

Universitätskurs

Grundlagen des 2D-Charakterdesigns





Universitätskurs Grundlagen des 2D-Charakterdesigns

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

Internetzugang: www.techtitute.com/de/design/universitatskurs/grundlagen-2d-charakterdesigns

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 praktisch jedes kulturelle oder kommerzielle Produkt mit irgendeiner Art von Charakter ausgestattet. Multinationale Marken lancieren Marketingkampagnen mit Charakteren, wie im Fall von Samsung und seinem virtuellen Assistenten "Sam", der dank seines sorgfältigen Designs und seiner Ausstrahlung ein großer Erfolg wurde. Die besten Designer beherrschen die Grundlagen des 2D-Charakterdesigns bis zur Perfektion und sind in der Lage, sich an alle möglichen Medien, Stile und Wünsche anzupassen. Dieses Studienprogramm wurde mit dem Ziel entwickelt, professionellen Designern eine sehr nützliche Ressource für ihre berufliche Laufbahn zur Verfügung zu stellen, indem es die Ratschläge und Schlüssel von einem Dozententeam mit großer Erfahrung in der Erstellung aller Arten von Charakteren zusammenfasst. Dank seines 100%igen Online-Formats lässt sich der Kurs perfekt mit den anspruchsvollsten persönlichen oder beruflichen Verpflichtungen kombinieren.





“

Wenn Sie die Kenntnisse dieses Universitätskurses in Ihre tägliche Arbeitsweise integrieren, werden Sie in der Lage sein, sich schnell an jede Art von Arbeit oder Stil anzupassen, sei es für Filme, Serien oder Videospiele"

In der audiovisuellen Erzählung, sowohl in der Werbung als auch in allen anderen Medien, müssen die Charaktere gut definiert und charakterisiert werden, um die Botschaft so eindringlich wie möglich zu vermitteln. Vor allem der 2D-Bereich erfordert eine umfassendere Entwicklung des Designers, da die Techniken und Stile je nach dem Ansatz variieren, den der Designer für die gesamte künstlerische Linie wählt.

Im Rahmen dieses Fortbildungsprogramms werden sich die Designer mit der Analyse und Entwicklung von Charakteren während des kreativen Prozesses sowie mit den verschiedenen Stilen befassen, die je nach der Region oder der Kultur, für die sie bestimmt sind, zu berücksichtigen sind. Die klassische Typologie von Charakteren, ihre Rolle in der Werbung oder das *Merchandising* von Charakteren und ihre kommerzielle Anwendung sind ebenfalls Schlüsselfragen der Grundlagen des Charakterentwurfs.

Dieses Wissen wird es dem Designer ermöglichen, ein größeres Verständnis und eine größere Kompetenz zu zeigen, wenn es darum geht, die Grundlagen zu verstehen, die die Basis für die detaillierte Entwicklung von 2D-Figuren bilden. Der gesamte didaktische Inhalt des Studiengangs ist vom ersten Tag an vollständig online verfügbar, ohne Präsenzunterricht oder feste Stundenpläne. Die Flexibilität ist maximal, so dass der Student selbst entscheiden kann, wie er sein Studienpensum verteilt und an seine Aufgaben anpasst.

Dieser **Universitätskurs in Grundlagen des 2D-Charakterdesigns** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten 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
- ♦ Die praktischen Übungen, bei denen der Selbstbewertungsprozess zur Verbesserung des Lernens durchgeführt werden kann
- ♦ Sein besonderer Schwerpunkt liegt auf innovativen Methoden
- ♦ Theoretischer Unterricht, Fragen an den Experten und individuelle Reflexionsarbeit
- ♦ Die Verfügbarkeit des Zugriffs auf die Inhalte von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



Sie werden die Möglichkeit haben, das gesamte didaktische Material herunterzuladen und es später sogar als Referenzmaterial zu verwenden"

“

Sie werden die Grundlagen des 2D-Charakterdesigns beherrschen, was Sie zu einem wichtigen Akteur in jedem großen Projekt macht"

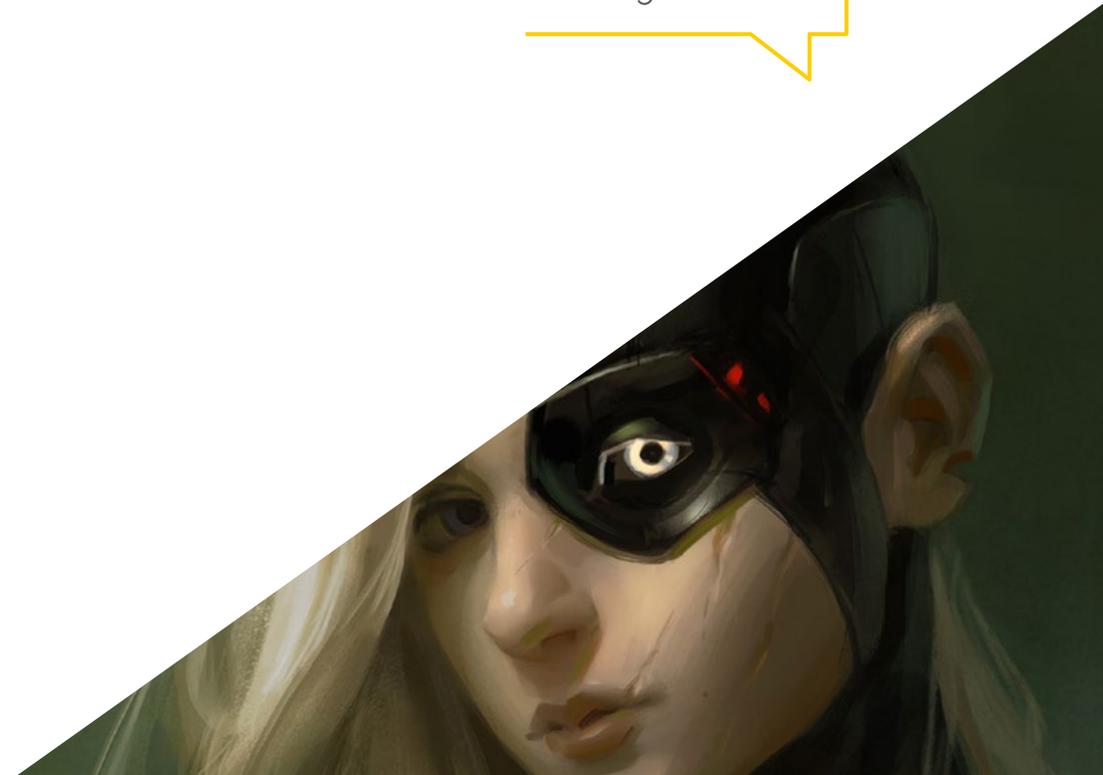
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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.

Mit diesem Universitätskurs können Sie Ihre berufliche Laufbahn in Richtung der renommiertesten und erfolgreichsten Designumgebungen vorantreiben.

Sie werden von einem technischen Personal und einem Dozententeam unterstützt, das sich zu 100% für Ihre berufliche Weiterentwicklung einsetzt.



02 Ziele

Das Ziel dieses Studiengangs ist es, dem professionellen Designer die grundlegenden Methoden des 2D-Designs zu vermitteln. Dadurch werden die Möglichkeiten des Profis, sich auf prestigeträchtigere Positionen zu bewerben oder sogar eigene Projekte zu leiten, erheblich erweitert, da er einen umfassenderen Überblick über die Entwicklung von Charakteren erhält.





“

*Dank der Grundlagen, die Ihnen
dieser Universitätskurs vermittelt,
werden Sie Ihre ehrgeizigsten
beruflichen Ziele erreichen"*



Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der Dokumentation und der Einholung von Referenzen, die für die Entwicklung einer korrekten Arbeit erforderlich sind
- ◆ Erlernen der Strukturierung, Erstellung und Erschaffung von Charakteren
- ◆ Vertiefen in die Entwicklung der in der Animationsindustrie notwendigen Modellordner
- ◆ Tiefgreifendes Entwickeln von ganz bestimmten Charakteren für 2D- und 3D-Videospiele





Spezifische Ziele

- ◆ Studieren der verschiedenen Stile und Kulturen, die es gibt
- ◆ Lernen, wie man Charaktere im Laufe der Zeit entwickelt
- ◆ Anwenden des Wissens auf verschiedene Formate
- ◆ Lernen, verschiedene Techniken auf bestimmte Charaktere anzuwenden
- ◆ Kennenlernen der aktuellsten Stile

“

Bringen Sie die fortschrittlichsten Grundlagen des 2D-Charakterdesigns in Ihre tägliche Arbeit ein und verbessern Sie so Ihren Blickwinkel und Ihre Leistungsfähigkeit"

03

Kursleitung

Das für diesen Universitätskurs verantwortliche Dozententeam verfügt über umfangreiche Erfahrungen im Design aller Arten von 2D-Charakteren. Das gibt ihnen eine einzigartige Perspektive, um einen integrativen Lehrplan zu entwerfen, der die Theorie und die Geschichte des Charakterdesigns mit ihrer eigenen praktischen Erfahrung kombiniert, die sie in einer Vielzahl von Projekten gesammelt haben.





“

Sie werden persönlich betreut und können die Grundlagen des fortgeschrittenen 2D-Charakterdesigns mit Fachleuten, die sich auf diesem Gebiet auskennen, erarbeiten"

Leitung



Hr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- Hintergrunddesigner und Assistent bei dem mit dem Goya-Preis ausgezeichneten Kurzfilm "Pollo"
- Designer von Hintergründen, Storyboards, 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

Dr. Delgado Sánchez, Cruz

- ◆ Produktionskoordination für mehrere Spielfilme und Fernsehserien: Gullivers Reisen, Die 4 Musikanten von Bremen (Goya-Preis), Los Trotamúsicos (auch Drehbuchautor)
- ◆ Promotion in audiovisueller Kommunikation
- ◆ Professor für Produktion und Drehbuchschreiben und Koordination des Fachbereichs Animation an der ECAM (Hochschule für Filmkunst und audiovisuelle Medien der Region Madrid)
- ◆ Professor für das Fach Geschichte des Animationsfilms an der Universitätsschule für Design, Innovation und Technologie (ESNE) und an der U-tad
- ◆ Referent zu Themen des Animationsfilms an verschiedenen Universitäten (Europäische Universität CEES, San Pablo-CEU)
- ◆ Mitglied der Akademie der Filmkunst und -wissenschaften
- ◆ Autor von fünf Büchern zum Thema Animation und Verfasser von Beiträgen für verschiedene Medien
- ◆ Mitarbeit an kinematografischen Themen in verschiedenen Sendungen des Radiosenders COPE

04

Struktur und Inhalt

Die Struktur und die Inhalte dieses Universitätskurses folgen der fortschrittlichsten pädagogischen Methodik von TECH, dem *Relearning*. Das bedeutet, dass der Student die Grundlagen des Charakterdesigns auf eine progressive und natürliche Weise während des gesamten Studienprogramms erwirbt, ohne dass er dafür lange Studienzeiten investieren muss. Darüber hinaus sind die zahlreichen ergänzenden Inhalte mit detaillierten Videos und interaktiven Zusammenfassungen eine differenzierte Hilfe für den Studenten bei der erfolgreichen Absolvierung des Studiums.





“

*Das virtuelle Klassenzimmer ist
24 Stunden am Tag verfügbar und
kann sogar von Ihrem eigenen
Smartphone aus genutzt werden"*

Modul 1. Charaktere

- 1.1. Charaktere
 - 1.1.1. Analyse und Entwicklung von Charakteren
 - 1.1.2. Stile und Designs nach Region und Kultur
 - 1.1.3. Entwicklung der Charaktere zu aktuellen Stilen
- 1.2. Stile in jedem Produkt
 - 1.2.1. Charaktere für das Kino
 - 1.2.2. Charaktere für Serien
 - 1.2.3. Charaktere für Videospiele
- 1.3. Stil-Techniken
 - 1.3.1. 2D
 - 1.3.2. 3D
 - 1.3.3. Der *Cut-Out*
- 1.4. Charaktere in der Werbung
 - 1.4.1. Werbestile im Laufe der Geschichte
 - 1.4.2. 2D heute
 - 1.4.3. 3D heute
- 1.5. Analyse der Charaktertypen
 - 1.5.1. *Cartoon*
 - 1.5.2. *Manga*
 - 1.5.3. *Realistisch*
- 1.6. Typologie
 - 1.6.1. Held - Antiheld
 - 1.6.2. Schurken - Antithese
 - 1.6.3. *Strongman* - Einfaltspinsel
- 1.7. Das typische Bild
 - 1.7.1. Berufe
 - 1.7.2. Alter
 - 1.7.3. Persönlichkeiten





- 1.8. Tier-Charaktere
 - 1.8.1. Zoomorphe Menschen
 - 1.8.2. Anthropomorphe Tiere
 - 1.8.3. Haustiere
- 1.9. Merkmale der Charaktere
 - 1.9.1. Literarisch
 - 1.9.2. Psychologisch
 - 1.9.3. Physisch
- 1.10. *Merchandising* von Charakteren
 - 1.10.1. Geschichte
 - 1.10.2. Stilrichtlinien
 - 1.10.3. Kommerzielle Anwendung

“

Die Videos im Detail, die ergänzende Lektüre und die verschiedenen Übungen zur Selbsterkenntnis werden Ihnen helfen, Ihr Wissen über die Grundlagen des 2D Character Design in Ihrem eigenen Tempo zu vertiefen"

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.



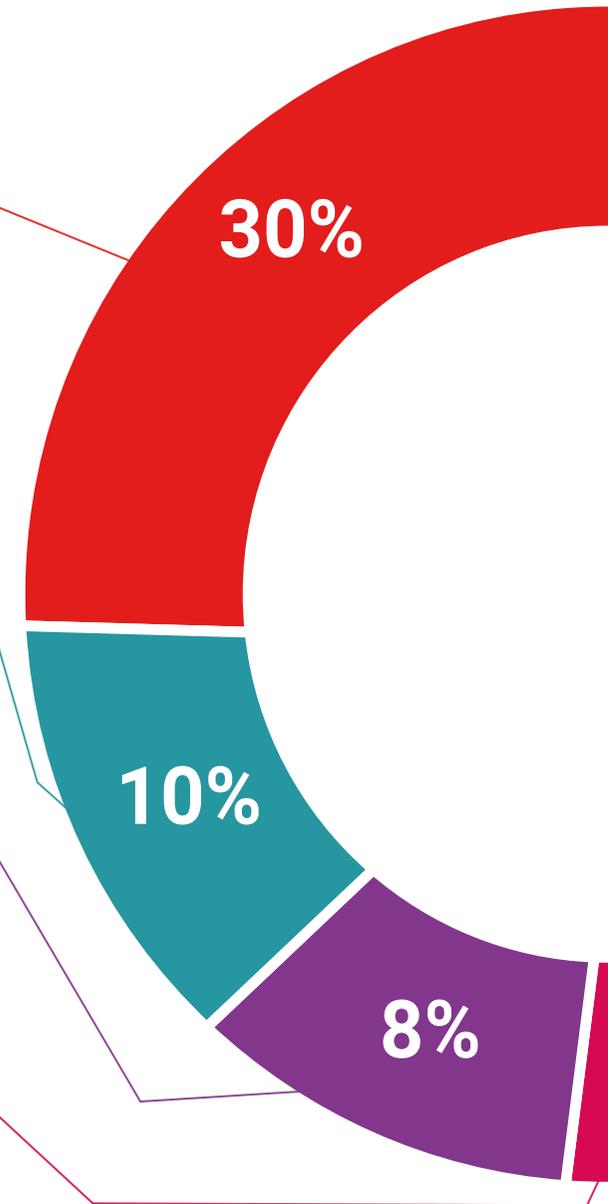
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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

Dieser Universitätskurs in Grundlagen des 2D-Charakterdesigns 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 Grundlagen des 2D-Charakterdesigns** 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 Grundlagen des 2D-Charakterdesigns**

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 Grundlagen des 2D-Charakterdesigns

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

Universitätskurs

Grundlagen des 2D-Charakterdesigns

