

designschule münchen goes **fmx 2010**

15. Jubiläum der FMX 2010



FMX2010

Impressionen:

FMX - Internationale Konferenz
für Animation, Effekte, Spiele und
Interaktive Medien in Stuttgart

<http://www.fmx.de/videos.E.932.html>

<http://www.awntv.com/channel/fmx>

O-TÖNE

FMX 2010 von Judith Börner/ G2C



Rigging, Shading, Texture, Animation, Compositing, Modelling, Character Design. Nicht zu vergessen: Concept & Storyboard! Ältere Japaner in Anzug & Krawatte (oder sind's Chinesen? Koreaner?), Männer mit wallendem silbergrauen Haar in schickem Hemd, mit lässigem Auftreten und erfahrenerm Blick (Der hat bestimmt was mit großem Kino zu tun!). Noch mehr Männer in schwarzen Anzügen & Laptop, eine Frau mit Laptop, junge Leute mit Dreads und Lederjacke, teilweise in Gruppen unterwegs (auch Schulklassen?), spanischsprechende, englischsprechende, telefonierende, auf- und abgehende, ein Bierchen Trinkende, rauchende, nasse Leute mit Regenschirm vom Hotel Maritim in der Hand...

Es war das ideale Wetter zum „Fernsehen“! Zum Beispiel: **Making of Avatar, Ironman, Batman, Shutter Island** (alles gefaket! Bluescreen, Greenscreen! Haben die Schauspieler da überhaupt noch Spaß am Schauspielern??) Disney Animation Studios, Pixar,... Ein 3-D-Artist, der ein kleines rotes Viereck



FMX

- ↳ Lehrreich (⊕) Organisation (⊕)
- ↳ sinnvoll (⊕) Hotel (⊖)
- ↳ Spaß (⊕) viele Leute zum Ansehen (⊕)
- ↳ tolle Eindrücke (⊕)
- ↳ viel neues (⊕)
- ↳ toll für jeden der mehr als 15
- ↳ lernen möchte, auch wenn man nicht im Film will...
- ↳ unbedingt Schul-Stand!!



die Evaluation auf der Rückfahrt !!

FMX

- + Echtzeit-Party
- + Disney Showcase, Screenings
- + Art Direction of Batman Arkham Asylum
- + Animation of where the wild things are
- + Hotel (Urbanstr.)
- viel unverständliche Technik (eher für Insider, Leute mit Animationshintergrund)
- sehr enges Programm (man möchte sich immer viele Sachen gleichzeitig anschauen)
- China: Cultural revolution → scheiße

zum Leben erweckt, indem er es laufen lässt: cool laufen, hastig laufen, traurig laufen, vorsichtig laufen, verliebt laufen! Seine Aufgabe war es dabei herauszufinden, welche Bewegungen das Viereck mindestens machen muss, damit es beim Betrachter glaubhaft z.B. „traurig“ überkommt.

Anschaubarer wird es beim menschlichen Gesicht, er zeigt uns verschiedene Mimiken eines animierten Gesichts, die er programmiert hat. Da ein Rechner alle 200 Gesichtsmuskeln, die ein Gesicht bei z.B. einem Lächeln verzieht, nicht berechnen kann oder es käme nur ein Lächeln in Zeitlupe heraus, hat der 3-D-Artist studiert, welche die „Key-Muskeln“ für ein Lächeln sind, damit es als solches wahrgenommen wird.

Fand ich sehr interessant, da es mein Klischee, Animationsartisten würden ihr Leben vor dem Mac verbringen, angeknackst hat. Dieser Professor musste die Wahrnehmung der Menschen studieren, sowie ihre Bewegungen, Gestiken & Mimiken. Vielleicht verbringt er nur sein halbes Leben vor dem Mac. ;)

Ein anderer Professor (es gab auch weibliche Professoren, aber eindeutig in der Minderheit) hat

ebenfalls einen Vortrag über virtuelle Roboter gehalten und die These aufgestellt, dass es bereits Roboter vom Menschen gibt, die man erst nach 7 Sekunden als solche erkennt.

Allerdings gab es auch **Projekte von „Anfängern“** zu sehen, am Freitag haben Schüler diverser Medien- und Film-schulen ihre Diplomarbeiten vorgestellt. Sehr interessant waren auch die Screenings, wo's eine Reihe von animierten Kurzfilmen zu sehen gab, die inhaltlich und technisch echt der Hammer waren!!

Was gibt's sonst noch zu sagen?
In Stuttgart gibt's gute Brezen!

organisation: ++

- hätten früher losfahren
sollen aber am Montag schon

- wir hätten nicht gleich am ersten
Tag zusammen essen müssen, da
hätte ich noch genug essen dabei
(bzw extra mitgenommen)

Dreis: ++ sonst Super Food etc

Hotel: ++

Flux: + + + + ...

bin total begeistert

war zuerst überfordert mit dem

Plan, habe aber auch im Internet
schon recherchiert (+)

und als ich dann den Dreh

raus habe bin ich meinen eigenen
weg gegangen und hab ~~das~~ das
telle Sachen gesehen

... total inspirierend

• Kurzfilme waren super (in der
früh und am schluss immer)

• "How to train our dragon" von

Simon Otto hat mich richtig

tief berührt! Der Typ hat das
super verstanden
(obwohl ich den Film nicht kannte)

• organig eggats von Joseph

Richard (Masterclasses)

↳ total super Typ, sehr
inspirierend

→ Man muss rechtzeitig bei
den guten Sachen sein ...

nächstes Jahr auf jeden fall

normal?? aber alle

4 Tage? mit ~~ke~~ eigenem

Messstand :)) ++

f f f = sehr inspirierend
spaßig

FMX IM- PRESSIO- NEN

von Magdalena Wolf / G2C

G2c wer will mit zur FMX? Im gleichen Atemzug zu dieser Frage stellt sich mir auch eine: Was will ein Kommunikationsdesigner auf einer Messe für 3D, Animation und Game Design?

Wie es meiner beruflich angeborenen Neugier jedoch entspricht fahre ich mit. Ich wühle mich durch das Programm und meine Neugier und mein Interesse wachsen.

3 Tage verbringen wir fast ausschließlich auf der Konferenz. Wir sehen Screenings animierter Kurzfilme, Schulen glänzen mit kreativen Diplomarbeiten neben Making Offs riesiger Produktionen wie Avatar oder The Wild Things. Mal ganz abgesehen von Game Design und der technischen Seite dieser ganzen großen oder kleinen Produktionen... Ich tauche in eine neue Welt ein, die sich mir innerhalb von drei Tagen von allen Seiten präsentiert!

Und mit jedem Tag wächst mein Interesse und Begeisterung für Bewegtbild mehr!

Mit einer Begeisterungswelle schwimmen wir gefüllt mit neuen Ideen und voller Tatendrang nach Hause. **Meine Ideenschatzkammern sind gefüllt bis oben hin!** Und ist das nicht das wichtigste für einen Kommunikationsdesigner !?

Und dies war nun nur ein kleiner Einblick in drei inspirierende, beeindruckende Tage! Im Zweifel immer mitfahren, auf der FMX erwartet einen mehr als man zunächst meint!

Und ein riesiges Dankeschön an Frau Stark welche uns die Reise in eine „neue unbekante Welt“ ermöglicht hat!

+

- es war sehr schön, mal über den Tellerand schauen zu können
- sehr gut um sein Netzwerk zu vergrößern und neue Kontakte zu knüpfen
- Super auch, dass man die Möglichkeit hat sein Portfolio zu zeigen und Feedback zu bekommen.
- viele neue Inspirationen durch die genialen Ideen bei den animierten Kurzfilmen
- man kann sein Englisch aufbessern
- es gibt auch eine Designbibliothek, da kann man schön schmökern
- gibt es eine Designbibliothek in München? (Rhetorische Frage)
- Wir bräuchten mehr Lesestoff (Magazines, Bücher, etc.) für Graphic Designer (sowie in Webdesign, Animation)
- Es war sehr schön zu sehen was die aus der Branche machen, bei Workshop mitzumachen & ~~saal~~ ~~etc~~ Neukontakte aufbauen



Open Air - Kino fällt ins Wasser

Pralle Informationen in Tüten



von Carina Huber / G2C

- + Einblicke in andere Berufsgruppen (Animation, Filmemachen)
- + Lernen, was man überhaupt alles machen kann und dass es nicht so weit weg ist, wie ich es mir vorgestellt habe. (neue Möglichkeiten)
- + international anerkannte Schulen haben sich vorgestellt, Orientierung für Zukunft neue Türen haben sich fürs Berufsleben geöffnet
- + Motivationsgewinnung, Inspiration: Lust, auch etwas großes Kreatives zu schaffen
- + Gleichgesinnte finden, Kontakte knüpfen international
- + Präsentationstechniken abgucken
- + Stärkung der Klassengemeinschaft, Aufbau eines vertrauten Verhältnisses zu den Mitschülern und Lehrern
- Vorträge auf Englisch
- Wetter ;)
- zu kurz da gewesen
- konnten mit den Themen, die präsentiert wurden, nicht mitreden, da wir eine ganz andere Ecke im Geschäft bedienen (Konzept, Produktentwicklung)
- nähere Informationen im Vorab

Ich würde nächstes Jahr wieder hinfahren. Da ich nächstes Jahr hier meinen Abschluss mache, kann ich dort nochmal gute Kontakte knüpfen und mich mit den Schulen intensiver auseinandersetzen.

Außerdem ist es ganz wichtig, zu sehen, welche Wege ich überhaupt einschlagen kann, nach dieser Ausbildung.

Jetzt nach der FMX spiele ich mit dem Gedanken, auch in die Animations-Branche zu gehen und suche Kontakt zu den Schulen, die für mich in Frage kommen.

FMX
2010

⊕ Zusammen essen bei Orlando (danke für die Organisation!)

- ⊕ "Eyes and Ears" (Friday) Junior Showcase
↳ Man hat einen Einblick in die Produktion eines kurzen Animationsfilms bekommen, welcher von "Anfängern" gemacht wurde.
- ⊖ oft nur Bahnhof verstanden, zu nerdig, zu technisch, viele Themen waren dadurch uninteressant
- ⊕ Teilweise gute englischsprachige Redner, hat Spaß gemacht zuzuhören (internationales Feeling)

FMX 2010

+

Die FMX bot mir die Möglichkeit in eine eher unbekannte Welt der Filme, Animation etc einzutauchen. Gerade die Screenings und Vorträge der "low-budget" Filme der Vorstellung der Diplomarbeiten (Ears & Eyes on Europe) waren sehr inspirierend und zeigen was für riesige Möglichkeiten sich neben Disney und Co. wirklichem lassen. Inspiriert, voller neuer Ideen und die Lust was neues auszuprobieren fahre ich wieder nach Hause - PRG5T

Presse-Information Nr. 2 FMX 2010

15th Conference on Animation, Effects, Games and Interactive Media - 4. bis 7. Mai 2010

Top Themen und internationale Experten im Programm Stuttgart/Ludwigsburg. Die größte und wichtigste europäische Konferenz rund um digitales Entertainment und Visualisierung bietet ein hochkarätiges Programm: Im Fokus stehen die neuen Entwicklungen aus den Bereichen 3D Stereo, Hybridfilm und Virtual Humans.

Mittlerweile ist klar: 3D hat sich auf breiter Fläche durchgesetzt und schickt sich an, zur Basis-Technologie für alle Arten und Genres der digitaler Bilderzeugung zu werden.

Der Einsatz von 3D Stereo in etlichen neuen A-Produktionen Hollywoods lässt mitunter vergessen, dass Stereoskopie viel mehr ist als bloß ein spektakuläres Stilmittel für Kinofilme.

FMX Recruiting:

globale Chancen für junge Talente
Die FMX hat sich von Anfang an für den Nachwuchs stark gemacht. Schon seit einigen Jahren beschränkt sie sich dabei nicht nur auf die Vermittlung von Wissen. Mittlerweile zählt sie zu den wichtigsten Jobbörsen für den CGI-Nachwuchs in Europa. Mit Präsentationen und im direkten Einzelgespräch suchen Weltfirmen auf der FMX nach Verstärkung für ihre Teams. Mit dabei: Animal Logic, Black Rock Studio, Cinesite, Double Negative, Framestore, Pixomondo, ScanlineVFX und RTT, und einige sind sogar die vollen 4 Tage der FMX vor Ort.



Auf Wiedersehen im nächsten Jahr . . .

vielleicht mit eigenem Stand?



Essen bei Orlando



Die legendäre FMX - Party

