



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. Voraussetzung für den Beruf sind Teamfähigkeit sowie ausgeprägte Arbeitsdisziplin, Fleiß und Ideenreichtum. Gefordert ist außerdem ein starkes Durchhaltevermögen.

Das *Berufskolleg für Grafik-Design* bildet in 3 Jahren Vollzeitunterricht zum/zur „staatlich geprüften Grafiker/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.

Fachrichtung Animation

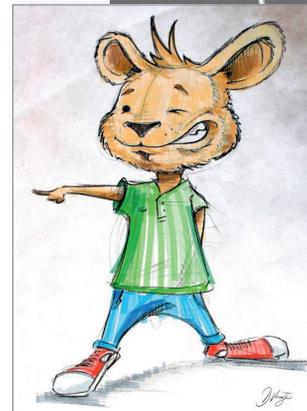
Die anhaltend hohe Nachfrage nach Bildung, Information und Unterhaltung im Internet, aber auch Veränderungen in klassischen Publikationsbereichen wie Druck und Fernsehen steigern stetig den Bedarf an professionellen Illustrationen und Animationen.

In der Fachrichtung Animation werden die zeichnerischen, illustrativen und figürlich-kreativen Fähigkeiten der Schüler/innen weiterentwickelt, um sie vor allem zur Mitwirkung an der Entwurfsphase von Bewegtbildprojekten zu befähigen.

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

Beispiele für Betätigungsfelder in der Kreativbranche

- 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

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 Abspänne, Trailer, animierte Infografiken, Exposé, 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 zu einem vorgegebenen Thema (der Webseite zu entnehmen) 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 | Berufliche Schule
Adlerstraße 29
76133 Karlsruhe
www.carl-hofer-schule.de

