

Universitätskurs

Concept Art-Design in der
Professionellen Illustration





Universitätskurs

Concept Art-Design in der Professionellen Illustration

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

Internetzugang: www.techtute.com/de/design/universitatskurs/concept-art-design-professionellen-illustration

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

Seite 12

04

Methodik

Seite 16

05

Qualifizierung

Seite 24

01

Präsentation

Die *Concept Art* ist zu einer der wichtigsten Ausdrucksformen im kreativen Schaffensprozess geworden, aus dem das Projekt entsteht und später in das Endergebnis umgesetzt wird. Sie ermöglicht es, Ideen schnell und flexibel zu kommunizieren und spontan die vielen Möglichkeiten auszuloten, die sich aus einer bestimmten Darstellung ergeben können. Die vielfältigen beruflichen Möglichkeiten, die dieser Bereich bietet, von der Animation in Filmen bis hin zur Anwendung in der grafischen Entwicklung von Videospieldprojekten, sind das Argument, das TECH bei der Konzeption dieses Programms berücksichtigt hat. Es handelt sich um eine multidisziplinäre und dynamische akademische Online-Erfahrung, die es den Studenten ermöglicht, ihre kreativen Fähigkeiten zu perfektionieren, indem sie sich ein umfassendes Wissen über die neuesten Techniken der Konzeptkunst in diesem Bereich aneignen.



“

Möchten Sie alles über Concept Art wissen? Schreiben Sie sich für diesen 100%igen Online-Universitätskurs ein und spezialisieren Sie sich in einem Bereich der Illustration, der auf dem kreativen Arbeitsmarkt sehr gefragt ist"

Concept Art könnte als die visuelle Darstellung definiert werden, aus der ein endgültiges Bild abgeleitet wird, d. h. die vorläufige Visualisierung einer Idee, die später zu einem Animationsprojekt für einen Film oder ein Videospiel wird. Obwohl diese Strategie von vielen Fachleuten als Synonym für Illustration angesehen wird, sind sie in Wirklichkeit nicht dasselbe, auch wenn sie Hand in Hand gehen. Während der Konzeptkünstler Ideen erforscht und diese schnell kommuniziert, erstellt der Illustrator fertige Werke.

Eine Karriere in beiden Bereichen ist jedoch für Profis auf diesem Gebiet durchaus denkbar, und sie werden nach Abschluss dieses Universitätskurses dazu in der Lage sein. In 150 Stunden mit vielfältigen Inhalten tauchen die Studenten in die Feinheiten der *Concept Art* ein, wobei der Schwerpunkt auf den wichtigsten Merkmalen der Farbtechnik und der digitalen Komposition liegt. Darüber hinaus konzentriert sich der Studienplan auf das Modellieren von Figuren und Cartoons sowie auf die Definition von Objekten und Szenarien für verschiedene Plattformen und Medien.

All dies wird in einem bequemen und zugänglichen 100%igen Online-Format vermittelt, auf das die Studenten über einen intuitiven und hochmodernen virtuellen Campus zugreifen können. Neben den theoretischen Inhalten finden sie dort auch zusätzliches hochwertiges Material: ausführliche Videos, Forschungsartikel, weiterführende Lektüre usw. Kurz gesagt, alles, was sie brauchen, um das Beste aus dieser akademischen Erfahrung zu machen.

Dieser **Universitätskurs in Concept Art-Design in der Professionellen Illustration** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für professionelle Illustration 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
- ♦ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden mit den besten Studienplänen arbeiten, um so wichtige Aspekte wie die digitale Farbgebung und die Anwendung von Texturen in der visuellen Komposition zu perfektionieren"

“

Ein Abschluss, der sich durch die Bereitstellung der besten theoretischen, praktischen und zusätzlichen akademischen Materialien an Ihre Bedürfnisse und die Anforderungen des Kreativsektors anpasst"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Fachleute aus führenden Einrichtungen 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 Programms konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen wird, 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 werden, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Sie haben unbegrenzten Zugang zum virtuellen Campus: von jedem Ort aus und mit jedem Gerät, das über eine Internetverbindung verfügt.

Wenn Sie auf der Suche nach einem Programm sind, das Ihnen hilft, die traditionellen bildhauerischen Techniken und ihre Feinheiten im Detail kennen zu lernen, sind Sie hier genau richtig.



02 Ziele

Concept Art als Matrix des kreativen Prozesses erfordert spezielle Kenntnisse. Aus diesem Grund hat TECH es für notwendig erachtet, ein Programm zu entwickeln, das Illustrationsprofis die Möglichkeit bietet, sich mit den neuesten Entwicklungen im Bereich der visuellen Komposition und der Charakter-Modellierung vertraut zu machen. Zu diesem Zweck erhalten sie 150 Stunden der besten theoretischen, praktischen und ergänzenden Inhalte sowie Zugang zu den neuesten und effizientesten Werkzeugen im akademischen Bereich.





“

Wenn Sie spezifische Kenntnisse der Filmsprache erwerben möchten, ist dies die perfekte akademische Gelegenheit dazu”



Allgemeine Ziele

- ◆ Entwickeln einer breiten und spezialisierten Kenntnis der *Concept Art* und ihrer Merkmale im Bereich der Illustration
- ◆ Detailliertes Kennenlernen der wichtigsten traditionellen und modernen Bildhauertechniken für die Erstellung innovativer, kreativer und attraktiver Projekte

“

Wenn Sie sich mit den häufigsten Fehlern in der 3D-Konstruktion auseinandersetzen, können Sie effektiver, produktiver und sicherer an 3D-Konstruktionsprojekten arbeiten"





Spezifische Ziele

- ◆ Einführen von *Concept Art* als künstlerisches Modell in die kreative Landschaft des Designers und professionellen Illustrators
- ◆ Anwenden professioneller bildhauerischer Techniken in der digitalen Welt
- ◆ Kennen der 3D-Texturierung und Farbgebung der verschiedenen zu modellierenden Elemente
- ◆ Bewerten der digitalen Werkzeuge, die zur Modellierung einer Figur oder Karikatur zur Verfügung stehen, und Berücksichtigung der zuvor untersuchten visuellen Anforderungen
- ◆ Simulieren eines echten 3D-Projekts, Einführen von Konzepten der Filmsprache und Anforderungen an die künstlerische Leitung

03

Struktur und Inhalt

TECH ist ein Pionier in der Anwendung der effektiven und innovativen Relearning-Methode, die darin besteht, die wichtigsten Konzepte während des gesamten Kurses zu wiederholen, so dass die Studenten an einem natürlichen und progressiven Wissenserwerb teilnehmen, ohne zusätzliche Stunden in das Studium investieren zu müssen. Darüber hinaus wird die Menge und Vielfalt der zusätzlichen Materialien, die in diesem Universitätskurs enthalten sind, dazu beitragen, die Informationen in Ihrem Gedächtnis zu verankern, so dass der Kurs zu einer unterhaltsamen, dynamischen und hochgradig befähigenden akademischen Erfahrung wird.

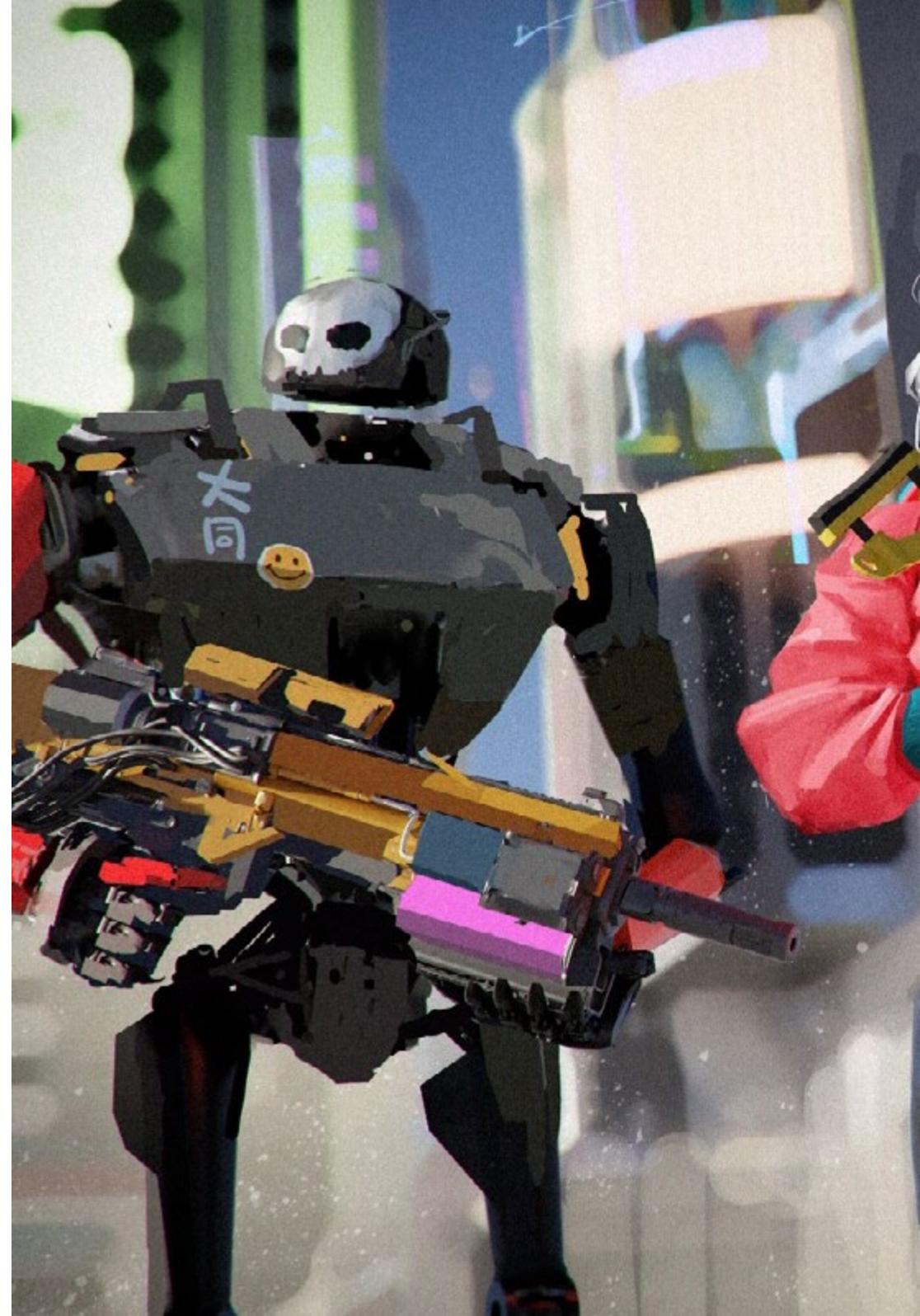


“

Das Programm umfasst einen Themenbereich, der ausschließlich der Simulation eines 3D-Projekts gewidmet ist, so dass Sie Ihre Fähigkeiten in die Praxis umsetzen und realistische, an die aktuelle Situation des Sektors angepasste Arbeiten entwickeln können"

Modul 1. Concept Art

- 1.1. Was ist *Concept Art*?
 - 1.1.1. Definition und Verwendung des Begriffs
 - 1.1.2. Anwendung der *Concept Art* auf neue Medien
 - 1.1.3. Entwicklung digitaler *Concept Art*
- 1.2. Farbe und digitale Komposition
 - 1.2.1. Digitale Malerei
 - 1.2.2. Bibliotheken und Farbpaletten
 - 1.2.3. Digitale Farbgebung
 - 1.2.4. Anwendung von Texturen
- 1.3. Traditionelle bildhauerische Techniken
 - 1.3.1. Illustration in der Skulptur
 - 1.3.2. Bildhauerische Modellierungstechniken
 - 1.3.3. Texturen und Volumen
 - 1.3.4. Skulptur-Projekt
- 1.4. 3D-Malerei und Texturierung
 - 1.4.1. Malerei im 3D-Design
 - 1.4.2. Natürliche und künstliche Texturen in 3D
 - 1.4.3. Fallstudie: Realismus in Videospielen
- 1.5. Modellierung von Charakteren und Zeichentrickfilmen
 - 1.5.1. Definition einer 3D-Figur
 - 1.5.2. Zu verwendende Software
 - 1.5.3. Technische Unterstützung
 - 1.5.4. Verwendete Werkzeuge
- 1.6. Definition von Objekten und Szenarien
 - 1.6.1. Der Rahmen einer Illustration
 - 1.6.2. Entwurf eines Szenarios in isometrischer Projektion
 - 1.6.3. Komplementäre Objekte
 - 1.6.4. Die Dekoration der Umgebung





- 1.7. Die kinematografische Sprache
 - 1.7.1. Animierte Filme
 - 1.7.2. Visuelle grafische Ressourcen
 - 1.7.3. Animierte Grafiken
 - 1.7.4. Echtes Bild vs. Computeranimation
- 1.8. Retuschieren und ästhetische Verfeinerung
 - 1.8.1. Häufige Fehler bei der 3D-Konstruktion
 - 1.8.2. Mehr Realismus
 - 1.8.3. Technische Spezifikation
- 1.9. Simulation eines 3D-Projekts
 - 1.9.1. Volumetrisches Design
 - 1.9.2. Raum und Bewegung
 - 1.9.3. Die visuelle Ästhetik der Elemente
 - 1.9.4. Der letzte Schliff
- 1.10. Projektleitung
 - 1.10.1. Funktionen der künstlerischen Leitung
 - 1.10.2. Produktivitätsanalyse
 - 1.10.3. Technische Überlegungen
 - 1.10.4. Bewertung des Projekts

“Darüber hinaus werden Sie in der Lage sein, die ausgeklügeltsten und effektivsten Konzepte der künstlerischen Leitung eines Concept Art-Projekts in Ihrer beruflichen Praxis umzusetzen”

04 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.



05

Qualifizierung

Der Universitätskurs in Concept Art-Design in der Professionellen Illustration 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 Concept Art-Design in der Professionellen Illustration** 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 Concept Art-Design in der Professionellen Illustration**

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
Concept Art-Design in der
Professionellen Illustration

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

Universitätskurs

Concept Art-Design in der
Professionellen Illustration

