

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIEN

MAI | JUNI 03|14



## Fokus Bildung

Die neun besten Schulen für Animation und Film

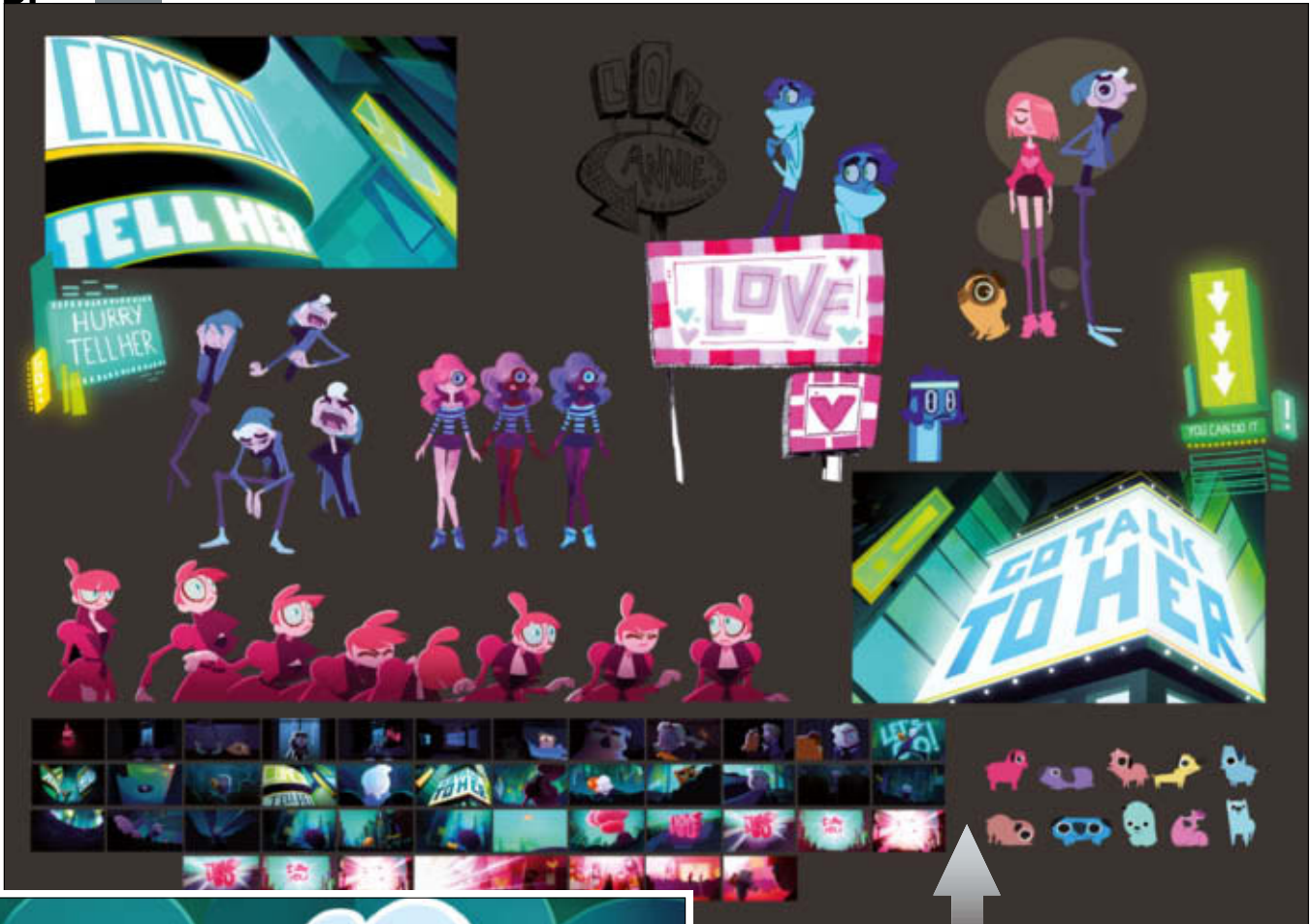
## Die Bücherdiebin

Versteckte Effekte – Rise bringt den LIDAR-Scanner zum Kochen

## V-Ray

Render-Standards für Cinema 4D und 3ds Max





Still und Concept Art aus dem Animationsfilm „Annie“  
(vimeo.com/73928906)

Unweit der Seine und nur einen Katzensprung vom Louvre und Notre-Dame gelegen, befindet sich die renommierte VFX-Schmiede Gobelins L'Ecole de L'Image. Wir fragten nach, warum ein Studium im Herzen von Paris – abgesehen von den kulturellen und kulinarischen Reizen – einen Aufenthalt wert ist.

von Sabine Hatzfeld

## Produit de Paris

Der Name der Schule bezieht sich auf die gleichnamige Metrostation. Diese wiederum ist nach der nahe gelegenen „Manufacture nationale des Gobelins“ benannt, einer Gobelin-Manufaktur, die seit 1607 Tapisseries produziert. Die Schule Gobelins blickt auf eine fast 50-jährige Geschichte zurück und ist vor allem bekannt durch das Animations-Département.

Mittlerweile bietet die Gobelins ein breites Ausbildungsspektrum an, das die Bereiche Fotografie, interaktive und digitale Medien und Computerspiele umfasst. Im Bereich Animated Film Making können Studenten zwischen dem auf vier Jahre

angelegten Studium „Character Animation and Animated Film Making“ und dem spezialisierten, einjährigen Kurs „3D Character Animator“ wählen. Während das mehrjährige Programm Einsteiger zu Profis ausbildet, richtet sich der einjährige Kurs an Fortgeschrittene respektive bereits Berufstätige.

### Finanzierung

Die Kosten für das Vierjahresprogramm betragen 6.500 Euro pro Jahr, der Einjahreskurs schlägt mit 7.800 Euro zu Buche. Oft werden für dieses Programm auch Artists von ihren Firmen an die Gobelins

entsandt. Übernimmt die Firma die Weiterbildung für den Mitarbeiter, muss diese allerdings etwas tiefer in die Tasche greifen und 12.000 Euro für das Jahr investieren. Die Kurskosten sind für in- und ausländische Studenten gleich, eine Extragebühr für die Nutzung des Schulequipments fällt nicht an. Falls man an der Gobelins studieren möchte, muss man allerdings die hohen Lebenshaltungskosten in Paris mit in die Kalkulation einbeziehen.

Als dritte Möglichkeit bietet die Gobelins übrigens auch noch einen Direkteinstieg in das dritte und letzte Jahr des „Character-Animation-and-Animated-Film-Making“-Programms an. Voraussetzung hierfür ist



Still und Concept Art aus dem Animationsfilm „Fol'Amor“

### Sprache und Kurse

Was man in jedem Fall mitbringen muss, sind gute Französischkenntnisse. Alle Studiengänge werden in französischer Sprache

abgehalten, vielleicht ein Grund dafür – obwohl es eine Partnerschaft mit der Filmakademie Baden-Württemberg gibt –, dass bislang so wenige Deutsche dort studieren. Eine Ausnahme bilden die Master Classes und Summer Schools. Diese Kurzprogramme richten sich an fortgeschrittene Studenten und an Profis und werden auf Englisch abgehalten. Einen Überblick hierzu findet man auf der Webseite der Gobelins (auch auf Englisch) unter [www.gobelins.fr/en](http://www.gobelins.fr/en).

Die Gobelins ist zudem an zwei Programmen beteiligt: „Animation Sans Frontières“ richtet sich an frischgebackene Absolventen europäischer VFX-/Animationsschulen. Beteiligt sind neben der Gobelins die Filmakademie Baden-Württemberg, die ungarische Moholy-Nagy University of Art and Design und der Animation Workshop Denmark (mehr dazu in der DP 04/2014). Für 800 Euro können

16 Absolventen jeweils zwei Wochen an jeder dieser Bildungseinrichtungen Kurse belegen, Unterbringung und Verpflegung inklusive. Weitere Infos unter [www.animationsansfrontieres.eu](http://www.animationsansfrontieres.eu). Ähnliches bietet das „TransformatLab“. In diesem EU-geförderten Programm (Media) werden ebenfalls Teilnehmer in Ungarn, Frankreich und – als Drittem im Bunde – an der Universität von South Wales weitergebildet ([www.transformatlab.eu](http://www.transformatlab.eu)).

Ein Blick über die Grenzen hinweg lohnt sich also, und zwar nicht nur in Richtung London, Neuseeland, USA oder Kanada. Was die Gobelins darüber hinaus ihren Studenten zu bieten hat, erklärte uns Moïra Marguin, die Leiterin des Département Cinéma d'Animation.

### DP: Wie ist die Gobelins ausgestattet und mit welchen Softwareherstellern kooperieren Sie?

**Moïra Marguin:** Im Animations-Département haben wir 120 Workstations, in der gesamten Schule sind es um die 600. Dabei arbeiten wir eng mit Autodesk zusammen. Diese Kooperation läuft über das Reca-Netzwerk, in dem die französischen Animationsschulen organisiert sind ([www.reca-animation.com](http://www.reca-animation.com)). Wir streben Kooperationen mit Herstellern an, um vergünstigte

ein Bachelor in Animation oder Berufserfahrung. Die Kosten hierfür sind die gleichen wie im regulären Programm: 6.500 Euro. In allen Fällen hat man mehrere Zahlungsmöglichkeiten: auf einmal, in ein, zwei oder drei Raten oder monatlich.

Falls man die Kosten für ein Studium nicht selbst aufbringen kann oder will, gibt es die Möglichkeit eines Stipendiums. Die Gobelins vergibt zum einen selbst welche – allerdings nur an französische Studenten. Eine Alternative besteht in der Förderung durch den französischen Staat. Da die Absolventen mit einem staatlichen Diplom abschließen, kann man sich auch beim Staat um ein Stipendium bemühen – unabhängig von der Nationalität. Jeweils im März kann man sich für ein Stipendium im Folgejahr bewerben. Weitere Infos unter: [www.gobelins.fr/fi/Guide-pratique-financer-ses-etudes](http://www.gobelins.fr/fi/Guide-pratique-financer-ses-etudes)

hält. Einige französische Studios produzieren sogar Serien und Filme in Blender, und das in guter Qualität. Zwar kostet auch Freeware etwas, wenn man etwa Spenden, Zeit, kostenpflichtige Plug-ins oder die Einrichtung und Betreuung einer Produktionsumgebung dazurechnet. Aber Freeware bedeutet Freiheit. Autodesk ist ja bald das einzige Unternehmen für 3D-Software, da es alle anderen aufkauft. Diese Firma bestimmt also die Art und Weise, wie Sie mit der Software arbeiten müssen oder wann und wie oft Sie Upgrades durchführen müssen. Letzteres ist gerade bei Adobe und seinen Cloud-Lizenzen ein großes Problem für uns. Wir können nicht bei einer älteren Version bleiben, selbst wenn wir das möchten. Denn wir haben eine Menge Plug-ins, die sehr teuer sind. Wenn wir die Software upgraden, müssen wir alle noch einmal kaufen.

#### DP: Woher kommen die Dozenten?

**Moïra Marguin:** Die meisten sind Profis, vornehmlich aus Frankreich, die ihr Spezialwissen unseren Studenten zur Verfügung stellen. Tatsächlich gibt es nur einen Vollzeit-Professor in Animation – Frédéric Nagorny. Wir arbeiten auch eng mit dem Studio MacGuff zusammen, das nicht weit von uns entfernt liegt. Unsere Ausbildung ist aber nicht regional beschränkt, sondern wir haben Kontakte zu Studios weltweit, auch durch unsere Absolventen, und wir organisieren Kurse, die von Profis aus dem Ausland geleitet werden.

#### DP: Veranlassen Sie Erstsemesterwochen?

**Moïra Marguin:** Ja, das machen wir. Die Studenten haben eine Woche lang die Möglichkeit, sich gegenseitig und die Schule kennenzulernen, bevor es richtig losgeht. Dabei ist ein Tag für den leidigen Papierkram reserviert, also für alle Unterlagen, die gerne vergessen werden, wie etwa Sozialversicherungsnummern.

#### DP: Was müssen Bewerber mitbringen?

**Moïra Marguin:** Für das Vierjahresprogramm setzen wir das Baccalauréat, also das Abitur voraus. Die meisten Bewerber haben aber bereits ein bis drei Jahre studiert. Uns sind Zeichenkenntnisse sehr wichtig. Etwa das Zeichnen von Perspektiven, das Anfertigen von Skizzen, das Beherrschen verschiedener Stilrichtungen – das muss sitzen. In der Ausbildung selbst versuchen wir, die Balance zwischen Technik und Kreativität zu finden. Und unsere Studenten sollen zeichnen können, um Geschichten zu erzählen. Es geht nicht darum, nur schöne Bilder zu malen.

#### DP: Wie viele Bewerbungen haben Sie?

**Moïra Marguin:** Für das vierjährige Studium bewerben sich jedes Jahr rund 500 Leute auf 25 Plätze. Bei den anderen Kursen ist es nicht so extrem, aber wir haben in der Regel immer mehr Bewerber als Plätze.



Still und Concept Art aus dem Animationsfilm „Meet Meat“

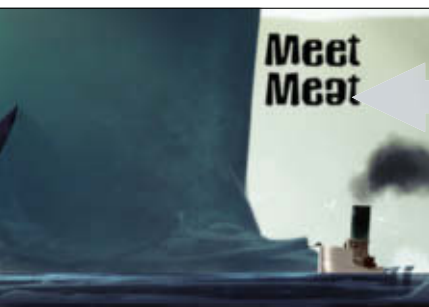
#### DP: Welche Softwarepakete setzen Sie darüber hinaus ein?

**Moïra Marguin:** Die französische 3D-Software 3Dpaint, die Adobe-Programme, also After Effects, Photoshop, Premiere und so weiter, die deutsche Zeichentrick-Software CTP Pro, Dragonframe und ZBrush.

#### DP: Was ist mit Blender?

**Moïra Marguin:** Leider haben wir die Software noch nicht im Programm, aber ich plane, einen Blender-Kurs anzubieten. Meiner Meinung nach sollte man die Möglichkeiten dieses Programms kennen. Zudem finde ich es wichtig, dass man auch andere Ansätze im Blick be-

Still und Concept Art aus dem Animationsfilm „Mysis“ (vimeo.com/73617382)



Education-Lizenzen für die Schule oder auch freie Lizenzen für Studenten zu bekommen. Im Fall von Autodesk ist das allerdings kein exklusiver Vertrag, da die Firma ihr vergünstigtes Lizenzmodell Bildungseinrichtungen weltweit anbietet.



**DP: Ist Stop-Motion auch Teil der Ausbildung?**

**Moïra Marguin:** Nicht direkt, es ist ein Ausbildungsinhalt im Animationsprogramm. Unsere Studenten können aber das Stop-Motion-Studio nutzen. Jeden Donnerstagnachmittag findet während des Semesters der „jeudi créatif“ statt, an dem man frei experimentieren kann. In den Winterferien werden wir einen speziellen Stop-Motion-Workshop anbieten. Er basiert auf einer Kooperation mit einem Museum in Paris, das im April 2015 eine Ausstellung zu diesem Thema plant.

**DP: Wie viele Pflichtpraktika müssen die Studenten absolvieren?**

**Moïra Marguin:** Alle Studenten durchlaufen zwei Praktika, wovon eines im Ausland stattfindet. Die Dauer variiert von einem bis zu drei Monaten. Studenten können beispielsweise zu Disney, Sony Pictures Animation, Psyop oder Blue Sky. Wir haben aber auch Kontakte zu Studios in Japan, wie Toei Animation oder Studio Ghibli, nach Irland, zu den Sojuzmult-Studios in Russland, nach Kroatien, in die Ukraine oder zu Studio Soi in Deutschland, um nur einige zu nennen.

**DP: Welche Hilfestellungen geben Sie bei der Jobsuche?**

**Moïra Marguin:** Wir informieren unsere Studenten zu Fragen in Bezug auf Selbstständigkeit, Steuern et cetera. Konkret veranstalten wir ein Speed-Recruiting in Annecy während des Festivals und laden dazu circa 50 Studios aus aller Welt ein. Nach der Abschlusspräsentation organisieren wir einen Tag der offenen Tür, an dem sich die Studenten den Studios präsentieren können. Wir haben um die 30 Studenten in jedem Abschlussjahrgang und diese finden innerhalb von sechs Monaten einen Job.



Still und Concept Art aus dem Animationsfilm „Spotted“ (vimeo.com/73843734)



**DP: Gibt es jemanden, der sich um die Einreichung bei Festivals kümmert?**

**Moïra Marguin:** Ja, Luce Grosjean, eine ehemalige Studentin. Sie arbeitet jetzt als freischaffende Producerin und betreut mehrere Schulen in Frankreich.

»Wir planen, unser Einjahresprogramm auf Englisch anzubieten.«

Moïra Marguin

Leiterin des Département Cinéma d'Animation

**DP: Wie viele ausländische Studenten sind in den Animationskursen?**


**Moïra Marguin:** Momentan liegt der Anteil der Studenten, die sich speziell für das Vierjahresprogramm bewerben und dafür auch extra Französisch lernen, bei ungefähr 12 Prozent. Studenten aus Deutschland haben

wir momentan nicht, aber natürlich waren schon welche über das Austauschprogramm mit der Filmakademie bei uns – und die wollten gar nicht mehr weg.

**DP: Ein englischsprachiges Programm würde die Sprachbarriere wahrscheinlich verringern.**

**Moïra Marguin:** Ja, wir denken gerade darüber nach, unser Einjahresprogramm auf Englisch anzubieten. Gerade an diesem Kurs nehmen immer mehr Studenten aus dem Ausland teil, dieses Jahr waren es 7 von insgesamt 16 Studenten. Unsere Summer Schools und Master Classes werden aber bereits auf Englisch angeboten. >sha


Anzeige



**VISION 4D**

# CINEMA 4D

## Release 15



**CERTIFIED PARTNER**

- 3D-Software
- Plugins&3D-Objekte
- Schulungs-Center
- Hardware


**Die neue Version 15 mit revolutionären neuen Features!**

- Automatisch verteiltes Rendern im Netz – auch GI-Einzelbilder
- Schnellere Renderings durch Caching und Embree von Intel
- Neues, komplett überarbeitetes Bevel-Tool
- Typografiewerkzeuge jetzt direkt im Editor z.B. für Kerning
- weitere Tools wie Kamerakran, Texturmanager, neues Gras

**Erweiterter Lieferumfang nur bei uns!**

**Bonus-DVD mit Szenen und Tools von Profis für Profis.**

← Bitte rufen Sie uns an oder bestellen Sie online.



ideale Zusammenarbeit mit  
**SPIRIT**

Alte Landstr. 12-14  
85520 Ottobrunn  
Tel.: 089-69708608  
www.vision4d.de