



Carl-Hofer-Schule | Berufliche Schule

# Berufskolleg für Grafik-Design

## Fachrichtung Animation

### Beruf

Die Aufgabengebiete des Grafik-Designs erstrecken sich über weite Bereiche des wirtschaftlichen, kulturellen, politischen und privaten Lebens.

Grafik-Designer/innen arbeiten in Werbe-, Design- und Webagenturen, in Werbeabteilungen großer Unternehmen, in Verlagen, Gamedesign-Studios, bei Rundfunkanbietern oder selbstständig und in Netzwerken.

Grafik-Designer/innen sollten ein starkes Durchhaltevermögen besitzen. Gefordert werden außerdem Teamfähigkeit und ausgeprägte Arbeitsdisziplin, Fleiß und Ideenreichtum.

Das **Berufskolleg für Grafik-Design 3BKGD** bildet in 3 Jahren Vollzeitunterricht zum/zur „Staatlich geprüften Grafik-Designer/in“ aus. Durch Besuch zusätzlichen Unterrichts im zweiten und dritten Schuljahr kann die Fachhochschulreife erworben werden.

Die Ausbildung beginnt jeweils nach den Sommerferien in Baden-Württemberg.

### 3BKGD Animation

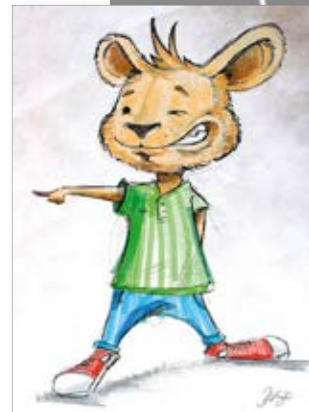
Die anhaltend hohe Nachfrage nach Bildung, Information und Unterhaltung im Internet, aber auch Veränderungen in klassischen Publikationsbereichen wie Druck und Fernsehen steigern stetig den Bedarf an professionellen Illustrationen und Animationen.

Das 3BKGD Animation entwickelt die zeichnerischen, illustrativen und figürlich-kreativen Fähigkeiten der Schüler/innen weiter, um sie vor allem zur Mitwirkung an der Entwurfsphase von Bewegtbildprojekten zu befähigen.

Die breit angelegte Ausbildung erlaubt aber ebenso die Betätigung im Standbildbereich: Illustration, Infografik, Comic usw.

### Beispiele für Betätigungsfelder in der Medienbranche

- Character-Entwickler/in in Trickfilm- oder Gamedesign-Studios
- 2D/3D-Animator/in in Trickfilm-, Film-/Videoproduktions- oder Gamedesign-Studios
- Motion-Designer in Video- und Webdesignstudios, TV-Sendern oder Werbeagenturen
- Storyboardzeichner/in für Film-, Video- und Werbespotproduktionen
- Illustrator/in
- Comiczeichner/in



# Unterrichtsfächer 3BKGD Animation

## Grafik-Design

Grundlagen der Gestaltung, der grafischen Techniken und des zeitbasierten Designs  
Entwurf von Illustrationen, Infografiken, Comics, 2D/3D-Animationen, Games

## Typografie

Gestaltung mit Schrift und anderen Zeichen für Typo- und Logo-Animationen,  
Vor- und Abspanne, Trailer, animierte Infografiken, Exposés, Comics

## Schriftgrafik

Schreiben und Zeichnen von erlernten und eigenschöpferischen Schriften,  
Comic-Schriften, Lettering, schriftgrafische Animationen und Experimente

## Freies Zeichnen

Zeichnen von Tier, Pflanze und Mensch im Raum und von Bewegungsabläufen  
Mimik, Gestik, Character-Entwicklung, Illustration

## Fotodesign

Einführung in die fotografische Gestaltung mit den Schwerpunkten:  
Komposition, Bildaufbau, Bildausschnitt, Lichtsetzung, sequentielle Fotografie

## Werbelehre und Werbetext

Wahrnehmungspsychologie, Kommunikationstheorie, Narration, Dialogtext

## Medientechnik

Einführung in die Arbeit mit Grafik- und Animationsprogrammen

## Mathematik I

Fachbezogene Kalkulationen wie Verbrauchs-, Kosten- und Zeitberechnungen

## Allgemeinbildende Fächer

Deutsch, Englisch, Wirtschafts- und Sozialkunde, Kunstgeschichte, Religion/Ethik

## Voraussetzungen zur Aufnahme

- mind. Mittlerer Bildungsabschluss
- Bestehen der Aufnahmeprüfung

## Mappe

10 bis 15 verschiedenartige selbstgefertigte Gestaltungsarbeiten wie z.B.:  
Zeichnungen (vom Naturvorbild und aus der Fantasie, **nicht** von Bildern/Fotos), selbst  
entwickelte Figurenentwürfe und Comics, Storyboards, Fotografien, Schriften usw.

## Sonderaufgabe Animation

Eine selbsterfundene Bildergeschichte ohne Worte/Schrift, Thema s. CHS-Website,  
in mindestens 6 chronologisch geordneten Bildern auf Papier.  
Illustrationsstil und -technik, Farbgebung und Format sind freigestellt.

Alle Arbeiten – auch kleinere Blätter – bitte auf Karton im Format DIN A2 aufkleben!  
Jeder Karton ist auf der Vorderseite deutlich mit dem Namen der Bewerberin/des  
Bewerbers und dem Entstehungsjahr der Arbeiten zu versehen.

Falls **Videos** eingereicht werden: entweder als Standbilder auf Papier oder **maximal drei**  
Videos, Länge jeweils **höchstens 2 Minuten**, als AVI- oder Quicktime-Dateien auf CD

Die Mappe ist mit dem Namen der Bewerberin/des Bewerbers zu versehen und zusammen  
mit den gehefteten Unterlagen im Sekretariat abzugeben:

- Aufnahmeantrag
- tabellarischer Lebenslauf mit Lichtbild
- beglaubigte Zeugniskopie

**Anmeldeschluss** zum jeweils nächsten Schuljahr: **1. März**

## Weitere Informationen

Carl-Hofer-Schule Karlsruhe  
Adlerstraße 29  
76133 Karlsruhe  
[www.carl-hofer-schule.de](http://www.carl-hofer-schule.de)

