

Universitätskurs

3D-Animationsprojekte





tech technologische
universität

Universitätskurs 3D-Animationsprojekte

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/3d-animationsprojekte

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

Heutzutage ist der Einsatz von Techniken und Strategien im Zusammenhang mit 3D-Animation im Filmsektor in seinen verschiedenen Darstellungsformen sowie im Videospielektor sehr verbreitet. Die vielen kreativen Möglichkeiten, die sich daraus ergeben, geben den Fachkräften in diesem Bereich die Möglichkeit, hyperrealistische Produkte mit großem kommerziellen Erfolg zu schaffen. Aus diesem Grund ist TECH der Ansicht, dass das Programm dieses Abschlusses eine einzigartige Gelegenheit für jeden Absolventen sein könnte, in einen Arbeitsmarkt einzutreten, der zunehmend die Anwesenheit von Spezialisten in dieser Technik verlangt. Es handelt sich um eine 100%ige Online-Qualifikation, in der sie in nur 6 Wochen alles lernen, was sie wissen müssen, um die Grundlagen der 3D-Animation zu beherrschen.





“ Wenn Sie auf der Suche nach einer intensiven Qualifizierung sind, die Ihrer Karriere als Kreativer einen unverwechselbaren und gefragten Vorsprung auf dem Arbeitsmarkt verschafft, ist diese Qualifikation genau das Richtige für Sie”

Die Welt der Animation erlebte ein revolutionäres Ereignis, als Disney 1995 Toy Story herausbrachte, den ersten Film, in dem 3D-Techniken zum Einsatz kamen und der diese Disziplin für immer veränderte. Von diesem Moment an begannen Hunderte von Kreativunternehmen auf der ganzen Welt, dieses Modell in ihre Strategien einzubauen, und trugen so zu seiner Entwicklung zu dem bei, was wir heute kennen. Die Videospieldustrie hatte jedoch schon einige Jahre zuvor mit der Veröffentlichung von Virtua Fighter begonnen, sich dem *Mainstream* zuzuwenden, aber erst fast ein Jahrzehnt später begann die 3D-Animation wirklich durchzustarten.

Die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten dieser Disziplin und die immer realistischeren Ergebnisse, die heute erzielt werden, bieten all jenen, die sich in diesem Bereich engagieren, vielfältige berufliche Möglichkeiten. Aus diesem Grund haben TECH und ihr Expertenteam es für notwendig erachtet, den Universitätskurs in 3D-Animationsprojekte zu entwickeln. Es handelt sich um ein intensives Programm, das den Studenten das Rüstzeug für die Schaffung von Werken vermittelt, von der Spezifikation der einzelnen Phasen bis zur Anpassung an verschiedene audiovisuelle Formate.

Ein 100%iges Online-Programm, das sich über 6 Wochen erstreckt, in denen die Kreativen 150 Stunden der besten theoretischen Inhalte sowie zahlreiche zusätzliche Materialien wie ergänzende Lektüre, Forschungsartikel, dynamische Zusammenfassungen oder Fallstudien erhalten. Alles, was man braucht, um die im Lehrplan vermittelten Informationen in einen Zusammenhang zu bringen. Schließlich werden alle Inhalte vom ersten Tag an zugänglich sein und können auf jedes Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden.

Dieser **Universitätskurs in 3D-Animationsprojekte** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine herausragendsten Merkmale sind:

- Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für Animation und Entwicklung von Videospiele präsentiert werden
- Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt vermittelt alle für die berufliche Praxis unverzichtbaren Informationen
- Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- Theoretische Lektionen, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Wenn Sie die Phasen des kreativen Prozesses von Projekten der 3D-Animation im Detail kennen, können Sie Arbeiten für große Videospieldunternehmen oder den audiovisuellen Sektor entwickeln“



Im virtuellen Klassenzimmer finden Sie stundenlanges, hochwertiges Zusatzmaterial in verschiedenen Formaten, so dass Sie die im Lehrplan vermittelten Informationen besser kontextualisieren können"

Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Erfahrungen in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten 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 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.

Wenn Sie wissen, wie Sie die Dauer der einzelnen Phasen im kreativen Prozess eines 3D-Projekts bestimmen können, können Sie den Zeitplan besser planen und die Endergebnisse optimieren.

Ein exklusiver Abschnitt ist der Postproduktion gewidmet und beschreibt die Abteilungen und Rollen, die in dieser Phase des kreativen Prozesses eine Rolle spielen.



02 Ziele

Angesichts der aktuellen Nachfrage auf dem Arbeitsmarkt nach Fachleuten, die 3D-Animation beherrschen, besteht das Ziel dieses Universitätskurses darin, den Studenten alle akademischen Mittel an die Hand zu geben, die es ihnen ermöglichen, die Spezifikationen im Detail zu kennen. Aus diesem Grund können sie sich während des gesamten Lehrplans mit den Strategien, Protokollen und Techniken befassen, die in jeder Phase des kreativen Prozesses zum Einsatz kommen, und sich so ein breites, umfassendes und spezialisiertes Wissen über diese Disziplin aneignen.





“

Wenn es zu Ihren Zielen gehört, die Anwendung von 3D-Animation in Spiel- und Kurzfilmen zu beherrschen, wählen Sie diesen Universitätskurs, denn Sie werden dies in weniger als 6 Wochen erreichen können"



Allgemeine Ziele

- ◆ Wecken eines begründeten Interesses an der Durchführung von 3D-Animationsprojekten durch den Einsatz der innovativsten und anspruchsvollsten Werkzeuge
- ◆ Verstehen der einzelnen Phasen des kreativen Projekts eines 3D-Produkts, das für verschiedene audiovisuelle Formate geeignet ist



Der Lehrplan befasst sich mit der Implementierung von 3D in Zeichentrickserien sowie mit dem Personalbedarf und den Ressourcen, die Sie für erfolgreiche Projekte einsetzen müssen"





Spezifische Ziele

- ◆ Erlernen der einzelnen Rollen, die an einer 3D-Animationsproduktion beteiligt sind, je nach Stil, künstlerischer Ausstattung und Dauer des Endprodukts
- ◆ Unterscheiden der Phasen, die bei diesen Produktionen durchzuführen sind, und ihrer Dauer je nach Projekt
- ◆ Berechnen der Kosten pro geleisteter Arbeitszeit je nach Arbeitnehmer
- ◆ Berechnen der Kosten für die erforderliche Ausrüstung und Software

03

Kursleitung

Für TECH ist ein Dozententeam, das sich für die berufliche Entwicklung der Studenten einsetzt und sich durch seine menschliche Qualität auszeichnet, eine grundlegende Voraussetzung. Wenn es sich dabei aber auch noch um Experten handelt, die sich mit dem Thema auskennen, wie in diesem Fall, ist es möglich, eine noch bessere akademische Erfahrung zu bieten. Aus diesem Grund hat die Universität eine Gruppe von Experten auf diesem Gebiet ausgewählt, die den Studenten während des Studiums zur Verfügung stehen, um eventuelle Zweifel bezüglich des Lehrplans auszuräumen und kontroverse Aspekte zu diskutieren.



“

Im virtuellen Klassenzimmer finden Sie praktische Fälle, die vom Dozententeam vorgeschlagen werden, so dass Sie Ihre kreativen Fähigkeiten einsetzen und das Gelernte im Laufe dieses Universitätskurses anwenden können"

Leitung



Dr. Cristóbal Rodríguez, Manuel

- ♦ Audiovisueller Produzent und Berater
- ♦ Promotion in Kommunikationswissenschaften an der Universität Rey Juan Carlos
- ♦ Masterstudiengang in TV-Entertainment am Erich Pommer Institut, Berlin
- ♦ Hochschulabschluss in Film- und Theaterregie bei ARTTS International UK
- ♦ Mitglied der Akademie der Filmkunst und -wissenschaften der Vereinigten Staaten, der Fernsehakademie und des CARTOON Board

Professoren

Dr. Quiñones Angulo, Marcial

- ♦ Direktor und Produzent
- ♦ Gründungspartner von Planet 141
- ♦ Direktor und Produzent von Musikvideos
- ♦ Spielfilmproduzent
- ♦ Hochschulabschluss in Elektronikingenieurwesen an der Päpstlichen Universität



04

Struktur und Inhalt

TECH ist derzeit eine der Universitäten mit dem weltweit größten Angebot an Online-Aufbaustudiengängen, die von Hunderttausenden von Studenten, die sich für diese Hochschule entschieden haben, um ihre berufliche Laufbahn voranzutreiben, als zufriedenstellend bewertet wurden. All dies ist nur möglich dank der Verwendung der besten Inhalte, nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch, und des bequemen digitalen Formats, Eigenschaften, die es dem Studenten erlauben, sich von einem akademischen Standpunkt aus zu entwickeln, aber durch eine personalisierte Erfahrung, basierend auf seiner Zeit und seiner Arbeitsverfügbarkeit. Darüber hinaus umfassen alle Abschlüsse zusätzliche Materialien, die es den Studenten nicht nur ermöglichen, die im Lehrplan enthaltenen Informationen in den richtigen Kontext zu setzen, sondern auch die Aspekte zu vertiefen, die für ihre Karriere am wichtigsten sind.





“

Sie lernen die wichtigste Software und Hardware, die bei Projekten im Bereich der 3D-Animation eingesetzt wird, im Detail kennen und erfahren, wie man sie einsetzt“

Modul 1. 3D-Animationsprojekte

- 1.1. Zielsetzung eines 3D-Animationsprojekts
 - 1.1.1. Projektinitiierung
 - 1.1.2. Zwischenspiel
 - 1.1.3. Zum Projekt gelangen
- 1.2. Projektphasen
 - 1.2.1. Unterscheidung
 - 1.2.2. Phasen
 - 1.2.3. Dauer der einzelnen Phasen
- 1.3. Entwicklungsphase
 - 1.3.1. Abteilungen
 - 1.3.2. Rollen
 - 1.3.3. Arbeit
- 1.4. Vorproduktionsphase
 - 1.4.1. Abteilungen
 - 1.4.2. Rollen
 - 1.4.3. Arbeit
- 1.5. Produktionsphase
 - 1.5.1. Abteilungen
 - 1.5.2. Rollen
 - 1.5.3. Arbeit
- 1.6. Postproduktionsphase
 - 1.6.1. Abteilungen
 - 1.6.2. Rollen
 - 1.6.3. Arbeit
- 1.7. Erforderliche Ausrüstung
 - 1.7.1. Software
 - 1.7.2. Hardware
 - 1.7.3. Sonstige





- 1.8. Spielfilm
 - 1.8.1. Zeiten
 - 1.8.2. Personalverwaltung
 - 1.8.3. Verwaltung der Ressourcen
- 1.9. Kurzfilme
 - 1.9.1. Zeiten
 - 1.9.2. Personalverwaltung
 - 1.9.3. Verwaltung der Ressourcen
- 1.10. Serien
 - 1.10.1. Zeiten
 - 1.10.2. Personalverwaltung
 - 1.10.3. Verwaltung der Ressourcen

“

Dieser Universitätskurs ist eine einmalige Gelegenheit, von jedem Ort der Welt aus und in nur 150 Stunden ein Spezialist für 3D-Animation zu werden”

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 hinter sich lässt 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 an den Grundlagen der traditionellen Universitäten auf der ganzen Welt rüttelt"



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



Der Student wird durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle lernen, wie man komplexe Situationen in realen Geschäftsumgebungen löst.

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 am weitesten verbreitete Lernsystem an den besten Business Schools der Welt, und das schon so lange, wie es sie gibt. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit Jurastudenten das Recht nicht nur auf der Grundlage theoretischer Inhalte erlernen. Sie bestand darin, ihnen reale komplexe Situationen zu präsentieren, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen konnten, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard etabliert.

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 Methodology

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 zu spezialisieren. 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 spanischsprachigen Online-Universität 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 fortgebildet. 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 Ihre Spezialisierung 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 Neurocognitive Context-Dependent E-Learning 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 Online-Arbeitsmethode von TECH zu schaffen. All dies mit den neuesten Techniken, die in jedem einzelnen der Materialien, die dem Studenten zur Verfügung gestellt werden, qualitativ hochwertige Elemente bieten.



Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

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



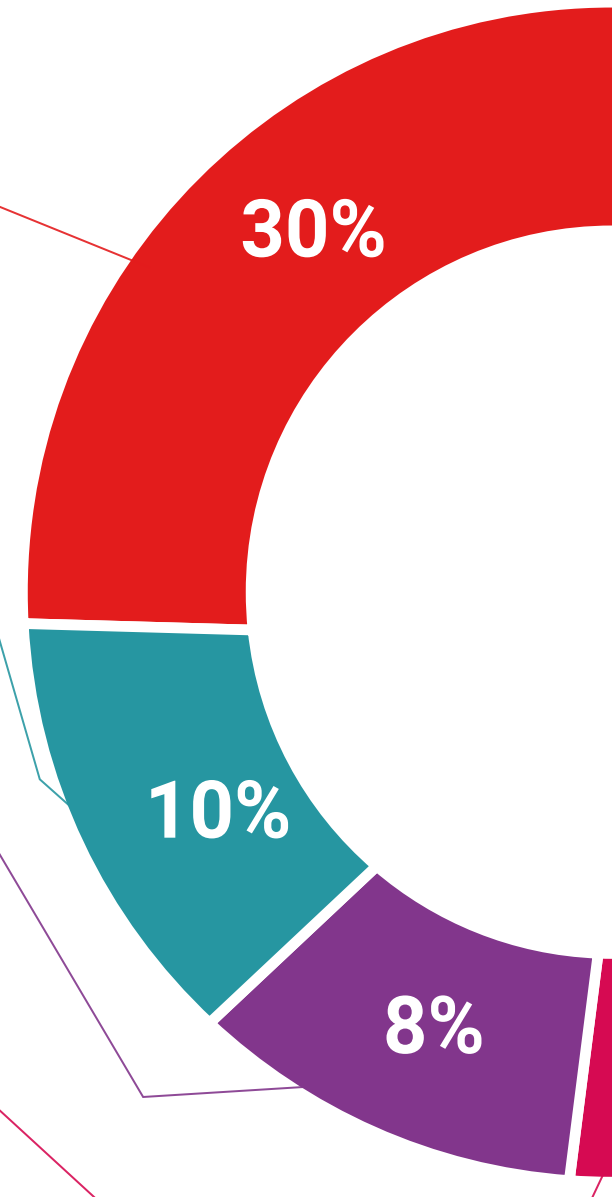
Übungen für Fertigkeiten und Kompetenzen

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Übungen und Aktivitäten 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 hat der Student Zugang zu allem, was er für seine Fortbildung benötigt.





Case Studies

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.



Testing & Retesting

Die Kenntnisse des Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass der Student überprüfen kann, wie er seine Ziele erreicht.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in 3D-Animationsprojekte 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 3D-Animationsprojekte** 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 3D-Animationsprojekte**

Modalität: **online**

Dauer: **6 Wochen**



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
3D-Animationsprojekte

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Monate
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Universitätskurs

3D-Animationsprojekte

