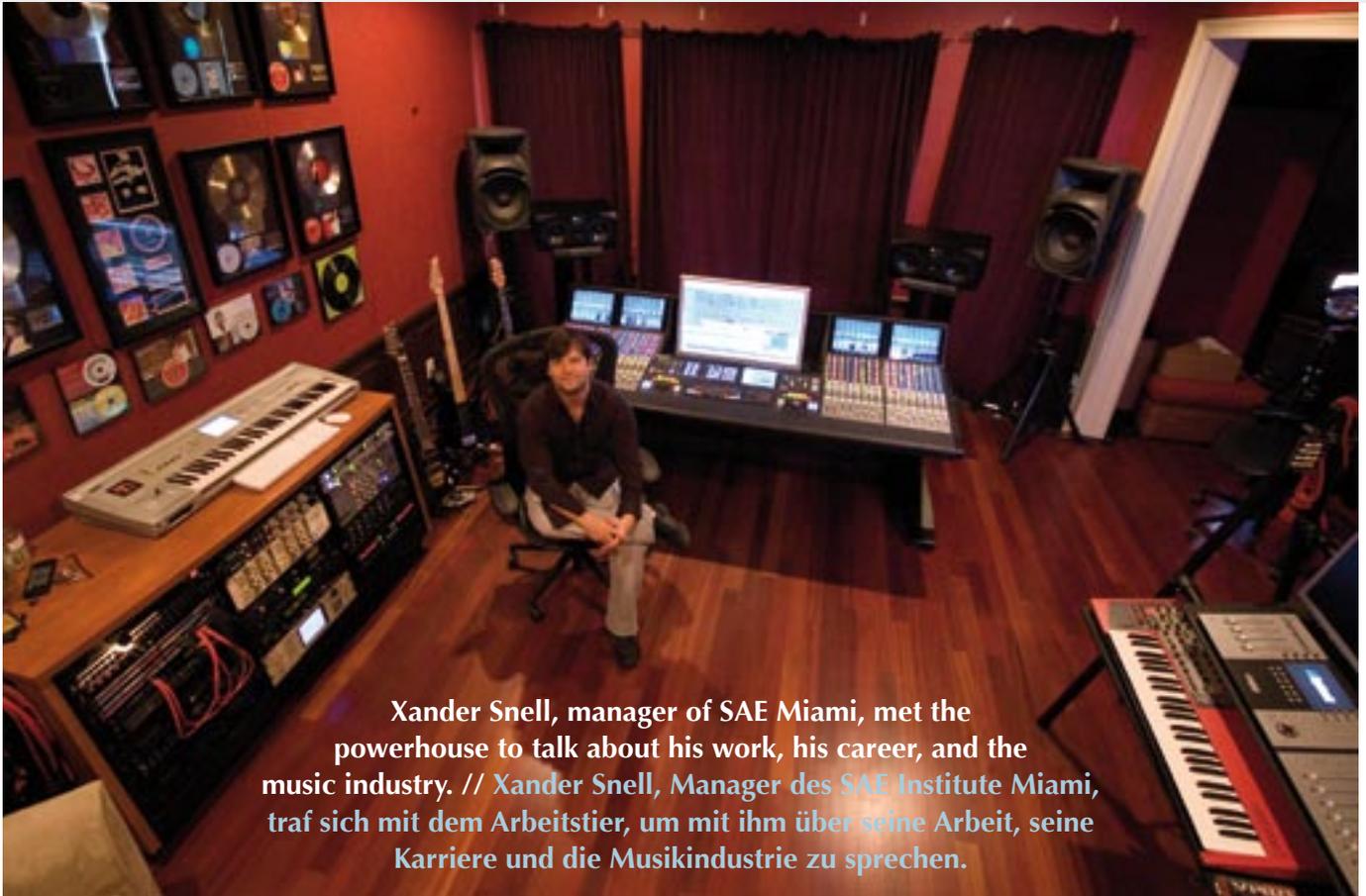
301 Stockholm has been busy working with both national and international clients. The studio was the location for a nationwide TV advert for a Swedish Dance Band CD collection with some of the country's top acts in the studio for the video shoot and vocal recording. We have also recorded and mixed a new album of Louis Armstrong songs with Sveriges Jazz band, who have been playing together for over 40 years. On the international side we recorded the drums, bass and guitars on the Universal UK album Classic Rock, the recording for the album was carried out by in-house engineer Ian Agate over 3 days. New Irish band Industry were in the studio with Swedish Producers Holter and Erixson for 1 day to record their new single Burn, Ian Agate was engineering the recording and the song including vocals was recorded over a hard but fun 18 hour day. The single can be checked out at www.industryofficial.com The studio was again the venue for the Industry demonstration by studio monitor manufacturer Klein + Hummel. SAE students were also given the chance to experience the monitors in the afternoon.



STOCKHOLM

301 Stockholm wurde von schwedischen und internationalen Stars gebucht. Das Studio war Drehort für einen landesweit ausgestrahlten TV Werbespot für eine schwedische Tanzband Compilation CD. Einige der erfolgreichsten Stars Schwedens waren für Vocal-Aufnahmen und den Video-Dreh vor Ort. Die Sveriges Jazz Band, die bereits seit 40 Jahren zusammen spielt, war bei uns, um ein Album mit 40 Neuinterpretationen von Louis Armstrong Songs aufzunehmen und zu mischen. International waren wir zum Beispiel für Universal UK tätig. Haus-Engineer Ian Agate nahm in nur drei Tagen die Drums, den Bass und die Gitarren für das Album „Classic Rock“ (Universal) auf. Die junge irische Band „Industry“ war mit ihren schwedischen Produzenten Holter und Erixson einen Tag lang bei uns um ihre neue Single „Burn“ aufzunehmen. Auch bei dieser Aufnahme saß Ian Agate am Mischpult. Der Song inklusive Vocals wurde in einem anstrengenden aber dennoch lustigen 18 Stunden Marathon aufgenommen. Die Single kann auf www.industryofficial.com angehört werden. Das Studio war auch Schauplatz für eine Produktpräsentation des Studio Monitor Herstellers Klein + Hummel. Am Nachmittag dieses Tages hatten auch die SAE Studenten aus Stockholm die Möglichkeit, sich ein eigenes Bild von den Boxen zu machen.

Vincent di Pasquale – A Life full of Music



Xander Snell, manager of SAE Miami, met the powerhouse to talk about his work, his career, and the music industry. // Xander Snell, Manager des SAE Institute Miami, traf sich mit dem Arbeitstier, um mit ihm über seine Arbeit, seine Karriere und die Musikindustrie zu sprechen.

Producer, artist, and remixer Vincent di Pasquale has been busy working on projects for the likes of Madonna, Nelly Furtado, and Timbaland for the past several years. Yet, he somehow still finds the time to share his unique expertise and passion for music, whether as the MIDI and Logic Pro instructor of SAE Miami or as one of the masterminds behind the educational website FaderPro.com

Hi Vincent, you have been working with some of the biggest stars in the music industry, such as Justin Timberlake, Madonna, Mariah Carey, Nelly Furtado and Timbaland. Could you tell us a little bit about how it all started and how you got to where you are now?

I started playing and making music at a very early age. I grew up in a pretty musical family and was constantly surrounded by all sorts of music and instruments. Around the time I was a teenager, I found it increasingly difficult to find people to play with, and I never really could do the whole "band" thing. That was when I shifted towards learning recording techniques, and MIDI was really getting going at that time, so I started programming drums and keyboard parts. From there, I just did whatever I could to play and record music. From live shows to any local artist who needed a 4-track demo to working at a few local and school radio stations. Eventually, I discovered electronic music, and that was when I got my first record deals and really started to get my music out there in that scene. It may sound cliché in the context of this interview, but it's a fact that SAE had a big influence on my career. I moved to Miami in 2000 and was new to the area and decided to do the Audio Technology Program. Upon graduation, SAE placed me with Lauryn Hill, with whom I worked for about 6 months, and then sent my resumé to the legendary Hit Factory/Criteria Studios. I worked there and really "grew up" professionally, cutting my teeth on some of the biggest sessions happening at that time. It was also where I made the initial contacts that got me where I am today. Also at

Der Produzent, Musiker und Remixer Vincent di Pasquale arbeitet bereits seit Jahren für Künstler wie Madonna, Nelly Furtado und Timbaland. Trotzdem findet er noch die Zeit, seine Fachkenntnis und seine Leidenschaft für Musik mit anderen zu teilen, unter anderem als MIDI- und Logic Pro Dozent für SAE Miami oder als eine treibende Kraft hinter der Ausbildungsplattform FaderPro.com

Hi Vincent, du hast schon mit einigen der größten Stars der Musikindustrie zusammengearbeitet: Justin Timberlake, Madonna, Mariah Carey, Nelly Furtado und Timbaland, um nur einige zu nennen. Könntest du uns vielleicht ein bisschen davon erzählen wie alles anfang und wie du es bis hierher geschafft hast?

Bei mir hat das mit dem Musikmachen schon früh angefangen. Ich bin in einer sehr musikalischen Familie aufgewachsen und war ständig von Musik und allen möglichen Instrumenten umgeben. Als Teenager fand ich es dann sehr schwierig, jemanden zum Musikmachen zu finden und bekam nie eine Band zusammen. Stattdessen fing ich an, mich mit Aufnahmetechnik zu beschäftigen. MIDI war gerade groß im Kommen, also begann ich, Schlagzeug- und Keyboard-Spuren zu programmieren. Von da an machte ich alles, was irgendwie mit Musikmachen und Musikaufnahmen zu tun hatte. Eigene Auftritte, 4-Spur-Aufnahmen für Musiker aus der Gegend, Mitarbeit bei verschiedenen Lokal- und Schulsendern. Irgendwann entdeckte ich dann die elektronische Musik für mich. Ich bekam meine ersten Plattenverträge und machte meine Musik so langsam in der Szene bekannt. Im Rahmen dieses Interviews klingt das jetzt vielleicht ein bisschen klischeehaft, aber SAE hat meinen Werdegang maßgeblich beeinflusst. 2000 zog ich nach Miami. Ich war ganz neu in der Gegend und entschied mich dafür, das Audio Technology Program zu absolvieren. Nach meinem Abschluss besorgte mir SAE eine Stelle bei Lauryn Hill, mit der ich ca. 6 Monate zusammenarbeitete. Anschließend schickte ich meinen Lebenslauf zu den legendären Hit Factory/Criteria Studios. Ich stieg dort ein, arbeitete an

and Stars: Playing, Producing, Remixing

that time, SAE received a call from a producer from Australia named Ean Sugarman, who had recently moved to Miami and was looking for artists and engineers. We ended up forming the production team "SugarDip", and over the course of about three years produced over 30 high-profile commercial remixes. From there, getting involved with SAE again as a lecturer was another great experience that ultimately led to FaderPro.com and the courses I have been involved with.

What projects are you currently working on?

Well, I have a new remixing team called "ReBirth", which I formed with Demacio "Demo" Castellon and Larry Grant (Granite & Funk). We recently completed projects for Madonna and Chris Cornell. I'm also working with an independent band I am very excited about called "the State Of" (www.thestateofmusic.com). It is an energetic duo consisting of Steph Taylor (vocals/piano/guitar) and Nabedi Osario (drums/percussion). We are finishing their third album, and I have been tracking and mixing almost all the songs.

Of course the most exciting thing I am involved with at the moment is FaderPro.com, which is a website that I've started with Steven Lee (of "Lee Cabrera" fame). Our goal is to create a one-stop platform for high-end educational courses for aspiring musicians and producers. We want to take people into the studios of top music professionals to demonstrate how music is "really" made. We have just finished our first course, "The Art of the Remix", the video footage for which we produced completely in-house. This allowed us to capture the live feel of an entire project from start to finish. So far, the feedback has been incredible, so we know we have created something special, and we have several very exciting things planned for the near future.

einigen der größten Sessions mit die damals liefen und lernte wahnsinnig viel dabei. Dort habe ich dann auch die Kontakte geknüpft, die mich letztendlich dahin gebracht haben, wo ich jetzt bin. Ungefähr zur selben Zeit erhielt SAE einen Anruf von einem Produzenten aus Australien, Ean Sugarman, der kurz vorher nach Miami gezogen war und nach Künstlern und Engineers suchte. Mit ihm zusammen gründete ich etwas später das Produktionsteam „Sugar Dip“ und innerhalb von drei Jahren produzierten wir über 30 kommerzielle Remixes für hochkarätige Kunden. Es war auch klasse, dass ich auf diese Weise wieder in Kontakt mit SAE kam, diesmal als Dozent. Und das führte dann später zu FaderPro.com und den Kursen, an denen ich mitarbeite.

An welchen Projekten arbeitest du momentan?

Ich habe ein neues Remix Team namens „ReBirth“ mit Demacio „Demo“ Castellon und Larry Grant (Granite & Funk) gegründet und wir haben vor kurzem Projekte für Madonna und Chris Cornell fertiggestellt. Außerdem arbeite ich zur Zeit mit „the State Of“ (www.thestateofmusic.com), einer Indie-Band, die mir richtig gut gefällt. Das dynamische Duo besteht aus Steph Taylor (Gesang / Klavier / Gitarre) und Nabedi Osario (Schlagzeug, Percussion). Das dritte Album ist fast fertig, und ich habe die meisten der Titel aufgenommen und gemischt.

Allerdings ist das aufregendste Projekt, an dem ich momentan arbeite, natürlich FaderPro.com, eine Website, die ich mit Steven Lee („Lee Cabrera“) aufgezogen habe. Unser Ziel ist es, eine Plattform zu schaffen, auf der anspruchsvolle Kurse für aufstrebende Musiker und Produzenten angeboten werden können. Was wir wollen, ist die Leute in die Studios von Top-Musikprofis mitzunehmen um ihnen zu zeigen, wie Musik „wirklich“ gemacht wird. Wir haben gerade unseren ersten Kurs fertiggestellt, „The Art of the Remix“, und haben das Videomaterial dazu komplett selbst produziert. Das gab uns die Möglichkeit, ein komplettes Remix-Projekt von Anfang bis Ende zu begleiten. Die Resonanz war unglaublich und hat uns gezeigt, dass wir etwas ganz Besonderes auf die Beine gestellt haben. Wir haben für die nahe Zukunft einige sehr aufregende Dinge geplant.



What is the most fascinating thing about electronic music for you personally?

There are many things that drew me to electronic music. First, when I first discovered the Rave scene in the mid-nineties, I was just starting to get into synths and MIDI sequencing on computers, and the music that was being created was so different from anything else I had heard before. Another major factor is that electronic music is so producer-driven. As an artist I always wanted to do it all myself, from playing the instruments to recording and mixing. Electronic music is driven by the producer, who – for the most part – does everything from start to finish, and I love that. Also, sonically, pretty much anything goes in electronic music. There definitely aren't as many "rules" as there are in other – more mainstream – genres, so you can really explore sounds and techniques that wouldn't work in any other type of music.

Describe a typical day in your studio.

I usually like to split it in two. The first part earlier in the day typically involves more technical tasks, such as engineering, cleaning up mixes, working on sounds, and so on. I find these things are great for getting the "studio juices" flowing. Then I will take a break in the middle of the day, clear my head and come back for a second session that is more geared towards the creative side of production. I prefer to write at night when the outside world is quiet and the phone has stopped ringing (or is at least a little easier to ignore... ha). I work very fast, and my goal is to get the musical ideas down and organized in terms of pieces and sections. Then I come back the next day for the technical clean-up. I also find that this is a great way to put something down, then come back to it with fresh ears. That initial reaction after coming back is a crucial indicator for me of whether or not something is working musically. I am not a fan of marathon work sessions on one thing, unless there is a time crunch or something else that makes it necessary. I prefer working for shorter, more focused periods, and if I do work for long periods, it's usually on a couple of different things.

You have a classical education on guitar and piano. Does this help you a lot in your work?

Absolutely. My remixes are almost always 100% new musical parts, and the only things I keep from the original are the vocal files. Obviously, that training and education I received while I was growing up helps me to dissect the original musical parts and ultimately to rewrite new parts to put a fresh new spin on the record. It wasn't really the "classical" training that was the key, but that is what definitely got me headed in the right direction. Because of the way I learn and my personality, I was actually struggling at first with the "classical" training mode of reading music and the structure of practicing. It wasn't until I stepped outside that box and learned to rely on my natural musical ear that I really started to evolve and excel musically. Also, since I am doing so much electronic music and remixes, which are so heavily sequenced and quantized, playing keyboards or electric guitar live really helps me to achieve a certain musical groove and overall signature that I think really helps add a unique personality to each project.

Many of the kids think that you can produce a hit single with the sequencer on your mobile phone or Reason with the standard loops and stuff that come with the software. What is your opinion and experience? Isn't there a lot more work behind a hit?

Well, it is not so much an opinion as a fact that there have definitely been hit records produced with factory loops and more entry-level DAWs, such as GarageBand and Reason. As for my opinion on this phenomenon, I truly believe that whatever works for someone, more power to them. There is no way that I, or anyone else, can take that away from them. If someone stumbles upon three factory loops, thinks they sound like a hit, and then actually makes them into a hit, who can argue with that? Who's to say that they didn't hear something in those loops that no one else could? Usually, it's a jealous person, who thinks less of someone who has a hit that way. A hit is a hit. The Billboard Charts, SoundScan and bank accounts don't care



Vincent di Pasquale with everything an producer/engineer needs: a mixing console, some great outboard gear, high-resolution speakers, a couch plus some gold and platinum records

Was fasziniert dich an elektronischer Musik am meisten?

Es gibt viele Gründe, warum ich mich von dieser Musikrichtung so angezogen fühle. Als ich Mitte der 90er die Rave-Szene für mich entdeckte, hatte ich gerade erst begonnen, mich mit Synthesizern, MIDI und Sequencer-Software zu beschäftigen. Die Musik damals war ganz anders als alles, was ich vorher gehört hatte. Bei elektronischer Musik ist dazu noch der Produzent die treibende Kraft. Als Künstler wollte ich eigentlich schon immer alles machen, vom Einspielen der Instrumente über die Aufnahme bis zur Mischung. Bei elektronischer Musik ist der Produzent derjenige, der für alles zuständig ist, meistens komplett eigenständig arbeitet und von vorne bis hinten alles allein durchzieht. Und das liebe ich! Was den Sound angeht, ist bei elektronischer Musik einfach alles möglich. Auf jeden Fall gibt es nicht so viele „Regeln“ wie für etabliertere Musikrichtungen und deswegen kann man Sounds und Techniken ausprobieren, die woanders nicht funktionieren würden.

Wie sieht dein normaler Tagesablauf im Studio aus?

Mein Tag ist normalerweise zweigeteilt. Zuerst kümmere ich mich um eher technische Dinge: Engineering, Mischungen überarbeiten, an Sounds feilen usw. Das hilft mir dabei, in die Gänge zu kommen. Mittags mache ich dann erstmal Pause, um einen klaren Kopf zu bekommen und komme dann zurück ins Studio, um mich der kreativen Seite meiner Arbeit zu widmen. Ich komponiere lieber abends, wenn draußen alles still ist und das Telefon nicht mehr läutet (oder zumindest einfacher zu überhören ist). Ich arbeite sehr schnell. Ich versuche, die musikalischen Ideen festzuhalten und ihnen eine Form zu geben. Am nächsten Morgen kümmere ich mich dann wieder um die technischen Details. Auf diese Weise kann ich meinen Ideen freien Lauf lassen und sie mir tags darauf mit frischen Ohren anhören. So kann ich am besten beurteilen, ob etwas musikalisch funktioniert oder nicht. Ich mag es nicht besonders, ununterbrochen und ewig lang an einer einzigen Sache zu arbeiten. Unter Zeitdruck oder wenn es die Umstände verlangen, ist das natürlich was anderes. Ich ziehe es vor, innerhalb kürzerer Zeitspannen, dafür aber konzentrierter zu arbeiten. Wenn ich dann doch längere Zeit am Stück arbeite, dann meistens an mehreren verschiedenen Projekten gleichzeitig.

Du hast eine klassische musikalische Ausbildung an der Gitarre und am Klavier genossen. Hilft dir das bei deiner Arbeit?

Definitiv. Meine Remixes bestehen fast ausschließlich aus neukomponiertem Material. Das Einzige, was ich von den Originaltiteln übernehme, sind die Gesangsspuren. Was ich von Kindesbeinen an über Musik gelernt habe, hilft mir natürlich dabei, ein Musikstück zu analysieren, neues Material zu schreiben und einem Titel den richtigen Kick zu geben. Die klassische Ausbildung ist nicht der wichtigste Aspekt dabei, aber sie hat mich auf den richtigen Weg gebracht. Mit meiner Persönlichkeit und meiner Art zu lernen fiel es mir am Anfang ziemlich schwer, mich mit dem „klassischen“ Lernmuster, d.h. dem Notenlesen und regelmäßigem Üben, anzufreunden.

what sequencer or loops you use, do they? However, there is the other and certainly more common fact that 9 times out of 10, there is definitely so much more that goes into making a hit record than factory loops. A perfect example is Usher's record "Love in this Club" (*). The synth parts are literally untouched Apple Loops from GarageBand. That song made the 6th fastest jump to the #1 spot in history... so I'd say it was a hit for sure. But if you look beyond the loops, I'd also say it had a lot to do with the vocal melody, the artist and the label that were behind it. At the end of the day, it is our mission in our musical life to find out what works for us and stick to that. Ultimately, it's about results and whatever works.

(*) p.s.- check out the video called "The Truth" on my You Tube page: www.youtube.com/watch?v=v3edLW8el38&feature=channel_page

Your main focus seems to be on remixing. Has that always been a dream of yours?

Well it's funny... when I was very young and couldn't find any other musicians to jam with, I would put on my favourite records and jam along with them. I would really crank them up and come up with new guitar parts to play overtop. I think this was what later enabled me to take people's records and completely reinvent them into something new. I think another part that led to so many remixes is my love for electronic music and my desire to work with the most talented and successful artists. That is where remixing provided the arena for me to work on both electronic music and very big commercial projects.

What would you say is the main difference between remixing and producing/engineering?

For me, remixing incorporates it all. You have more musical freedom and creativity and, ultimately, also have control over the sonic characteristics and overall sound as well. In the more traditional sense of production, you would just call the shots and direct the traffic of musicians and coordinate the process of making a record. In the more modern sense of production, you are literally making the music. The traditional role of the engineer was of course to ensure the sounds were captured and ultimately mixed and processed according to the vision of the artist and the producer. Remixing encompasses the best of both worlds. I guess I am guilty of being a bit of a control freak and perfectionist in the studio, so remixing gives me a lot of control over everything, from the sounds and musical parts to the final engineering and mixdown. I get to do it all and I love that.



Vincent in the mix - getting the volume right

Erst als ich lernte, mich auf mein eigenes musikalisches Gespür zu verlassen, fing ich an, mich musikalisch weiterzuentwickeln und wirklich gut zu werden. Und weil ich vor allem elektronische Musik und Remixes mache, die ja oft repetitiv und stark quantisiert sind, sorgt das live Einspielen von Keyboards und E-Gitarre für einen ganz besonderen Groove und eine persönliche Note. So bekommen meine Projekte das gewisse Etwas.

Viele Kids glauben ja, dass man einen Hit mal nebenbei auf dem Handy oder mit Reason und den mitgelieferten Loops und Sounds programmieren kann. Was denkst du darüber und was ist deine eigene Erfahrung? Steckt da nicht eine ganze Menge mehr dahinter?

Tja, es ist nicht nur meine Meinung, sondern eine Tatsache, dass es durchaus schon Hits gegeben hat, die mit vorgefertigten Loops und DAWs der Einstiegsklasse wie GarageBand oder Reason programmiert worden sind. Ich glaube ganz ehrlich, wenn jemand was gefunden hat, was für ihn funktioniert, dann nur zu! Weder ich noch sonst jemand kann dann was dagegen sagen. Wenn jemand zufällig auf drei vorgefertigte Loops stößt, sich denkt, dass man damit einen Hit landen könnte, und dann wirklich einen Hit draus macht... dann lässt sich darüber nicht streiten. Wer weiß denn schon, ob dieser Jemand in diesen Loops nicht etwas gehört hat, was sonst niemandem aufgefallen ist? Normalerweise sind es Neider, die so was nicht anerkennen wollen oder auf jemanden herabsehen, der auf diese Art einen Hit landet. Ein Hit ist ein Hit. Den Billboard Charts, SoundScan und deinem Bankkonto ist es doch vollkommen egal, welchen Sequencer und welche Loops du benutzt. Aber in 90% aller Fälle ist bei der Produktion eines Chartbreakers viel mehr im Spiel als vorgefertigte Drumloops. Ein perfektes Beispiel dafür ist die Single „Love in this Club“ von Usher (*). Die Synthie-Loops sind quasi unverändert aus Apples GarageBand übernommen. Der Titel liegt auf Platz 6 der schnellsten Chartstürmer aller Zeiten. Ich würde also durchaus behaupten, dass das ein Hit war. Wenn man aber von den Loops absieht, hat sein Erfolg eine ganze Menge mit der Gesangsmelodie, dem Künstler und der Plattenfirma zu tun. Letzten Endes ist es unsere Aufgabe herauszufinden, was für uns funktioniert und dann dabeizubleiben. Schlussendlich geht es um das Ergebnis, egal wie man es erreicht.

(*) P.S.: Schaut euch mal das Video „The Truth“ auf meiner You Tube-Seite an: www.youtube.com/watch?v=v3edLW8el38&feature=channel_page

Der Schwerpunkt deiner Arbeit ist Remixing. War das schon immer das, was du machen wolltest?

Das war eine lustige Sache... Als ich noch sehr klein war und niemanden finden konnte, der mit mir Musik machen wollte, legte ich oft meine Lieblingsplatten auf und spielte einfach darüber. Ich drehte die Lautstärke auf und improvisierte auf meiner Gitarre. Ich glaube, das hat meine Fähigkeit geschult, mir die Musik anderer Leute vorzunehmen und etwas ganz Neues daraus zu machen. Was mich am Remixing vor allem angezogen hat, ist meine Liebe zur elektronischen Musik und der Drang, mit den talentiertesten und erfolgreichsten Musikern zusammenzuarbeiten. Meine Musiksparte erlaubt es mir, sowohl an elektronischer Musik als auch sehr großen kommerziellen Projekten zu arbeiten.

Was ist deiner Meinung nach der Hauptunterschied zwischen Remixing und Producing/Engineering?

Für mich umfasst Remixing alles. Man hat mehr musikalische Freiheit und grundsätzlich einfach mehr Kontrolle über die klanglichen Eigenschaften und den Sound. Im herkömmlichen Sinn ist der Produzent derjenige, der das Sagen hat, die Musiker anweist und den ganzen Prozess koordiniert. Im modernen Sinn macht der Produzent selbst die Musik. Früher war es die Aufgabe eines Engineers, die Aufnahme aufs Band zu bringen und die Mischung so zu gestalten wie es der Künstler und der Produzent sich vorstellten. Beim Remixing steht man sozusagen in beiden Lagern. Im Studio bin ich ein Perfektionist und Kontrollfreak und beim Remixing kann ich alles machen wie es mir gefällt, von den Sounds über die Komposition bis zur eigentlichen Mischung. Ich habe überall die Finger drin und so mag ich das.



Mr. di Pasquale in front of his mixing console, working on another promising remix project

Do you think it's important to have an extensive knowledge of the technical basics, acoustics, gear, ...?

Yes. I am one of those people who educate themselves in as many ways as they can. That was a major reason for attending SAE. When I enrolled, I already had a record deal and was working on some big projects. But ultimately, SAE connected the dots for me and helped me to really understand how things worked. In terms of the basics, absolutely, you have to understand the underlying concepts of a particular field like music production, and again, SAE provided that foundation. I am very big on historical perspectives as well. It's important to understand that a Urei 1176 compressor is a fine piece of gear, but it's just as important, if not more so, to understand the impact it had on how music was made. The same goes for acoustics. Knowing how a particular room sounds is absolutely critical. Not everyone can spend thousands of dollars on redesigning acoustics, but understanding the deficiencies in your room will help you make better decisions in the mix. And that will translate across a wide array of applications.

What are the most important qualifications for a good engineer or producer?

I think there are two things: having the skills to capture a musical idea as fast and as accurately as possible and then knowing the goal you (or the artist/client) is trying to achieve. Ultimately, all this equipment and all the software exist for one purpose: to create and capture a musical vision. Whether you are the engineer, the artist, or both - that is the ultimate goal. A lot of people over-complicate this process, and in the end, the music suffers.

Unlike other producers, you do a lot of educational work (for example at SAE Miami). Why is that?

Well, it started with an invitation several years ago to do a seminar at SAE Miami. They wanted me to demonstrate how I had produced some of the high-profile mixes using Logic Pro. It was such an incredible experience and the feedback from the students was so great that it expanded from there into more lectures and demos. Looking back now, it is easy to say why I do it and what I get out of it. SAE has made all the difference in my career by placing me with Lauryn Hill and ultimately the Hit Factory/Criteria in Miami. So in part, it is a way for me to give something back. Also, I really learn a lot from the students, and I enjoy their energy and passion for what they are doing. Some mentors

Findest du, dass es wichtig ist, ein gutes Grundlagenwissen zu besitzen und sich mit Akustik und Geräten usw. auszukennen?

Ja. Ich persönlich bin jemand, der versucht, so viel wie nur möglich zu lernen. Deswegen habe ich auch bei SAE studiert. Als ich mich dort anmeldete, hatte ich bereits einen Plattenvertrag und arbeitete an einigen großen Projekten. Aber SAE hat mir die Zusammenhänge gezeigt und wie alles wirklich funktioniert. Man muss die Konzepte verstehen, die einem Tätigkeitsfeld wie der Musikproduktion zu Grunde liegen, und SAE hat mir auch hier beigebracht, was ich wissen musste. Was mich außerdem sehr interessiert, ist die historische Perspektive. Es ist wichtig zu wissen, dass der Urei 1176 ein technisch geniales Gerät ist, aber noch wichtiger ist es zu wissen, welchen großen Einfluss er darauf hatte wie Musik aufgenommen wurde. Dasselbe gilt für Akustik. Sich mit Raumakustik auszukennen ist unglaublich wichtig. Nicht jeder hat Tausende von Dollar für Akustik Design zur Verfügung, aber wenn man die Mängel eines Raums kennt, hilft einem das dabei, in der Mischung die richtigen Entscheidungen zu treffen und das Material entsprechend anzupassen.

Was sind die wichtigsten Qualitäten, über die ein guter Engineer oder Produzent verfügen sollte?

Ich glaube, die folgenden zwei: die Fähigkeit, musikalische Ideen so schnell und so präzise wie möglich einzufangen und das Gespür zu wissen, was der Künstler, der Kunde oder man selbst vom Endprodukt erwartet. Letztendlich dienen das ganze technische Equipment und die Software einem einzigen Zweck: eine musikalische Vision zu erschaffen und einzufangen. Egal, ob man der Engineer, der Künstler oder beides in einer Person ist - das ist das Ziel. Dieser Prozess wird oft verkompliziert, und am Ende leidet die Musik darunter.

Im Gegensatz zu vielen anderen Produzenten bist du sehr engagiert, was Ausbildung angeht. Du unterrichtest z.B. am SAE Institute Miami. Was sind deine Gründe dafür?

Es fing damit an, dass ich vor ein paar Jahren gebeten wurde, ein Seminar am SAE Institute Miami zu halten. Ich sollte den Studenten zeigen wie ich die Mischung für einige bekannte Titel mit Logic Pro erstellt hatte. Das war für mich ein unglaubliches Erlebnis und die Resonanz war fantastisch. Ich hab das ganze dann ausgeweitet und von da an noch mehr Vorlesungen und

of mine, such as Albert Cabrera and Jimmy Douglass, really opened up to me and taught me how things were REALLY done in the studio. They helped me to understand that the people who guard their secrets are the dead ones. Only when you open yourself up, will you truly understand why you do what you do, and ultimately by sharing, find new ways of doing things.

Is there a technique or piece of equipment you cannot do without?

Since things have moved so dramatically "inside the box", it is the things "outside the box" that I find myself clinging to most. Things like my instruments: the Virus B and Nord Lead, my guitars and acoustic piano; also, a few remaining pieces of analog outboard gear, such as a few SSL channel strips, analog compressors, and EQs; last but not least, my Euphonix control surfaces. My main rig has a 32-fader System-5 MC, which is my pride and joy. I also have a smaller production station that has the Artist Series surfaces. I hate to say it, but the amount of control and flexibility with the feel of a large-format console has spoiled me completely!

How do you see the future of the audio industry?

There has never been a more exciting time to be making music. As a result of the computer age, today any artist who wants to make music can do so on almost any budget. Gone are the days of huge record labels being essentially huge banks that would bankroll large recording projects. Now, artists approach the labels already halfway developed (if not more), and in some cases, with finished albums. Manufacturers are now targeting these home-bred artists and producers like never before. However, the computer age and specifically the Internet have also had a very negative impact on distribution and sales. There are changes that need to happen, and I feel they will, both in the minds of the consumers and the companies that are in need of content. I think we may see corporations play a larger role in emerging artists' careers by signing deals for content to market and advertise products. Jingles are dead and companies want "real" music and artists to help align branding messages, etc. The last thing I will say about this is that there are a lot of jaded and negative heads out there, and while they may have good reasons, every business goes through cycles, and it is in the down times when creativity and innovation lead to new models that ultimately turn out better. I am definitely keeping a positive outlook on it all!

Any career advice you can offer our graduates and students?

If you are truly passionate about this career path, then think of it as a marathon. In other words, pace yourself. That includes the things outside of the audio/music world. Taking care of your mind, body and soul and keeping everything in balance is key. Besides that, I would say: start with the end in mind in terms of what you really want to achieve in the music biz, and be very honest with yourself about it. Get an idea of what your "big-picture" goals are, then go back to focusing on the smaller, daily steps that will get you there. Dedication, practice and an unwavering positive attitude can usually overcome any obstacles in your way. Just remember: if it were easy, everyone would do it!

Do you have any role models?

Many.

For more information:

www.faderpro.com | www.vcdstudios.com

Xander Snell



Interview and Photoshoot Making Of

Workshops gehalten. Im Nachhinein ist es einfach zu verstehen, warum ich es tue und was es mir persönlich bringt. Wie schon gesagt, hat SAE meinen beruflichen Werdegang stark geprägt. Durch SAE bekam ich den Job bei Lauryn Hill und später bei Hit Factory/Criteria in Miami, und dadurch habe ich als Produzent und Engineer große Schritte nach vorne gemacht. Dafür möchte ich etwas zurückgeben. Außerdem lerne ich eine Menge von den Studenten. Ich mag ihre Energie und ihre Leidenschaft für das, was sie tun. Einige meiner Mentoren wie Albert Cabrera und Jimmy Douglass waren mir gegenüber sehr aufgeschlossen und zeigten mir wie die Arbeit im Studio WIRKLICH funktioniert. Sie haben mir geholfen zu verstehen, dass man sein Wissen mit anderen teilen sollte. Nur indem man sich anderen gegenüber öffnet, kann man wirklich verstehen, warum man tut, was man tut. Wenn man andere an etwas teilhaben lässt, tun sich einem selbst neue Wege auf.

Gibt es bestimmte Techniken oder Geräte, auf die du keinesfalls verzichten möchtest?

Vielleicht gerade weil alles immer mehr Richtung Softwareintegration geht, klammere ich mich oft ein wenig an Dinge wie meine Instrumente: meinen Virus B, meinen Nord Lead, meine Gitarren und mein Klavier. Außerdem meine verbleibenden Analoggeräte: einige SSL-Kanalzüge, analoge Kompressoren und EQs. Und meine Euphonix Controller. Ganz besonders stolz bin ich auf meinen Hauptarbeitsplatz mit einem System 5-MC mit 32 Fadern. Ich habe noch einen zusätzlichen kleineren Arbeitsplatz, der mit Controllern der Artist Series ausgestattet ist. Ich traue mich fast nicht, das zu sagen, aber dank der umfassenden Kontrollmöglichkeiten, der Flexibilität und dem Bedienkomfort, den man sonst nur bei großen Mischpulten findet, bin ich jetzt total verwöhnt.

Wie sieht deiner Meinung nach die Zukunft der Musikbranche aus?

Für Kreativschaffende im Musikbusiness sind die Zeiten aufregender als je zuvor. In unserem Computer-Zeitalter können auch Musiker mit begrenztem Budget Produktionen fahren. Die Zeiten, in denen große Plattenfirmen im Stil von Kreditanstalten riesige Aufnahmebudgets parat stellen sind vorbei. Wenn heute Künstler mit einer Plattenfirma Kontakt aufnehmen, laufen sie schon mit einem halbfertigen Konzept und manchmal sogar mit einem fertigen Album unter dem Arm ein. Hersteller versuchen mehr denn je, diese Selfmade-Künstler und -Produzenten als Zielgruppen zu gewinnen. Allerdings haben das Computer-Zeitalter und vor allem das Internet auch sehr negative Auswirkungen auf den Vertrieb und die Verkaufszahlen. Es wird sich etwas ändern müssen, und ich glaube auch, dass sich etwas ändern wird, sowohl bei den Konsumenten als auch bei den Firmen, die nach Inhalten suchen die sie anbieten können. Ich denke, in Zukunft werden Unternehmen vor allem dadurch eine größere Rolle bei der Weiterentwicklung neuer Künstler spielen, indem sie sich Inhalte zur Vermarktung und zum Bewerben von Produkten sichern. Jingles sind passé und Firmen wollen „echte“ Künstler und deren Musik für die Markenentwicklung einsetzen. Eine Sache noch: Es gibt jede Menge Leute da draußen, die unzufrieden sind – und das mit gutem Grund. Aber der Markt unterliegt nun einmal zyklischen Schwankungen. Doch gerade dann, wenn alles am Boden ist, entstehen die kreativen Impulse die zu neuen und besseren Modellen führen. Ich für meinen Teil sehe der Zukunft positiv entgegen!

Hättest du vielleicht ein paar berufliche Ratschläge für unsere Studenten und Absolventen?

Wenn ihr eine Karriere in der Musikbranche anstrebt, dann müsst ihr das Ganze wie einen Marathonlauf angehen: Teilt euch eure Kräfte ein. Und nicht nur, was die Musik angeht. Sorgt dafür, dass ihr geistig und körperlich fit bleibt. Es ist wichtig, dass alles im Gleichgewicht ist. Mein Rat wäre: Überlegt euch, was ihr wirklich erreichen wollt und seid euch selbst gegenüber ehrlich. Haltet euch euer großes Ziel vor Augen und konzentriert euch dann auf die täglichen Etappen die euch diesem Ziel näher bringen. Mit persönlichem Einsatz, viel Übung und einer unerschütterlichen positiven Einstellung könnt ihr normalerweise fast jedes Hindernis überwinden. Vergesst nicht: Wenn es einfach wäre, würde es jeder machen!

Hast du irgendwelche Vorbilder?

Viele.

Für mehr Informationen:

www.faderpro.com | www.vcdstudios.com

Xander Snell

Matthias Kannengiesser – A true Flashstar



Matthias Kannengiesser completed his “Multimedia Producer” studies at the SAE Institute Berlin in 1999. In the meantime, he has published over 40 books and has become a recognized figure in the media branch. Chris Müller from the SAE MAGAZINE spoke to him about his job and the future of the branch.

Matthias, you graduated from SAE many years ago. What memories do you have of that time and how important was the education you received at SAE for you?

I have nothing but positive memories of my time at SAE. Already during my studies at the Technical University of Berlin, I had made up my mind to continue my education in another area of specialty. I began my Multimedia Producer training at the SAE Institute Berlin in order to expand on my technical knowledge through other themes regarding the multimedia sector. With the high proportion of practical implementation, which made up the lion's share of the training, SAE provided me with an optimal learning and training concept.

I would also like to mention another important fact at this point. That is the free scheduling of practical lab times. The SAE concept allowed me to stay in close contact with instructors and fellow students even outside of the theoretical classes. During my time at SAE, every instructor, as I did myself later on, took time to answer questions without being bound to certain office hours. At a state University, this sort of direct and uncomplicated communication is seldom possible. Even in our technically-oriented career environment, inter-personal relationship should not be neglected or ignored. What is known today as “networking” was brought to life at SAE already years ago through the Alumni concept.

What have been the most important career steps since you graduated and what experiences did they bring with them?

It was always very important for me to be able to efficiently put newly gained knowledge to work. Besides my activities as a developer, I realized that I could put my studies and my training to use as an instructor in those areas and to show others possible ways to utilize technology. So in a very natural way, I slipped into serving as an independent instructor/trainer at the SAE Institute in Berlin. I feel that it is only fair to take advantage of the opportunity to pass knowledge received from dedicated instructors on to others. The experience I gained doing so has really come in handy over the past years – particularly in my role as IT consultant and Project Manager! It was clear to me from the beginning that my teaching involvement would be limited to being an independent, part-time instructor. As a Web and Software Developer for companies like Amazon, Macromedia and many others, I wanted to be able to be involved in the development of new ideas and concepts.

You are known as an author, developer, trade journalist, Adobe representative, Flash-guru, instructor, IT-Consultant and much more. Simply put: a genius and jack-of-all-trades. How would you describe your current job and how does it “weigh in” in relation to your total activities? Is there a main task or is your workday really so multifaceted?

It lays in the nature of things that one wants to try and experience countless different things at the beginning of one's career. That's exactly what happened to me! Over the years, things got sorted out a bit and I must admit, that I have had to concentrate on a few important things over the past few years in order to achieve a professional niveau. I mainly work as a project manager and consultant. But I have never really completely stopped my activities as a developer. I still like to get involved in interesting and demanding developments and to share my experience with the team.

Matthias Kannengiesser hat 1999 erfolgreich seine Ausbildung zum „Multimedia Producer“ am SAE Institute Berlin abgeschlossen und ist mit mittlerweile über 40 Buchpublikationen eine anerkannte Größe in der Medienbranche. Chris Müller sprach mit ihm für das SAE MAGAZINE über seinen Job und die Zukunft der Branche.

Matthias, du hast vor vielen Jahren Dein SAE Diploma absolviert. Welche Erinnerungen hast Du an diese Zeit und wie wichtig war für Dich die Ausbildung bei SAE?

Ich habe durchweg positive Erinnerungen an meine SAE Zeit. Noch während meines Studiums an der TU-Berlin hatte ich den Entschluss gefasst mich in einem weiteren Fachgebiet fortzubilden. Ich begann die Ausbildung zum Multimedia Producer am SAE Institute Berlin um mein rein technisches Wissen durch weitere Themen aus dem multimedialen Bereich zu erweitern. SAE stellte für mich vor allem durch den praktischen Ansatz, der den Löwenanteil der Ausbildung ausmachte, ein optimales Weiterbildungs- und Ausbildungskonzept dar.

Ich möchte an dieser Stelle auch noch auf einen weiteren wichtigen Umstand hinweisen und zwar auf die freie Einteilung der praktischen Übungszeiten. Das SAE Konzept ermöglichte mir, sowohl mit den Dozenten als auch den Kommilitonen außerhalb der theoretischen Unterrichte in engem Kontakt zu bleiben. Während meiner SAE Zeit nahm sich jeder Dozent wie später auch ich selbst die Zeit, Fragen zu beantworten ohne dabei an bestimmte Sprechstundentermine gebunden zu sein. An einer staatlichen Uni ist diese direkte und unkomplizierte Kommunikation selten möglich. Die zwischenmenschlichen Beziehungen sollte man selbst in unserem Technik orientierten beruflichen Umfeld nicht außer Acht lassen. Was heute gerne als Networking bezeichnet wird, hatte SAE bereits vor Jahren durch das Alumni Konzept zum Leben erweckt.

Was waren seit Deiner Ausbildung die wichtigsten beruflichen Stationen und welche Erfahrungen haben sie dir gebracht?

Für mich kam es vor allem darauf an, das neu erworbene Wissen möglichst effizient einzusetzen. Neben meiner Tätigkeit als Developer kam ich zu der Erkenntnis, mein Studium und meine Ausbildung zu nutzen, um als Dozent in diesem Bereich tätig zu werden und Anderen einen möglichen Weg im Umgang mit der Technik aufzeigen zu können. Am SAE Institute Berlin begann somit ganz nebenbei meine Laufbahn als freier Dozent/Trainer. Die Möglichkeit, erworbenes Wissen weiterzugeben, nachdem ich selbst durch engagierte Dozenten soviel lernen konnte, empfinde ich nur als fair. Die Erfahrungen, die ich hierbei machen konnte, kamen mir in den letzten Jahren vor allem als IT-Consultant und Projektmanager zugute! Mir war jedoch von Anfang an bewusst, dass lediglich eine Tätigkeit als freier Dozent/Trainer in Frage kam, da ich vor allem als Webdeveloper und Software-Entwickler für Unternehmen wie Amazon, Macromedia und viele andere tätig sein wollte, um bei der Entwicklung neuer Ideen und Konzepte mitwirken zu können.

Man kennt Dich als Buchautor, Entwickler, Fachjournalist, Adobe-Repräsentant, Flash-Guru, Dozent, IT-Consultant und Einiges mehr. Einfach gesagt: Genie und Tausendsassa. Wie würdest Du selbst deine aktuellen Job beschreiben und wie sieht die Gewichtung aus? Gibt es eine Haupttätigkeit oder gestaltet sich dein Arbeitstag tatsächlich so vielfältig?



On the side, I publish articles and books on different themes relating to web technologies with a passion. I can't really give any exact percentages at this point as to which of my activities take up which portion of my time. But that makes my work so exciting and I hope it will continue to be so for decades to come.

On Amazon, over 40 of your titles on different topics can be found. Which themes do you find most interesting right now and which new trade books can we expect to see from you in the near future?

Themes that just won't let go of me are new ideas and concepts relating to the web. Among them are the so-called RIAs (Rich Internet Applications) and concepts like social networking in the form of Twitter & Co. I certainly won't let the opportunity go by to publish articles and books on my favorite theme of RIAs. A corresponding trade book and/or concept is already in planning and will be released, if all goes well, in 2010. Even past themes like Flash/ActionScript and PHP/MySQL haven't let me go. This fall, a new edition of my PHP/MySQL standard work, which has been distributed successfully as a study guide over the past years, will be released.

Together with your wife, you have been hosting the Internet site "flashstar.de". What is the idea behind that and whom do you address with it?

That's funny! The assumption that she is my wife still hasn't been put to rest. Selma-Caroline Kannengiesser is not my wife but my sister. But thanks to this interview, I can finally clarify this false assumption. The flashstar.de project was meant to be a private playground and that continues to be the silver thread throughout the project. We originally had the idea to make our spontaneous inspirations and experiments with Flash/ActionScript available to a broader public on flashstar.de. The World Wide Web seemed to be exactly the right choice for such a platform. What we found particularly interesting is the fact that flashstar.de, although it never had a target group oriented concept as its foundation, has crystallized over the years into a central meeting place for Flashers and ActionScripters. Well, I guess one could say that the domain name itself sort of defines its direction.

We'll see what the future will bring for flashstar.de. One thing is clear, however, we have given the project an up-to-date design and several new ideas will certainly see the light of day in the course of the year. Which those will be exactly, can be seen sooner or later on flashstar.de.

Es liegt wohl in der Natur der Dinge, dass man zu Beginn seiner Karriere unzählige Dinge ausprobieren und erleben möchte. Genau so erging es auch mir! Das hat sich über die Jahre jedoch relativiert und daher muss ich gestehen, dass auch ich mich in den letzten Jahren auf einige wesentliche Dinge konzentrieren musste, um ein professionelles Niveau zu erreichen. Hauptsächlich arbeite ich als Projektleiter und Consultant. Meine Entwicklertätigkeit habe ich jedoch nie ganz an den Nagel gehängt, so dass ich mich bei interessanten und spannenden Entwicklungen immer noch gerne beteilige und meine Erfahrung mit dem Team teile.

Ganz nebenbei publiziere ich leidenschaftlich Artikel und Bücher zu diversen Themen, die sich um Web-Technologien drehen. Eine exakte prozentuale Gewichtung meiner Tätigkeiten ist zur Zeit nicht möglich. Aber das macht die Arbeit so spannend und wie ich hoffe noch für viele Jahrzehnte.

Auf Amazon findet man von Dir über 40 Publikationen zu verschiedenen Themen. Welche Thematik interessiert Dich derzeit am meisten und mit welchen Fachbüchern kann man demnächst von Dir rechnen?

Themen, die mich einfach nicht loslassen, sind neue Ideen und Konzepte rund ums Web. Dazu gehören sowohl die sogenannten RIAs (Rich Internet Applications) als auch Konzepte wie Social Networking in Form von Twitter & Co. Sicher werde ich es mir nicht nehmen lassen, zu meinem aktuellen Lieblingsthema RIAs Einiges zu publizieren. Ein Fachbuch bzw. ein entsprechendes Konzept ist bereits in Planung und soll, wenn alles gut geht, 2010 erscheinen. Auch die bisherigen Themen wie Flash/ActionScript und PHP/MySQL lassen mich nie ganz los. Im Herbst erscheint die neueste Auflage meines PHP/MySQL Standardwerks, das in den letzten Jahren als Studienausgabe erfolgreich in Umlauf gebracht wurde.

Du betreibst zusammen mit Deiner Frau seit einigen Jahren die Internetseite flashstar.de. Was ist die Idee dahinter und wen spricht Ihr damit an?

Lustig! Die Annahme es handle sich um meine Frau scheint noch nicht ganz aus der Welt zu sein. Bei Selma-Caroline Kannengiesser handelt es sich um meine Schwester, nicht meine Frau. Aber dank dieses Interviews kann ich dieser fehlgeleitenden Annahme ein Ende bereiten. Das flashstar.de Projekt war als private Spielwiese gedacht und dies zieht sich bis heute wie ein roter Faden durch das Projekt. Wir hatten ursprünglich die Idee auf flashstar.de unsere Geistesblitze und Experimente rund um das Thema Flash/ActionScript einer breiten Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen und das WorldWideWeb erschien uns als Plattform genau die richtige Wahl zu sein. Was wir besonders interessant finden ist die Tatsache, dass flashstar.de nie ein Zielgruppen orientiertes Konzept zur Grundlage hatte, sich aber dennoch über die Jahre hinweg als zentrale Anlaufstelle für Flasher und ActionScriptler herauskristallisiert hat. Naja, man könnte auch sagen, der Domainname gab die Richtung schon durchaus vor.

Get serious

WORKSHOPS

BERATUNG

AUSRÜSTUNG

Im College und zur Convention

Musikmesse

Kontakt

vorab 022 03/91000

vor Ort 0171/2633-452



www.meineohren.de

What importance do you attribute to networks or online communities and what, in your opinion, should they offer?

One should not under or over estimate the importance of networks or online communities. But one thing must be clear, being a lone ranger won't get you very far in today's world. The new concepts, in development and industry are just much too complex. My experience has taught me that, besides the know-how, anyone wanting to get ahead also needs the right friends and/or contacts. But many make the mistake of putting immense effort into getting ahead through the number of their contacts. In the networking concept, the focus is much more on effectively and consistently building a targeted group of contacts. To put it bluntly, effective does not mean making as many contacts as possible, but making good ones. Consistent means that network members are more important than anything else. That may sound really strenuous, but without a certain amount of dedication, you might as well leave networking alone.

What do you consider to be the most exciting technical developments in the area of web programming right now and how will they change the branch in the coming years?

Certainly the development of platform-independent Web-based Operating system-like user interfaces is extremely exciting. It is a concept that was a theme already at the turn of the century but which could only be effectively implemented now thanks to the bandwidth available today. More and more applications run in browsers, free from the limitations of a given platform or a time-consuming installation. Google Maps is a prime example. But there are various other projects that have come on the market over the past years as well. For me, there is no question about the fact that working with established APIs and/or frameworks will increasingly become the norm and the functionality of applications will become significantly more complex. At the same time, they will also become more and more user friendly so that the greatest possible number of people are able to handle the applications.

As an SAE graduate, what kind of advice would you like to give our current students? In your opinion, what is important for someone entering the media branch today? Which qualifications are needed? How much talent and what sort of attitude toward life does one need to have?

I would encourage every graduate to set their hearts and minds on following their own ideas and dreams. In my opinion, SAE provides the preparation - the foundation - to channel individual hopes and expectations in the right direction. In addition, one should gain experience during practical internships in order to judge the effort required to accomplish various tasks in the future. As far as qualifications go, I believe in the saying "learning is never done!". Anyone thinking they have arrived at their goal and know the material perfectly is often painfully surprised. Talent makes some things easier, but it does not replace practical day-to-day work. What sounds good in theory can prove to be totally unworkable in practice. Finally, I would advise everyone to be open for new things and to take on the curiosity and hunger for knowledge of a child. That is an invaluable attitude, particularly when it comes to implementing new ideas!

Matthias, thanks very much for your time.

Chris Müller



Was die Zukunft für flashstar.de mit sich bringt wird sich zeigen, eines ist uns in diesem Jahr jedoch bereits gelungen, wir haben das Projekt in ein zeitgemäßes Design überführt und einige neue Ideen werden wohl noch im Laufe dieses Jahres das Licht der Welt erblicken. Welche genau, sieht man früher oder später auf flashstar.de.

Wie schätzt du die Bedeutung von Netzwerken oder Online-Communities ein und was sollten Sie Deiner Meinung nach leisten?

Die Bedeutung von Netzwerken und/oder Communities sollte man weder unter- noch überschätzen. Aber eines sollte man sich klarmachen, als Einzelkämpfer wird man es heutzutage nicht mehr wirklich weit bringen. Dafür sind die neuen Konzepte sowohl in der Entwicklung als auch in der Wirtschaft viel zu komplex. Meine Erfahrung hat mich gelehrt, dass derjenige der vorankommen will neben dem Know-how vor allem Eines braucht - die richtigen Freunde bzw. Kontakte. Viele machen jedoch den Fehler und versuchen verkrampft über die Quantität ihrer Kontakte voranzukommen. Beim Networking-Konzept geht es jedoch viel mehr darum, effektiv und konsequent eine zielgerichtete Kontaktaufnahme zu betreiben. Um es auf den Punkt zu bringen, effektiv heißt nicht, dass man möglichst viele Kontakte sammeln sollte, sondern möglichst gute. Konsequent heißt, dass Netzwerk-Mitglieder wichtiger sind als alles andere. Es mag sein, dass dies recht rigoros klingt, aber ohne eine gewisse Hingabe kann man auch das Networking sein lassen.

Was denkst Du sind derzeit die spannendsten technischen Entwicklungen im Bereich Web Programming und wie werden Sie die Branche in den nächsten Jahren verändern?

Äußerst spannend ist sicher die Entwicklung von Plattform unabhängigen Web basierten, Betriebssystem ähnlichen Anwendungsoberflächen. Ein Konzept das zur Jahrtausendwende bereits thematisiert wurde, aber erst durch die heute verfügbare Bandbreite sinnvoll und effizient umgesetzt werden kann. Immer mehr Anwendungen laufen im Browser frei von Beschränkungen durch eine vorgegebene Plattform oder durch eine zeit-aufwändige Installation. Ein Paradebeispiel stellt Google Maps dar, aber auch diverse andere Projekte, die in den letzten Jahren auf den Markt gekommen sind. Was für mich außer Frage steht ist die Tatsache, dass sich mehr und mehr die Arbeit mit vorgegebenen APIs bzw. Frameworks durchsetzen wird und die Anwendungen in ihrer Funktionalität deutlich komplexer werden. Dem gegenüber wird die Benutzerfreundlichkeit jedoch deutlich verbessert werden, sodass eine möglichst große Zahl an Nutzern mit den Anwendungen klarkommt.

Was würdest Du als SAE Absolvent heute gerne unseren Studenten mit auf den Weg geben? Was ist Deiner Meinung nach heutzutage wichtig als Berufseinsteiger in der Medienbranche? Welche Qualifikationen, wie viel Talent und welche Lebenseinstellung muss man mitbringen?

Ich würde allen Absolventen empfehlen, zielstrebig die eigenen Ideen und Träume zu verfolgen. SAE vermittelt aus meiner Sicht das Rüstzeug bzw. das Fundament, um die eigenen Vorstellungen in die richtigen Bahnen zu lenken. Erfahrungen sollte man darüber hinaus auch bei Praktika sammeln um zukünftig den Aufwand diverser Tätigkeiten besser einschätzen zu können. Was die Qualifikationen betrifft, gilt für mich der Leitspruch „Man lernt nie aus!“. Wer sich sicher ist er sei bereits am Ziel und beherrscht die Materie, wird häufig eines Besseren belehrt. Talent erleichtert mit das Eine oder Andere, aber es ersetzt nicht die tägliche Praxis. Was in der Theorie gut klingt, kann sich in der Praxis als untauglich herausstellen. Abschließend würde ich jedem empfehlen, offen für Neues zu sein und sich die Neugier und den Wissensdrang von Kindern anzueignen. Vor allem wenn es darum geht, neue Ideen zu verwirklichen, ist dies eine unschätzbare Grundhaltung!

Matthias, vielen Dank für Deine Zeit.

Chris Müller

Endlich - Modeling für die ganze Band!

V-Drums

Perfektes Spielgefühl zum direkten Einspielen in den Computer und als Remote Controller für populäre Drum&Percussion Software. Außerdem eine Riesenauswahl dynamischer Drum-Sounds für direkte Aufnahmen in der berühmten Roland V-Drum-Qualität

- Pad-to-MIDI Interface
- Mesh head Pads
- Große Auswahl an Drum Kits

VG-99 V-Guitar System

Modeling aller berühmten Gitarren & Amps in allerbesten Qualität, Guitar Synth ohne Tracking plus Guitar-to-MIDI zum Einspielen in den Rechner

- Guitar- & Amp-Modeling + Effekte
- USB Audio/MIDI
- Guitar Synth & Guitar to MIDI

VB-99 V-Bass System

Modeling aller wichtigen Bässe und Bass-Amps, Effekte satt (auch einzeln pro Saite einstellbar!), Fretless & Kontrabass mit bundiertem E-Bass spielbar, trackingfreie Bassynth-Klänge.

- Freie Stimmungen auf Knopfdruck
- Doppelter Signalweg zum Mischen
- Bass-to-MIDI und USB Audio

V-Piano

Die Revolution: Piano-Modeling ohne Samples!

- Neues Sound Modeling mit separierten klangformenden Parametern, erzeugt sowohl klassische als auch moderne Pianoklänge
- Neue PHA-III Ivory Feel-Klaviatur (88 Tasten) mit Druckpunkt-Simulation und eigenem Prozessor
- Sound Editor-Software mit graphischer Oberfläche beigelegt
- Jede Note einzeln stimmbar

Roland

www.rolandmusik.de

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

Interview with Björn Kowalski

General Manager of Effekt-Etage



Interview mit Björn Kowalski

Geschäftsführer Effekt-Etage

Björn Kowalski is one of two General Managers of the company Effekt-Etage founded in Berlin in 2003 and with subsidiaries in Spain and China in the meantime. The spectrum of services Effekt-Etage offers its customers includes the implementation of high value and innovative media projects. For the Berlin facility, the scope encompasses everything from film to 3D, postproduction and flash production for broadcast, print and online. The list of customers and references can be read like a "Who is Who" in international business. A look at the web site www.oeffekt-etage.de is certainly worthwhile.

Björn, you studied "Digital Media" at the FH (advanced technical college) in Brandenburg. How important is having a qualified diploma to work in the area of postproduction or animation?

Having completed a course of study is always advantageous, because you learn a lot of theory. Even with things normally proving to be different in practice, it is good to have a theoretical foundation. In my case, my studies were very helpful. If I had not been taught so much technical background, I wouldn't be able to do what I do today.

What qualifications do the employees working in the area of production have to bring with them?

Passion and a love for what they do. I think that is most important because the job can be very consuming and demanding. During production times, there is never a normal 8-hour work day with a fixed schedule. Creativity is always a process in which everything can be brought into question at any time. Everyone has to bring that flexibility with them.

Do you prefer people who are generally good in a broad spectrum of areas or do you look for specialists?

That is always a difficult question, but principally, both are needed. It depends on the individual artist and on where her/his passions lie. We have artists who are good in 3D and compositing and who also do flash on the side. That is perfect for many projects. But an artist who spends most of his/her time doing Particle Scripting in 3D, for example, is the better choice for a job requiring just that specialized skill.

What do you look for when you watch a job candidate's show reel?

When I see a show reel, I want to get a feel for the artist and be impressed in a relatively short time. My tip: Only put together the very best works and sequences. Rather a short reel with subsequent cool works than a longer one that doesn't show really cool works. The reel should always leave the feeling: "To bad its over! I would have liked to see more." Only then you pick up the phone and call the operator.

Which concrete positions are you currently trying to fill?

We are always looking for creative artists who do what they do with passion.

Björn Kowalski ist einer von zwei Geschäftsführern der Firma Effekt-Etage, die 2003 in Berlin gegründet wurde und inzwischen Dependancen in Spanien und China hat. Das Leistungsspektrum, das die Effekt-Etage seinen Kunden anbietet, ist die Realisierung hochwertiger und innovativer Medienprojekte. Das Spektrum der Berliner Medienschmiede reicht dabei von Film- über 3D-/ Post- bis hin zu Flashproduktionen für Broadcast, Print und Online. Die Liste der Kunden und Referenzen liest sich wie das „Who is Who“ der internationalen Wirtschaft. Ein Blick auf die Website www.oeffekt-etage.de lohnt sich auf jeden Fall.

Björn, du hast selber „Digitale Medien“ an der FH Brandenburg studiert. Wie wichtig ist es heute, einen qualifizierten Abschluss zu haben, um in der Postpro bzw. im Animationsbereich zu arbeiten?

Ein Studium ist auf keinen Fall schlecht, da man eine Menge in der Theorie lernt. Auch wenn die Praxis meistens anders aussieht, ist es gut, ein theoretisches Fundament zu haben. In meinem Fall hat das Studium sehr geholfen. Hätte ich dort nicht so viel technischen Hintergrund vermittelt bekommen, könnte ich heute nicht das machen, was ich mache.

Welche Voraussetzungen müssen eure Mitarbeiter mitbringen, die im Bereich der Produktion arbeiten?

Leidenschaft und die Liebe zu dem was sie tun. Ich denke das ist das Wichtigste, da der Job schon sehr einnehmend und anstrengend sein kann. Zu Produktionszeiten handelt es sich niemals um einen einfachen 8 Stunden Tag mit festem Ablauf. Kreativität ist immer ein Prozess, in dem alles jederzeit in Frage gestellt werden kann. Diese Flexibilität muss jeder mitbringen.

Bevorzugt ihr eher Generalisten, also Leute mit einem breiten Spektrum an Fähigkeiten, oder lieber Spezialisten?

Das ist immer eine schwierige Frage, aber im Prinzip wird beides benötigt. Hier kommt es wirklich auf den jeweiligen Artist an und darauf wo seine Leidenschaft liegt. Wir haben Artists, die sind gut in 3D und Compositing und machen nebenher auch noch Flash. Das ist für viele Projekte genial. Aber natürlich ist ein Artist, der sich die meiste Zeit z.B. mit Particle Scripting in 3D beschäftigt, die bessere Besetzung für einen Job, bei dem solches Spezialwissen gefragt ist.

Worauf legst du wert, wenn du dir ein Showreel eines Bewerbers ansiehst?

Wenn ich ein Showreel sehe, möchte ich mir in relativ kurzer Zeit einen Eindruck verschaffen und begeistert werden. Mein Tipp: Nur die wirklich besten Arbeiten und die besten Sequenzen zusammenstellen. Lieber ein kurzes Reel mit ausschließlich coolen Arbeiten als ein längeres, das nicht wirklich coole Arbeiten zeigt. Das Reel sollte immer das Gefühl hinterlassen: „Schade, dass es vorbei ist! Ich hätte gerne mehr gesehen.“ Nur dann ruft man den Operator an.

Welche Jobs habt ihr konkret zu besetzen?

Wir sind immer auf der Suche nach kreativen Artists, die das was sie tun mit Leidenschaft machen.



The essence of keeping it simple: the sparsely furnished Effekt-Etage office - that must be what one calls style

In the meantime, can Germany as a production location compete with other countries such as the USA, for example?

Particularly in the area of pure postproduction, the USA is organized differently. A company primarily involved in processing major feature films is naturally going to be set up differently than a German company involved in a wider scope of smaller projects. On the other hand, the individual is more replaceable in a large production and the creative spectrum is more limited. Also the tasks are not as varied as they are in a smaller company. Each person needs to decide for themselves, which environment they would rather work in.

What about the qualifications and training of the people needed in the branch in Germany - are they competitive on the international job market?

German artists can certainly compete, you run into them in every country on earth. There are very good, creative and technically skilled people in Germany.

What are or have been your most exciting projects?

Every project is different and exactly therein lays the fascination. Always having to decide anew the best way to accomplish the goal is great fun for me. My favorite projects are those in which beautiful, fascinating picture worlds are created. The combination of planning, technical know-how, filming techniques, postproduction and creativity make up projects that I like. They can be anything from TV commercials to image films or often even interactive applications.

Kann sich Deutschland als Produktionsstandort mit anderen Ländern wie z.B. den USA inzwischen messen?

Gerade die reine Postproduktion ist in den USA anders organisiert. Eine Firma, die hauptsächlich Major Features Filme bearbeitet, ist natürlich anders aufgestellt, als eine deutsche Firma, die mehr Tagesgeschäft betreibt. Dadurch ist jedoch der Einzelne bei großen Produktionen auch austauschbarer und der kreative Spielraum geringer. Auch sind die Aufgaben dort nicht so breit gefächert wie in einer kleinen Firma. Jeder sollte da für sich entscheiden, in welchem Umfeld er gerne arbeiten möchte.

Wie sieht es um die Qualifikation/Ausbildung der benötigten Mitarbeiter in Deutschland? Sind sie international wettbewerbsfähig?

Deutsche Artists sind auf jeden Fall konkurrenzfähig, man trifft sie ja auch in aller Herren Länder. Es gibt sehr gute, kreative und technisch versierte Leute in Deutschland.

Welches sind oder waren deine spannendsten Projekte?

Jedes Projekt ist anders und darin liegt ja gerade die Faszination. Immer wieder aufs Neue zu entscheiden, welcher der beste Weg ist, macht mir wirklich Spaß. Am meisten mag ich die Projekte, in denen schöne, faszinierende Bildwelten erzeugt werden. Die Mischung aus Planung, technischem Know-how, Drehtechnik, Postproduktion und Kreativität sind Projekte, die ich mag. Das können TV Commercials, Imagefilme oder oft auch interaktive Applikationen sein.

The technical development in the Digital Content Creation (DCC) branch is progressing incredibly rapidly. How does one keep up? And in your opinion, which area shows the greatest potential for the coming years?

At the moment there are several interesting things developing. Stereoscopies in 3D films, real-time 3D, Augmented Reality just to mention a few catchwords. In combination with these technologies, the field of sensory control - user input through gestures, for example, is very interesting. They all work together and brand new applications and areas for DCC will come into being as a result. Already today, you see on the one hand that rendering engines from the Game sector are being used for marketing (product visualization) purposes. On the other hand, software from the construction and engineering area also tends to go in that direction. It is an extremely dramatic and exciting time and through day-to-day work and continual communication with artists and customers, one is always kept up-to-date. I am sure that the future has fantastic developments in store for us.

Effekt-Etage has won a number of awards. How important is the participation in contests for your company?

Awards are a ranking, like a type of evaluation or seal of approval. In addition it is also always good PR. But primarily, we are really happy to be able to make a positive impression on others with our work.

What fascinates you most about your job? Are you actually still directly involved in production or do you just drive from one customer meeting to the next?

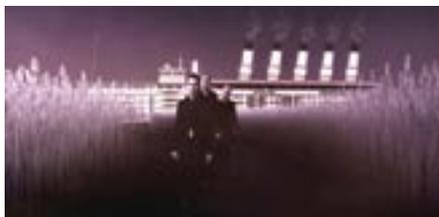
I collect information and serve as the communications interface; I find that to be exciting. I am naturally in meetings with customers often, but it is important to me to have a creative influence. Particularly in the pre-production process, one needs to make judgments about what will cause how much effort, if and how tasks can be accomplished and what the existing budget allows. Pre-production is that very critical place where the plan of action is laid out. In my work with the artists, we deal mostly with the basic working methods and the ways to accomplish the tasks resulting from them.

What would you advise young people hoping to make a career in the DCC branch?

I would recommend that they gain lots of experience in projects. First as a intern, then as an artist and, most importantly, not only in one area. In the end, everything is intertwined: Camera systems, 3D, compositing, compression processes, and server systems. And always keep eyes and ears open - then the rest will happen on its own.

Björn, thanks very much for the interview and the good cooperation over the past years. I am happy to note that you will be serving as a member of the Jury for the SAE ALUMNI Awards and will be visiting us at the CONVENTION in Berlin again this year. Until then, we wish you continued good success and exciting projects!

Götz Hannemann



Some projects Effekt-Etage was involved with: Depeche Mode "Precious" video (top), Brand film for Volkswagen China - Dào (right), LaFee "Ring frei" video (bottom)



Die technische Weiterentwicklung der Digital Content Creation (DCC) Branche ist rasant. Wie bleibt man da auf dem Laufenden? In welchem Bereich siehst du in den kommenden Jahren das meiste Potential?

Es gibt im Moment einige interessante Entwicklungen. Stereoskopie in 3D-Filmen, Echtzeit-3D, Augmented Reality sind da nur ein paar Schlagworte. In Kombination mit diesen Technologien ist das Feld der Sensorik z.B. Benutzereingabe über Gestiken sehr interessant. Das alles spielt zusammen und es werden dadurch ganz neuartige Anwendungen und Gebiete für die DCC entstehen. Schon heute sieht man, dass einerseits Render-Engines aus dem Game Sektor für Marketingzwecke (Produktvisualisierung) eingesetzt werden und andererseits Software aus dem Konstruktions-/Ingenieurbereich ebenfalls in diese Richtung geht. Es ist eine extrem spannende und aufregende Zeit und durch das tägliche Arbeiten und die ständigen Gespräche mit Artist und Kunden bleibt man immer auf dem Laufenden. Ich bin mir sicher, dass es hier noch tolle Entwicklungen in der Zukunft geben wird.

Ihr habt eine Menge Awards gewonnen. Wie wichtig ist für euch die Teilnahme an Awards?

Awards sind ein Ranking wie eine Art Währung oder Gütesiegel. Darüber hinaus ist es auch immer eine gute PR. Vor allem aber freut es uns, wenn wir mit unseren Arbeiten überzeugen können.

Was fasziniert dich am meisten an deinem Job? Bist du eigentlich selber noch nah dran an der Produktion oder fährst du von einem Kunden-Meeting zum nächsten?

Ich sammle Informationen und bin Kommunikationsschnittstelle, das finde ich spannend. Ich bin natürlich schon häufig in Kunden-Meetings, aber es ist mir wichtig, kreativen Einfluss zu nehmen. Gerade in der Preproduction muss man abschätzen, was wie viel Aufwand verursacht, ob und wie sich Aufgaben realisieren lassen und was das vorhandene Budget erlaubt. Gerade die Preproduction ist wichtig, weil hier alle Weichen gestellt werden. In meiner Arbeit mit den Artists geht es meist um die grundsätzliche Herangehensweisen und die daraus resultierenden Lösungswege.

Was würdest du jungen Menschen empfehlen, die beruflich im DCC Bereich arbeiten möchten?

Ich würde empfehlen, viel Erfahrung in Projekten zu sammeln. Erst als Praktikant, dann als Artist und vor allem nicht nur auf einem Gebiet. Letztendlich hängt ja alles zusammen: Kamerasysteme, 3D, Compositing, Kompressionsverfahren, Serversysteme. Und immer die Augen und Ohren offen halten, der Rest kommt dann von allein.

Björn, vielen Dank für das Interview und die gute Zusammenarbeit während der letzten Jahre. Ich freue mich, dass du auch dieses Jahr wieder als Jurymitglied den SAE ALUMNI Award unterstützt und uns auf der CONVENTION in Berlin besuchst. Bis dahin wünsche ich dir weiterhin viel Erfolg und spannende Projekte.

Götz Hannemann



Ehrlich währt am Längsten!



"...a monitor rivaling the reproduction characteristics that cost much more."

--Mix



Studiophile DSM Studio Monitors

Die neuen Studiophile® DSM1, DSM2 und DSM3 Studiomonitore sind von Profis für Profis als ehrliche Abhörwerkzeuge konzipiert worden. Kompromislose akustische Performance, hervorragende Dynamik, ultralinearer Frequenzgang, naturgetreue Impuls wiedergabe, exzellente Stereoabbildung, sowie die flexiblen DSP-basierten Konfigurationsmöglichkeiten für eine optimale Anpassung an die Raumakustik zeichnen alle DSM Studiomonitore aus. Die Studiophile® Studiomonitore repräsentieren das Ergebnis der strategischen Allianz zwischen M-Audio und Digidesign. M-Audio kann auf eine über 20-jährige erfolgreiche Geschichte von preisgekrönten Innovationen und einer langen Tradition im Bau von Referenz-Monitoren zurückblicken. Digidesign hat mit dem auf DSP-Technologie basierendem High-End Audioproduktionssystem ProTools® DEN Industrie-Standard schlechthin geschaffen. Als Avid® Schwestertochterfirmen haben die DSM Studiomonitore als erstes von den Synergieeffekten und der vereinten Innovationskraft der herausragenden Entwickler beider Firmen profitiert. Das Ergebnis ist eine neue Line technologisch fortschrittlichster Studiomonitore mit einem Klang, dem Sie vertrauen können - ideal für alle kreativen und professionellen Anwendungen bei dem auf eine ehrlich reproduzierende Abhöre nicht verzichtet werden kann.

- zusammen entwickelt von M-Audio und Digidesign > **strategisch integriertes Design**
- DSP-basierte EQ's > **optimale Anpassung an jede akustische Umgebung**
- digitale Frequenzweichtechnologie > **hocheffiziente Performance mit überragender Akkuranz**
- digitale Eingänge mit bis zu 24-Bit/192kHz > **AES/EBU und S/PDIF Anschlüsse**
- anodisierte Aluminiummembrane für Tief-Mitteltöner > **extrem geringe Verzerrungen**
- 1" Teteron Soft Fabric HF Driver > **akkurate Wiedergabe bis zu 27kHz**
- 180-Watt Class D Bi-Amplification > **geringste Verzerrungen, hohe Effizienz**
- 6,5" (DSM1), 8" (DSM2) oder **Dual 6,5" (DSM3) custom designed LF Driver**



M-AUDIO
GET M-POWERED

Hendrik Lesser

The human Interface of the Game Branch // Die menschliche Schnittstelle der Game Branche

As General Manager of the internationally active production house RCP (remote control productions), founded in 2005, Hendrik Lesser occupies himself with the development, production, procurement and placement of entertainment software. With extensive experience and wide ranging contacts, remote control productions serves as an important interface between developers, publishers, distributors and investors. In addition, Hendrik Lesser displays a strong social involvement through his activity in various charitable organizations within the gaming industry (IGDA, Videospieldkultur e.V., Jury for the German Developer Prize).

Hendrik, for those who can't imagine what a producer does, what does your job at remote control productions entail?

To put it simply, our concern regards five different areas: first there is the area of business development - support for new business startups and financing. That includes providing consultancy services regarding structure, strategy, team organization etc. In the area of production, we perform project management tasks such as the creation and follow-up of milestone, project and resource planning, or carrying out a "due diligence". We are, so to speak, the communication and control interface between developer and publisher. In the area of creative services, we create and evaluate game designs, check milestones, develop story and setting, work out PR and marketing strategies and much more. In addition to that the areas of sales and research including pitching, the organization of conferences and events, market and feasibility studies and target group analyses. So I am not simply a producer, but primarily the manager of my own company with a whole pile of talented colleagues. Though I also take on some operative tasks in all areas, I am mostly occupied maintaining an overview of the entire operation.

In what ways does your current work as General Manager of remote control differ from your previous tasks at Take 2?

Being independent brings more responsibility, of course. While I was responsible "only" for „business development“ at Take 2, remote control is much broader in scope. The various areas need to be coordinated. Because I am also involved in politics and the public eye for computer games, for example, in my function as General Manager of the non-profit "Videospieldkultur e.V." (Video game culture union), there are just many more areas that I must and want to get involved in. In addition, my position as General Manager includes leadership responsibilities, which I take very seriously. Everyone must have the opportunity to make the best of themselves in their job without their private life being neglected.

What were the greatest difficulties in starting your own company?

As a young startup, there are almost always financial difficulties. That was the case with my company as well. The next challenge was to find the right, competent people, who could actually accomplish my vision for the business. But the good contacts I had built up over the years within the branch helped in spite of all the difficulties. So I strongly advise everyone to begin building their own network already during their time of study - it proves to be immeasurably valuable in the long run.



Als Geschäftsführer des 2005 gegründeten unabhängigen, international tätigen Produktionshauses RCP (remote control productions) beschäftigt sich Hendrik Lesser mit der Vermittlung, Entwicklung und Produktion von Unterhaltungssoftware. Mit umfangreicher Erfahrung und weitreichenden Kontakten fungiert remote control productions als wichtige Schnittstelle zwischen Entwicklern, Publishern, Distributoren und Investoren. Zusätzlich zeigt Hendrik Lesser ein starkes soziales Engagement in verschiedenen Organisationen im Umfeld der Spieleindustrie (IGDA, Videospieldkultur e.V., Jury deutscher Entwicklerpreis).

Hendrik, für alle die sich unter dem Job eines Producers nichts vorstellen können, welche Aufgabenfelder umfasst dein Job bei Remote Control?

Wir kümmern uns im Endeffekt um fünf verschiedene Bereiche: Da ist einmal der Bereich Business Development, also die Unterstützung bei Firmengründung und Finanzierung. Dazu gehört auch Beratung in Sachen Struktur, Strategie, Teamorganisation usw. In den Bereich Production fallen Aufgaben des Projektmanagements, etwa das Erstellen und Überprüfen von Milestone-, Projekt- und Ressourcenplänen oder die Durchführung einer Due Diligence. Wir sind sozusagen die Kommunikations- und Kontroll-Schnittstelle zwischen Developer und Publisher. Im Bereich Creative Services erstellen und bewerten wir Game Designs, überprüfen Milestones, entwickeln Story und Setting, arbeiten PR- und Marketingstrategien aus und vieles mehr. Dazu kommen noch die Bereiche Sales und Research mit Pitchings, der Organisation von Konferenzen und Events, Markt- und Machbarkeitsstudien sowie Zielgruppenanalysen. Ich bin also nicht nur Producer, sondern in erster Linie der Manager meiner eigenen Firma mit einem ganzen Haufen talentierter Kollegen. Ich übernehme zwar auch operative Aufgaben in allen Bereichen, bin aber meistens damit beschäftigt, den Überblick zu behalten.

Inwiefern unterscheidet sich deine jetzige Arbeit bei Remote Control als Geschäftsführer von deiner früheren Beschäftigung bei Take 2?

Die Selbständigkeit bringt natürlich mehr Verantwortung mit sich. Während ich bei Take 2 „nur“ für das Business Development zuständig war, ist Remote Control viel breiter aufgestellt. Die unterschiedlichen Bereiche müssen koordiniert werden. Da ich mich vor allem auch in Politik und Öffentlichkeit für Computerspiele engagiere, etwa in meiner Funktion als Geschäftsführer des Videospieldkultur e.V., gibt es einfach viel mehr verschiedene Gebiete, in denen ich mich engagieren muss und will. Zusätzlich bringt meine Position als Geschäftsführer auch Führungsverantwortung mit sich, die ich sehr ernst nehme. Jeder muss die Chance haben, auch im Job das Beste aus sich zu machen und sein Privatleben nicht verkümmern zu lassen.



How many projects are you handling at the moment?

We are currently working on about 15 projects - from Core Action RPG for PC, to the first interactive audio book, to next-generation browser games. Of course, I am not taking care of all the projects alone, which is why I often oversee only certain areas and leave the rest to my colleagues while I fill the role of Executive Producer. Good teamwork is indispensable. We are also currently preparing the founding of several studios.

Has your work as a producer changed a lot over the years with larger budgets and larger teams? And which areas become more problematic?

Since its beginning days, when one developed games alone or in small teams in the garage, the branch has seen enormous growth in a very short time. Today, video games have become a large economic factor all over the world and the general conditions have changed. Now there are giant studios employing hundreds of people and budgets of multiple millions. That is why business tools and structures from other areas are necessary to deal with this growth. For example, we work with the "Scrum" project management method. In this method, teams are kept small, because it has been discovered that bigger communication and coordination problems exist in larger teams. The basic principle is: a small team can talk things over more easily and more effectively distribute tasks according to the individual gifting and competence of the members. Only the goal is defined – how that goal is achieved is left up to the team. It has to do primarily with the team functioning as a self-organizing unit. We have had very good experience with this method.

You are also an instructor at Qantm. How would you judge the education offered in light of the demands of the games branch in Germany?

Private educational institutions have been the forerunners in the area of training for the games branch – although I see that more and more Universities and State Institutions are offering courses of study and training programs in this area in the meantime. Generally speaking, the more specialized the training, the easier it is to find a good job later. As I have experienced it, facilities like Qantm primarily offer the possibility to gain initial experience in doing projects in small teams. And teamwork is a very important part of the work – if not the most important one. In the end, however, it depends on the student and her/his level of personal motivation for effective work, whether they will get a good job after they finish their studies or not.

From your point of view, what are the demands an up-and-coming coder or artist must meet and what advice can you give our students as they make their way into the future?

As I mentioned before, a differentiated specialization is of primary importance. The more expert knowledge a coder or an artist can bring with them, the better. But in spite of that, one cannot lose sight of the overall picture and, ideally, should have an overview of all tasks involved in producing games. Know the workflow! That makes work in the team easier because the performance of the others can be better appreciated. Teamwork ability is a very important requirement for effective work. Even small projects, which can be included in one's portfolio, are important, but they must reflect knowledge and skill in the discipline one is aiming for.

Was waren die größten Schwierigkeiten bei deiner Firmengründung?

Als junges Start-Up gibt es anfangs fast immer Finanzierungsprobleme, das war auch bei der Gründung meiner Firma nicht anders. Die nächste Herausforderung war passendes und fähiges Personal zu finden, um meine Vision von der Firma umsetzen zu können. Bei allen Schwierigkeiten haben mir aber meine guten Kontakte geholfen, die ich im Laufe der Jahre in der Branche geknüpft habe. Deshalb kann ich auch nur jedem raten, bereits im Studium mit dem Aufbau des eigenen Netzwerks zu beginnen – das ist auf lange Sicht unendlich wertvoll!

Wie viele Projekte betreust du momentan?

Aktuell arbeiten wir an etwa 15 Projekten - vom Core Action RPG für PC, über das erste interaktive Hörbuch bis hin zu Browserspielen der nächsten Generation. Natürlich kümmere ich mich nicht um alle Projekte allein, deshalb betreue ich oft nur bestimmte Bereiche und überlasse den Rest meinen Kollegen, während mir die Rolle des Executive Producers zufällt. Gute Teamarbeit ist hier unerlässlich. Außerdem bereiten wir gerade mehrere neue Studiogründungen vor.

Hat sich deine Arbeit als Producer über die Jahre mit größeren Budgets und Teams groß verändert und in welchen Bereichen stiegen die Probleme?

Die Branche ist seit ihren Anfängen, als man noch allein oder in kleinen Teams in der Garage Spiele entwickelt hat, in sehr kurzer Zeit enorm gewachsen. Heute sind Videospiele weltweit ein großer Wirtschaftsfaktor und die Rahmenbedingungen haben sich geändert: es gibt riesige Studios mit mehreren hundert Mitarbeitern und Budgets von mehreren Millionen. Deshalb braucht es Business Tools und Strukturen aus anderen Bereichen, um mit diesem Wachstum umgehen zu können. Wir arbeiten deshalb zum Beispiel mit der Projektmanagement-Methode Scrum. Dort werden die Teams klein gehalten, weil man herausgefunden hat, dass es in größeren Teams mehr Probleme mit Kommunikation und Koordination gibt. Das Grundprinzip lautet: ein kleines Team kann sich besser absprechen und Aufgaben sinnvoll und den Kompetenzen der einzelnen Mitglieder entsprechend aufteilen. Gesteckt ist nur das Ziel – wie das Team dieses Ziel erreicht, bleibt ihm selbst überlassen. Es geht also vor allem darum, dass das Team als Einheit selbstorganisiert arbeitet. Mit dieser Methode haben wir sehr gute Erfahrungen gemacht.

Du bist selbst Dozent bei Qantm. Wie beurteilst du das Ausbildungsangebot hinsichtlich der Anforderungen in der Gamesbranche in Deutschland?

Private Bildungseinrichtungen waren in Deutschland Vorreiter in Sachen Ausbildung für die Gamesbranche, obwohl ich sehe, dass inzwischen auch immer mehr Universitäten und staatliche Einrichtungen Studiengänge und Ausbildungsprogramme in dieser Richtung anbieten. Generell gilt: je spezialisierter die Ausbildung, desto leichter findet man später einen guten Job. Aus meiner eigenen Erfahrung bieten Einrichtungen wie Qantm vor allem die Möglichkeit, erste praktische Erfahrungen mit Projekten in kleinen Teams zu sammeln. Und Teamwork ist ein sehr wichtiger Bestandteil der Arbeit – wenn nicht der wichtigste. Am Ende liegt es aber immer am Student selbst und an der eigenen Motivation, ob es nach dem Studium einen Job für ihn gibt oder nicht.

Wie sehen die Anforderungen für einen angehenden Coder oder Artist aus deiner Sicht aus und was kannst du unseren Studenten als Ratschlag mit auf den Weg geben?

Wie gesagt kommt es vor allem auf eine möglichst differenzierte Spezialisierung an. Je mehr Fachwissen der Coder oder Artist in seinem speziellen Bereich mitbringt, desto besser. Trotzdem sollte man das große Ganze nicht aus den Augen verlieren und idealerweise einen Überblick über alle Aufgaben haben, die bei der Produktion von Games anfallen. Kenne den Workflow! Das macht die Zusammenarbeit im Team leichter, weil man die Leistung der Anderen besser einschätzen kann. Und die Fähigkeit zu Teamwork ist eine sehr wichtige Voraussetzung, um effektiv zu arbeiten. Auch kleine Projekte, die man in sein Portfolio aufnehmen kann sind wichtig, müssen aber immer das Wissen und Können in der angestrebten Disziplin widerspiegeln.

Do you think about every project that you oversee internationally or are a lot of things developed according to the demands of the market?

At the moment, my focus is on Munich, Bavaria and Germany. We want to improve the opportunities and possibilities of the industry here in order to create a foundation for future development. In these days of globalization, however, one can't afford to think just locally, but global developments always have a local effect as well. So, in my opinion, the one perspective cannot be separated from the other, both need to be kept in mind continually. For that reason we stay active in the area of research - primarily with comparative studies of the various territories worldwide - and we follow international trends and developments.

What do you think of the worldwide education and training offered by Qantm?

I haven't been able to form an opinion about any other Qantm Institute facilities besides the one in Munich. But, generally speaking, I think it makes sense to network education and training in our branch worldwide and to create uniform standards. As far as I can see, the curriculums are currently not yet particularly uniform, even though the IGDA offers a recommended curriculum, for example. Compared to America or Great Britain, we are still in the beginning phase of development here in Germany and need an international network. Globally networked training facilities can be of great help, especially to new talent. At least at the Munich facility, you are on the best path toward that goal.

Can you describe what your "normal" workday looks like?

On average, I have about 10 meetings per day. I don't even maintain my own calendar anymore. Most appointments are made for me by my colleagues. When I am not in a meeting, there is always something that needs to be done: making phone calls, checking out the current news in the branch or going through hundreds of emails. It always has to do with communication. If there is time left to talk some more, I pay a visit to my colleagues in the next room and take my GTA IV baseball bat with me - sort of as a motivational help. :-)

Wolfgang Hiendl

Denkst du bei jedem Projekt, das du betreust, international oder wird auch viel marktabhängig entwickelt?

Im Moment liegt mein Fokus auf München, Bayern und Deutschland. Wir wollen die Chancen und Möglichkeiten der Industrie hier verbessern und so eine Grundlage für die zukünftige Entwicklung schaffen. In Zeiten der Globalisierung kann man natürlich nicht nur lokal denken, aber globale Entwicklungen wirken sich immer auch lokal aus. Ich bin deshalb der Meinung, dass beide Perspektiven nicht zu trennen sind und man immer alles im Blick haben muss. Wir beschäftigen uns deshalb vor allem im Research-Bereich mit Vergleichen der verschiedenen Territorien weltweit und verfolgen internationale Trends und Entwicklungen.

Was hältst du vom weltweiten Ausbildungsangebot von Qantm?

Außer vom Standort München konnte ich mir zwar noch kein Bild von anderen Qantm Instituten machen. Generell finde ich es aber sinnvoll, die Ausbildung in unserem Bereich weltweit zu vernetzen und einheitliche Standards zu schaffen. Soweit ich das einschätzen kann, sind die Lehrpläne momentan noch nicht besonders einheitlich, auch wenn die IGDA z.B. ein Curriculum empfiehlt. In Deutschland stehen wir im Vergleich zu Amerika oder Großbritannien immer noch am Anfang der Entwicklung und brauchen ein internationales Netzwerk - und global vernetzte Ausbildungseinrichtungen können gerade dem Nachwuchs dabei helfen. Zumindest am Standort München seid ihr da auf dem besten Weg.

Wie kann man sich einen normalen Arbeitstag von dir vorstellen?

Im Schnitt habe ich am Tag über 10 Meetings. Meinen Terminkalender fülle ich gar nicht mehr allein, die meisten Termine machen inzwischen meine Kollegen für mich aus. Wenn ich gerade nicht in einem Meeting sitze, gibt es immer was zu tun: Telefonate führen, die aktuellen Branchennews checken, hunderte von Mails bearbeiten. Es geht eigentlich immer um Kommunikation. Wenn dann noch Zeit ist, um noch mehr zu reden, dann statt ich meinen Mitarbeitern im Zimmer nebenan einen Besuch ab und nehme meinen GTA IV Baseballschläger mit - zur Motivation sozusagen. :-)

Wolfgang Hiendl



**remote
control
productions**

Featured Alumni Company – Chris Mock Sound Design



Owner: Christopher Mock

SAE Alumni: Chris Mock

Services:

FOH & Monitor Engineering
Backliner Tour Management | Live
Recording | Studio Recording | Movie Sound Design

Credits:

Jupiter Jones | Broilers | Genepool | Eternal
Tango | Herbstock | Dave de Bourg ...

Venues I'm familiar with:

Blue Shell, Cologne | Luxor, Cologne | Circus
Maximus, Koblenz | Batschkapp, FFM | Fabrik,
Hamburg | Live Music Hall, Cologne | Backstage,
Munich | LKA, Stuttgart | Werk 2, Leipzig |
Huxley's, Berlin | Arena, Vienna | Dynamo, Zürich
...

About:

I focus my work on FOH Engineering for various artists and bands, but I also offer services in the field of Monitor Engineering or as a Tour Manager or Backliner. In addition I work as a Sound Designer for motion picture projects. In this function I act as an advisor to the directors during the pre-production, work as a Sound Technician on set and try to provide a balanced and thrilling Sound Design in the post-production.

My greatest interest is to create an aesthetic sound for my customers - a sound that highlights their individuality and leaves a lasting impression: "Usually you are not responsible for the shape of your nose - but your voice is yours to make; your

sound is the fingerprint of your soul, and if you listen closely you realize that this fingerprint is changing in every moment without ever becoming anything but your self." (Billy, *1935, CH)

Contact:

Christopher Mock
www.chris-mock.de
Mobile: +49-179-49 71 928
Skype: mock_chris

SAE Institute at the Red Light District Amsterdam // SAE Institute im Rotlichtviertel in Amsterdam



Rooms of Red Bull



Take Red Bull and Amsterdam's infamous Red Light District. Add generous amounts of Red Revolver, a pinch of DJ Broadcast and a good sprinkling of SAE Institute. What do you get?

The Rooms of Red Bull. Catchphrase: inspire, create, expose.

RoRB is an innovative project from the above partners aimed at providing a creative space for all kinds of artists to use. There are three floors of fun: the atelier's "Creation" floor, the "Inspiration Room" with added radio station on the second floor, and on the ground floor you find the "Exposition" space, party lounge and the SAE-run Music Room, an audio recording and production studio. SAE's Music Room is a room-in-room construction, designed especially by staff of SAE Amsterdam. For a temporary studio setup, we think it's illustrious. The studio itself has a whole host of functions: electronic music production being the main one. However, on the weekends, it becomes a fully-fledged recording studio with bands practicing then recording their new tunes. The engineers and coordinators are a hard-working team of SAE Amsterdam students.

The heart of the studio is the Tascam DM 4800 digital mixing console. Ours includes the optional firewire card: this routes twenty-four audio channels simultaneously to the Mac Pro, where it is processed in Logic Pro 8 with a little help from the TC Powercore X8 and Focusrite Liquid Mix. In the live room we have the 16-input studio box, mainly used for our rather nice Røde microphones: the current favorites are the NTK and NT-2000. Our selection of wonderful external preamps includes the Focusrite ISA-430 MkII and the Liquid 4 Pre, so these are used as a replacement for the Tascam's inbuilt preamps. In the control room, the remainder of the desk's inputs are occupied by our great collection of synths, drum machines and workstations: both new and vintage. Whatever sound you want, we can create it with these beauties. It's like taking a guided tour through electronic musical history: from the 1974 Yamaha SY1 to AKAI's latest offering, the MPC 5000. Some notable stop-offs should be the Oberheim Xpander and the Novation X-station, which are both very popular with our artists. Our capabilities don't end with the final composition and recording. We have yet more funky tools to finish it all off to perfection: TC Electronic's Reverb 4000 and Finalizer 96K, Focusrite's Compounder and the built-in DM-4800 FX all make sure that our KRK VXT 8s fill the studio with beautiful music.

The studio isn't the only place in RoRB that you'll find the SAE team. Joris de Jong is a Film tutor at SAE, and is giving VJ workshops using his own material and Resolume software. Marco Antonio Spavetti is also an SAE tutor, but of the EMP variety. He is running Ableton courses throughout the summer powered by Ableton distributor Media Satellite. For the Logic workshop tutor, Red Bull handpicked SAE student and music producer Bartosz Sztandar who is also working as an engineer in the RoRB studio. All workshops cover everything from basic principles to specialist knowledge.

The Studio Coordinators have been keeping a blog of all the happenings in the Music Room. Check it out at www.saestudio.com.

More information about the Rooms of Red Bull at: www.roomsofredbull.com

SAE Institute wants to thank the following partners for their contribution to the Music Room: Tascam, Focusrite/Novation, Mafico, KRK and Presonus.

authors: SAE Amsterdam Students Anya Graham (Coordinator Music Room) and Frank de Jong (Head Engineer Music Room)

Man nehme Red Bull und Amsterdams berühmten Rotlichtbezirk, fügt großzügig Red Revolver hinzu und eine Prise DJs und gibt am Ende einen Schuss SAE dazu. Was kommt dabei raus?

The Rooms of Red Bull mit dem Slogan: Inspire, Create, Expose.

RoRB ist ein innovatives Projekt, das von den oben genannten Partnern mit dem Ziel ins Leben gerufen wurde, für alle Arten von Künstlern ein kreatives Umfeld zu schaffen. In der Location gibt es drei unterschiedliche Floors: Den „Creation“ Floor des Red Revolver Ateliers, den „Inspiration Room“ mit einem angeschlossenen Radiosender auf der zweiten Ebene und im Erdgeschoss befinden sich der „Exposition Space“, die Party Lounge und der von SAE betriebene „Music Room“, ein Aufnahme- und Produktionsstudio. Der Music Room von SAE ist eine Raum-in-Raum Konstruktion, die speziell hierfür von Mitarbeitern des SAE Institute Amsterdam entwickelt wurde. Für ein temporäres Studio ziemlich großartig wie wir finden. Das Studio ist umfangreich ausgestattet, der Schwerpunkt liegt eindeutig auf elektronischer Musik. Am Wochenende wird daraus jedoch ein vollwertiges Recordingstudio, in dem Bands üben können, um anschließend ihre neuesten Ideen und Songs aufzunehmen. Die Techniker arbeiten hart und sind allesamt Studenten des SAE Institute Amsterdam.

Herz des Studios ist das Tascam DM 4800 Digitalmischpult. Unser Pult hat die optionale Firewire-Karte integriert, die 24 diskrete Audiosignale an einen Mac Pro schickt, wo sie mit Logic Pro 8 weiterverarbeitet werden. Logic bekommt hierbei von einer TC Powercore X8 Karte und einem Focusrite Liquid Mix Hilfe. Im Aufnahmerraum gibt es eine 16 Kanal Stagebox, an der hauptsächlich unsere Røde Mikrofone angeschlossen sind. Erste Wahl sind hier das NTK und das NT 2000. Zusätzlich haben wir noch eine nette Auswahl an Mikrofon-Preamps, die einen Focusrite ISA 430 MkII und einen Liquid 4 Pre beinhaltet. Die Preamps sind eine hochwertigere Alternative zu den Tascam Preamps im Mischpult. Die freien Inputs am Mischpult sind mit unserer großen Sammlung an modernen sowie Vintage Synthesizern und Drumcomputern belegt. Welchen Sound ihr auch immer wollt, wir haben ihn. Das Ganze ist wie eine Tour durch die Geschichte der elektronischen Musik. Dabei reicht die Palette von einem Yamaha SY1 von 1974 bis zu einer MPC 5000 von Akai. Ebenfalls erwähnenswert sind der Oberheim Xpander und die Novation X-Station die sich beide größter Beliebtheit bei den Musikern erfreuen. Mit Komposition und Recording sind unsere Möglichkeiten aber noch lange nicht erschöpft. Wir haben noch einiges Tools mehr, um zu einem perfekten Ergebnis zu kommen: Ein TC Electronics Reverb 4000, ein Finalizer 96K, ein Focusrite Compounder und die internen Effekte der DM 4800 Konsole sorgen dafür, dass die KRK VXT 8 Studiomonitore das Studio mit perfektem Sound beschallen.

Das Studio ist nicht der einzige Ort, an dem ein SAE Team zu finden ist. Joris de Jong, Filmtutor bei SAE hält VJ Workshops, für die er eigenes Material und die Software Resolume verwendet. Marco Antonio Spavetti, ebenfalls SAE Tutor aus dem Electronic Music Producer Fachbereich, veranstaltet Ableton Live Kurse, die vom Ableton Vertrieb Media Satellite unterstützt werden. Für den Logic Workshop heuerte Red Bull den SAE Studenten und Produzenten Bartosz Sztandar an der auch gleichzeitig als Engineer im RoRB Studio arbeitet. Alle angebotenen Workshops behandeln einfaches Basis Wissen sowie spezielle komplexe Fragen rund um das entsprechende Thema.

Unsere Coordinator haben zu allem was bisher im Music Room passiert ist, einen Blog geführt, der unter www.saestudio.com zu finden ist.

Weiter Infos über Rooms of Red Bull sind unter www.roomsofredbull.com zu finden.

SAE Jam Session 2009 vs. 1on1 Freestyle-Battle Tour



Germany's largest Rap contest encounters the largest Freestyle competition! For the seventh time, rappers and crews have the chance to win not only piles of fame, but also to take home awesome prizes. The SAE Jam Session 2009 will find the best live Rap act in Germany and the 1 on 1 Freestyle Battle will find Germany's best Freestyler. Both events will be on tour together for the second time. They will alternate rounds with one round of the Freestyle Battle and the next round a performance by an SAE Jam Session candidate. 30 run-off contests held all over Germany will determine the semifinalists for the SAE Jam Session. From that group, the best will be chosen to compete in the grand final SAE Jam Session 2009. The winner of the Freestyle Battle will qualify directly for the German finals. The SAE Jam Session begins on September 4th in the "Essigfabrik" in Cologne.

What is there to win?

The winner of the SAE Jam Session 2009/2010 will be given the possibility to perform at "Rheinkultur 2010", the largest open-air festival in Germany, and at the "HipHop Kemp" in the Czech Republic. In addition, YAVIDO will pay the costs for a professional video shooting and provide the winner with a Media-Paket worth 10,000 Euros! In addition, the Jam Session winner will receive a weekend studio session in the 301 Studios in Cologne, a scholarship for a five-month SAE short course and other cool prizes.

All infos can be found under www.jamsessions.de and www.out4fame.de/freestylebattle.

Der größte Rap Contest Deutschlands trifft auf den größten Freestyle Wettbewerb! Zum siebten Mal haben Rapper und Crews die Chance, neben einem Haufen Fame auch dicke Preise abzuräumen. Die SAE Jam Session 2009 sucht den besten Rap Live Act Deutschlands und das 1on1 Freestyle Battle sucht Deutschlands besten Freestyler. Zum zweiten Mal werden beide Veranstaltungen gemeinsam auf Tour sein. Immer abwechselnd wird eine Runde des Freestyle-Battles ausgetragen und ein SAE Jam Session Teilnehmer tritt an. Bei 30 Vorentscheiden in der ganzen Bundesrepublik werden die Halbfinalisten ermittelt, aus denen dann die besten ausgewählt werden, die im großen Finale den Sieger der SAE Jam Session 2009 unter sich ausmachen. Die Sieger der Freestyle-Battles qualifizieren sich direkt für das Deutschland Finale. Am 04.09. startet die SAE Jam Session in der Essigfabrik in Köln.

Was gibt es zu gewinnen?

Der Gewinner der SAE Jam Session 2009/2010 bekommt die Möglichkeit, sowohl auf der Rheinkultur 2010, dem größten Open Air Festival Deutschlands, als auch beim HipHop Kemp in Tschechien aufzutreten und wird von YAVIDO mit der Finanzierung eines professionellen Videorechs sowie mit einem Media-Paket im Wert von 10.000 Euro gefördert! Zusätzlich erhalten die Jam Session-Gewinner eine Wochenend Studio Session in den 301 Studios in Köln, ein Stipendium für einen fünfmonatigen SAE Kurs und weitere coole Preise.

Alle Infos gibt es unter www.jamsessions.de und www.out4fame.de/freestylebattle.

The Next Big Thing – Got even Bigger!

Could you be the Next Big Thing? – The word was out on the streets; the hunt was on for Oxfordshire's hottest new unsigned musicians, with a chance to hit the big time on stage alongside Britpop legends Supergrass and Super Furry Animals at the prestigious Wychwood Festival. Sponsored by SAE Oxford and run by the county's radio stations Jack FM and Oxford FM107.9, a chance to win a recording session at SAE's state-of-the-art Oxford studios was also up for grabs. Over 120 demos were received from singers, rappers and bands at the start of the competition, from which 20 of the best were chosen to have one of their tracks professionally recorded in a studio session at SAE Oxford and given airplay on both radio stations as part of the prize. A panel of judges from the music and entertainment industry shortlisted five acts who went on to perform live on stage, head-to-head in front of an audience of over 400 at the O2 Academy in Oxford. SAE London film unit students added to the glamour of the night by shooting a video, assisted by SAE Oxford students in the recording and stage management of the event. The ten-week search for talent ended with the six-piece band Witches being voted the outright winners by the judges on the night, who included SAE Senior Audio Degree Lecturer Ian Wallman. Sandro de Castro, SAE Oxford manager went on stage to receive a Silver Disc from radio station Jack FM, in recognition of SAE's achievements in supporting Oxfordshire's music community with The Next Big Thing competition; he commented "Once we got involved in The Next Big Thing, the whole idea progressed very quickly. We want to help get bands together and foster the already excellent music community in Oxford". And the final verdict from the bands and audience, The Next Big Thing - got even Bigger!

Wirst du der nächste große Star? – Die Nachricht über den „The Next Big Thing“ Wettbewerb verbreitete sich extrem schnell und nach kurzer Zeit war die Suche nach den besten noch nicht unter Vertrag stehenden Musikern der Grafschaft Oxford in vollem Gange. Die Musiker lockte die Aussicht, mit den Britpop Legenden Supergrass und Super Furry Animals auf dem prestigeträchtigen Wychwood Festival die Bühne zu teilen. Der Wettbewerb wurde von SAE Oxford gesponsert und von den lokalen Radiostationen Jack FM und Oxford FM107,9 veranstaltet. Eine Recording Session in den SAE Oxford Studios war ebenfalls zu gewinnen. Zu Beginn des Wettbewerbs wurden von Sängern, Rappern und Bands über 120 Demos eingereicht. Aus diesen Einsendungen wurden die besten 20 Künstler ausgewählt und an das SAE Institute Oxford eingeladen, um jeweils einen Song professionell aufzunehmen. Anschließend wurden die Aufnahmen bei den beiden Radiosendern ausgestrahlt. Eine Jury, besetzt mit Musikfachleuten und Fachleuten aus der Unterhaltungsindustrie, wählte aus den 20 Künstlern 5 aus, die vor 400 Personen in der O2 Academy in Oxford live auftraten. Die Konzerte wurden von SAE Filmstudenten auf Video aufgenommen, während Audiostudenten sich um Tonmitschnitt sowie Bühnentechnik kümmerten. Nach der zehnwöchigen Suche kürte die Jury, in der auch SAE Senior Audio Degree Lecturer Ian Wallman saß, die sechsköpfige Band „Witches“ zum eindeutigen Sieger. SAE Oxford Manager Sandro de Castro wurde an diesem Abend eine Silver Disc vom Radiosender Jack FM überreicht um damit die großen Anstrengungen seitens SAE zu würdigen. Sandro sagte: „Nachdem wir das erste Mal mit der Idee in Berührung kamen, ging anschließend eigentlich alles ganz schnell. Wir wollen dabei Künstlern helfen, sich zusammen zu tun um dadurch die schon exzellente Musiker-Community in Oxford zu fördern. Das schlussendliche Urteil der Bands und des Publikums: "The Next Big Thing - got even Bigger!"



sae alumni award

2009

The SAE Alumni Award Ceremony will take place during the SAE Alumni Convention again this year. It will all happen on the evening of October 15th when the hosts officially announce the winners. Thanks to numerous sponsors, the winners will receive a brand new iMac and a cash prize of 3,000 Euros. The category "SAE Junior Awards" is new this year and is dedicated exclusively to finals projects entered by SAE students. Each of the four winners in this category will get a cash prize of 500 Euros. We would like to thank Apple, Audio Export, Musikmesse, Pro Light & Sound, 301 Group and Eberhard, Raith & Partner for sponsoring this event.

Auch in diesem Jahr findet wieder die Verleihung der SAE Alumni Awards im Rahmen der SAE Alumni Convention statt. Am Abend des 15. Oktober ist es soweit, dann werden die Gewinner feierlich von den Laudatoren bekannt gegeben. Dank zahlreicher Sponsoren können sich die Gewinner wieder über einen nagelneuen iMac und 3.000 Euro in bar freuen. Neu ist dieses Jahr die Kategorie der „SAE Junior Awards“, eine eigene Kategorie nur für Abschlussprojekte von SAE Studenten. Für jeden der vier Gewinner gibt es immerhin noch 500 Euro. An dieser Stelle danken wir Apple, Audio Export, Musikmesse, Pro Light & Sound, 301 Group und Eberhard, Raith & Partner.

Premium Sponsors



Sponsors



SAE-Campus-Team



Eine richtige Entscheidung

Nutzen Sie Ihre Chance – kommen Sie zur TK

Die TK: Gewinner unter den Kassen
Die TK wächst stärker als jede andere Krankenkasse und ist laut Focus Money (Ausgabe 50/2006, 48/2007, 49/2008) Deutschlands beste Krankenkasse.

Zahlreiche Extras: bei der TK schon inklusive
Die TK bietet Ihnen mehr als der Gesetzgeber vorsieht!

Unser Serviceversprechen: persönlich & rund um die Uhr
Im Vergleich der zehn größten Krankenkassen in Deutschland ist die TK in puncto Service die Nummer eins!

Bonusprogramm: jetzt bares Geld sparen
Eigenverantwortung zahlt sich aus: Ab sofort erhalten Sie eine Prämie von der TK.

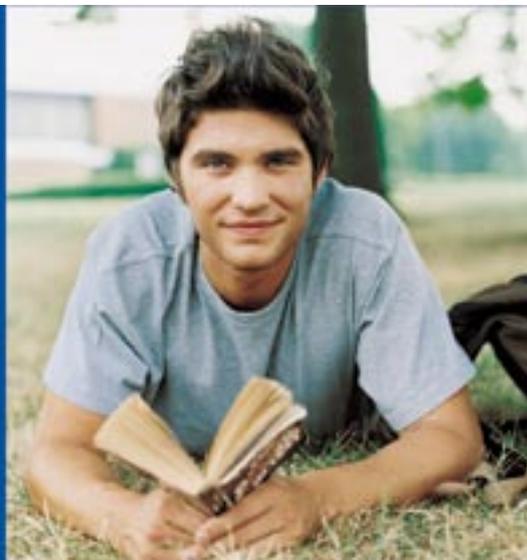
Haben Sie Fragen oder Interesse an einem persönlichen Beratungsgespräch? Dann rufen Sie gleich an, ich freue mich auf Sie!

Ihr Ansprechpartner:
Michael Fratz
Kundenberater
Tel. 030 - 400 44-86 54
Fax 01802 - 001 12 35 07 01
michael.fratz@tk-online.de



Techniker
Krankenkasse
Gesund in die Zukunft

SAE-Campus-Team



Kranken- und pflegeversichert als Fachschüler der sae bei der Techniker Krankenkasse für einen monatlichen Beitrag von 64,66 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
Fax: 01802/001 12 35 07 01

oder direkt auf der 5. ALUMNI CONVENTION vom 15./16. Oktober 2009 an der SAE Berlin



Techniker
Krankenkasse
Gesund in die Zukunft

INDEX OF ADVERTISERS // INSERENTENVERZEICHNIS

Ableton	37
Apple Computers	2
Aubi Plus	79
Audio Pro Heilbronn	29, 45
Brauner Microphone	39
Digital Production (Reed Business)	63
Dosch Design	43
Georg Neumann GmbH	21
Hearsafe	93
Just Music	65
M-Audio/Sound Service	99
Madman	107

Native Instruments	55
Roland	95
SAE Online	108
SM Pro Audio	83
Sommer cable	48, 49, 73, 75
Sound & Recording (MMV)	77
Steinberg	51
Synthax GmbH	11
Tascam/TEAC	81
Techniker Krankenkasse	105
Ultrasone	35
Wacom	69

CONTACT // KONTAKT

Editorial Department

Chris Müller

phone +49.(0)89.189083828

fax +49.(0)89.189083820

email c.mueller@sae.edu

Götz Hannemann

phone +49.(0)89.189083823

fax +49.(0)89.189083820

email g.hannemann@sae.edu

Advertisement

advertising@sae-magazine.com

Web

www.sae-magazine.com

www.sae-magazin.de

IMPRINT // IMPRESSUM

Issue

02/2009

Print Run

53.000

Publisher

SAE Technology Group B.V.

Johan van Hasseltweg 31

1021KN Amsterdam

Netherlands

K.v.K. nr. 33 214 914

BTW NL0078.99.610.B.01

Managing Director

Rüdiger Grieme

Chief Editors

Chris Müller

Götz Hannemann

Editor

Clemens Nagl, 301 Interactive

Art Direction & Layout

Oliver Arlt, 301 Interactive

Image Editing

Romina Teschner, 301 Interactive

Translations

Frank Schneidawind

Azar GbR, 83308 Trostberg

Florian Richter, Studios 301

Stephanie Schneider

Proof Reading

Thomas Kaußen, 301 Interactive

Natalie Warner, Studios 301

Constanze Gatza, Studios 301

Xander Snell, SAE Miami

Print

Strube Druck & Medien oHG

Stimmerswiesen 3

D-34587 Felsberg



SAE Institute, est. 1976, is the world's largest provider of professionals 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



SAE Online is a distance learning institution offering flexible programmes from short courses to Masters. It allows anyone, anywhere in the world to study with SAE.

www.saeonline.com



SAE Institute has established a very active Alumni Association. Our Alumni enjoy many privileges including guest lectures from leading professionals, an active recruitment service and more.

www.sae-alumni.org



301 Group is the commercial media service provider of the SAE Group. In four locations on earth, one produces at absolutely world-class level and its recording, mixing and mastering is appreciated by pop stars all over the world.

www.studios301.com



SAE Corporate Training offers high-end solutions to clients looking for world-class training in the creative media technology field. It tailors specialist training solutions for businesses.

www.saeorporatetraining.com



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 online community mySAE.org is a joint project of SAE Institute and the SAE ALUMNI Association. The mySAE community brings together SAE students, graduates, alumni, and partner companies on one single platform.

www.mysae.org



THE MADMAN

THE MUSICAL

BILL WHITING & TOM MISNER

“THE MADMAN” MIX COMPETITION

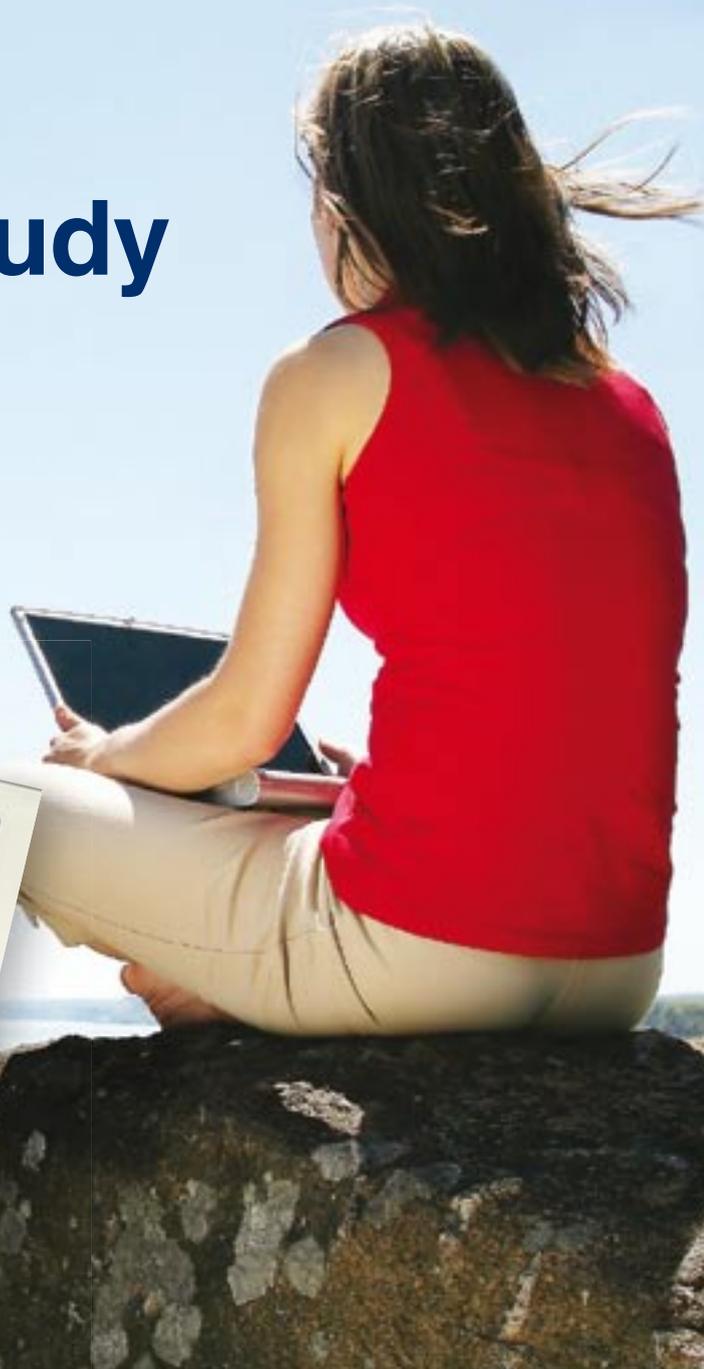
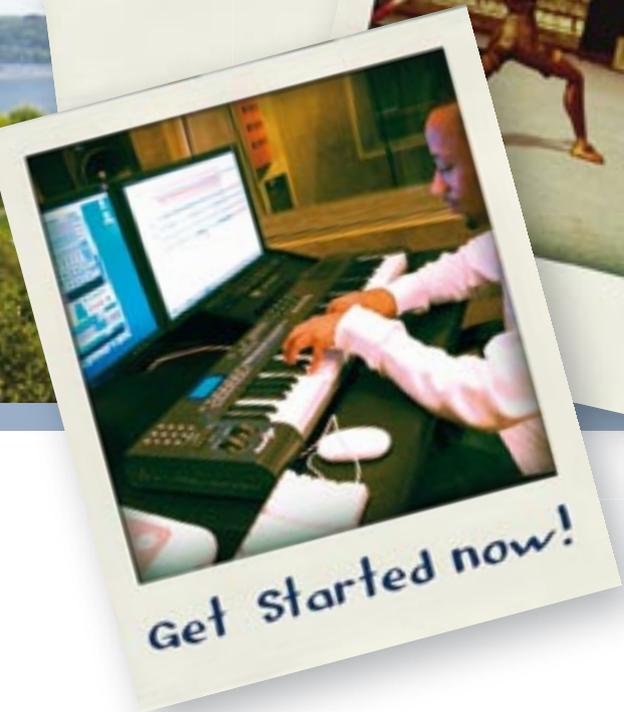
All current SAE Diploma Students have the chance to mix the original recordings of Tom Misner’s very own Rock musical!

The best 5 mixes will be put on the official CD and the winning students will be flown to Australia to visit the Studios 301 in Byron Bay!

- >> Get the files from your local SAE Manager
- >> Create the best mix you ever did
- >> Submit your mix to your local SAE Manager, latest entry date December 31st, 2009
- >> Each manager will choose the 5 best mixes and send them to Byron Bay
- >> Tom and his team will review all CD’s and select the fab 5
- >> These 5 winners will be flown to Australia to visit Studios 301 in Byron Bay and their mixes will be put on the official MADMAN CD

www.madmanthemusical.com

SAEOnline Is Everywhere You Want to Study



SAEOnline: a learning revolution begins

Would you like to study, but can't get the time off work? Select from a wide range of online courses in audio, games, film, animation, creative media or business.

For more information go to
saeonline.com

The bricks and mortar distance learning school

