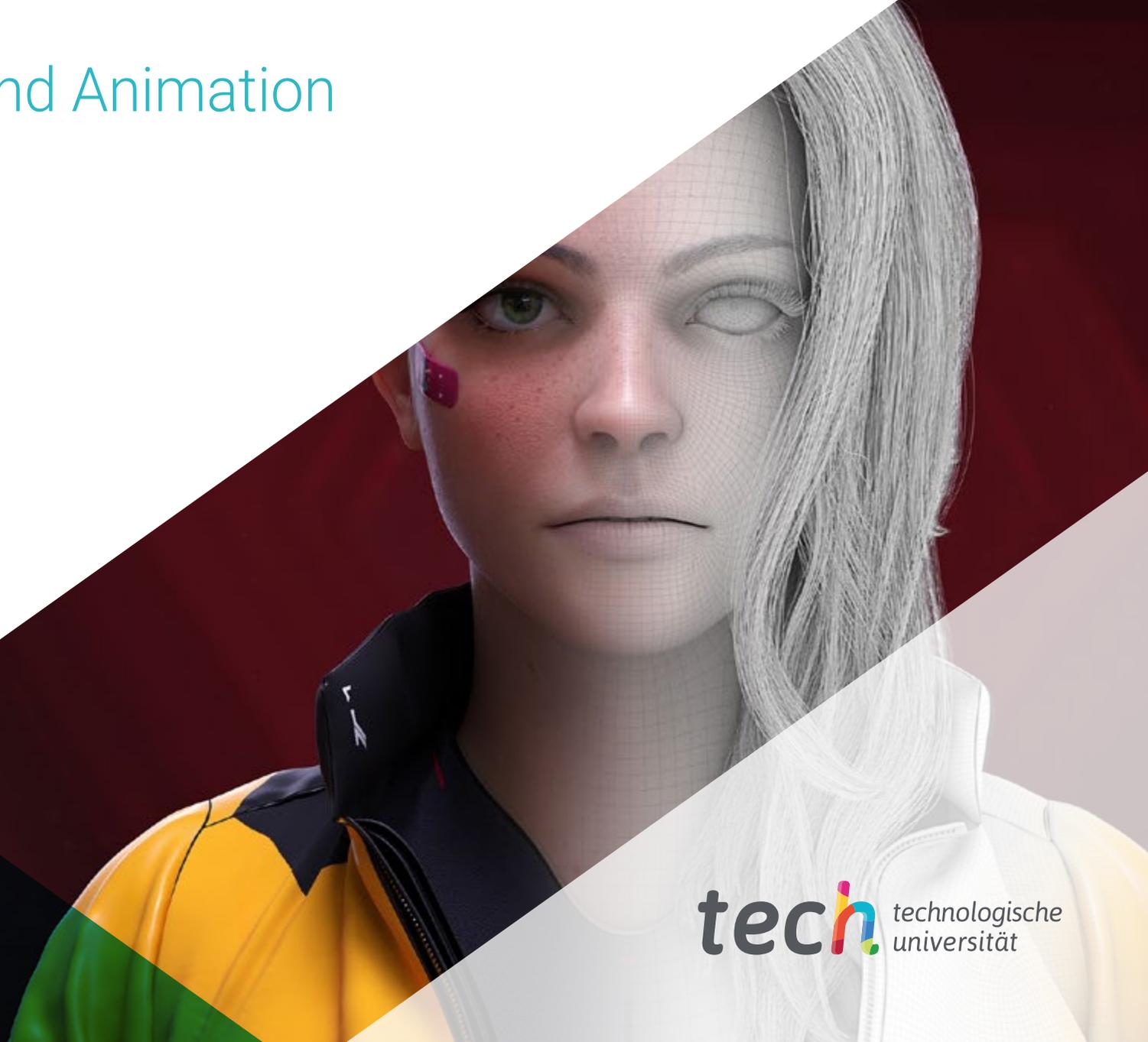


Universitätskurs

Charakterdesign und Animation





Universitätskurs Charakterdesign und Animation

- » 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/charakterdesign-animation

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

Videospiele setzen sich aus einer Reihe von Elementen zusammen, die ihren Erfolg bestimmen, wenn sie auf den Markt kommen. So sind das Genre, dem sie angehören, die Qualität ihrer Grafik und Musik sowie ihr Gameplay einige der Merkmale, die sie zu einem kommerziellen Triumph machen können. Es gibt jedoch noch ein weiteres grundlegendes Problem: die Charaktere. Ein gutes Charakterdesign kann ein Videospiel zu einem Bestseller machen, daher ist es ein zentrales Thema, wenn Sie ein Projekt beginnen. Dieser Studiengang bietet seinen Studenten alle Kenntnisse, die sie benötigen, um sich auf Charakterdesign und Animation für Videospiele zu spezialisieren, so dass sie große Experten in der Branche werden können.





“

*Ohne gute Charaktere könnten
Videospiele nicht erfolgreich sein,
spezialisieren Sie sich und werden Sie zu
einem gefragten Profi in der Branche"*

Wenn man an ein erfolgreiches Videospiel denkt, kommen den Fans viele Dinge in den Sinn: der Soundtrack, das Gameplay, die Szenarien, die Neuartigkeit innerhalb eines bestimmten Genres oder die Grafik. Ein weiteres Element, das einen Titel absolut einprägsam machen kann, sind die Charaktere.

Ein gutes Charakterdesign und eine gute Animation sind von grundlegender Bedeutung für ein Videospiel, um sich kommerziell abzuheben.

Es sind jedoch spezielle Kenntnisse in diesem Bereich erforderlich, um attraktive und gut animierte Designs zu erstellen. Außerdem verlangt die Branche immer mehr qualifizierte Fachleute, die diese Aufgaben übernehmen können. Aus diesem Grund ist eine Spezialisierung der beste Weg, um in diesen boomenden Sektor einzusteigen.

Dieser Universitätskurs in Charakterdesign und Animation vermittelt den Studenten alle notwendigen Kenntnisse und Fähigkeiten, um Experten in Charakterdesign und Animation für Videospiele zu werden, damit sie in den besten Unternehmen der Branche arbeiten und mit ihnen die berühmtesten Spiele der Gegenwart und Zukunft auf den Markt bringen können.

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

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten aus der Videospieleindustrie vorgestellt werden
- ♦ Die grafischen, schematischen und äußerst praktischen Inhalte, mit denen sie konzipiert sind, sammeln wissenschaftliche und praktische Informationen über Charakterdesign und Animation
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess zu verbessern
- ♦ Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden für das Design von Videospielcharakteren
- ♦ 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



Die Videospieleindustrie braucht qualifizierte Fachleute, die dazu beitragen können, die erfolgreichsten Titel der Zukunft auf den Markt zu bringen"

“

Das Charakterdesign ist von grundlegender Bedeutung für den Erfolg eines Videospieles"

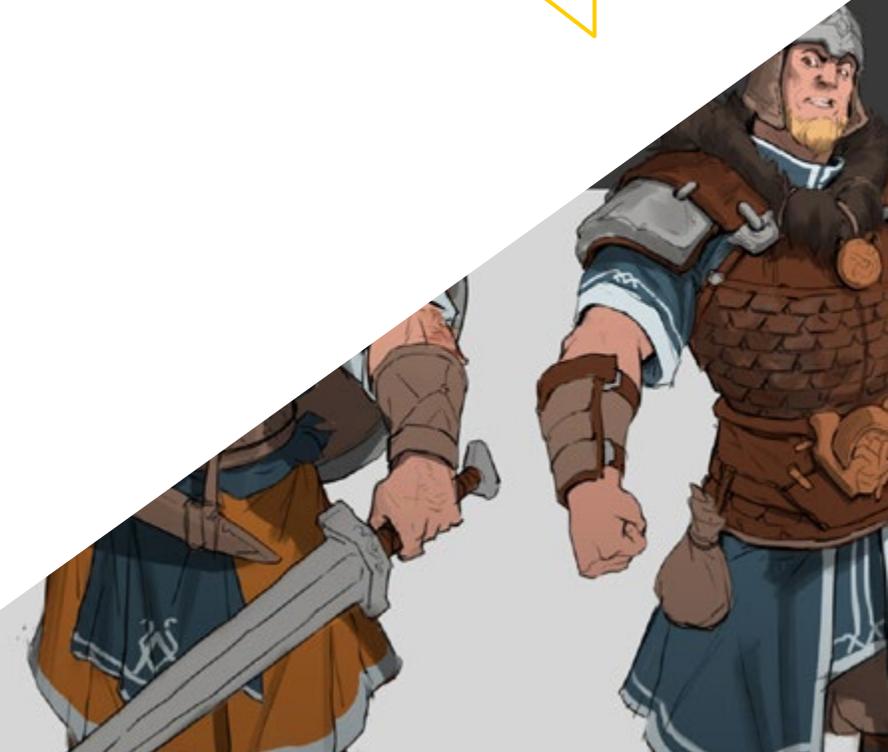
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

Die multimedialen Inhalte, die mit der neuesten Bildungstechnologie entwickelt wurden, werden der Fachkraft ein situierendes und kontextbezogenes Lernen ermöglichen, d.h. eine simulierte Umgebung, die eine immersive Fortbildung bietet, die auf die Ausführung in realen Situationen ausgerichtet ist.

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

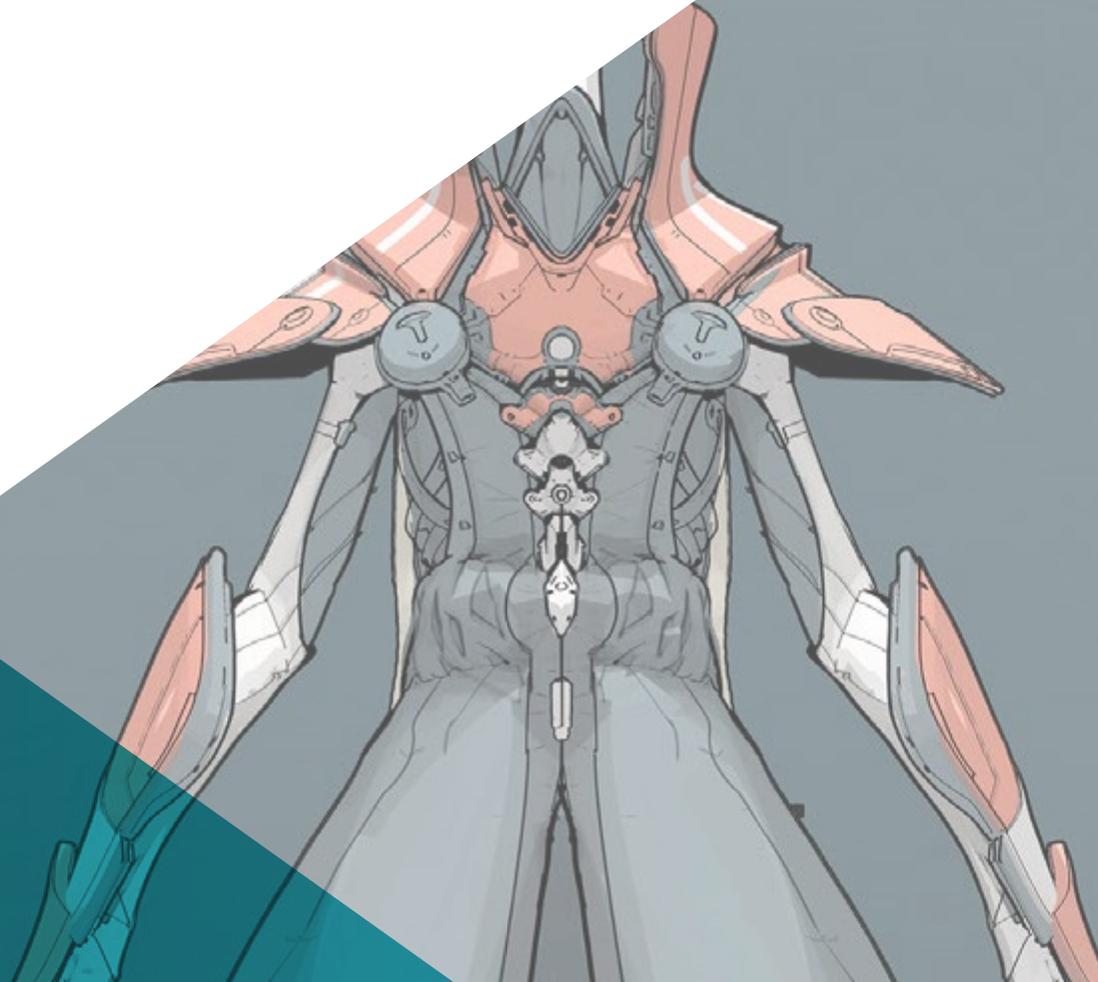
Lernen Sie die besten Techniken der Animation von Charakteren und arbeiten Sie mit den wichtigsten Unternehmen des Sektors zusammen.

Ohne gute Charaktere könnten Videospiele nicht erfolgreich sein.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses in Charakterdesign und Animation ist es, den Studenten die besten Kenntnisse in Charakterdesign und Animation für Videospiele zu vermitteln, so dass sie Zugang zu wichtigen beruflichen Positionen in dieser Branche erhalten können. So kommen die Studenten in den Genuss der besten Inhalte in diesem Studiengang, so dass große Unternehmen nach dem Studium auf sie zählen wollen, um die nächsten erfolgreichen Spiele in diesem Sektor zu entwickeln.



HELMET



“

Ihr Ziel ist es, für die großen Unternehmen der Branche zu arbeiten, und dieser Universitätskurs wird Ihnen dabei helfen, es zu erreichen"



Allgemeine Ziele

- ◆ Vertiefen der Bedeutung von Charakterdesign
- ◆ Aneignen von Grundkenntnissen über das Design von Videospielen, angewandt auf die Erstellung von Charakteren
- ◆ Kennen der Anforderungen der Videospieldustrie an das Charakterdesign
- ◆ Beobachten der Unterschiede zwischen 2D- und 3D-Modellierung bei Charakteren





Spezifische Ziele

- ◆ Anwenden der Prinzipien der Charaktererstellung
- ◆ Verstehen der grundlegenden Konzepte der Animation
- ◆ Verstehen der Anwendungen von Charaktermodellierung und Animation im Kontext von Videospielen
- ◆ Definieren von Charakterskeletten und Verwenden dieser Skelette zur Steuerung ihrer Bewegungen



*Gestalten Sie die besten
Charaktere für die besten
Videospiele der Zukunft"*

03

Struktur und Inhalt

Der Inhalt dieses Universitätskurses in Charakterdesign und Animation ist in 1 Modul gegliedert, das in 10 Fächer unterteilt ist, in denen die Studenten alles erlernen, was sie brauchen, um alle Arten von Videospiegelcharakteren zu entwerfen und zu animieren. Einige der Fächer, die sie studieren werden, sind 2D-Design, 3D-Modellierung und verschiedene Stile und Techniken von Design und Animation, so dass sie einen umfassenden Lernprozess durchlaufen, der für ihr Berufsleben nützlich sein wird.





“

Die besten Inhalte für die ehrgeizigsten Profis"

Modul 1. Charakterdesign und Animation

- 1.1. Warum sind Ästhetik und Charakterdesign in Videospielen so wichtig?
 - 1.1.1. Design mit Persönlichkeit
 - 1.1.2. Quellen der Inspiration. Referenzieren ist kein Plagiat
 - 1.1.3. Die Realität filtern
 - 1.1.4. Ihren eigenen Stil annehmen
- 1.2. 2D-Phase: Alternativen zur Verwendung von Software oder *Hand Drawing*
 - 1.2.1. Schnelles Skizzieren
 - 1.2.2. *Cleanup*
 - 1.2.3. Farbe
 - 1.2.4. Präsentation
- 1.3. Phase 2D: Teil I
 - 1.3.1. Archetypen
 - 1.3.2. Persönlichkeit
 - 1.3.3. Stil
 - 1.3.4. Grundlegende Geometrie
 - 1.3.5. Proportionen und Anatomie
 - 1.3.6. Teamarbeit
- 1.4. Phase 2D: Teil II
 - 1.4.1. Farbpalette
 - 1.4.2. Beleuchtung und Kontrast
 - 1.4.3. Detaillierungsgrad
 - 1.4.4. Anpassung an die *2D-Pipeline*
- 1.5. 3D-Phase: Modellierungsphase: Konzepte und *3D-Pipeline*
 - 1.5.1. An die Produktion angepasste Modellierung
 - 1.5.2. Modellierung für ein audiovisuelles Projekt
 - 1.5.3. Modellierung für ein interaktives Projekt
 - 1.5.4. *3D-Pipeline*: Phasen





- 1.6. 3D-Modellierungsphase: Einführung in Blender
 - 1.6.1. Navigation
 - 1.6.2. *Outliner* und *Viewport: Workbench Render*
 - 1.6.3. Konzept von Scheitelpunkt, Kante und Fläche
 - 1.6.4. Konzept der Normale
 - 1.6.5. *Loops*
- 1.7. 3D-Modellierungsphase: Grundlagen des Modellierung
 - 1.7.1. Werkzeug *Extrudieren*
 - 1.7.2. Werkzeug *Bevel*
 - 1.7.3. Transformationen anwenden
 - 1.7.4. Werkzeug *Knife*
 - 1.7.5. Andere nützliche Tools
- 1.8. 3D-Modellierungsphase: Topologie
 - 1.8.1. *Rand Loops*
 - 1.8.2. *Gesichts Loops*
 - 1.8.3. *Low Poly vs. High Poly*
 - 1.8.4. Fluss der Formen
 - 1.8.5. *Quads vs. Tris*
- 1.9. 3D-Modellierungsphase: Texturen, Materialien und UVs
 - 1.9.1. Einführung in Nodes in Blender
 - 1.9.2. Erstellung von grundlegenden prozeduralen Texturen
 - 1.9.3. Materialien anwenden
 - 1.9.4. UVs, was sind sie?
 - 1.9.5. Nützlichkeit von UVs
 - 1.9.6. Vermeiden von Stretching in UVs und Optimierung
- 1.10. 3D Phase Einführung in die Animation
 - 1.10.1. *AutoKey*
 - 1.10.2. *Keys* einfügen
 - 1.10.3. Animation Kurven: Graph Editor
 - 1.10.4. Arten der Interpolation

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 Charakterdesign und Animation 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 Charakterdesign und Animation** 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 Charakterdesign und Animation**

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 institutionen

virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
Charakterdesign
und Animation

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

Universitätskurs

Charakterdesign und Animation

