

Universitätskurs 2D-Animation in Videospiele





Universitätskurs 2D-Animation in Videospiele

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/2d-animation-videospielen

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

2D-Animationen in Videospielen sind eine weit verbreitete Ressource bei der Entwicklung verschiedener Arten von Videospielen. Diese Art von Technik zu beherrschen ist keine leichte Aufgabe, und es ist ebenso nicht einfach, attraktive, flüssige 2D-Animationen zu erstellen, die im Kontext des zu entwickelnden Videospieles korrekt funktionieren. Ohne einen guten Einsatz dieser Animation wären Titel wie Super Mario Bros. nicht erfolgreich gewesen. Um einen Beitrag zu den erfolgreichen Videospielen der Zukunft leisten zu können, sind also besondere Fähigkeiten in diesem Bereich erforderlich. Aus diesem Grund bietet dieser Studiengang seinen Studenten spezialisierte Inhalte, die sie zu wahren Experten in dieser Art der Animation machen.





“

*Sie haben Super Mario Bros. geliebt und mit diesem
Universitätskurs werden Sie in der Lage sein,
2D-Videospiele auf diesem Niveau zu entwickeln"*

Die heutige Videospieleindustrie ist sehr vielfältig und umfasst viele verschiedene Arten von Produkten. Es gibt große Produktionen, die zu Bestsellern werden. Andere Titel versuchen, zu Referenzspielen in Multiplayer-Umgebungen zu werden, die ihre Ausstrahlung über Online-Kanäle begünstigen. Es gibt auch unabhängige Projekte, die versuchen, sich von der Masse abzuheben und sich eine Nische in einer kleinen Gemeinschaft von Spielern zu schaffen. Tatsache ist, dass es sich um eine riesige Branche handelt, in der es Platz für alle Arten von Initiativen gibt.

Obwohl 2D manchmal mit alten oder unausgereiften Spielen assoziiert wird, ist es in Wirklichkeit ein grundlegendes Werkzeug für die Entwicklung aktueller Videospiele. Jeden Monat werden Tausende von Videospiele, die ganz oder teilweise in 2D erstellt wurden, mit großem Erfolg veröffentlicht, so dass diese Art von Produkt viele Gamer erreichen kann.

Dieser Universitätskurs in 2D-Animation in Videospiele bietet seinen Studenten also alle notwendigen Kenntnisse, um diese Art von Animation effektiv auszuführen, so dass sie in der Lage sind, hochqualifizierte Fachleute in der Branche zu werden. Aus diesem Grund werden die Studenten dieses Studiengangs dank ihrer neu erworbenen Fähigkeiten große Chancen auf einen Arbeitsplatz haben.

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

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Design und 2D-Animation vorgestellt werden
- ◆ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll wissenschaftliche und praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ◆ Enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ein 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



Erstellen Sie erfolgreiche 2D-Animationen und werden Sie eine führende Persönlichkeit in Ihrem Unternehmen"

“ *2D-Animation in Videospielen ist eine grundlegende Technik in der Videospieleindustrie: Spezialisieren Sie sich und erhalten Sie Zugang zu den besten Positionen*”

Das Lehrteam des Programms besteht aus Fachleuten des Sektors, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie aus renommierten Fachleuten aus führenden Unternehmen 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 in 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.

Große Unternehmen der Branche suchen nach 2D-Animationsspezialisten: Sie könnten einer von ihnen sein.

Dank dieses Universitätskurses werden Sie es weit bringen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in 2D-Animation in Videospielen ist es, seinen Studenten die besten Kenntnisse in dieser Art von Animationstechnik zu vermitteln, damit sie diese in den von ihnen durchgeführten Videospielprojekten effektiv anwenden können. Zu diesem Zweck hat TECH dafür gesorgt, dass diese Qualifikation einen hochwertigen Bildungsprozess bietet, der garantiert, dass seine Studenten die besten Fachleute in diesem Bereich sein werden.





“

Sie lieben 2D-Animation in Videospielen und mit diesem Universitätskurs werden Sie in der Lage sein, an Videospielen auf hohem Niveau zu arbeiten"



Allgemeine Ziele

- ◆ Studieren der Perspektive des Zeichnens und der verschiedenen Methoden, um menschliche und tierische Figuren zusammenzufügen
- ◆ Analysieren, wie Licht, Farbe, Texturen und Bewegung die Qualität eines grafischen Werks beeinflussen
- ◆ Lernen, wie man realistische und visuell attraktive Umgebungen richtig komponiert
- ◆ Erkunden der verschiedenen digitalen Grafikressourcen sowie der am häufigsten verwendeten digitalen Hilfsmittel
- ◆ Verbessern der Konzeption von Charakteren und Settings für Videospiele
- ◆ Verstehen, aus welchen Elementen sich bewegte Grafiken zusammensetzen





Spezifische Ziele

- ◆ Anwenden der verfügbaren Mittel für die Entwicklung von 2D-Animationen in Videospielen
- ◆ Verstehen der Prinzipien der Proportionen in der animierten künstlerischen Darstellung, um zu verstehen, dass die Animation ein Medium ist, das thematische Freiheit bietet
- ◆ Optimieren des Einsatzes von Ressourcen, um neue Ziele zu erreichen

“

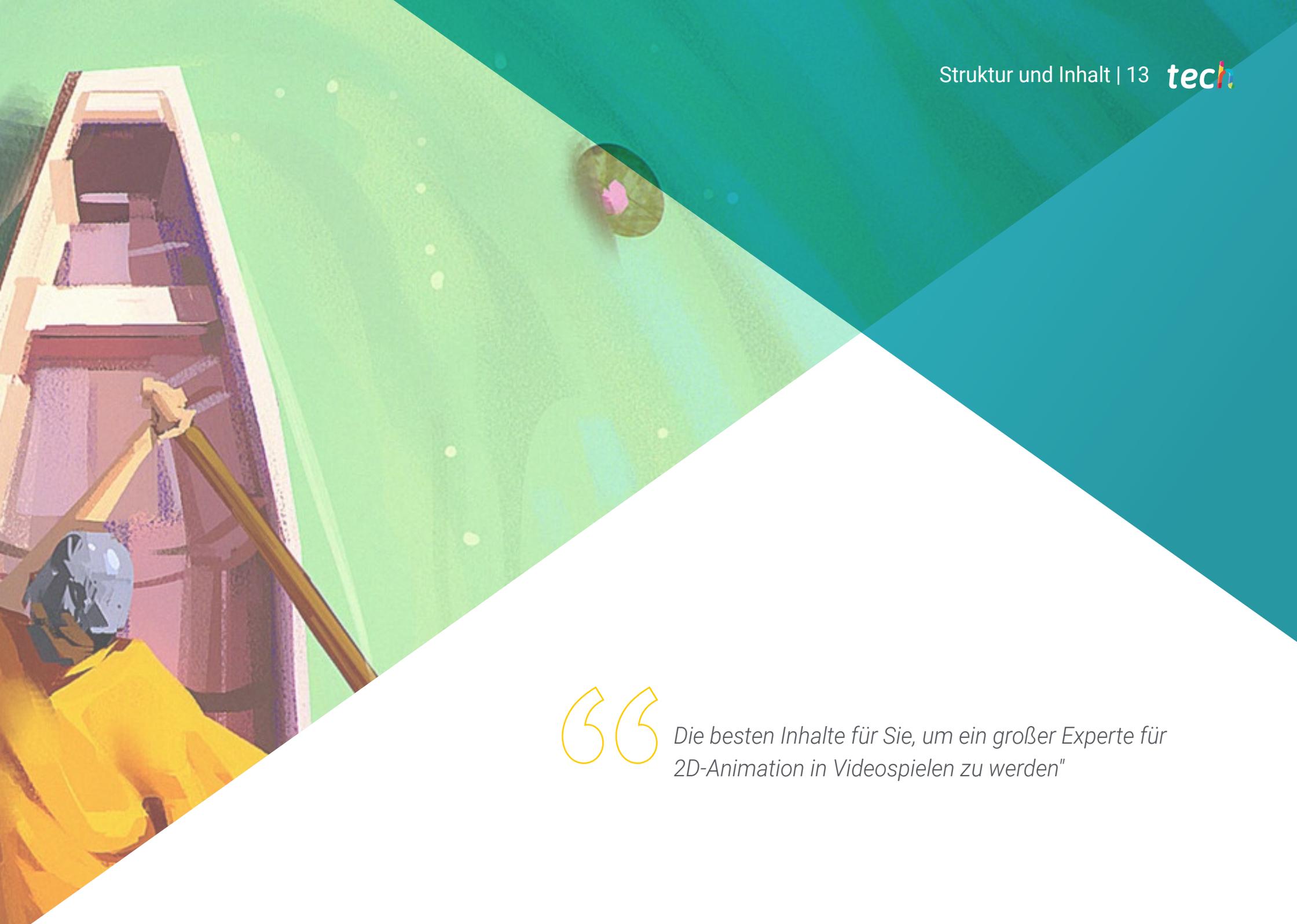
Warten Sie nicht länger: Diese Qualifikation wird Ihnen die Türen zur Videospieleindustrie öffnen"

03

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Universitätskurses in 2D-Animation in Videospielen wurden von führenden Experten auf diesem Gebiet entwickelt, die den Zustand und die Funktionsweise der heutigen Videospieldindustrie kennen. Auf diese Weise wissen die Studenten dieser Qualifikation, dass sie das erlernte Wissen direkt in ihrem beruflichen Umfeld anwenden können, was sie zu begehrten Spezialisten bei den besten Unternehmen des Sektors macht. Mit diesen Inhalten werden die Studenten also die besten 2D-Animatoren in ihrem Umfeld sein.





“

*Die besten Inhalte für Sie, um ein großer Experte für
2D-Animation in Videospiele zu werden"*

Modul 1. 2D-Animation

- 1.1. Was ist Animation?
 - 1.1.1. Geschichte der Animation
 - 1.1.2. Pioniere der Animation
 - 1.1.3. 2D- und 3D-Animation
 - 1.1.4. Muss man zeichnen können?
- 1.2. Der Animator und seine Rolle in der Produktion
 - 1.2.1. Positionen in der Abteilung: Junior, Mid, Senior
 - 1.2.2. Lead Animator, Supervisor und Regisseur
 - 1.2.3. Überwachungsschritte in einer Produktion
 - 1.2.4. Qualitätskriterien
- 1.3. Physikalische Gesetze
 - 1.3.1. Schubkraft
 - 1.3.2. Reibung
 - 1.3.3. Schweregrad
 - 1.3.4. Trägheit
- 1.4. Animationstools
 - 1.4.1. Timeline
 - 1.4.2. Dopesheet
 - 1.4.3. Curve Editor
 - 1.4.4. Verwendung von Rigs
- 1.5. Methodik der Animation
 - 1.5.1. Graph Editor: Kurven und Kurventypen
 - 1.5.2. Timing und Spacing
 - 1.5.3. Overshoots
 - 1.5.4. Stepped und Spline
 - 1.5.5. Parents und Constraints
 - 1.5.6. Charts und Inbetweens
 - 1.5.7. Extreme Posen und Breakdowns





- 1.6. Die 12 Prinzipien der Animation
 - 1.6.1. Timing
 - 1.6.2. Squash und Stretch
 - 1.6.3. SlowIn und SlowOut
 - 1.6.4. Erwartung
 - 1.6.5. Overlap
 - 1.6.6. Bögen
 - 1.6.7. Pose to Pose und Straight Ahead
 - 1.6.8. Pose
 - 1.6.9. Sekundäre Aktion
 - 1.6.10. Staging
 - 1.6.11. Übertreibung
 - 1.6.12. Appeal
- 1.7. Anatomische Kenntnisse und ihre Funktionsweise
 - 1.7.1. Menschliche Anatomie
 - 1.7.2. Tierische Anatomie
 - 1.7.3. Anatomie von Zeichentrickfiguren
 - 1.7.4. Die Regeln brechen
- 1.8. Posing und Silhouetten
 - 1.8.1. Die Bedeutung des Standorts
 - 1.8.2. Die Bedeutung der Pose
 - 1.8.3. Die Bedeutung der Silhouette
 - 1.8.4. Endgültiges Ergebnis. Kompositionsanalyse
- 1.9. Übung: Ball
 - 1.9.1. Form
 - 1.9.2. Timing
 - 1.9.3. Spacing
 - 1.9.4. Gewicht
- 1.10. Übung: Grundlegende Zyklen und Körperdynamik
 - 1.10.1. Gangart-Zyklus
 - 1.10.2. Gangzyklus der Persönlichkeit
 - 1.10.3. Laufender Zyklus
 - 1.10.4. Parkour
 - 1.10.5. Pantomime

03 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 Fallstudienmethode ist das am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, seit es sie gibt. 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 Kurses 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 2D-Animation in Videospielen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung 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-Animation in Videospiele**n 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-Animation in Videospiele**n

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-Animation
in Videospiele

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

Universitätskurs 2D-Animation in Videospiele

