

# Universitätskurs Grafiken



**tech** technologische  
universität

## Universitätskurs

### Grafiken

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

Internetzugang: [www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/grafiken](http://www.techtitute.com/de/videospiele/universitatskurs/grafiken)

# 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 Erstellung von Grafiken ist eine der grundlegenden Aufgaben beim Design von Videospielen. Die Beherrschung dieser Art von Fertigkeiten ist in bestimmten Phasen der Spieleentwicklung von grundlegender Bedeutung. Daher braucht jedes Unternehmen Spezialisten auf diesem Gebiet, die mit der entsprechenden Software umgehen können und so ihre Ziele erreichen. Diese Weiterbildung bietet den Studenten alle notwendigen Kenntnisse, um sich auf das Design verschiedener Arten von Grafiken zu spezialisieren und alles über die Computerprogramme zu lernen, die zur Ausführung dieser Arbeiten verwendet werden.



“

*Entwerfen Sie hochwertige Grafiken für Videospiele und sichern Sie sich großartige Chancen in dieser Branche"*

Videospiele bestehen aus einer Vielzahl von visuellen Elementen, sowohl mobilen als auch festen. Einige davon werden direkt mit 2D- oder 3D-Designtechniken modelliert und dann in das Spiel integriert. Aber es gibt auch andere Komponenten, die mit anderen Arten von Tools erstellt werden. Dies ist der Fall bei Projekten, die nicht mit Motion Graphics erstellt werden, sondern mit spezieller Software wie Illustrator.

Illustrator ist ein sehr beliebtes Computerprogramm, mit dem Sie alle Arten von Designs für eine Vielzahl von Umgebungen erstellen können, von journalistischen Publikationen bis hin zu fotografischen Kompositionen für Werbezwecke. Auch die Welt der Videospiele profitiert von dieser Art von Anwendungen und kann alle Optionen nutzen, um sie in ihre Projekte einzubinden.

Daher bietet dieser Universitätskurs in Grafiken den Studenten die Möglichkeit, sich in diesem Bereich zu spezialisieren, so dass sie in der Videospieleindustrie arbeiten und Designs aller Art mit der standardisierten Software des Sektors erstellen können.

Diese Qualifikation besteht ebenfalls aus einem Modul und wird vollständig online unterrichtet, so dass die Studenten ihr Studium mit ihrem Berufsleben verbinden können.

Dieser **Universitätskurs in Grafiken** 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
- ◆ Der grafische, schematische und äußerst praktische Inhalt des Buches liefert detaillierte Informationen über Grafikdesign für Videospiele
- ◆ Die praktischen Übungen, bei denen der Prozess der Selbsteinschätzung durchgeführt werden kann, um den Lernprozess 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



*Die Videospieleindustrie braucht Spezialisten für Grafikkomposition und das könnte Ihre Chance sein, in diesem Sektor erfolgreich zu sein"*

“ *Mit diesem Universitätskurs erwerben Sie alle notwendigen Fähigkeiten, um alle Arten von Designs für Videospiele zu erstellen*”

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 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.

*Lernen Sie dank dieser Qualifikation die am häufigsten verwendete Software in der Videospieleindustrie kennen.*

*Ihre Chance auf Erfolg in der Welt der Videospiele ist da. Verpassen Sie sie nicht.*



# 02 Ziele

Das Hauptziel dieser Qualifikation ist es, den Studenten alle notwendigen Fähigkeiten zu vermitteln, um alle Arten von Grafiken und Designs für Videospiele zu erstellen und dabei die entsprechenden Computer-Tools einzusetzen. So werden die Studenten am Ende dieses Universitätskurses in Grafiken in der Lage sein, alle Arten von visuellen Aufgaben in Videospieleunternehmen verschiedener Profile auszuführen. Aus diesem Grund ist dieses Programm die beste Gelegenheit für Fachleute des Sektors, sich weiterzuentwickeln und ihr Arbeitsleben entscheidend zu verändern.



“

*Ihr Ziel, Teil eines großen Unternehmens in der Videospiegelbranche zu werden, war noch nie so nah. Schreiben Sie sich ein und erreichen Sie es"*



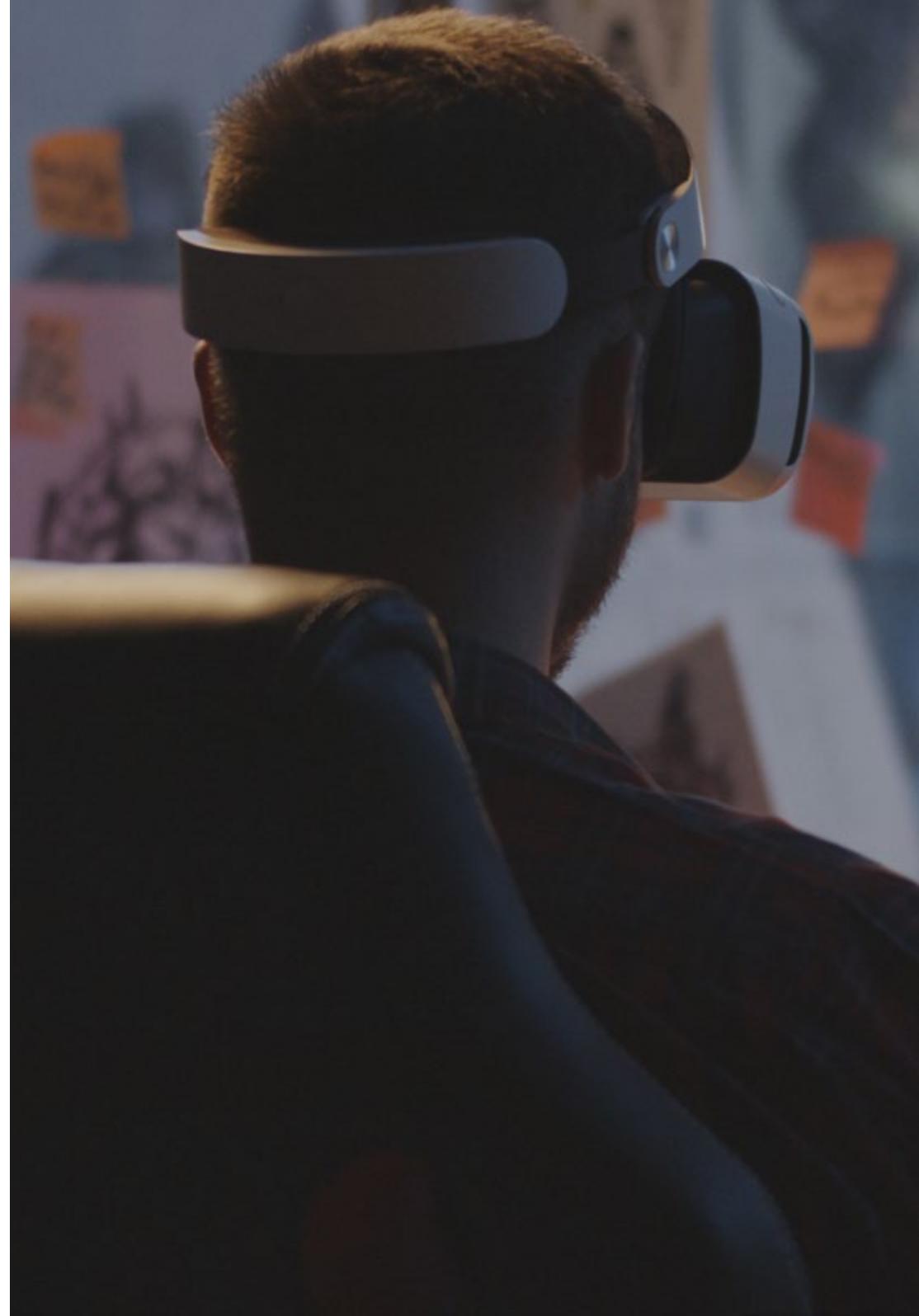
## Allgemeine Ziele

---

- ◆ Verstehen, was gutes Grafikdesign für Videospiele ausmacht
- ◆ Beherrschen der Design-Software Illustrator
- ◆ In der Lage sein, die jeweils besten Designlösungen anzuwenden
- ◆ Verstehen, wie Grafiken in Videospiele integriert werden



*TECH hilft Ihnen, Ihre Ziele zu erreichen.  
Erwerben Sie diese Qualifikation und  
gelangen Sie an die Spitze"*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Entdecken des Vektordesigns als Werkzeug für die Erstellung von Grafikprojekten
- ◆ Einsetzen der verschiedenen Werkzeuge auf effiziente, kreative und richtige Weise
- ◆ Anwenden der erworbenen technischen Kenntnisse durch Demonstration des Verständnisses für die verschiedenen grafischen Medien

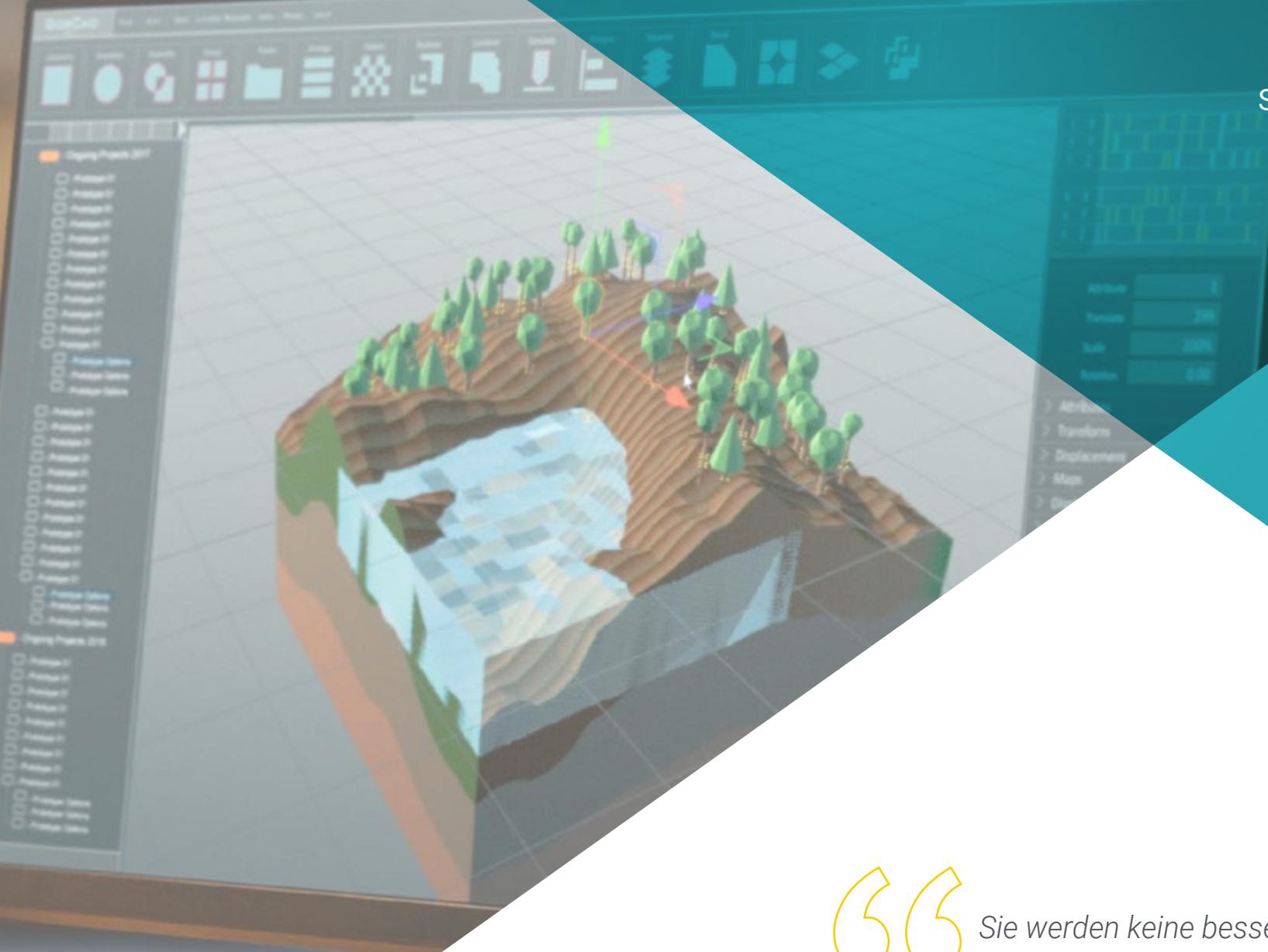


# 03

## Struktur und Inhalt

Dieser Universitätskurs in Grafiken wurde von führenden Spezialisten auf diesem Gebiet entwickelt. Dadurch wird sichergestellt, dass die Studenten Zugang zu den besten Kenntnissen erhalten, so dass sie in der Lage sind, große Experten in der Videospieldustrie zu werden und sich zu hochgeschätzten Fachleuten in ihrem Umfeld zu entwickeln. Auf diese Weise erlangen die Studenten alle notwendigen Fähigkeiten, um in diesem Sektor voranzukommen und sich in einem der großen Unternehmen in der Welt der Videospiele zu etablieren.





“ Sie werden keine besseren Inhalte finden, um sich auf Design für Videospiele zu spezialisieren”

## Modul 1. Grafiken

- 1.1. Einführung in die Illustrator-Umgebung
  - 1.1.1. Illustrator-Umgebung
  - 1.1.2. Ein Dokument vorbereiten
  - 1.1.3. Anpassen des Dokuments an die Bedürfnisse
  - 1.1.4. Werkzeugkasten
- 1.2. Zeichnen mit Illustrator
  - 1.2.1. Zeichnen mit geometrischen Grundformen
  - 1.2.2. Führungsliniale und Gitter
  - 1.2.3. Bézier-Linien und -Kurven
  - 1.2.4. Andere Operationen
- 1.3. Operationen mit Objekten
  - 1.3.1. Visualisierungstools
  - 1.3.2. Operationen mit Objekten
  - 1.3.3. Arten der Auswahl
  - 1.3.4. Isolierung von Illustrationen
- 1.4. Arbeiten mit Farbe
  - 1.4.1. Muster-Panel
  - 1.4.2. Farbmuster
  - 1.4.3. Farbverlauf-Muster
  - 1.4.4. Werkzeug für Gradientennetze
- 1.5. Arbeiten mit Text
  - 1.5.1. Zeichen- und Absatzformatierung
  - 1.5.2. Textoperationen
  - 1.5.3. Arbeiten mit Text und Grafiken
  - 1.5.4. Andere Operationen mit Text
- 1.6. Pinsel und Mustermatrizen
  - 1.6.1. Arten von Pinseln
  - 1.6.2. Bürstenarbeiten
  - 1.6.3. Pinsel-Bibliotheken
  - 1.6.4. Andere Bürstenarbeiten





- 1.7. Ausmalbilder, Vektorisierung und Farbgebung von Designs
  - 1.7.1. Kontrollen der Auffüllung
  - 1.7.2. Farbe des Strichs
  - 1.7.3. Strichfarbe und Strichkombination
  - 1.7.4. Vektorisierung
  - 1.7.5. Andere Operationen
- 1.8. Filter und Effekte
  - 1.8.1. Über Effekte
  - 1.8.2. Einen Effekt anwenden
  - 1.8.3. Raster-Effekte
  - 1.8.4. Optionen für die Rasterisierung
  - 1.8.5. Anwenden von Effekten auf Bitmap-Bilder
  - 1.8.6. Verbessern der Effektleistung
  - 1.8.7. Ändern oder Entfernen eines Effekts
- 1.9. 3D-Effekte
  - 1.9.1. Erstellung von 3D-Objekten
  - 1.9.2. Definition von Optionen
  - 1.9.3. Hinzufügen einer benutzerdefinierten schräge Fräsung
  - 1.9.4. Drehen eines Objekts
  - 1.9.5. Zuordnen von Illustrationen zu einem 3D-Objekt
- 1.10. Verpackung
  - 1.10.1. Exportieren
  - 1.10.2. Importieren
  - 1.10.3. Praktische Anwendung von Illustrator in Videospielen
  - 1.10.4. Videospiel-Analyse

# 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.



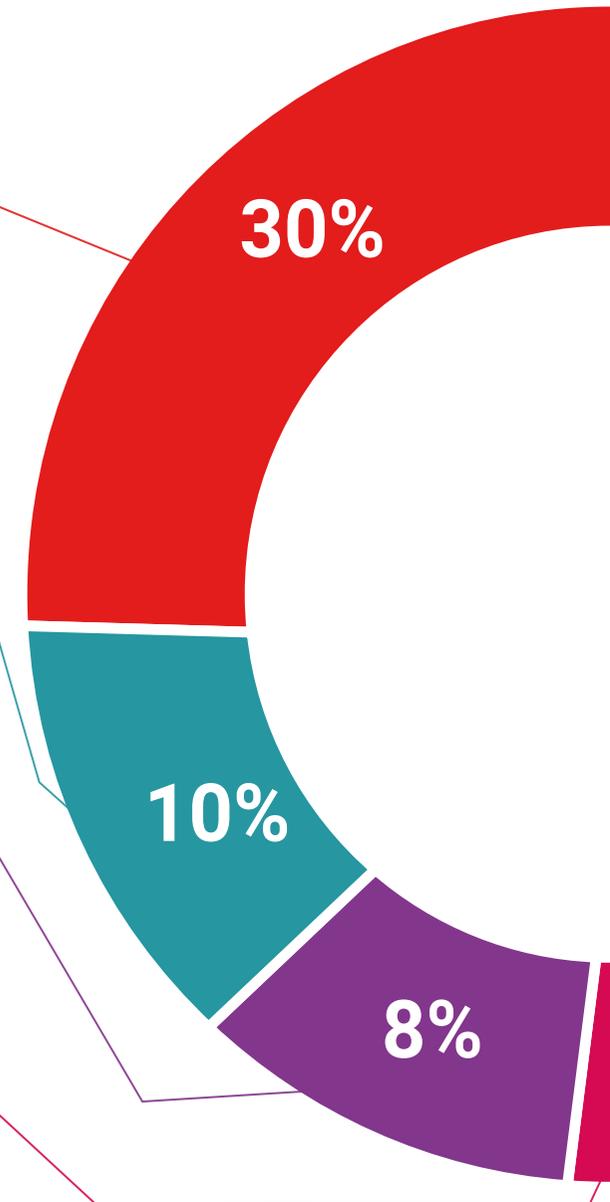
#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Grafiken 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 Grafiken** 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 Technologische 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 Grafiken**

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 innovativen  
wissen gegenwart qualität  
online-Ausbildung  
entwicklung institut  
virtuelles Klassenzimmer

**tech** technologische  
universität

Universitätskurs

Grafiken

- » Modalität: online
- » Dauer: 12 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs Grafiken

