

Universitätskurs

Animierte Grafiken für Videospiele



Universitätskurs Animierte Grafiken für Videospiele

- » 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/videospiele/universitatskurs/animierte-grafiken-videospiele

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

Im Designprozess eines Videospiele gibt es von der Konzeption bis zur Veröffentlichung eine Reihe von Entwicklungsphasen. In einigen dieser Phasen ist das Eingreifen von Experten für die Erstellung von Bewegungsgrafiken für Videospiele erforderlich, um diese Elemente in das Spiel einzubauen. Diese Aufgabe kann also sehr wichtig werden, da sehr spezifische Fähigkeiten auf diesem Gebiet erforderlich sind, um die Ziele richtig zu erreichen. Diese Qualifikation bietet den Studenten die besten Kenntnisse im Bereich Design von Animierten Grafiken mit dem Ziel, sie in die Lage zu versetzen, sofort in der Videospieleindustrie erfolgreich zu sein.





“

After Effects ist ein grundlegendes Werkzeug für das Hinzufügen von animierten Grafiken zu Videospielen. Spezialisieren Sie sich mit dieser Qualifikation und werden Sie zu einem unverzichtbaren Bestandteil Ihres Unternehmens"

Es gibt so viele verschiedene Arten von visuellen Elementen in jedem Videospiel, dass es für Spieler und Benutzer sehr schwierig ist, zu wissen, wie viele Spezialisten beteiligt waren und ihr Talent eingebracht haben. Eines dieser Elemente sind bewegte Grafiken, die in der Regel mit einer speziellen Software erstellt werden, die man perfekt verstehen muss, um sie zu beherrschen und alles herauszuholen, was sie zu bieten hat.

Daher ist das Programm After Effects sehr wichtig, denn es ist eines der standardisiersten Tools in der Videospieldustrie für die Erstellung dieser Art von Grafiken. Aus diesem Grund bietet TECH seinen Studenten die Möglichkeit, sich mit diesem Universitätskurs in Animierte Grafiken für Videospiele auf das Thema zu spezialisieren, so dass sie bessere Zugangsmöglichkeiten zu großen Unternehmen der Branche haben.

Diese Qualifikation ist vollständig online und ihre Inhalte wurden von führenden Spezialisten auf diesem Gebiet entwickelt. Damit ist gewährleistet, dass die Studenten den bestmöglichen Unterrichtsstoff erhalten, um die besten Jobchancen zu nutzen.

Dieser **Universitätskurs in Animierte Grafiken für Videospiele** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für das Design von Videospiele vorgestellt werden
- ◆ Die grafischen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte, mit denen sie konzipiert sind, vermitteln tiefe und komplexe Informationen über die Erstellung von animierten Grafiken
- ◆ Enthält praktische Übungen in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden für die Erstellung von animierten Grafiken
- ◆ 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



Animierte Grafiken sind ein wesentlicher Bestandteil von Videospiele. Erwerben Sie diese Qualifikation und werden Sie Experte"

“

Unternehmen brauchen Spezialisten für das Design von animierten Grafiken. Machen Sie diesen Universitätskurs und steigen Sie so in die Branche ein, wie Sie es sich immer gewünscht haben"

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 in realen Situationen ausgerichtet ist.

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

Erreichen Sie alle Ihre Ziele dank dieses innovativen Bildungsprogramms.

Der schnellste Weg zum Erfolg in der Welt der Videospiele ist die Spezialisierung.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Animierte Grafiken für Videospiele ist es, den Studenten die besten Kenntnisse für die Gestaltung dieser Art von visuellen Elementen zu vermitteln, die in Videospiele so wichtig sind. Nach dem Erwerb dieser Qualifikation werden die Studenten in der Lage sein, alle Arten von Grafikanimationen für Videospiele verschiedener Genres und Stile zu entwickeln und zu erstellen. Dies wird die Türen zu den großen Unternehmen der Branche öffnen.





“

Dies wird die Türen zu den großen Unternehmen der Branche öffnen"

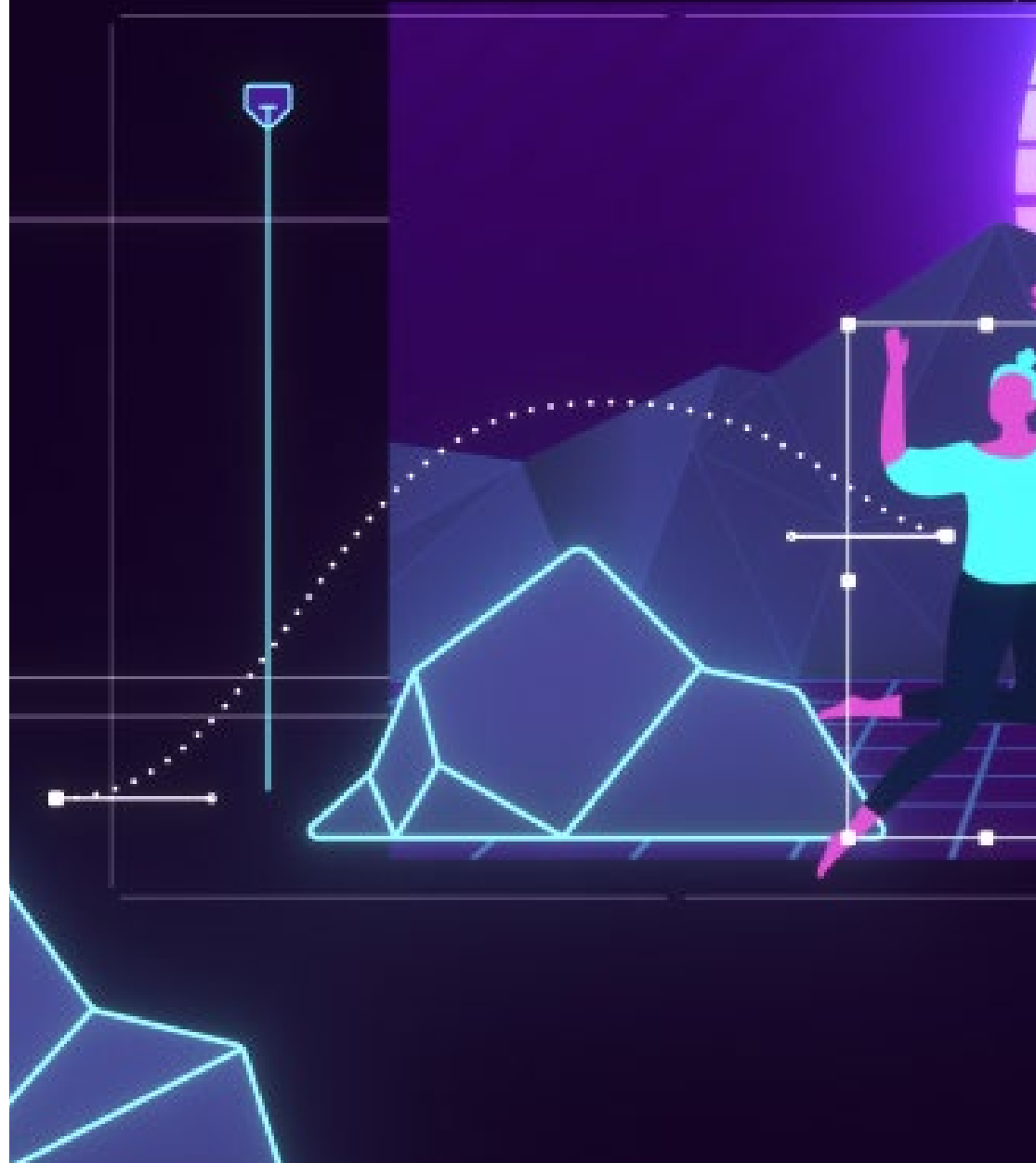


Allgemeine Ziele

- ◆ Beherrschen des Programms After Effects im Allgemeinen
- ◆ Verstehen, aus welchen Elementen sich bewegte Grafiken zusammensetzen
- ◆ Erwerben von Fähigkeiten im Umgang mit den verschiedenen Tools, die für die Gestaltung von animierten Grafiken verwendet werden
- ◆ Wissen, wie man Dateien korrekt importiert und exportiert

“

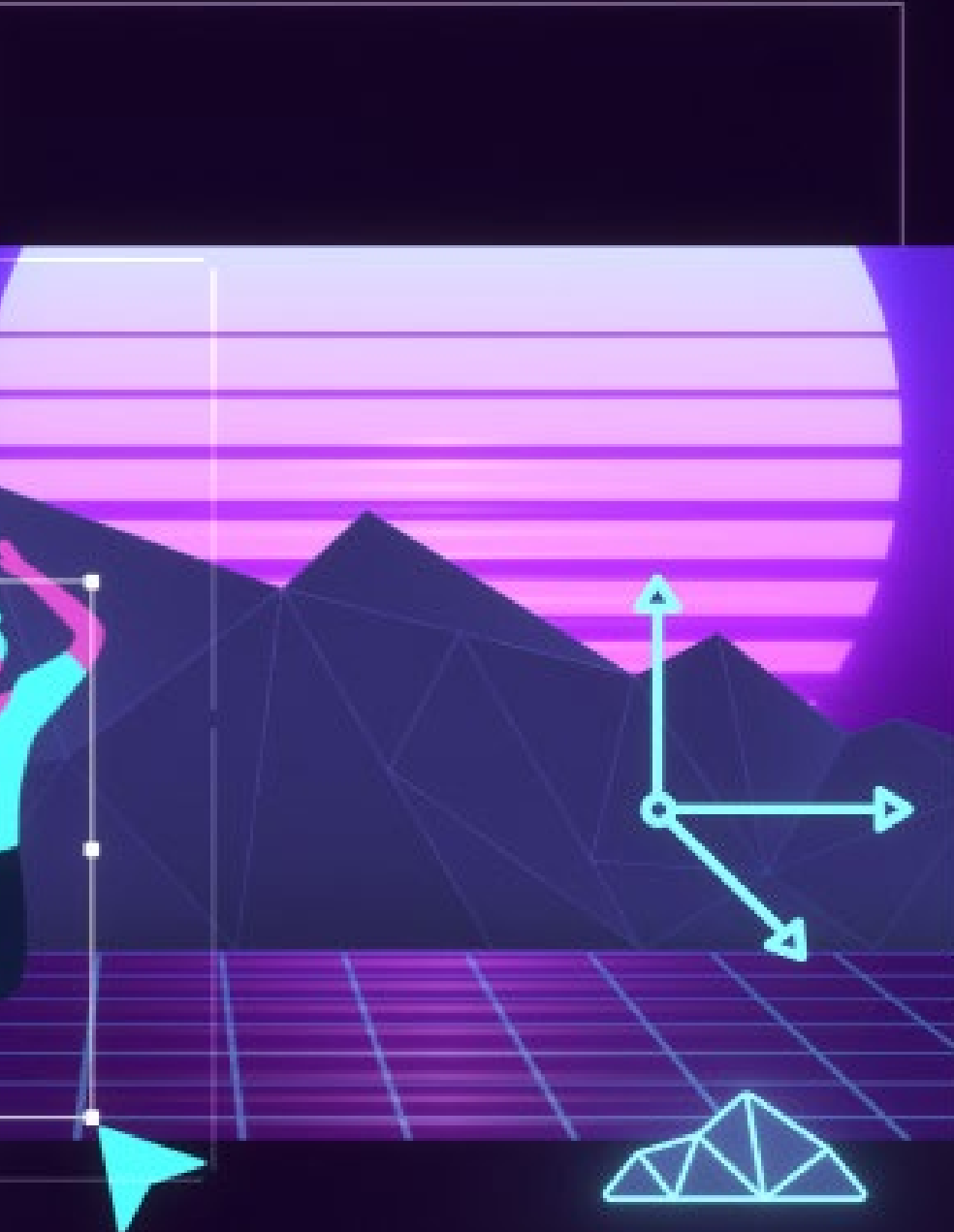
Warten Sie nicht länger und schreiben Sie sich ein. Sie wissen, dass Sie dank dieses Universitätskurses erfolgreich sein werden"





Spezifische Ziele

- ◆ Durchführen digitaler Postproduktionsaufgaben mit Multilayer Digital Compositing und digitaler Videobearbeitungssoftware
- ◆ Übersetzen einer Idee von der ersten Idee durch vorbereitende Zeichnungen und nutzen Werkzeuge, Filter und Effekte bei der Produktion von grafischen Originalen
- ◆ Handeln als Mitglied eines kreativen Teams, um die Ziele komplexer Aufgaben zu erreichen
- ◆ Entwickeln einer Vielzahl von Ideen, die Sie in das Kreativteam einbringen können

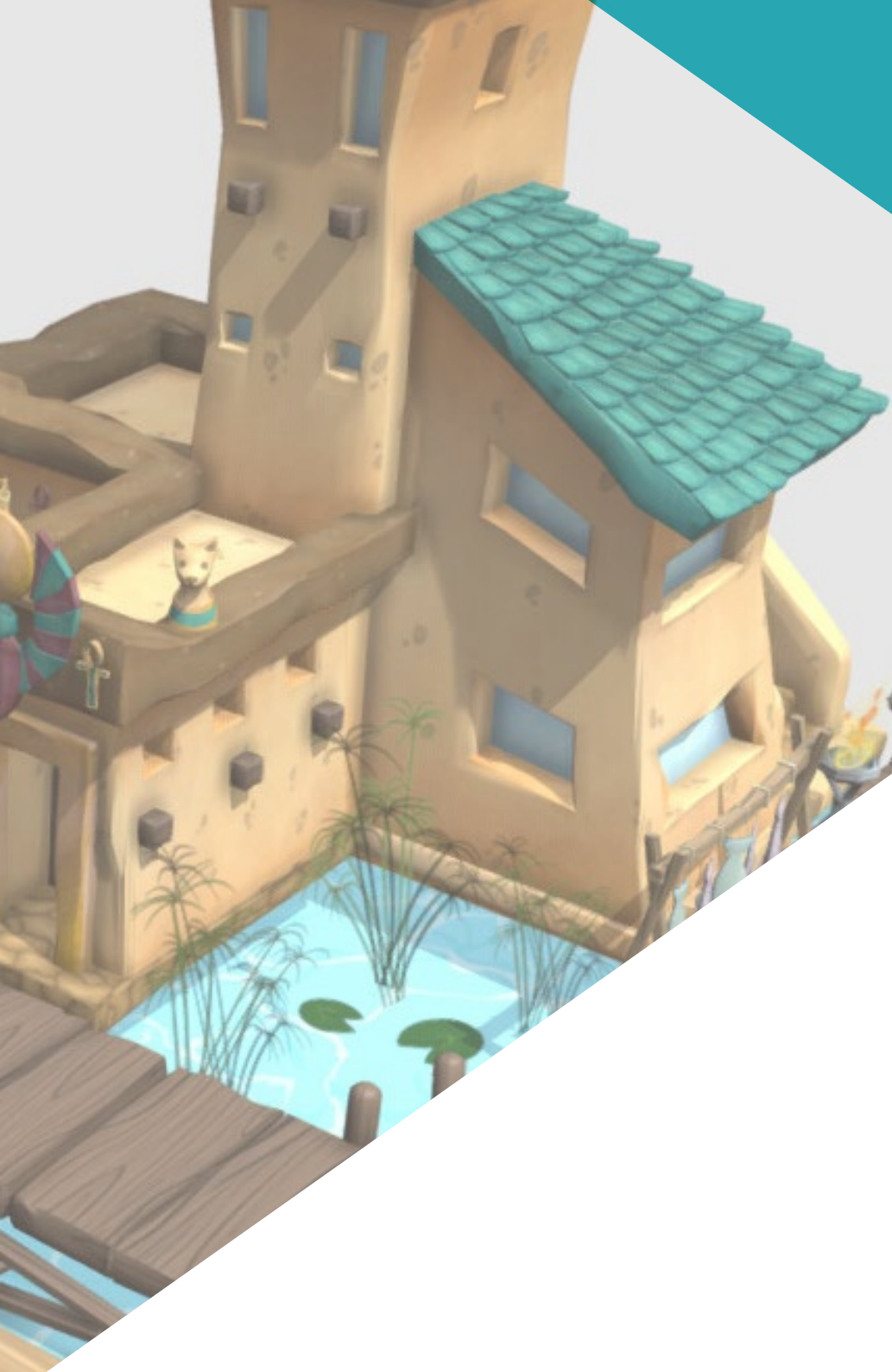


03

Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Animierte Grafiken für Videospiele wurde von den besten Experten auf diesem Gebiet entwickelt, so dass die Studenten die Inhalte direkt in ihrer Karriere anwenden können. Diese Qualifikation ist in 1 Modul gegliedert, das in 10 Fächer unterteilt ist, in denen die Studenten alles lernen können, was sie brauchen, um Experten auf diesem Gebiet zu werden und gefragte Fachleute in der Branche zu sein.





“

*Die besten Inhalte zur Spezialisierung
auf die Beherrschung von After Effects”*

Modul 1. Animierte Grafiken

- 1.1. Einführung in After Effects
 - 1.1.1. Was ist After Effects und wofür wird es verwendet. Anschauliche Beispiele
 - 1.1.2. Projekteinstellungen und Schnittstelle
 - 1.1.3. Kompositionseinstellungen, Pinsel und Fenster
 - 1.1.4. Definieren des Arbeitsablaufs: Erstellen eines Basisprojekts
 - 1.1.5. Vorläufige Videoausgaben
 - 1.1.6. Farbtiefe, Bildschirmformate, Audio- und Videokompression
- 1.2. After Effects Grundlagen
 - 1.2.1. Importieren
 - 1.2.2. Grundlegende Werkzeuge. Ebenentypen und Optionen
 - 1.2.3. Transformationseigenschaften und Ursprung der Koordinaten
 - 1.2.4. Grundlegender H264-Export
- 1.3. Pinsel und 3D-Raum
 - 1.3.1. Pinseltafeln und Farbeffekt
 - 1.3.2. Radiergummi, Klonpinsel, Rotoskop-Pinsel
 - 1.3.3. Aktivieren Sie den 3D-Raum. Ansichten für die Arbeit in 3D
 - 1.3.4. Material- und Umwandlungseigenschaften
 - 1.3.5. Lichter und Kameras. Steuerung der Kamera
 - 1.3.6. Vereinheitlichtes Kamera-Tool. Benutzerdefinierte Ansicht
 - 1.3.7. 3D-Text: Textextrusion *Raytracing*
 - 1.3.8. Fluchtpunkt und Kameraprojektion
- 1.4. Text und Diapositive
 - 1.4.1. Text-Werkzeug
 - 1.4.2. Ebenenstil
 - 1.4.3. Animatoren, Bereiche und Selektoren
 - 1.4.4. Voreinstellungen für Textanimationen
 - 1.4.5. Kanal *Alpha*: *Mates alpha* und Konservierung von Transparentfolien
 - 1.4.6. Bedienfeld übertragen: *Track Mate*, Mischmodi, unterliegende Transparenz erhalten
 - 1.4.7. Luminanz-Keying
- 1.5. Masken und Formebenen
 - 1.5.1. Tools zur Erstellung und Bearbeitung von Masken
 - 1.5.2. Schichten formen
 - 1.5.3. Konvertieren von Text und Grafiken in Formebenen oder Masken
 - 1.5.4. Masken als Pfade
 - 1.5.5. Effekte, die mit Masken funktionieren: Strich, Scribble
- 1.6. Animation
 - 1.6.1. *Keyframes*. Typen
 - 1.6.2. Trajektorien
 - 1.6.3. Kurvendiagramme
 - 1.6.4. Audio in *keyframes* umwandeln
 - 1.6.5. Parentale und Vorkompositionen
 - 1.6.6. Alternative Animationstechniken: *Loops*, Layer-Sequenzierung, freies Morph-Werkzeug, Bewegungsskizze, Schieberegler
 - 1.6.7. Zeitumstellung
- 1.7. Effekte und Chroma Key
 - 1.7.1. Anwendung von Effekten
 - 1.7.2. Beispiele für Auswirkungen
 - 1.7.3. Farbkorrektur
 - 1.7.4. Chroma Key: *Keylight*
- 1.8. Stabilisierung
 - 1.8.1. Klassischer Stabilisator
 - 1.8.2. Deformationsstabilisator
 - 1.8.3. Optionen zur Verfolgung
 - 1.8.4. Stabilisatoren für Position, Drehung und Maßstab



- 1.9. *Tracking* und Ausdrücke
 - 1.9.1. Position und Rotation verfolgen. Perspektive
 - 1.9.2. Nachzeichnen mit Solids, mit Einstellungsebenen und mit Null-Objekten
 - 1.9.3. *Track* 3D. Logos, Text oder Bilder in den 3D-Raum einbetten
 - 1.9.4. Mocha AE
 - 1.9.5. Ausdrücke: *Time*
 - 1.9.6. Ausdrücke: *Loop Out*
 - 1.9.7. Ausdrücke: *Wiggle*
- 1.10. Exportieren
 - 1.10.1. Exportkonfigurationen: die gängigsten Formate und Codecs für Bearbeitung und Anzeige I
 - 1.10.2. Exportkonfigurationen: die gängigsten Formate und Codecs für Bearbeitung und Anzeige II
 - 1.10.3. Exportkonfigurationen: die gängigsten Formate und Codecs für Bearbeitung und Anzeige III
 - 1.10.4. Komplette Projekte speichern: Kompilieren von Dateien und *Backup*

“ Es gibt kein vollständigeres Programm, um die Technik des animierten Grafikdesigns zu beherrschen”

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 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 Animierte Grafiken für Videospiele 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 Animierte Grafiken für Videospiele** 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 Animierte Grafiken für Videospiele

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
Animierte Grafiken
für Videospiele

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

Universitätskurs

Animierte Grafiken für Videospiele