

Digital Film Design Animation / VFX

7

Semester

Vollzeit

Bachelor



MD.H

MEDIADESIGN HOCHSCHULE

STUDIUM DIGITAL FILM DESIGN (B.A.)

1 AUF EINEN BLICK

STARTTERMINE	1. OKTOBER
DAUER	7 SEMESTER
ABSCHLUSS	BACHELOR OF ARTS (B.A.)

1.1 BERUFSPERSPEKTIVEN

Der Studiengang Digital Film Design ist ein praxisorientierter Bachelor-Studiengang, der den Studierenden ein fundiertes, hochspezialisiertes produktionsorientiertes Wissen sowie theoretisches Hintergrundwissen in den Bereichen 2D- und 3D-Animation, Digital Compositing, Visual Effects, Dramaturgie, Filmgestaltung und Filmproduktions-Management vermittelt. In diesem Bachelorstudium werden Basiskenntnisse für eine spätere Arbeit in der audiovisuellen Produktion erworben und über eine umfassende Auseinandersetzung mit spezifischen Methoden und Techniken, die im audiovisuellen Medienbereich mit Schwerpunkt Film eingesetzt werden, spezialisiert. Darüber hinaus werden notwendige Konzeptions- und Entscheidungskompetenzen über die verschiedenen Projektarbeiten, die das Studium flankieren, vermittelt.

Dieser Studiengang spricht junge filminteressierte Menschen an, die aktiv an der visuellen Gestaltung von Filmen und digitalen Filmeffekten beteiligt sein wollen. Es werden eigenständige kreative Arbeitstechniken und die Wege einer erfolgreichen Teamarbeit vermittelt. Die notwendigen theoretischen Kenntnisse werden in Vorlesungs- und Seminarform abgehalten. Alle praktischen Arbeiten werden in Übungen und Projekten vorzugsweise von Dozenten begleitet, die Erfahrungen aus ihren eigenen praktischen Arbeitsfeldern einbringen.

Der/die Digital Film Designer/in im Bereich Animation kann anspruchsvolle 2D- und 3D-Animationen konzipieren und umsetzen. Er/sie kann eigene Konzeptionen mit der für die Anforderungen geeigneten Soft- bzw. Hardware umsetzen, kennt sich mit den Bedingungen des virtuellen Raumes aus und kann reale sowie virtuelle Bildelemente in filmischen Anforderungen zusammenführen. Die umfassenden Kenntnisse filmischer Möglichkeiten ermöglicht es dem/der Digital Film Designer/in auch eigene Animationsfilme zu erstellen und sich künstlerisch zu entfalten.

Im Bereich VFX beteiligen sich Digital Film Designer/innen an der Konzeption Visueller Effekte in der Preproduction, sie betreuen am Filmset die Konzeptionsumsetzung Visueller Effekte und bearbeiten Visuelle Effekte in der Postproduction. Seine/ihre Sicherheit in visueller Gestaltung in Verbindung mit profundem Filmwissen, die praktische Erfahrung im Umgang mit State-of-the-Art Technologien und seine/ihre Sensibilität für die Anliegen der Filmemacher zeichnen die Digital Film Designer/innen aus. Mit Theorie und Praxis der analogen und digitalen Filmbearbeitung bestens vertraut, analysieren sie die Problemstellungen Visueller Effekte und bear-

beitet diese mit geeigneter Technologie.

Die gestalterischen Stärken der Absolventen und Absolventinnen liegen in der Fähigkeit, visuelle Trends und Styles wahrzunehmen, zu bewerten, weiterzuentwickeln und neu entwickeln.

Ihre Tätigkeitsfelder finden sich in Video- und Filmstudios, in Produktions- und Postproduktionsgesellschaften, in VFX-Dienstleistungsunternehmen, aber auch in Multimedia- und Werbeagenturen sowie bei Gamesproduzenten. Ihre Berufsziele können sein: Digital Composer, 3D-Modeller, Texturing-Shading-Artist, 3D-Animator, Lighting-Artist, Rigging-Artist, Previs-Artist, VFX-Coordinator, VFX-Producer, Set-Supervisor, Postproduction-Coordinator.

1.2 ZULASSUNGSVORAUSSETZUNG

Zulassung ist die allgemeine Hochschulreife, die Fachhochschulreife oder ein als gleichwertig anerkannter Abschluss. Studieren ohne Abitur ist gem. § 11 BerlHG durch die fachgebundene Studienberechtigung möglich. Ferner sollten Sie ein hohes Maß an Kreativität, Einfallsreichtum in der Umsetzung, die Bereitschaft viel Zeit zu investieren und sich neuen persönlichen Herausforderungen zu stellen, mitbringen. Sie haben ein großes Interesse an filmischen und audiovisuellen Medien.

1.3 BEWERBUNGSVERFAHREN

Eine ausführliche Bewerbung (inklusive Abschlusszeugnissen und tabellarischem Lebenslauf mit Lichtbild), ein persönliches Gespräch sowie die Teilnahme an einem Eingangstest entscheiden über die Aufnahme. Zusätzlich sind freie Arbeitsproben vorzulegen.

1.4 AUFBAU DES STUDIUMS

Das Studium umfasst 7 Semester (Regelstudienzeit). Der Studiengang gliedert sich in den Kernbereich und das Praxissemester (Praktikum).

Das 5. oder 6. Semester ist ein Praxissemester.

Das 7. Semester endet im Rahmen der Bachelorphase mit der Abschluss-Prüfung (Abschlussarbeit).

1.5 STUDIENGEBÜHREN

Monatliche Studiengebühr Berlin	650,00 EUR*
Monatliche Studiengebühr Düsseldorf München	800,00 EUR*
Anmeldegebühr	490,00 EUR
Bachelor - Prüfungsgebühr	1050,00 EUR

* Wird eine Vorauszahlungsvariante gewählt (semesterweise, jährlich, komplett) reduzieren sich die Studiengebühren um bis zu 5 %.

2 STUDIENZIEL

Die Fachgebiete des Studiengangs wurden so zusammengestellt, dass die Studierenden solide gestalterische, softwaretechnische, technologische und managementorientierte Kompetenzen erwerben, auf deren Basis sie die vielfältigen beruflichen Anforderungen, die an Animations-, Visualisierungs- und VFX-Spezialisten gestellt werden, meistern können.

Folgende Fachgebiete sind im Studiengang enthalten:

- 1 Studium Generale (Interdisziplinäre Aspekte, Branchenkompetenzen)
- 2 Gestaltung (Gestaltungsgrundlagen, Zeichnen)
- 3 Filmgestaltung und Inszenierung (Kamera- und Lichtkomposition, Compositing, Filmanalyse)
- 4 Computergrafik (VFX Historie, Modeling, Shading, Rendering)
- 5 Animation (Character Animation)
- 6 Immersive Medien
- 7 Projekte (mind. 4 große Projekte)
- 8 Praxissemester
- 9 Bachelor-Abschluss

2.1 SEMESTER 1

GRUNDLAGEN DER GESTALTUNG, EINFÜHRUNG IN DIE DIGITALE BILDVERARBEITUNG UND COMPUTERGRAFIK

Die Studierenden lernen und erarbeiten sich wichtige Gestaltungsgrundlagen aus den Bereichen Visualisierung, Typografie, digitale Bildbearbeitung, layer-basiertes Compositing und der Fotografie. Besonders intensiv beschäftigen sie sich mit der Zeichentheorie, der Farb- und Formlehre und mit dem perspektivischen Zeichnen. Neben den praxisorientierten Inhalten befassen sie sich mit allgemeinen theoretischen Grundlagen des wissenschaftlichen Arbeitens, der Computergrafik und der Video- und Lichttechnik. In den geforderten Einzel- und Gruppenabgaben lernen die Studierenden die Grundlagen des Selbst- und des Teammanagements. Ferner sammeln sie erste praktische Erfahrungen im 3D Programm zu den Themen Modeling, Shading, Texturing, Animation, Lighting und Rendering.

2.2 SEMESTER 2

ERWEITERTE GRUNDLAGEN DER DREIDIMENSIONALEN GESTALTUNG UND GRUNDLAGEN DER DRAMATURGIE

In diesem Semester lernen die Studierenden weitere wichtige Methoden und Arbeitsschritte im 3D Programm. Als Alternative zum layer-basierten Compositing erhalten die Studierenden eine Einführung in das node-basierte Compositing. Den ersten Schritt Richtung Dramaturgie und Inszenierung gehen die Studierenden im Modul Zeichnen I (Storyboarding und Storytelling), in dem die Grundmuster verschiedener Erzählstrukturen für Kurzfilme und Techniken für die Herstellung eines aussagekräftigen Storyboards vermittelt werden. Am Ende des Semesters arbeiten die Studierenden ausschließlich an ihrem Solofilmprojekt.

2.3 SEMESTER 3

GRUNDLAGENVERTIEFUNG

Die Studierenden vertiefen bereits gelernte Grundlagen und erweitern Ihre Fähigkeiten um die Bereiche 3D Sculpting auf Basis einer 2D Vorlage, Matchmoving und Look Development. In den Modulen Look Development/3D Tracking und Character Animation 1 wird ein besonderer Fokus auf die Entwicklung unterschiedlicher Looks (von Cartoon bis zum Fotorealismus) und der Character Animation gelegt.

In dem Gruppenprojekt am Ende des Semesters üben die Studierenden, ihre Fähigkeiten in die Gruppe mit einzubringen und ihre Teamkompetenz weiter auszubauen. Die Grundlagen dafür werden in der Vorlesung Projektmanagement gelegt. Die Gruppengröße beläuft sich in der Regel auf 2-3 Personen pro Projektgruppe.

2.4 SEMESTER 4

GRUNDLAGENVERTIEFUNG

Neben weiteren Vertiefungen in der 3D Animation und Simulation, lernen die Studierenden mit Houdini, eine zweite 3D Software kennen. Mit Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) kommen neue Technologien auf die Studierenden zu, um ihr Fachwissen entsprechend erweitern zu können.

In der Vorlesung Filmanalyse besprechen die Studierenden die Spezifika der unterschiedlichen Filmgenres und analysieren Filme nach ihren Erzählmustern, der Montage und ihren Besonderheiten. Die Anforderungen an technische Animationen, wie z. B. Maschinen und eine Einführung in die Scriptsprache Python in Bezug auf das Rigging, ist ebenfalls Bestandteil des 4. Semesters.

Im Gruppenprojekt am Ende des Semesters können die Studierenden ihre konzeptionellen und praktischen Fähigkeiten weiter stärken. Die Gruppengröße beläuft sich in der Regel auf 3-4 Personen pro Projektgruppe.

2.5 SEMESTER 5 (ODER 6)

GRUNDLAGENVERTIEFUNG, IMMERSIVE MEDIEN

Der Fokus liegt in diesem Semester auf den immersiven Medien (360°, Virtual Reality, und Games) und der fortgeschrittenen Character Animation. Die erlernten Grundlagen und Vertiefungen werden auf die immersiven Medien angewendet und entsprechend vertieft. Im Modul VFX in der Praxis III wird der Schwerpunkt auf die Interaktionen zwischen Real und CGI. Zusätzlich findet eine Vertiefung in prozeduralen Arbeitstechniken in Houdini statt.

Auch dieses Semester wird mit Gruppenprojekten abgeschlossen, in welchen darauf geachtet wird, dass die Projekte den aktuellen Anforderungen einer professionellen Animations- und VFX- oder AR/VR-Produktion gerecht werden.

2.6 SEMESTER 6 (ODER 5)

PRAXISSEMESTER

Im Praxissemester arbeiten die Studierenden mindestens 20 Wochen Vollzeit in einem Unternehmen der Animation- oder VFX-Branche. Bei der Suche, der Auswahl und dem Bewerben bei den potenziellen Arbeitgebern

bekommen die Studierenden aktive Unterstützung vom Karriereservice der Mediadesign Hochschule. Gelernte Grundlagen können in realen Projekten zum Einsatz kommen. Die Studierenden können im Praktikum ihre Vorlieben weiter kennen lernen und sich hier bereits Gedanken zu möglichen Themen ihrer Bachelorthesis machen. In einer schriftlichen Facharbeit und einer Präsentation (Kolloquium) dokumentieren und berichten die Studierenden über ihre Tätigkeitsschwerpunkte während des Praxissemesters.

2.7 SEMESTER 7

BACHELOR THESIS (BACHELOR OF ARTS)

Der Schwerpunkt im Abschlussemester liegt auf der Erstellung der Bachelorarbeit, welche aus zwei Komponenten besteht. In einem schriftlichen, theoretischen Teil wird eine selbst gewählte Problematik analysiert, der Problemfokus eingegrenzt und mögliche Lösungsvorschläge fundiert vorbereitet. Dieser Teil ist eher wissenschaftlich untersuchend orientiert und zeigt die Fähigkeit der Studierenden als zukünftige Animations- und VFX- Spezialisten, problemorientiert und innovativ zu arbeiten. Der praktische Teil zeigt den für den Problemfokus am geeignetsten erarbeiteten Lösungsvorschlag und dokumentiert den gestalterischen Weg und seine Variationen.

Als Alternative können die Studierenden auch einen Abschlussfilm erstellen. Die Art der Herstellung und die genutzten Workflows in der Produktion, müssen dabei in einem schriftlichen Teil dokumentiert und beschrieben werden. Im Kolloquium präsentieren und verteidigen die Studierenden ihre Bachelorarbeit.

Ergänzende Themen dieses Semesters sind Unternehmensgründung und Forschung in der Computergrafik. In den Case Studies beschäftigen sich die Studierenden mit möglichen Bachelorthemen und bereiten diese als Übung zur eigentlichen Bachelorarbeit entsprechend wissenschaftlich vor.

3 CURRICULUM

1. SEMESTER	
STUDIUM GENERALE	- WISSENSCHAFTLICHES ARBEITEN
GESTALTUNG	- VISUALISIERUNG - TYPOGRAFIE
FILMGESTALTUNG UND INSZENIERUNG	- VIDEO-, LICHTTECHNIK, LAYER-BASIERTES COMPOSITING
COMPUTERGRAFIK	- GRUNDLAGEN DER COMPUTERGRAFIK, VFX HISTORIE I - MODELLIERUNG, SHADING, RENDERING
2. SEMESTER	
GESTALTUNG	- ZEICHNEN I (STORYBOARDING)
FILMGESTALTUNG UND INSZENIERUNG	- KAMERA, LICHTKOMPOSITION, MONTAGETECHNIKEN - NODEBASIERTES COMPOSITING
COMPUTERGRAFIK	- CHARACTER (MODELING, RIGGING, ANIMATION)
PROJEKTE	- PROJEKT I
3. SEMESTER	
STUDIUM GENERALE	- PROJEKTMANAGEMENT
GESTALTUNG	- ZEICHNEN II (CHARACTER DESIGN, SCULPTING)
FILMGESTALTUNG UND INSZENIERUNG	- LOOK DEVELOPMENT - 2D/3D TRACKING
ANIMATION	- CHARACTER ANIMATION I
PROJEKTE	- PROJEKT II
4. SEMESTER	
FILMGESTALTUNG UND INSZENIERUNG	- FILMANALYSE
COMPUTERGRAFIK	- EINFÜHRUNG IN SIMULATION UND PROZEDURALE ARBEITSTECHNIKEN
ANIMATION	- TECHNISCHE ANIMATION
IMMERSIVE MEDIEN	- EINFÜHRUNG VR/AR
PROJEKTE	- PROJEKT III

5. SEMESTER ODER 6. SEMESTER

FILMGESTALTUNG UND INSZENIERUNG	- 360 GRAD FILM UND VIRTUAL REALITY
COMPUTERGRAFIK	- FX UND VERTIEFUNG IN PROZEDURALE ARBEITSTECHNIKEN
ANIMATION	- CHARACTER ANIMATION II
IMMERSIVE MEDIEN	- CG FOR GAMES, GAME ENGINES
PROJEKTE	- PROJEKT IV

6. SEMESTER ODER 5. SEMESTER

PRAXISSEMESTER	- PRAXISSEMESTER UND PRÄSENTATION
----------------	-----------------------------------

7. SEMESTER

STUDIUM GENERALE	- UNTERNEHMENSFÜHRUNG
COMPUTERGRAFIK	- FORSCHUNG IN DER COMPUTERGRAFIK
PROJEKTE	- CASE STUDIES
BACHELOR-ABSCHLUSS	- ABSCHLUSSARBEIT UND KOLLOQUIUM

I

HOCHSCHULSTANDORTE

MEDIADDESIGN HOCHSCHULE
FÜR DESIGN UND INFORMATIK GMBH

- PRIVATE HOCHSCHULE
- STAATLICH ANERKANNT

ZENTRALE NUMMER FÜR ALLE HOCHSCHULSTANDORTE:
089 | 450 605 44

HOCHSCHULSTANDORT	ANSPRECHPARTNER
FRANKLINSTR. 28-29 10587 BERLIN T 030 399 266 - 0 F - 15 info-ber@mediadesign.de	YVONNE HEINICKE Y.HEINICKE@MEDIADDESIGN.DE HERMANN FURIN H.FURIN@MEDIADDESIGN.DE
CLAUDIUS-KELLER-STR. 7 81669 MÜNCHEN T 089 450 605 - 0 F - 17 info-muc@mediadesign.de	STEFANIE FRELKE S.FRELKE@MEDIADDESIGN.DE JANA HILLER J.HILLER@MEDIADDESIGN.DE STEFANIE MEIER S.MEIER@MEDIADDESIGN.DE
WERDENER STR. 4 40227 DÜSSELDORF T 0211 179 393 - 0 F - 17 info-dus@mediadesign.de	SOO SEUN AN S.AN@MEDIADDESIGN.DE KIMBERLY DOUANGDARA K.DOUANGDARA@MEDIADDESIGN.DE ALEXANDRA NAUEN A.NAUEN@MEDIADDESIGN.DE