

2021

ISSN 1433-2620 > 25. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von Pixeltown GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

3

DIGITAL
PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03:2021



Ausbildung

18 Unis im Überblick –
für alle was dabei!

Cooler Tools

ZBrush, Nuke, Flame,
Decal Placer, Reaper

Neue Helfer

MainConcept, Ohm.Rent,
Particle Illusion ...

... und neu?

Mass Effect, Snyder Cut,
Hausen und mehr

VFX-Kader statt Kasernenton?

Das Studienangebot der Fachhochschule Ansbach kreist um vier Bereiche: Wirtschaft, Technik, Naturwissenschaften und – endlich! – die Medien. Ansbach ist eine vergleichsweise junge Schule, denn erst 1996 wurde sie gegründet und steht seither auf einem ehemaligen Kasernengelände. Die Kriegsmaschinerie wurde niedergelegt, und jetzt ist der einzige Ort, an dem es knallt, der Kopf der Studierenden. Vor allem, wenn die Abgabefrist der Hausarbeit heraufzieht.

von Patrick Poti

Auf gehts ins Frankenland! Wer seine studentischen Sturm- und Drang-Jahre in Mittelfranken verbringen und leidenschaftlich etwas mit Medien machen möchte, der packt seine sieben Sachen, sattelt den Regionalexpress und guckt sich an, was die Hochschule für angewandte Wissenschaften Ansbach zu bieten hat. Los geht die Reise ...

Auf dem Campus Ansbach steht sie: die rote Stahlplastik Poseidon.

Das VIS-Studium

Eine Aufnahmeprüfung müsst ihr nicht über euch ergehen lassen. Einer der Studierenden meinte zu uns, die Hürde, sich bei der Hochschule Ansbach um einen Studienplatz zu bewerben, sei verhältnismäßig gering – der Numerus clausus sei nahezu irrelevant. Potenzielle VIS-Studierende sollten auf jeden Fall mitbringen: gestalterisches Talent und Lust auf Wissensvermittlung.

Der Unterricht an der Hochschule Ansbach ähnelt eher Seminaren oder Tutorien als Frontalvorlesungen. Die Dozenten hängen die Theorie meistens an Praxisbeispielen auf. Eine Präsenzpflicht besteht nicht. Die meisten Module gehen mit kleineren Hausaufgaben und Prüfungen einher, meistens in Form von Projektarbeiten. Bei den Projekten soll vor allem – unter Dozentenanleitung – der Praxisbezug gefestigt werden.

Unsere kleine Renderfarm

Für das VIS-Studium ist ein eigener Laptop ratsam – und Adobe CC in der Educational-Version. Für den 3D-Bereich gibt es kostenlose Educational-Versionen der verwendeten Software. Folgendes technisches Spielzeug erwartet euch: das 3D-Labor mit Bluescreenstudio, VR-/AR-Equipment, 3D-Druck und einem Motion-Capture-System. Daneben gibt es CPU- und GPU-basierte Renderfarmen und mehrere Rechnerpools. Per Fernzugang arbeitet ihr – gerade in Corona-Zeiten eine dankbare Lösung – mit der

fakultätseigenen Renderfarm oder dem Texturen-Server. Oder ihr leiht euch E-Books aus der Hochschulbibliothek. Daneben greift ihr auf den kostenlosen Cloud-Speicher FAUbox zu.

„Bildung“ kommt von „Bildschirm“?

In den ersten zwei Semestern ist Grundstudium angesagt. Dabei erhaltet ihr einen Überblick über Grafikdesign, Zeichnen, 3D-Design, Animation, Film, Fotografie, Programmieren und Interface- & User-Experience-Design.

Im dritten und vierten Semester müsst ihr aus einem von insgesamt sechs Spezialisierungsbereichen auswählen, darunter 3D-Visualisierung, CGI, Game Design, interaktive Anwendungen, Gestaltung für Web oder Mobile sowie das Zweiergespann Virtual und Augmented Reality. Daneben müsst ihr drei Wahlmodule belegen, deren Inhalte auf aktuelle Entwicklungen aus der Industrie ausgerichtet sind.

Das sechste und siebte Semester ist die Praxis- und Projektphase, während der sich über Fächergrenzen hinweg ausgetauscht wird.

Die Arbeitswelt ruft!

Im Pflichtmodul Projektmanagement macht ihr euch mit den Grundlagen des Projektmanagements vertraut. Dabei beschäftigt ihr euch mit der Kostenplanung und probiert euch an der sogenannten agilen Software-



Bild: Bastian Weber



Steht nicht auf dem Lehrplan: Spaziergänge übers Campus-Gelände

Bild: Bastian Weber



Zum Bücher-Büffeln gehts in die Bibliothek.

Bild: Christian Bartha



Danach flaniert es sich zum After-Studies-Cocktail?

Bild: Christian Bartha



Streitigkeiten unter Studierenden werden im MoCap-Suit ausgetragen.

entwicklung – etwa mit Scrum. Während des Studiums unterstützen euch die Dozenten, wenn es an die Kontaktaufnahme mit der Industrie geht oder an die Suche nach geeigneten Praktika.

Studentenperspektive

Für einen Erfahrungsbericht aus erster Hand lest ihr unser kurzes Interview mit Student Jonas Plößner über niedrige Lebensunterhaltungskosten, das Einkaufszentrum Brücken-Center Ansbach und wie die Gespräche mit Dozierenden so ablaufen.

DP: Wie wohnt es sich in Ansbach?

Jonas Plößner: Die Lebenshaltungskosten sind in Ansbach auf einem niedrigen Niveau. Es gibt verschiedene Wohnheime. Nach meiner Erfahrung liegen die Warmmieten bei 250 bis 450 Euro warm – für eine 20- bis 28-Quadratmeter-Wohnung. Die Wohnheime liegen sehr nahe am Campus, kosten dafür mehr – im Vergleich zu privaten Wohnungen. Für das Gemeinschaftsgefühl würde ich jedem empfehlen, in ein Wohnheim zu ziehen.

DP: Ist die Uni gut zu erreichen?

Jonas Plößner: Der Campus liegt relativ zentral in Ansbach, befindet sich direkt neben dem Brücken-Center Ansbach – einem großen Einkaufszentrum. Dort kann man auch schnell mal zum Bäcker, Chinesen oder zur Döneria, falls einem das Mensamenu nicht schmeckt. Gegenüber vom Brücken-Center befindet sich gleich das Studentenwohnheim. Vom Bahnhof aus sind es zu Fuß un-

gefähr dreißig Minuten zum Campus.

DP: Gibt es ausreichend Raum und Zeit, in denen sich Studis ausbreiten können?

Jonas Plößner: Bei der HS Ansbach ist so ziemlich alles auf einem Fleck. Die verschiedenen Gebäude wie Labore, Mensa, Bibliothek oder Vorlesungssäle sind direkt am Campus. In der Bibliothek hat es Besprechungsräume, die allerdings mitternachts schließen. Häufig trifft man sich dann in den PC-Pools, um dort gemeinsam an Projekten zu arbeiten. Manchmal bis in die frühen Morgenstunden.

DP: Wie ist die Gewichtung zwischen Pflicht- und Wahlfächern in Ansbach?

Jonas Plößner: Generell haben wir viele Pflichtveranstaltungen, wodurch unser Modulplan eher einem schultypischen Stundenplan ähnelt. Bei Modulen wie Projektmanagement, Wirtschaft & Recht oder Englisch haben wir freie Wahl, wann wir diese ablegen. Auch müssen wir insgesamt drei Wahlpflichtmodule belegen wie Photogrammetrie oder Concept Drawing. Auch hier können wir uns aussuchen, wann wir welche Module wir belegen.

DP: Was kann der typische Ansbach-Dozent so?

Jonas Plößner: Die Dozenten kommen direkt aus der Branche oder arbeiten noch aktiv darin. Dadurch stellen sie einen super Praxisbezug her. Häufig analysieren wir unsere abgeschlossenen Projekte, oder die Dozenten berichten uns von laufenden Arbeiten. >pp

Das Wichtigste auf einen Blick

Studiengänge mit VFX-Bezug

- ▷ Bachelor Visualisierung und Interaktion in digitalen Medien (VIS)

Für den VIS-Absolventen der Hochschule Ansbach bieten sich folgende Masterstudiengänge an:

- ▷ Kreatives Management
- ▷ Leadership
- ▷ Multimediales Didaktisches Design

Bewerbungsfristen

Für das Wintersemester dauert die Anmeldefrist von Anfang Mai bis Mitte Juli.

Studiengebühren

Beitrag für das Studentenwerk: 52 Euro pro Semester. Daneben gibt es keine Semestergebühren.

Kursgröße

Zwischen 40 und 60 Studierende