

Universitätskurs

2D-Charaktererschaffung





Universitätskurs 2D-Charaktererschaffung

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/2d-charaktererschaffung

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kursleitung

Seite 12

04

Struktur und Inhalt

Seite 16

05

Methodik

Seite 20

06

Qualifizierung

Seite 28

01

Präsentation

Das Entwerfen von 2D-Figuren ist keine triviale Aufgabe, da anatomische Parameter, komplexe Formen, Posen, Aktionslinien und alle Arten von Details berücksichtigt werden müssen, die der Designer beherrschen muss, um sich in der Branche zu profilieren. Die Schlüssel und die besten Methoden für die Perfektionierung der Figuren sind oft verstreut oder für den Designer unzugänglich, daher ist es das Ziel dieses Studiengangs, den umfassendsten und vollständigsten Lehrplan zu diesem Thema zusammenzustellen. Ein Dozententeam, das sich aus professionellen Designern zusammensetzt, hat sowohl theoretisches als auch praktisches Material von hoher Qualität zusammengestellt, das sich mit dem *Cartoon*-Stil oder der Gestaltung von Haaren, Gesichtern und Gliedmaßen befasst. Dank des 100%igen Online-Formats kann die Qualifikation mit jeder Art von beruflicher oder privater Tätigkeit kombiniert werden.





“

Perfektionieren Sie Ihre Methode der Charaktererschaffung mit dem umfassendsten Lehrplan zu diesem Thema"

Um die Qualität seiner Figuren zu verbessern, muss ein Designer die wichtigsten Methoden der Konstruktion und Artikulation aller Gliedmaßen des Körpers sowie die einfachen und komplexen geometrischen Formen kennen, aus denen sich 2D-Zeichnungen im Allgemeinen zusammensetzen.

Dieser Universitätskurs deckt auf umfassende und fortschrittliche Weise alle fortgeschrittenen Kenntnisse ab, die der Designer benötigt, um seine Fähigkeiten in der Konstruktion von 2D-Figuren bis an die Grenzen zu bringen. Zahlreiche audiovisuelle Materialien, interaktive Zusammenfassungen und ergänzende Lektüre machen das Studium zu einer angenehmen, bereichernden und wertvollen Aufgabe in der beruflichen Laufbahn eines jeden Designers.

Darüber hinaus macht der Verzicht auf Präsenzveranstaltungen und feste Stundenpläne dieses Studium zu einer bevorzugten Option für die meisten Designer mit beruflichen oder privaten Verpflichtungen. Das Programm bietet völlige Flexibilität, da die Inhalte von jedem internetfähigen Gerät heruntergeladen und nach eigenem Ermessen studiert werden können.

Dieser **Universitätskurs in 2D-Charaktererschaffung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung aller Arten von 2D-Animationsfiguren vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ◆ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ◆ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Integrieren Sie in Ihre Arbeit die effektivsten Methoden zur Gestaltung von Köpfen, Haaren und Gliedmaßen für alle Arten von Figuren, ob realistisch oder Cartoon"

“

Sie werden sich in Ihrer beruflichen Laufbahn auf die besten Designstudios konzentrieren, mit Abteilungen, die sich auf die Konstruktion von 2D-Charakteren spezialisiert haben"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situiertes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d. h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, die verschiedenen Situationen aus der beruflichen Praxis zu lösen, die während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Sie haben vollen Zugriff auf ein virtuelles Klassenzimmer, das 24 Stunden am Tag zur Verfügung steht und eine Vielzahl von hochwertigen Multimedia-Ressourcen enthält.

Wählen Sie selbst, wie Sie das gesamte Kurspensum aufteilen möchten, indem Sie es an Ihre eigenen Verantwortlichkeiten anpassen und nicht andersherum.



02 Ziele

Die 2D-Charaktererschaffung ist eine breit angelegte und umfangreiche Aufgabe, die bei mittleren bis großen Projekten die Koordination mehrerer Designer erfordern kann. Dieses Programm bietet einen nützlichen Einblick für jeden professionellen Designer, da es einen Überblick darüber gibt, wie man die Aufgabe der 2D-Charaktererschaffung übernimmt, indem man Stück für Stück die Posen und Artikulationen auch im unverwechselbaren *Cartoon*-Stil durchgeht.



“

Sie werden in der Lage sein, die Methoden, die Sie in diesem Universitätskurs erlernen, in Ihre tägliche Arbeit einfließen zu lassen, noch bevor Sie den Kurs beendet haben"



Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der für die Entwicklung einer korrekten Arbeit notwendigen Dokumentation und Referenzaufnahme
- ◆ Erlernen, wie man Charaktere strukturiert, erstellt und aufbaut

“

Dank dieses Universitätskurses haben Sie einen klaren Vorteil bei der Leitung von 2D-Charaktererschaffungs-Projekten"





Spezifische Ziele

- ◆ Erstellen von Figuren vom ersten Strich bis zu ihrer endgültigen Komposition
- ◆ Anwenden aller anatomischen Formen, die es gibt, mit verschiedenen geometrischen Formen und Kombinationen
- ◆ Arbeiten an der Handlungslinie und den Achsen mit ihren Positionen
- ◆ Lernen, alle Teile einer Figur zu erstellen

03 Kursleitung

Die für diesen Universitätskurs ausgewählten Dozenten verfügen über umfangreiche Erfahrungen mit allen Arten von 2D-Projekten. Das bedeutet, dass das von ihnen vorbereitete didaktische Material sowohl die fortschrittlichste Theorie als auch die in der audiovisuellen Industrie am weitesten verbreitete und solvenste methodische Praxis enthält. Auf diese Weise wird ein umfassendes Programm präsentiert, das auf die berufliche Weiterentwicklung der Studenten ausgerichtet ist.





“

Sie erhalten die volle Unterstützung eines Dozententeams, das sich zu 100% für Ihre berufliche Weiterentwicklung zum besten 2D Charakter-Design einsetzt"

Leitung



Hr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Hintergrunddesigner und Assistent bei dem mit dem Goya-Preis ausgezeichneten Kurzfilm "Pollo"
- ♦ Designer von Hintergründen, Storyboards, Animator und Assistent bei Projekten wie "Ein Mittsommernachtstraum", "Der Geist des Waldes", "Falten" und "Phineas und Ferb"
- ♦ *Intercalator* und Designer bei 12 Pingüinos mit Projekten wie "Die Drillinge" oder "Juanito Jones"

Professoren

Hr. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ♦ Zeichentrick-Zusammenarbeit mit dem Studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Themapark Warner, Kalise-Menorquina, Die Drillinge, Pollo (Kurzfilm, der mit dem Goya für den besten animierten Kurzfilm ausgezeichnet wurde)
- ♦ Illustration und Designprojekte für Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel und Ikea, neben vielen anderen



04

Struktur und Inhalt

Um die Studienarbeit der Studenten so weit wie möglich zu erleichtern, hat TECH bei der Entwicklung aller Inhalte dieses Programms die didaktische Methodik des *Relearning* eingeführt. Das bedeutet, dass die Studenten ein progressives Verständnis der 2D-Charaktererschaffung erlangen und ihre Fähigkeiten im Laufe des Studiums auf natürliche Weise verbessern, ohne dass sie zahlreiche Studienstunden in den Erwerb spezifischerer Fähigkeiten investieren müssen.





“

Zahlreiche vertiefende Videos, Zusammenfassungen, weiterführende Lektüre und Selbsterfahrungsübungen vermitteln Ihnen einen 360°-Blick auf 2D-Charaktererschaffung"

Modul 1. Erschaffung von Charakteren

- 1.1. Geometrische Formen
 - 1.1.1. Grundlagen
 - 1.1.2. Kombination von Formen
 - 1.1.3. Achsen
- 1.2. Aktionslinien
 - 1.2.1. Kurven, Horizontalen und Diagonalen
 - 1.2.2. Einfache Formen auf der Aktionslinie
 - 1.2.3. Struktur und Gliedmaßen
- 1.3. Komplexe Formen
 - 1.3.1. Kombinierte Geometrien
 - 1.3.2. Die Pose
 - 1.3.3. Unterteilung in Köpfe
- 1.4. Die Anatomie
 - 1.4.1. Klassischer menschlicher Kanon
 - 1.4.2. Proportionen
 - 1.4.3. Action-Posen
- 1.5. Der Kopf
 - 1.5.1. Konstruktion
 - 1.5.2. Achsen
 - 1.5.3. Augen und Teile des Gesichts
- 1.6. Das Haar
 - 1.6.1. Weiblich
 - 1.6.2. Männlich
 - 1.6.3. Frisuren





- 1.7. Erstellung von *Cartoon*-Figuren
 - 1.7.1. Übertriebene Proportionen
 - 1.7.2. Köpfe und Ausdrücke
 - 1.7.3. Silhouette und Posen
- 1.8. *Cartoon*-Tiere
 - 1.8.1. Haustiere
 - 1.8.2. Vierbeiner und Vögel
 - 1.8.3. Andere Typen
- 1.9. Extremitäten
 - 1.9.1. Die Konstruktion
 - 1.9.2. Gelenke
 - 1.9.3. Posen
- 1.10. Hände
 - 1.10.1. Allgemeine Konstruktion
 - 1.10.2. Menschliche
 - 1.10.3. *Cartoon*

“

Der gesamte Lehrplan wird Ihrer Karriere auch nach dem Abschluss Ihres Studiums einen großen Schub geben, da er als hochwertiges Nachschlagewerk dienen wird"

05

Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"

Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”



Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.



Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.

Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

“ *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein* **”**

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.



Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.

Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in 2D-Charaktererschaffung garantiert neben der präzisesten und aktuellsten Fortbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

Schließen Sie dieses Programm erfolgreich ab und erhalten Sie Ihren Universitätsabschluss ohne lästige Reisen oder Formalitäten"

Dieser **Universitätskurs in 2D-Charaktererschaffung** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologischen Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in 2D-Charaktererschaffung**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen
gemeinschaft verpflichtung
persönliche betreuung innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

2D-Charaktererschaffung

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

2D-Charaktererschaffung

