



Computeranimateur*in

Weitere Informationen und Ausbildungsbetriebe unter <https://www.berufeerleben.at/berufe/2314>

Berufsbeschreibung

Computeranimateur*innen entwickeln, gestalten und programmieren Computeranimationen, das sind digital bewegte Bilder. Sie programmieren Figuren, Objekte und Szenen (z. B. Action- und Kampfszenen) in den entsprechenden Bewegungs- und Handlungsabläufen. Bei ihrer Arbeit kommen die modernsten Rechner und Software-Programme zum Einsatz, und das Ergebnis kann sowohl in Zeichentrickfilmen oder Actionfilmen als auch in Computerspielen bestaunt werden.

Computeranimateur*innen arbeiten vor allem bei Herstellerbetrieben von Computerspielen, bei Film-, Fernseh- und Videoproduktionsfirmen und bei Fernsehsendern oder Softwareunternehmen. Sie arbeiten im Team mit verschiedenen Spezialist*innen und Fachkräften des Computer- und Grafikbereichs zusammen.

Anforderungen

Körperliche Anforderungen:

- gutes Sehvermögen (viel Lesen bzw. Arbeiten am Computer)

Fachkompetenz:

- Datensicherheit und Datenschutz
- Gefühl für Farben und Formen
- gestalterische Fähigkeit
- gute Beobachtungsgabe
- gutes Gedächtnis
- räumliches Vorstellungsvermögen
- technisches Verständnis

Sozialkompetenz:

- Aufgeschlossenheit
- Kommunikationsfähigkeit
- Kontaktfreude
- Kund*innenorientierung

Selbstkompetenz:

- Aufmerksamkeit
- Begeisterungsfähigkeit

- Belastbarkeit / Resilienz
- Beurteilungsvermögen / Entscheidungsfähigkeit
- Eigeninitiative
- Flexibilität / Veränderungsbereitschaft
- Geduld
- Zielstrebigkeit

Weitere Anforderungen:

- gepflegtes Erscheinungsbild

Methodenkompetenz:

- Koordinationsfähigkeit
- Kreativität
- logisch-analytisches Denken / Kombinationsfähigkeit
- Planungsfähigkeit
- Problemlösungsfähigkeit
- systematische Arbeitsweise

Tätigkeiten und Aufgaben

- Konzepte für computeranimierte Bild- und Filmszenen erstellen
- dabei mit Regisseur*innen, Drehbuchautor*innen, Schauspieler*innen usw. zusammenarbeiten
- zwei- und dreidimensionale Bildsequenzen programmieren
- computeranimierte Bewegungsabläufe programmieren
- Charaktere (Actionheld*innen usw.) nachbilden und simulieren
- Spezialsoftware benutzen, verbessern, programmieren
- Computerspiele gestalten und programmieren
- computeranimierte Multimedia/Lernsoftware programmieren
- technische Unterlagen, Datenbanken, Archive und Dokumentationen erstellen