

Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung von Tieren





Universitätskurs 2D-Design und -Erstellung von Tieren

- » 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/design/universitatskurs/2d-design-erstellung-tieren

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

Der Designer lernt in der Regel zuerst, menschliche oder anthropomorphe Figuren zu beherrschen, und vernachlässigt dabei die notwendigen gründlichen Kenntnisse über andere Arten von 2D-Figuren aus dem Tierreich, wie z. B. Hunde oder Katzen. In der Tat gibt es eine Vielzahl von Tieren als Protagonisten von Geschichten in Animation und Videospielen, und die genaue Kenntnis ihrer charakteristischen Anatomie ist ein wirksames Mittel, um die berufliche Karriere voranzutreiben. Dieses Studienprogramm befasst sich eingehend mit Vierbeinern, großen Pflanzenfressern, Meerestieren, Amphibien, Vögeln und sogar Dinosauriern und analysiert ihr Design, ihre Posen und ihren charakteristischen Stil. Auf diese Weise kann der Designer seine Fähigkeiten in diesem Bereich verbessern und sein Wissen vertiefen, indem er ein komplettes Online-Fortbildungsprogramm absolviert, das keine Präsenzveranstaltungen und keinen festen Zeitplan erfordert.





“

Perfektionieren Sie Ihre Fähigkeiten in der Gestaltung aller Arten von Tieren, von furchterregenden Tyrannosauriern bis hin zu liebenswerten Hunden”

Vom berühmten Bugs Bunny bis hin zu aktuellen Hits wie Paw Patrol haben Tiere schon immer ein attraktives Design für alle Arten von Geschichten geliefert. Im 2D-Bereich sind Designer, die über fortgeschrittene Kenntnisse im *Cartoon*-Stil oder über die spezielle Anatomie von Tieren verfügen, im Vorteil, wenn sie Designprojekte leiten, in denen Tiere die Protagonisten sind.

Zu diesem Zweck hat TECH ein Dozententeam zusammengestellt, das über umfangreiche Erfahrung im Design und in der Gestaltung von 2D-Tieren aller Art verfügt. Das didaktische Material, das in diesem Fortbildungsprogramm enthalten ist, stellt eine wertvolle Ressource dar, auf die auch nach Abschluss des Studiums zurückgegriffen werden kann, da alle Inhalte vom ersten Tag des Programms an zum Herunterladen zur Verfügung stehen.

Da der Kurs vollständig online verfügbar ist, lässt er sich problemlos mit den anspruchsvollsten beruflichen und persönlichen Verpflichtungen vereinbaren. Das virtuelle Klassenzimmer steht Ihnen rund um die Uhr zur Verfügung und Sie können bequem von Ihrem Tablet, Smartphone oder PC aus darauf zugreifen.

Dieser **Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Tieren** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die Merkmale sind:

- ♦ Die Entwicklung von Fallstudien, die von Experten für die Erstellung aller Arten von 2D-Charakteren vorgestellt werden
- ♦ Der anschauliche, schematische und äußerst praxisnahe Inhalt soll praktische Informationen zu den für die berufliche Praxis wesentlichen Disziplinen vermitteln
- ♦ Er enthält praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann, um das Lernen zu verbessern
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugangs zu Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Mit diesem Universitätskurs verleihen Sie allen Tieren, die Sie entwerfen, Realismus, Solidität und Ihre persönliche Note”



Nehmen Sie an einem Studiengang teil, bei dem Sie von einem Dozententeam begleitet werden, das sich voll und ganz dem Ziel verschrieben hat, Ihnen den besten Unterricht in 2D-Design und -Erstellung von Tieren zu bieten“

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 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 sich im Laufe des Programms ergeben. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Schreiben Sie sich noch heute für diesen Universitätskurs ein und erhalten Sie Ihre 2D-Tiere mit einem verfeinerten Finish, bei dem auch auf die kleinsten Details geachtet wird.

Sie entscheiden, wo, wann und wie Sie das gesamte Studienpensum übernehmen. Bei TECH treffen Sie die wichtigsten Entscheidungen.



02 Ziele

Nach Abschluss dieses Weiterbildungsprogramms verfügen Sie über die notwendigen Kompetenzen und Fähigkeiten, um 2D-Tiere aller Art perfekt zu entwickeln, seien es Haie, Krokodile, Hunde, Löwen oder Adler. Dies ist ein unschätzbare Vorteil für ihr berufliches Fortkommen, denn wenn sie diese Kenntnisse in ihrem Lebenslauf angeben, haben sie den Vorteil, Designprojekte zu übernehmen und zu leiten, bei denen Tiere eine besondere Rolle spielen.





“

Sie werden Ihre beruflichen Ziele schnell und agil erreichen, unterstützt durch die beste Lehrmethodik im akademischen Panorama”



Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der für die Entwicklung einer korrekten Arbeit notwendigen Dokumentation und Referenzaufnahme
- ◆ Erlernen der Strukturierung, Erstellung und Erschaffung von Charakteren
- ◆ Vertiefen in die Entwicklung der in der Animationsindustrie notwendigen Modellordner
- ◆ Beherrschen der Anatomie aller Arten von Tieren
- ◆ Meisterhaftes Ausmalen der erstellten Figuren





Spezifische Ziele

- ◆ Untersuchen der Unterschiede zwischen Hunden, Katzen, Pflanzenfressern und großen Säugetieren
- ◆ Unterscheiden zwischen realistischen und *Cartoon*-Tieren für deren korrekte Ausarbeitung
- ◆ Analysieren anderer Arten von Meerestieren, Vögeln, Reptilien, Amphibien und Insekten
- ◆ Kennenlernen der Dinosaurier, um sie richtig zu animieren, zu gestalten und zu posieren

“

Sie beherrschen das Design und die Kreation von 2D-Tieren und haben den Vorteil, audiovisuelle Projekte zu leiten, bei denen diese eine wichtige Rolle spielen”

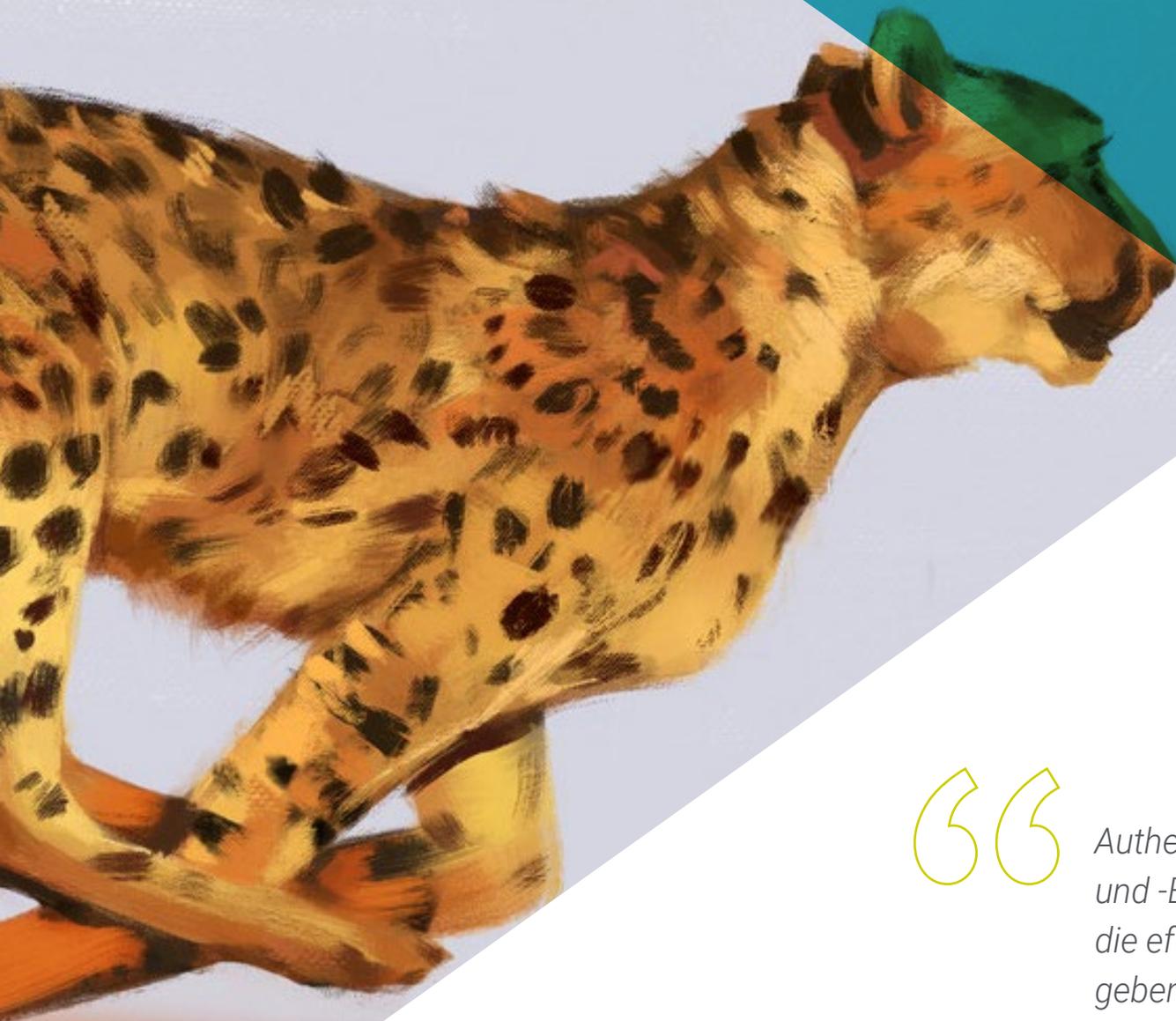


03

Kursleitung

Das Dozententeam, das TECH für diesen Studiengang zusammengestellt hat, verfügt über eine große Anzahl von Projekten und jahrelanger Arbeit in der Welt des Designs, von denen sich viele auf die Gestaltung von Tieren aller Art konzentrieren. Aus diesem Grund kombiniert der Lehrplan all diese beruflichen Erfahrungen mit den aktuellsten technologischen und gestalterischen Theorien und gibt einen gründlichen und erschöpfenden Überblick über den Prozess der Erstellung von 2D-Tieren.





“

Authentische Experten für das 2D-Design und -Erstellung von Tieren werden Ihnen die effektivsten Richtlinien und Ratschläge geben, damit Sie diese in Ihre tägliche Arbeit einbauen können”

Leitung



Hr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ Hintergrunddesigner und Assistent bei dem mit dem Goya-Preis ausgezeichneten Kurzfilm "Pollo"
- ♦ Hintergrunddesigner, Storyboard, Animator und Assistent bei Projekten wie "Ein Mittsommernachtstraum", "Der Geist des Waldes", "Falten" und "Phineas und Ferb"
- ♦ *Intercalator* und Designer bei 12 Pingüinos mit Projekten wie "Die Drillinge" oder "Juanito Jones"

Professoren

Hr. Sirgo González, Manuel

- ♦ Manager und Direktor der Produktionsfirma 12 Pingüinos SL
- ♦ Manager und Direktor der Produktionsfirma Cazatalentos SL
- ♦ Akademisches Mitglied der Spanischen Akademie für Filmkunst und -wissenschaft
- ♦ Dozent an der Universität Complutense von Madrid, Fakultät der Bildenden Künste, für den Kurs Experimentelles Zeichnen und 2D-Animation



AMS

04

Struktur und Inhalt

Um eine bessere Strukturierung aller vorgestellten Inhalte zu gewährleisten, haben die Dozenten bei der Gestaltung aller vorgestellten Themen besonders sorgfältig gearbeitet. Der Student kann sich auf bequeme Weise die nützlichsten Methoden und Techniken bei der Gestaltung von Tieren ansehen, unterteilt nach der Art der Kreatur, um die spätere Konsultation zu erleichtern. Die zahlreichen audiovisuellen Ressourcen, auf die der Designer Zugriff hat, werden ihm ebenfalls helfen, jedes Thema zu vertiefen, denn er findet interaktive Zusammenfassungen, ausführliche Videos und Fallstudien zu jeder Tierart.



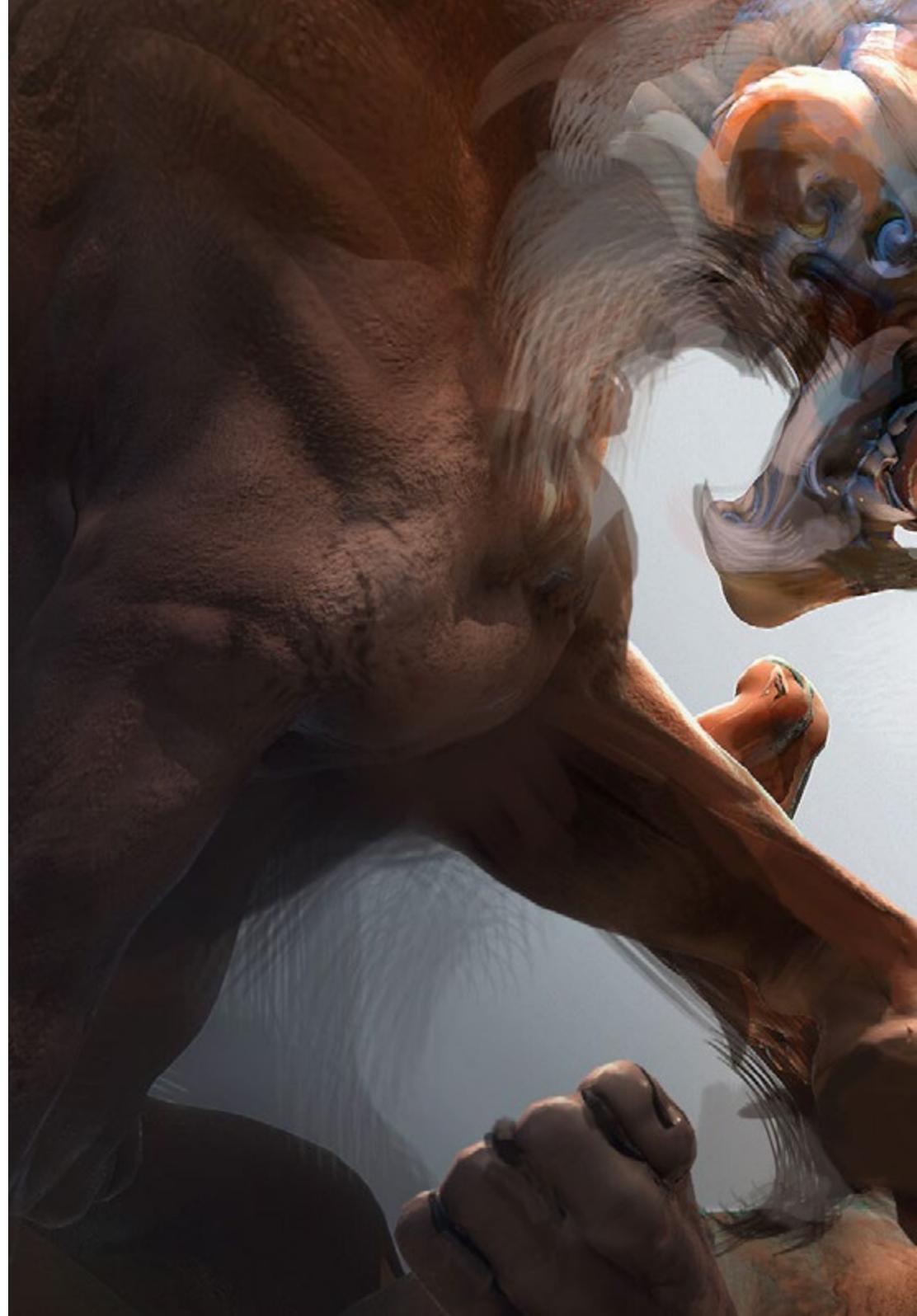


“

Dieser Universitätskurs wird sich auch nach seinem Abschluss auf Ihre Karriere auswirken, da Sie über hochwertiges Referenzmaterial zum Thema 2D-Design und -Erstellung von Tieren verfügen werden”

Modul 1. Tiere

- 1.1. Vierbeiner
 - 1.1.1. Vergleichende Anatomie
 - 1.1.2. Realistisch und ihre Verwendung
 - 1.1.3. *Cartoon*
- 1.2. Hunde
 - 1.2.1. Anatomie
 - 1.2.2. Entwurf
 - 1.2.3. Posen
- 1.3. Katzen
 - 1.3.1. Vergleichende Anatomie
 - 1.3.2. Entwurf
 - 1.3.3. Posen
- 1.4. Pflanzenfresser
 - 1.4.1. Wiederkäuer
 - 1.4.2. Pferde
 - 1.4.3. *Cartoon*
- 1.5. Große Säugetiere
 - 1.5.1. Vergleichende Anatomie
 - 1.5.2. Konstruktion
 - 1.5.3. Posen
- 1.6. Meerestiere
 - 1.6.1. Säugetiere
 - 1.6.2. Fische
 - 1.6.3. Krustentiere



- 1.7. Vögel
 - 1.7.1. Anatomie
 - 1.7.2. Posen
 - 1.7.3. *Cartoon*
- 1.8. Amphibische Reptilien
 - 1.8.1. Konstruktion
 - 1.8.2. Posen
 - 1.8.3. *Cartoon*
- 1.9. Dinosaurier
 - 1.9.1. Typen
 - 1.9.2. Konstruktion
 - 1.9.3. Posen
- 1.10. Insekten
 - 1.10.1. Entwurf
 - 1.10.2. Posen
 - 1.10.3. Komparative

“

Von winzigen Insekten über gigantische Pflanzenfresser bis hin zu Dinosauriern können Sie Ihre Technik beim Erstellen, Posieren und Bauen des gesamten Tierreichs perfektionieren“

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 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 Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. 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 Programms 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.



06

Qualifizierung

Der Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Tieren 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 2D-Design und -Erstellung von Tieren** 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-Design und -Erstellung von Tieren**

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 innovation
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institut
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs
2D-Design und -Erstellung
von Tieren

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

Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung von Tieren

