

# Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung von  
Fantastischen Kreaturen





## Universitätskurs

### 2D-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen

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

Internetzugang: [www.techtute.com/de/design/universitatskurs/2d-design-erstellung-fantastischen-kreaturen](http://www.techtute.com/de/design/universitatskurs/2d-design-erstellung-fantastischen-kreaturen)

# 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

Seit den Anfängen der grafischen Künste üben Fantasiewesen einen besonderen Reiz auf Gestalter aller Art aus. Mythologische Wesen, Drachen, Feen oder Götter wurden im Laufe der Geschichte in zahlreichen Variationen illustriert. Heute sind Geschichten wie die von Studio Ghibli oder Kult-Videospielen wie Undertale voll von fantastischen Wesen aller Art. Ein Designer, der sich in diesem Bereich auskennt, hat einen klaren Vorteil, wenn es darum geht, größere Projekte in Angriff zu nehmen, und er hat auch mehr Möglichkeiten, sich beruflich weiterzuentwickeln. Unter dieser Prämisse ist dieses Programm entstanden, in das ein Team von Experten für die Gestaltung fantastischer Kreaturen in 2D ihr gesamtes theoretisches und praktisches Wissen eingebracht hat. Da das Programm vollständig online durchgeführt wird, ist die Qualifikation auch für Designer mit den anspruchsvollsten Aufgaben zugänglich.





“

*Perfekte Beherrschung der wichtigsten  
Eigenschaften von Fantasiewesen aller  
Art, von mächtigen Göttern bis hin zu  
furchterregenden Dämonen”*

Ein Großteil der Geschichten, die in Videospielen, Animationsfilmen oder audiovisuellen Produkten aller Art erzählt werden, handelt von fantastischen Wesen. Deren Gestaltung, insbesondere im 2D-Bereich, muss nahezu millimetergenau erfolgen, um ein Publikum zu beeindrucken, das bereits eine Vielzahl solcher Kreaturen gesehen hat.

Daher müssen die Designer diese Aufgabe mit umfassenden Kenntnissen der Posen, der Mimik und der spezifischen Anatomie von aquatischen, fliegenden, unterirdischen oder riesigen Kreaturen angehen. In diesem Universitätskurs werden die Kenntnisse in all diesen Bereichen vertieft, wobei auch spezielle Themen wie Drachen, Dämonen, Götter und Mischwesen behandelt werden.

Das Dozententeam hat den neuesten Stand der Theorie zusammengetragen und mit seiner umfangreichen praktischen Erfahrung kombiniert. Das Ergebnis ist ein Lehrplan, der auch nach Abschluss des Universitätskurses als nützliches Nachschlagewerk dienen kann. Dies wird der beruflichen Laufbahn der Studenten einen deutlichen Schub verleihen und ihnen ermöglichen, sich mit einer nützlichen und zielgerichteten Spezialisierung für die anspruchsvollsten Designprojekte zu profilieren.

Es handelt sich um ein 100%iges Online-Programm, das sich der Schwierigkeiten bewusst ist, die es für professionelle Designer mit sich bringen kann, und das ihnen die Freiheit gibt, ihr Studienpensum nach ihrem eigenen Rhythmus zu gestalten, ohne Präsenzunterricht oder feste Stundenpläne. Alle Inhalte stehen vom ersten Tag an zum Download bereit und können von jedem internetfähigen Gerät aus abgerufen werden.

Dieser **Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung aller Arten von 2D-Charakteren vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ 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



*Übernehmen Sie die Gestaltung und das Design von Feen, Elfen, Satyrn, Gnomen und anderen Fantasiewesen und prägen Sie Ihren eigenen charakteristischen Stil mit Leichtigkeit und Effizienz“*



*Entdecken Sie die innovativsten Techniken für die Gestaltung fantastischer Kreaturen in 2D und sparen Sie viel Zeit, um die Anatomie von Hydras oder Greifen zu erklären“*

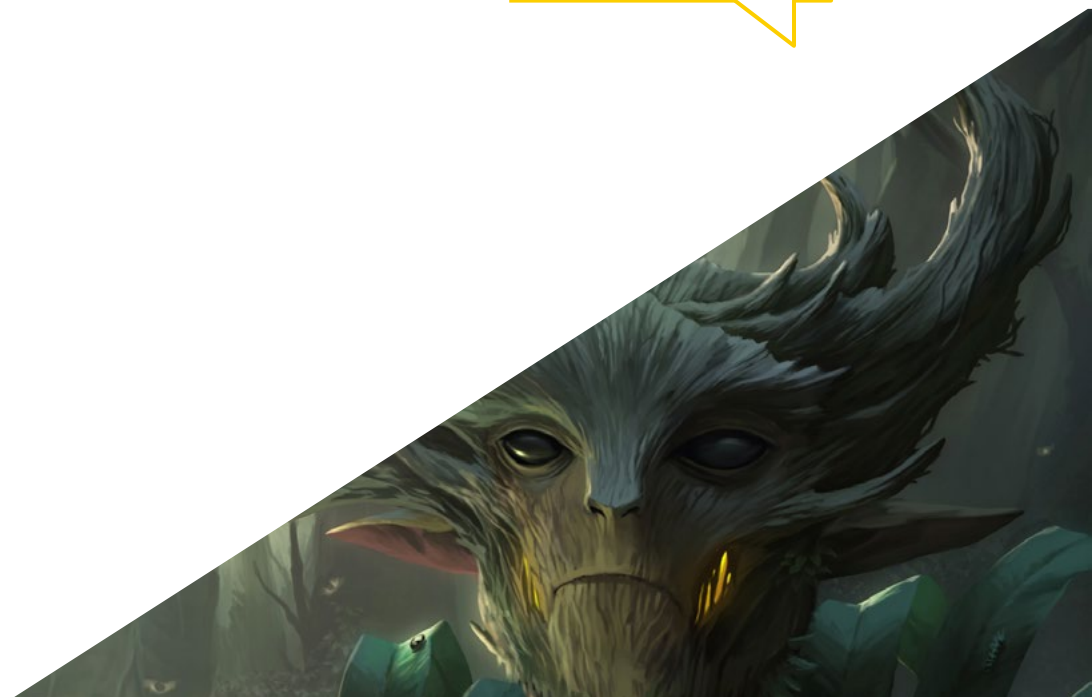
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 Programms 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.

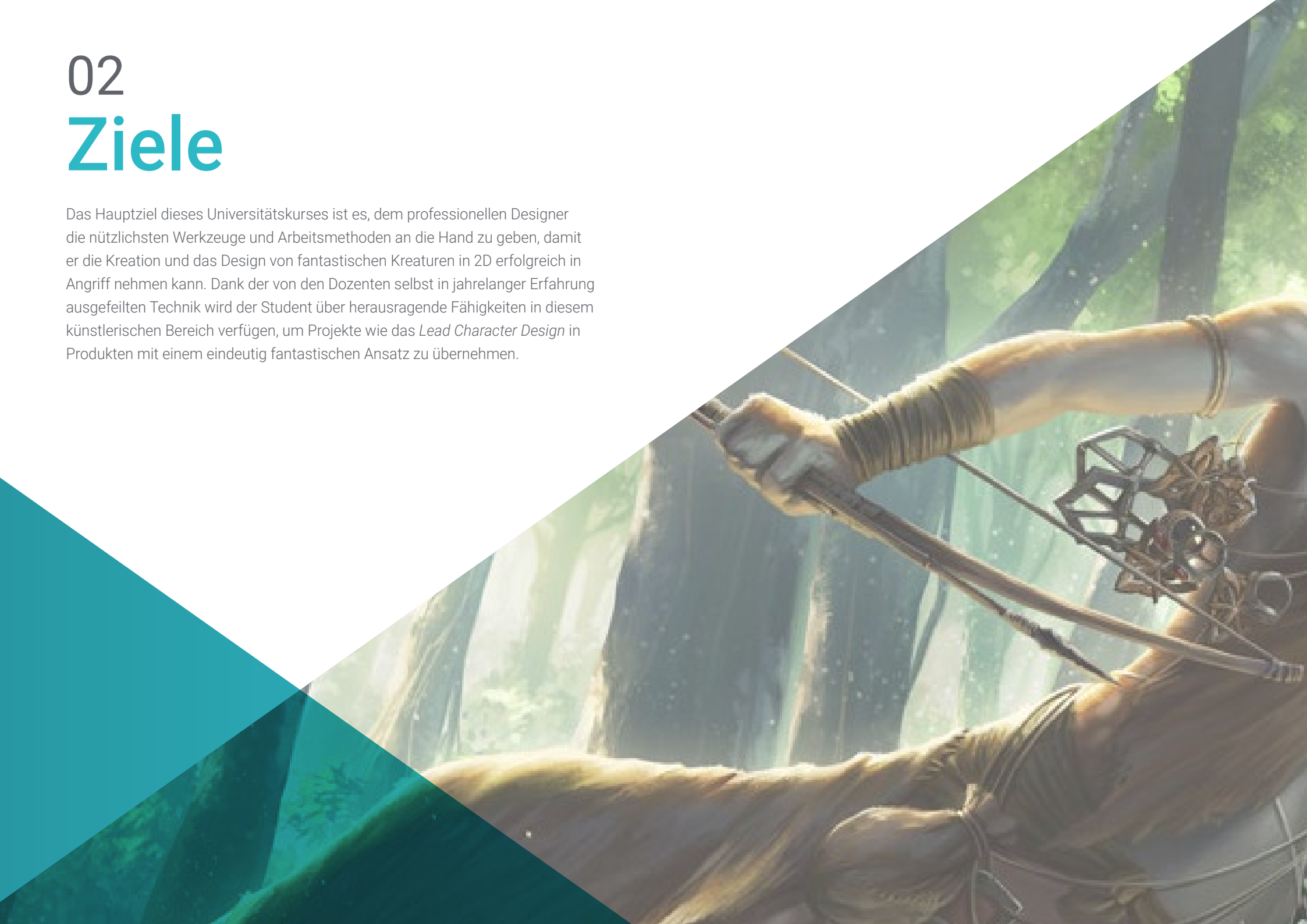
*Sie erhalten einen äußerst präzisen und übersichtlichen Lehrplan, der akribisch geordnet ist, um Ihnen das Lernen und die Nutzung als Referenzmaterial zu erleichtern.*

*Werden Sie Mitglied der weltweit größten akademischen Online-Institution mit einem außergewöhnlichen Dozententeam, das sich für Ihre berufliche Entwicklung einsetzt.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses ist es, dem professionellen Designer die nützlichsten Werkzeuge und Arbeitsmethoden an die Hand zu geben, damit er die Kreation und das Design von fantastischen Kreaturen in 2D erfolgreich in Angriff nehmen kann. Dank der von den Dozenten selbst in jahrelanger Erfahrung ausgefeilten Technik wird der Student über herausragende Fähigkeiten in diesem künstlerischen Bereich verfügen, um Projekte wie das *Lead Character Design* in Produkten mit einem eindeutig fantastischen Ansatz zu übernehmen.







“

*Machen Sie einen Qualitätssprung in Ihrer beruflichen Laufbahn, indem Sie diesen Universitätskurs in Ihren Lebenslauf aufnehmen und Ihre Fähigkeiten und Ihr Fachwissen bei der Gestaltung fantastischer Kreaturen unter Beweis stellen”*



## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Fördern der für die Entwicklung einer korrekten Arbeit notwendigen Dokumentation und Referenzaufnahme
- ◆ Erlernen, wie man Charaktere strukturiert, erstellt und aufbaut
- ◆ Erwerben der notwendigen Fähigkeiten für die Erschaffung von fantastischen Charakteren

“

*Schon vor Abschluss des Studiums werden Sie sehen können, wie sich Ihre Techniken bei der Gestaltung von Riesen, Zwergen oder Drachen besser etablieren”*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Vertieftes Wissen über die verschiedenen Arten von fantastischen Kreaturen
- ◆ Richtig Unterscheiden zwischen fliegenden, aquatischen und/oder unterirdischen Kreaturen
- ◆ Kennen der Arten von Dämonen, Giganten, Riesen, feerischen Wesen und Hybriden, die es gibt
- ◆ Beherrschen der Darstellung von Göttern und Halbgöttern

# 03

## Kursleitung

TECH hat dieses Dozententeam aufgrund seines Portfolios an Erfolgen in der Welt des Designs ausgewählt, insbesondere wenn es darum geht, alle Arten von fantastischen Kreaturen in verschiedenen Arten von Produkten nachzubilden. Ihr umfangreiches Wissen auf diesem Gebiet hat es ermöglicht, einen umfassenden und erschöpfenden Lehrplan mit qualitativ hochwertigen Inhalten zu erstellen, der sich auf die Posen, den Ausdruck und die Anatomie aller Arten von außergewöhnlichen Wesen konzentriert.





“

*Lernen Sie die Geheimnisse kennen, die  
2D-Fantasiewesen grimmiger, charmanter  
oder fesselnder aussehen lassen”*

## 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. Sirgo González, Manuel

- ♦ Manager und Direktor der Produktionsfirma 12 Pingüinos S.L
- ♦ Manager und Direktor der Produktionsfirma Cazatalentos S.L
- ♦ Akademisches Mitglied der Spanischen Akademie für Filmkunst und -wissenschaft
- ♦ Dozent an der Universität Complutense von Madrid an der Fakultät der Bildenden Künste für den Kurs Experimentelles Zeichnen und 2D-Animation



# 04

## Struktur und Inhalt

Die didaktische *Relearning*-Methode, die in diesem Universitätskurs angewandt wird, ermöglicht es dem Designer, seine Fähigkeiten und Fertigkeiten während des gesamten Programms zu verbessern. Der Lehrplan wiederholt auf natürliche Weise die grundlegenden Prinzipien und Techniken für die Erschaffung und das Design fantastischer Kreaturen und erspart dem Studenten eine beträchtliche Investition von Studienstunden, während er gleichzeitig die Lernbelastung verringert.







“

*Sie haben Zugang zu detaillierten Videos, Zusammenfassungen, weiterführender Lektüre und simulierten Fallstudien, um jedes Thema besser zu kontextualisieren”*

## Modul 1. Fantastische Kreaturen

- 1.1. Drachen und Hydras
  - 1.1.1. Beispiele
  - 1.1.2. Konstruktion
  - 1.1.3. Posen und Ausdrücke
- 1.2. Giganten
  - 1.2.1. Beispiele
  - 1.2.2. Konstruktion
  - 1.2.3. Posen und Ausdrücke
- 1.3. Flieger
  - 1.3.1. Vergleichende Anatomie
  - 1.3.2. Konstruktion
  - 1.3.3. Posen und Ausdrücke
- 1.4. Wasserkreaturen
  - 1.4.1. Änderungen wirklicher Typen
  - 1.4.2. Konstruktion
  - 1.4.3. Posen und Ausdrücke
- 1.5. Unterirdische
  - 1.5.1. Geometrische Formen
  - 1.5.2. Entwicklung
  - 1.5.3. Posen und Ausdrücke
- 1.6. Phaerealische Wesen
  - 1.6.1. Menschliche Anatomie
  - 1.6.2. Konstruktion
  - 1.6.3. Posen und Ausdrücke



- 1.7. Hybride
  - 1.7.1. Basis
  - 1.7.2. Entwurf
  - 1.7.3. Posen und Ausdrücke
- 1.8. Dämonische Wesen
  - 1.8.1. Anatomie
  - 1.8.2. Entwurf
  - 1.8.3. Posen und Ausdrücke
- 1.9. Götter und Halbgötter
  - 1.9.1. Menschliche Anatomie
  - 1.9.2. Konstruktion
  - 1.9.3. Posen und Ausdrücke
- 1.10. Andere fantastische Kreaturen
  - 1.10.1. Beispiele
  - 1.10.2. Konstruktion
  - 1.10.3. Posen und Ausdrücke



*Vertiefen Sie sich in die umfangreichen Beispiele und die Didaktik des gesamten Programms, in Ihrem eigenen Tempo und ohne jegliche Verpflichtungen“*



# 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 Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen 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-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen** 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-Design und -Erstellung von Fantastischen Kreaturen**

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 tutoeren  
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-Design und -Erstellung  
von Fantastischen Kreaturen

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

# Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung von  
Fantastischen Kreaturen

