

Privater Masterstudiengang 2D-Charakterdesign und -Erstellung





Privater Masterstudiengang 2D-Charakterdesign und -Erstellung

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/masterstudiengang/masterstudiengang-2d-charakterdesign-erstellung

Index

01

Präsentation

Seite 4

02

Ziele

Seite 8

03

Kompetenzen

Seite 14

04

Kursleitung

Seite 18

05

Struktur und Inhalt

Seite 22

06

Methodik

Seite 32

07

Qualifizierung

Seite 40

01

Präsentation

Die Entwicklung von 2D-Charakteren hat in den letzten Jahren einen bemerkenswerten Aufschwung erlebt. Die kontinuierliche Weiterentwicklung verschiedener Animationstechniken sowie der durchschlagende Erfolg von 2D-Serien wie Rick & Morty oder Bojack Horseman haben die Nachfrage nach hochqualifizierten Fachkräften in diesem Bereich in die Höhe schnellen lassen. Die besten 2D-Designer beherrschen den gesamten Prozess der Charaktererstellung, von der einfachen Konzeption und dem *Model Sheet* bis hin zur Umsetzung von Farben oder spezifischen Themen in verschiedenen Genres. Dieses akademische Programm konzentriert sich auf die Kompetenzen und Fähigkeiten, die Designer entwickeln müssen, um die besten Projekte in ihrem Bereich zu realisieren, und profitiert dabei von der Berufserfahrung eines Lehrkörpers mit herausragenden Erfolgen in der Welt des Designs. Eine perfekte Gelegenheit, um die eigene Karriere auf bequeme und flexible Weise voranzutreiben, da das Format zu 100% online ist und sich ausschließlich auf die Verbesserung der Fähigkeiten der Studenten konzentriert.





“

Sie werden die konzeptionellen und kreativen Fähigkeiten beherrschen, die Sie brauchen, um Zugang zu den besten Designstudios zu erhalten”

In einer guten Geschichte sind die Charaktere alles. Die Protagonisten und Antagonisten müssen die Emotionen, das Charisma und den Eindruck vermitteln, die das Drehbuch vorgibt. Darüber hinaus muss der beste Designer vielseitig sein und sich an alle Arten von Wünschen und Stilen anpassen können, egal ob es sich um *Cartoon*, Horror oder *Fantasy* handelt.

Dieses Programm von TECH wurde entwickelt, um diesen Anforderungen gerecht zu werden, und zwar aus einer modernen und integrativen Perspektive, die alles von der Vorproduktionsphase bis zur anschließenden Kolorierung abdeckt. Alle Arten von Figuren werden untersucht, ob es sich um Tiere, Gegenstände oder sogar Pflanzen handelt, einschließlich der *Props*, die sie normalerweise begleiten. Auf diese Weise verfeinert der Designer seine Fähigkeiten, um komplexe und umfangreiche Projekte zu leiten, bei denen die Gestaltung der Figuren eine grundlegende Rolle spielt.

Der Designer kann sich daher als Künstler bewerben, der sich auf das Design von 2D-Charakteren spezialisiert, oder er kann sogar *Lead Character Design* in Designunternehmen aller Art, von der Videospiegelbranche bis hin zu audiovisuellen Produktionsstudios, durchführen. Dank praktischer Schlüssel und Fallbeispiele, die sich durch den gesamten Lehrplan ziehen, können die Studenten ihre Fähigkeiten fast sofort verbessern. Sie profitieren von einer einzigartigen Kontextualisierung durch Dozenten, die große Erfolge bei der Schaffung von Charakteren und der Gestaltung großer Projekte erzielt haben.

Darüber hinaus hat der Designer den Vorteil, dass er das Lernpensum in seinem eigenen Tempo absolvieren kann, da TECH auf Präsenzveranstaltungen und feste Stundenpläne verzichtet und sich für ein flexibles und agiles Online-Format entschieden hat. Alle didaktischen Inhalte stehen vom ersten Tag an zur Verfügung und können von jedem Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen und studiert werden.

Dieser **Privater Masterstudiengang in 2D-Charakterdesign und -Erstellung** 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-Animationsfiguren 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 erhalten die erfolgreichsten Design-Schlüssel und -Techniken, die von einem Dozententeam mit großer Erfahrung in der Erstellung von Charakteren für alle Arten von Projekten vermittelt werden

“

Sie erhalten einen deutlichen Schub für Ihre berufliche Karriere, indem Sie sich auf Charakterdesign spezialisieren und einen Vorsprung auf dem Weg zu einem erfolgreichen Lead Character Designer erhalten"

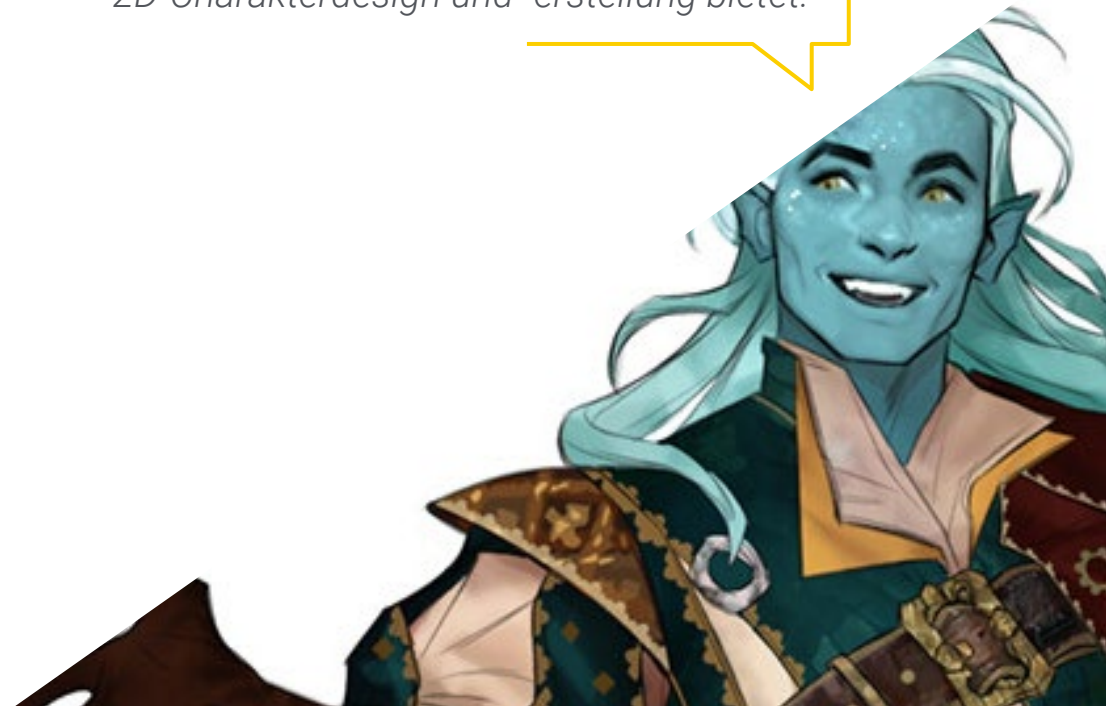
Zu den Dozenten des Programms gehören Experten aus der Branche, die ihre Berufserfahrung in diese Fortbildung einbringen, sowie renommierte Fachleute von Referenzgesellschaften und angesehenen Universitäten.

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 von realen Situationen ausgerichtet ist.

Das Konzept dieses Studiengangs konzentriert sich auf problemorientiertes Lernen, bei dem die Fachkraft versuchen muss, 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.

Sie können selbst entscheiden, wo, wann und wie Sie das volle Kurspensum absolvieren und das Programm flexibel an Ihre eigenen Aufgaben anpassen.

Treten Sie der weltweit größten akademischen Online-Institution bei, die Ihnen die besten Inhalte und audiovisuellen Materialien zum Thema 2D-Charakterdesign und -erstellung bietet.



02 Ziele

Um eine erfolgreiche Weiterbildung zu erreichen, sind alle Inhalte dieses Programms darauf ausgerichtet, die Fähigkeiten des Designers im Bereich der 2D-Charaktererstellung zu verbessern und zu perfektionieren. Dazu werden die Grundlagen der Charaktererstellung ausführlich behandelt, angefangen bei den Stilen und Techniken der Erstellung, über die korrekte Erstellung eines Modellbogens bis hin zur Erkundung der verschiedenen möglichen Themen und Charaktertypen in den nachfolgenden Modulen. Dank dieser Vorgehensweise wird der Student eine viel umfassendere Vorstellung davon haben, was es bedeutet, einen Charakter zu entwerfen, und in der Lage sein, den gesamten Prozess auf gründliche und professionelle Weise anzugehen.





“

Die Lehrmethodik der TECH Technologischen Universität wird Ihnen helfen, Ihre ehrgeizigsten beruflichen Ziele zu erreichen, und zwar mit einem einzigartigen Wissen und einer fundierten Kenntnis der Welt des Designs”

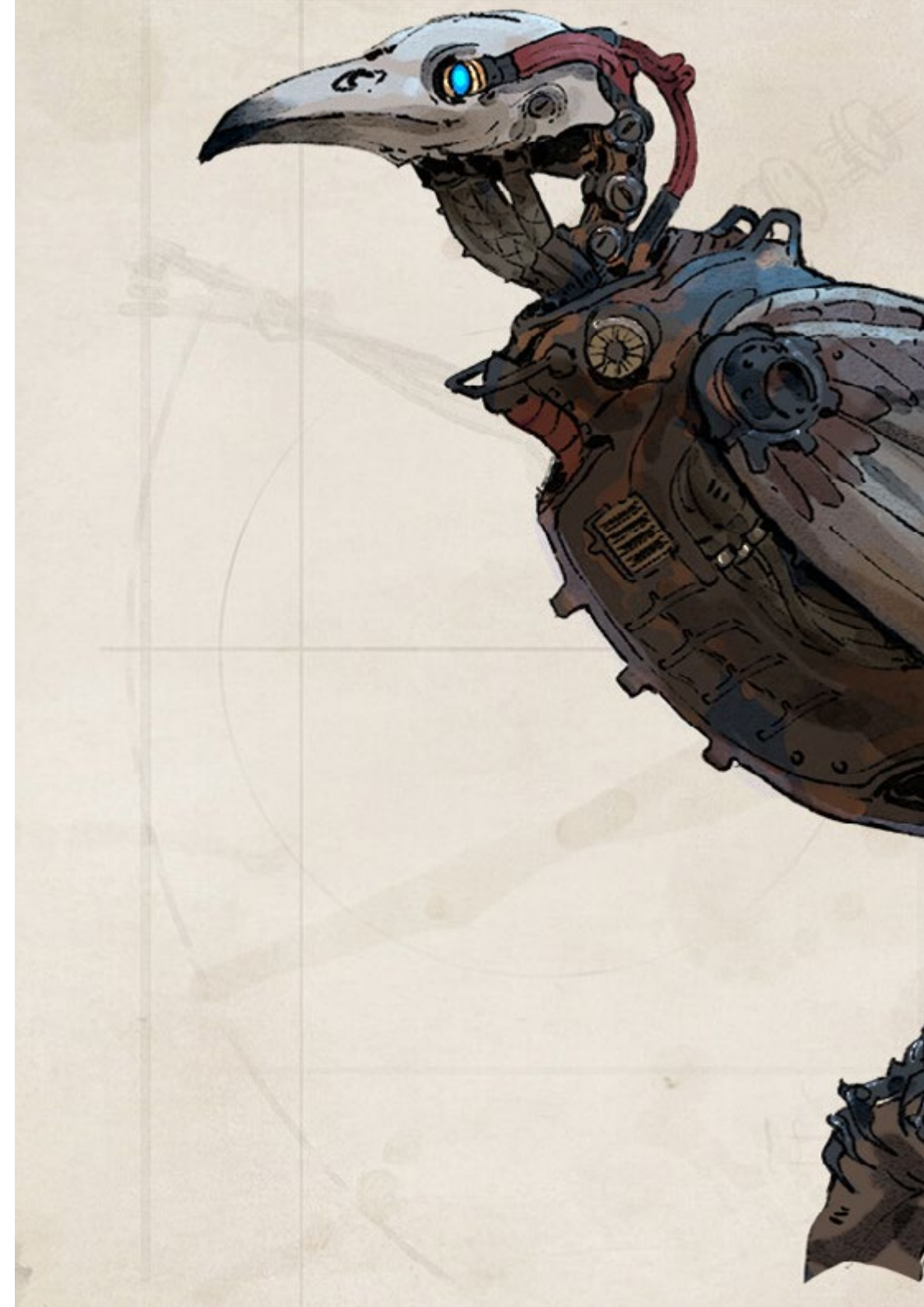


Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der Dokumentation und der Einholung von Referenzen, die für die Entwicklung einer korrekten Arbeit erforderlich sind
- ◆ Erlernen der Strukturierung, Erstellung und Entwicklung von Charakteren
- ◆ Vertiefen in die Entwicklung der in der Animationsindustrie notwendigen Modellordner
- ◆ Erstellen aller Arten von Fahrzeugen und Objekten zur Verwendung in allen 2D- und 3D-Animationsdisziplinen
- ◆ Beherrschen der Anatomie aller Arten von Tieren
- ◆ Analysieren der Entwicklung und Erschaffung von Horrorfiguren
- ◆ Meisterhaftes Ausmalen der erstellten Figuren
- ◆ Tiefgreifendes Entwickeln von ganz bestimmten Charakteren für 2D- und 3D-Videospiele

“

Sie werden den kreativen Prozess der Erschaffung von Charakteren aller Art, seien sie nun furchterregend, fantastisch oder sogar anthropomorph, selbst in die Hand nehmen”





Spezifische Ziele

Modul 1. Charaktere

- ◆ Kennen der verschiedenen Stile und Techniken der Charaktererstellung
- ◆ Unterscheiden zwischen *Cartoon*, Manga und realistischen Figuren
- ◆ Entwickeln der Gestaltung von Tierfiguren
- ◆ Erforschen der physischen, psychologischen und literarischen Eigenschaften der Figuren

Modul 2. Erschaffung von Charakteren

- ◆ Definieren der Handlungsstränge von Figuren und ihrer komplexen Formen
- ◆ Studieren der Anatomie, der Haare und des Kopfes der Figuren
- ◆ Eintauchen in *Cartoon*-Figuren und Tiere und wie man sie definiert
- ◆ Erlernen der korrekten Darstellung von Gliedmaßen und Händen bei verschiedenen Arten von Charakteren

Modul 3. Model Sheet

- ◆ Erkennen der Bedeutung eines guten *Model Sheet* für den Arbeitsablauf des Künstlers
- ◆ Studieren der Ausdrücke, Posen und Hilfslinien, die für das *Model Sheet* wichtig sind
- ◆ Vertiefen in die Codes des Mundes und der Inszenierung von Charakteren durch das *Model Sheet*
- ◆ Erarbeiten eines korrekten Fehlerbogens, der für die anschließende Animation unerlässlich ist

Modul 4. Props. Fahrzeuge und Zubehör

- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Arten von *Props* und Zubehör, real, fantastisch und Science-Fiction
- ◆ Vertiefen in die Entwicklung von futuristischen oder modernen Autos, Motorrädern und Fahrzeugen
- ◆ Entwickeln der Fähigkeit, Klingenswaffen, Feuerwaffen und futuristische Waffen herzustellen
- ◆ Richtiges Integrieren verschiedener Arten von *Props* in das Videospiele

Modul 5. Tiere

- ◆ 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

Modul 6. Objekte und Pflanzen als Charaktere

- ◆ Vertiefen in die Darstellung von Blumen, Gemüse, Obst und anderen Pflanzenarten
- ◆ Kennen von Beispielen und möglichen Ausdrücken von fleischfressenden Pflanzen
- ◆ Analysieren der Arten von Bäumen, die erstellt und gestaltet werden sollen, sowie ihrer möglichen Rolle als Charaktere
- ◆ Erfahren, wie man Haushaltsgeräte und Fahrzeuge unterschiedlicher Art und Konstruktion herstellt

Modul 7. Fantastische Kreaturen

- ◆ Erfahren über die verschiedenen Arten von fantastischen Kreaturen
- ◆ Richtig Unterscheiden zwischen den verschiedenen Arten von fliegenden, aquatischen und unterirdischen Kreaturen
- ◆ Kennenlernen der verschiedenen Arten von feerischen und hybriden Kreaturen, sowie von Dämonen und Riesen
- ◆ Erfahren, wie man Götter und Halbgötter besser darstellen kann





Modul 8. Horror-Charaktere

- ◆ Kennen der Anatomie von Horrorfiguren und der Schlüssel zu ihrer korrekten Darstellung
- ◆ Eintauchen in die Erschaffung und Gestaltung von Vampiren, Werwölfen und Mumien
- ◆ Analysieren von klassischen Horrorfiguren wie Franksteins Monster oder Dr. Jekyll und Mr. Hyde
- ◆ Kennenlernen der geometrischen Formen, die extraterrestrische oder außerirdische Wesen definieren

Modul 9. Farbe

- ◆ Studieren der Farbe, ihrer Grundlagen und der Theorie des Lichts und der Farbe selbst
- ◆ Kennen der chromatischen Beziehungen zwischen Temperatur, Kontrast und Balance
- ◆ Analysieren der Psychologie der Farbe und der Symbolik bestimmter Farben
- ◆ Untersuchen der digitalen Anwendungen des gesamten Inhalts

Modul 10. Videospiele und Figuren

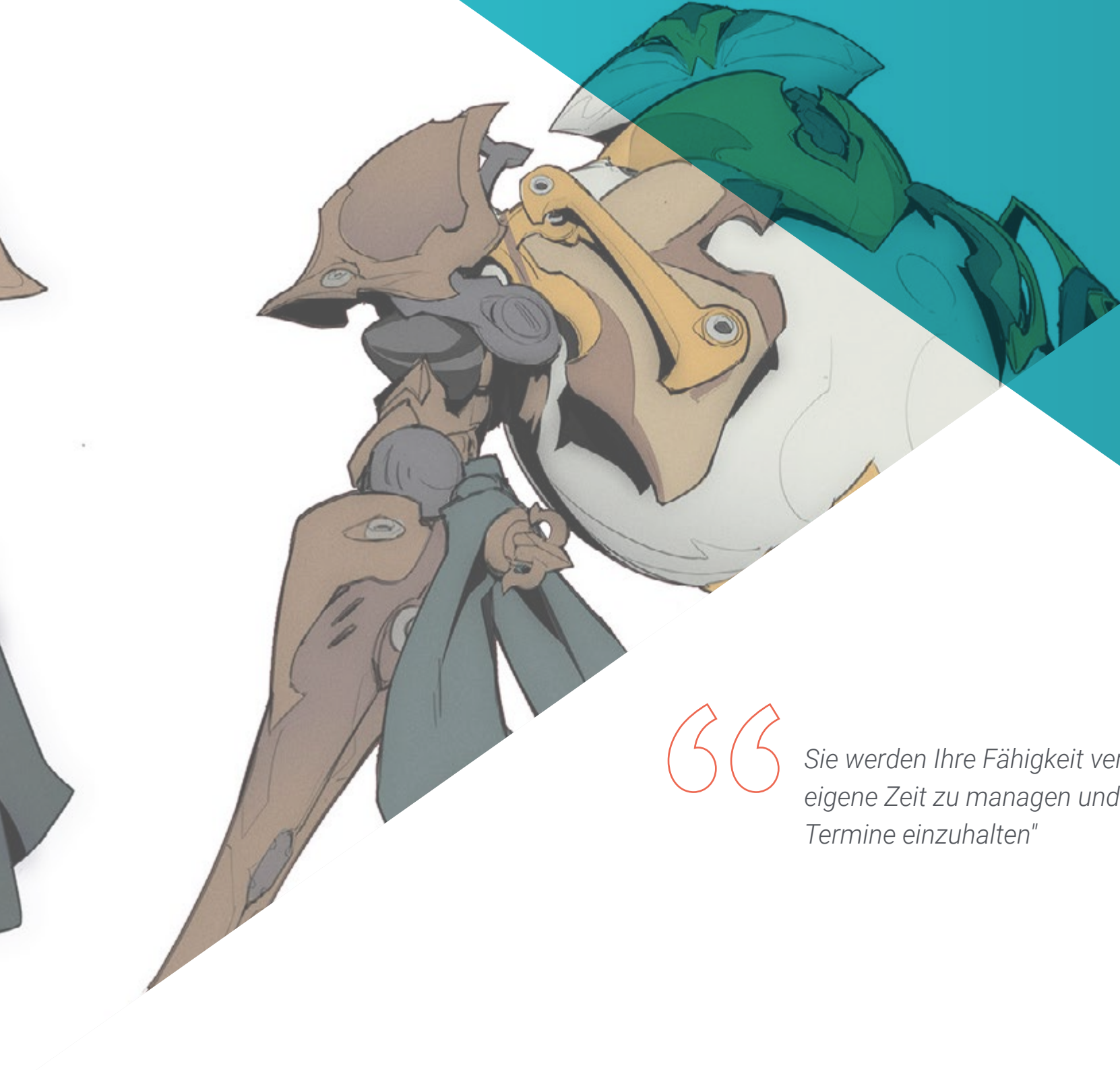
- ◆ Eintauchen in die Umsetzung von Charakteren in Videospielen
- ◆ Kennenlernen der grundlegenden Unterschiede zwischen 2D und 3D
- ◆ Festigen des eigenen Stils für Charaktere, Licht und Farben
- ◆ Erstellen einer guten Arbeitsmethodik mit Referenzen für die 3D-Modellierung

03

Kompetenzen

Um ein erfolgreicher Designer zu sein, ist es unerlässlich, seine künstlerischen Fähigkeiten zu perfektionieren und auch andere Fähigkeiten im Zusammenhang mit dem Selbstmanagement von Zeit oder Arbeitsdisziplin einzubringen. Dieser Studiengang erweitert den Fokus und entwickelt die einzigartigen Fähigkeiten des Studenten, um ihn im Bereich des Designs hervorzuheben und seine Fähigkeit zu verbessern, Projekte zur Charaktererstellung in kürzester Zeit professionell und akkurat auszuführen.





“

Sie werden Ihre Fähigkeit verbessern, Ihre eigene Zeit zu managen und anspruchsvolle Termine einzuhalten"



Allgemeine Kompetenzen

- ◆ Kennen und Besitzen einer globalen Vision der Charaktererstellung
- ◆ Studieren der kompletten Vorproduktion eines Projekts
- ◆ Verleihen von Persönlichkeit und Stil für die geschaffenen Charaktere und *Props*
- ◆ In der Lage sein, professionell mit *Cartoon*-, fantastischen oder realistischen Stilen umzugehen
- ◆ Verstehen der notwendigen Schritte, um Charaktere, *Props* oder Kreaturen jeglicher Art zu erstellen

“

Sie werden die Grundlagen des Charakterdesigns kennen, die Ihnen viel Zeit ersparen werden, da Sie in der Lage sind, bloße Ideen oder Skizzen in Charaktere mit eigenem Stil und eigener Persönlichkeit zu verwandeln"





Spezifische Kompetenzen

- ◆ Erstellen von Charakteren auf der Basis von Gemüse aller Art
- ◆ Erstellen aller Arten von *Fantasy*-Charakteren
- ◆ Beherrschen der Erstellung von Figuren von der ersten Zeichnung bis zur endgültigen Komposition
- ◆ Schaffen einer Arbeitsdisziplin, die die korrekte Erstellung eines *Model Sheet* beinhaltet
- ◆ Fertigen von Modellen von Fahrzeugen und Zubehör, ob klassisch, aktuell oder futuristisch
- ◆ Verwandeln pflanzlicher Objekte in *Cartoon* oder realistische Zeichentrickfiguren
- ◆ Entwerfen realistischer und professioneller *Fantasy*- oder Horrorfiguren
- ◆ Kennen der Farbpalette sowie der Theorie der Farben und der anwendbaren Lichter
- ◆ Unterscheiden aller möglichen Arten von zu erstellenden Tieren, einschließlich Dinosauriern
- ◆ Verstehen der Methodik und Umsetzung von Charakteren in Videospielen

04

Kursleitung

Für die Entwicklung aller Inhalte dieses Programms wurde ein Dozententeam mit umfassender Erfahrung in allen Arten von Projekten eingesetzt. Ihr Knowhow, das sie in vielen Jahren bei der Erstellung von Entwürfen entwickelt haben, spiegelt sich in allen Inhalten des Programms wider. Simulierte Fälle, detaillierte Videos und interaktive Zusammenfassungen verbinden die neuesten theoretischen Kenntnisse über Designprogramme und -techniken mit den Erfolgsgeschichten der Dozenten selbst.





“

Sie werden lernen, Ihr Charakterdesign von den bestmöglichen Dozenten zu perfektionieren, die sich zu 100% für Ihren beruflichen Erfolg einsetzen”

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

Hr. Rodríguez Tendero, Rodrigo

- ◆ *Cartoon*-Zusammenarbeit mit dem Studio 12 Pingüinos: Tirma, Chupachups, Themapark Warner, Kalise-Menorquina, Die Drillinge, Pollo (Kurzfilm, der mit dem Goya für den besten animierten Kurzfilm ausgezeichnet wurde)
- ◆ Illustration und Designprojekte für Merlin Games, McAfee Antivirus, Club Megatrix Magazine, Amstel und Ikea, neben vielen anderen



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

Hr. Custodio, Nacho

- ◆ Freiberuflicher Animator mit 20 Jahren Erfahrung
- ◆ Mitwirkung als Animator an Kurzfilmen wie Another Way to Fly, Kuri und Cazatalentos; Cut-out-Serien wie Forrito und Four-and-a-half Friends, 3d-Serien wie Nivis und Spielfilme wie Arrugas

05

Struktur und Inhalt

Die Inhalte dieses Programms folgen einem neuartigen pädagogischen Schema, das auf der Technik des *Relearning* basiert, durch die sich der Student die wichtigsten Konzepte und Fähigkeiten im Bereich 2D Characterdesign und -erstellung auf natürliche und progressive Weise aneignet. Durch die Wiederholung der wichtigsten Themen während des gesamten Programms bleibt dem Studenten eine beträchtliche Investition an Lernstunden erspart, wodurch der Unterricht effektiver wird.





“

Ihnen steht eine Bibliothek mit hochwertigen Multimedia-Ressourcen zur Verfügung, darunter detaillierte Videos, Fallstudien, Übungen zur Selbsterfahrung und weiterführende Literatur"

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

Modul 2. Erschaffung von Charakteren

- 2.1. Geometrische Formen
 - 2.1.1. Grundlagen
 - 2.1.2. Kombination von Formen
 - 2.1.3. Achsen
- 2.2. Aktionslinien
 - 2.2.1. Kurven, Horizontalen und Diagonalen
 - 2.2.2. Einfache Formen auf der Aktionslinie
 - 2.2.3. Struktur und Gliedmaßen
- 2.3. Komplexe Formen
 - 2.3.1. Kombinierte Geometrien
 - 2.3.2. Die Pose
 - 2.3.3. Unterteilung in Köpfe
- 2.4. Die Anatomie
 - 2.4.1. Klassischer menschlicher Kanon
 - 2.4.2. Proportionen
 - 2.4.3. *Action*-Posen
- 2.5. Der Kopf
 - 2.5.1. Konstruktion
 - 2.5.2. Achsen
 - 2.5.3. Augen und Teile des Gesichts

- 2.6. Das Haar
 - 2.6.1. Weiblich
 - 2.6.2. Männlich
 - 2.6.3. Frisuren
 - 2.7. Erstellung von *Cartoon*-Figuren
 - 2.7.1. Übertriebene Proportionen
 - 2.7.2. Köpfe und Ausdrücke
 - 2.7.3. Silhouette und Posen
 - 2.8. *Cartoon*-Tiere
 - 2.8.1. Haustiere
 - 2.8.2. Vierbeiner und Vögel
 - 2.8.3. Andere Typen
 - 2.9. Extremitäten
 - 2.9.1. Die Konstruktion
 - 2.9.2. Gelenke
 - 2.9.3. Posen
 - 2.10. Hände
 - 2.10.1. Allgemeine Konstruktion
 - 2.10.2. Menschliche
 - 2.10.3. *Cartoon*
- Modul 3. Model Sheet**
- 3.1. Konstruktion
 - 3.1.1. Drei Viertel
 - 3.1.2. Unterteilung in Köpfe
 - 3.1.3. *Clean Up*
 - 3.2. *Turn Around*
 - 3.2.1. Die fünf Posen
 - 3.2.2. Leitlinien
 - 3.2.3. Symmetrien und Nichtsymmetrien
 - 3.3. Posen
 - 3.3.1. Action-Posen
 - 3.3.2. Wechselbeziehung mit *Props*
 - 3.3.3. Kameraposition in der Pose
 - 3.4. Ausdrücke
 - 3.4.1. Neutral
 - 3.4.2. Freude
 - 3.4.3. Traurig und wütend
 - 3.5. Hände
 - 3.5.1. Die Konstruktion
 - 3.5.2. Positionen und Drehungen
 - 3.5.3. Wechselbeziehung mit *Props*
 - 3.6. Komparative
 - 3.6.1. Einteilung in Köpfe und Leitlinien
 - 3.6.2. Anpassung der anderen Charaktere an den Protagonisten
 - 3.6.3. Wechselbeziehung
 - 3.7. Codes für den Mund
 - 3.7.1. Standard-Universalien und Ergänzungen
 - 3.7.2. Phonetische Entsprechungen und Lesen
 - 3.7.3. Neutral, fröhlich, wütend, traurig
 - 3.8. *Blinks*
 - 3.8.1. Neutrale Formen und andere Ausdrücke
 - 3.8.2. Die geschlossene Position
 - 3.8.3. Verschachtelt
 - 3.9. Inszenierung
 - 3.9.1. Die Position im Hintergrund
 - 3.9.2. Position der Kameras
 - 3.9.3. Verflechtungen
 - 3.10. Störungsblätter
 - 3.10.1. Jas
 - 3.10.2. Neins
 - 3.10.3. Unterstützung für Animatoren

Modul 4. Props, Fahrzeuge und Zubehör

- 4.1. Props
 - 4.1.1. Was ist ein Prop?
 - 4.1.2. Allgemein
 - 4.1.3. Props mit Gewicht in der Argumentation
- 4.2. Zubehör
 - 4.2.1. Accessoires und Kleidung
 - 4.2.2. Echtes Zubehör: Berufe
 - 4.2.3. Fantastische und Science-Fiction-Accessoires
- 4.3. Autos
 - 4.3.1. Klassiker
 - 4.3.2. Aktualität
 - 4.3.3. Futuristische
- 4.4. Motorräder
 - 4.4.1. Aktualität
 - 4.4.2. Futuristische
 - 4.4.3. 3-Rad-Motorräder
- 4.5. Andere Fahrzeuge
 - 4.5.1. Terrestrisch
 - 4.5.2. Luftfahrzeuge
 - 4.5.3. Seefahrzeuge
- 4.6. Waffen
 - 4.6.1. Typen und Größen
 - 4.6.2. Design nach Periode
 - 4.6.3. Wappen
- 4.7. Schusswaffen
 - 4.7.1. Lange
 - 4.7.2. Kurze
 - 4.7.3. Funktionsweise: Bewegliche Teile
- 4.8. Futuristische Waffen
 - 4.8.1. Schusswaffen
 - 4.8.2. Energiewaffen
 - 4.8.3. Futuristische Waffeneffekte

- 4.9. Rüstungen
 - 4.9.1. Klassisch und aktuell
 - 4.9.2. Futuristische
 - 4.9.3. Mechanisiert und robotisiert
- 4.10. Props in Videospiele
 - 4.10.1. Unterschiede bei Animations-Props
 - 4.10.2. Props und ihre Nützlichkeit
 - 4.10.3. Entwurf

Modul 5. Tiere

- 5.1. Vierbeiner
 - 5.1.1. Vergleichende Anatomie
 - 5.1.2. Realistisch und ihre Verwendung
 - 5.1.3. Cartoon
- 5.2. Hunde
 - 5.2.1. Anatomie
 - 5.2.2. Entwurf
 - 5.2.3. Posen
- 5.3. Katzen
 - 5.3.1. Vergleichende Anatomie
 - 5.3.2. Entwurf
 - 5.3.3. Posen
- 5.4. Pflanzenfresser
 - 5.4.1. Wiederkäuer
 - 5.4.2. Pferde
 - 5.4.3. Cartoon
- 5.5. Große Säugetiere
 - 5.5.1. Vergleichende Anatomie
 - 5.5.2. Konstruktion
 - 5.5.3. Posen
- 5.6. Meerestiere
 - 5.6.1. Säugetiere
 - 5.6.2. Fische
 - 5.6.3. Krustentiere

- 5.7. Vögel
 - 5.7.1. Anatomie
 - 5.7.2. Posen
 - 5.7.3. *Cartoon*
- 5.8. Amphibische Reptilien
 - 5.8.1. Konstruktion
 - 5.8.2. Posen
 - 5.8.3. *Cartoon*
- 5.9. Dinosaurier
 - 5.9.1. Typen
 - 5.9.2. Konstruktion
 - 5.9.3. Posen
- 5.10. Insekten
 - 5.10.1. Entwurf
 - 5.10.2. Posen
 - 5.10.3. Komparative

Modul 6. Objekte und Pflanzen als Charaktere

- 6.1. Blumen
 - 6.1.1. Beispiele
 - 6.1.2. Konstruktion
 - 6.1.3. Posen und Ausdrücke
- 6.2. Gemüse
 - 6.2.1. Beispiele
 - 6.2.2. Konstruktion
 - 6.2.3. Posen und Ausdrücke
- 6.3. Früchte
 - 6.3.1. Beispiele
 - 6.3.2. Konstruktion
 - 6.3.3. Posen und Ausdrücke
- 6.4. Fleischfressende Pflanzen
 - 6.4.1. Beispiele
 - 6.4.2. Konstruktion
 - 6.4.3. Posen und Ausdrücke

- 6.5. Bäume
 - 6.5.1. Typen
 - 6.5.2. Konstruktion
 - 6.5.3. Posen und Ausdrücke
- 6.6. Büsche
 - 6.6.1. Typen
 - 6.6.2. Konstruktion
 - 6.6.3. Posen und Ausdrücke
- 6.7. Objekte
 - 6.7.1. Beispiele
 - 6.7.2. Persönlichkeit
 - 6.7.3. Typen
- 6.8. Haushaltsgeräte
 - 6.8.1. Typen
 - 6.8.2. Konstruktion
 - 6.8.3. Posen und Ausdrücke
- 6.9. Fahrzeuge
 - 6.9.1. Typen
 - 6.9.2. Konstruktion
 - 6.9.3. Posen und Ausdrücke
- 6.10. Andere Objekte
 - 6.10.1. Typen
 - 6.10.2. Konstruktion
 - 6.10.3. Posen und Ausdrücke

Modul 7. Fantastische Kreaturen

- 7.1. Drachen und Hydras
 - 7.1.1. Beispiele
 - 7.1.2. Konstruktion
 - 7.1.3. Posen und Ausdrücke
- 7.2. Giganten
 - 7.2.1. Beispiele
 - 7.2.2. Konstruktion
 - 7.2.3. Posen und Ausdrücke
- 7.3. Flieger
 - 7.3.1. Vergleichende Anatomie
 - 7.3.2. Konstruktion
 - 7.3.3. Posen und Ausdrücke
- 7.4. Wasserkreaturen
 - 7.4.1. Änderungen wirklicher Typen
 - 7.4.2. Konstruktion
 - 7.4.3. Posen und Ausdrücke
- 7.5. Unterirdische
 - 7.5.1. Geometrische Formen
 - 7.5.2. Entwicklung
 - 7.5.3. Posen und Ausdrücke
- 7.6. Phaerealische Wesen
 - 7.6.1. Menschliche Anatomie
 - 7.6.2. Konstruktion
 - 7.6.3. Posen und Ausdrücke
- 7.7. Hybride
 - 7.7.1. Basis
 - 7.7.2. Entwurf
 - 7.7.3. Posen und Ausdrücke
- 7.8. Dämonische Wesen
 - 7.8.1. Anatomie
 - 7.8.2. Entwurf
 - 7.8.3. Posen und Ausdrücke





- 7.9. Götter und Halbgötter
 - 7.9.1. Menschliche Anatomie
 - 7.9.2. Konstruktion
 - 7.9.3. Posen und Ausdrücke
- 7.10. Andere fantastische Kreaturen
 - 7.10.1. Beispiele
 - 7.10.2. Konstruktion
 - 7.10.3. Posen und Ausdrücke

Modul 8. Horror-Charaktere

- 8.1. Vampire
 - 8.1.1. Menschliche Anatomie
 - 8.1.2. Entwurf
 - 8.1.3. Posen und Ausdrücke
- 8.2. Franksteins Monster
 - 8.2.1. Anatomie
 - 8.2.2. Konstruktion
 - 8.2.3. Posen und Ausdrücke
- 8.3. Werwolf
 - 8.3.1. Vergleichende Anatomie
 - 8.3.2. Konstruktion
 - 8.3.3. Posen und Ausdrücke
- 8.4. Mumie
 - 8.4.1. Menschliche Anatomie
 - 8.4.2. Entwurf
 - 8.4.3. Posen und Ausdrücke
- 8.5. Sumpfmonster
 - 8.5.1. Anatomie
 - 8.5.2. Konstruktion
 - 8.5.3. Posen und Ausdrücke

- 8.6. Geister
 - 8.6.1. Beispiele
 - 8.6.2. Konstruktion
 - 8.6.3. Posen und Ausdrücke
- 8.7. Zombies
 - 8.7.1. Menschliche Anatomie
 - 8.7.2. Tier-Zombies
 - 8.7.3. Konstruktion und Posen
- 8.8. Dr. Jekyll und Mr. Hyde
 - 8.8.1. Menschliche Anatomie
 - 8.8.2. Konstruktion
 - 8.8.3. Posen und Ausdrücke
- 8.9. Der Tod
 - 8.9.1. Anatomie
 - 8.9.2. Konstruktion
 - 8.9.3. Posen und Ausdrücke
- 8.10. Außerirdische und Wesen aus anderen Dimensionen
 - 8.10.1. Geometrische Formen
 - 8.10.2. Entwurf
 - 8.10.3. Posen und Ausdrücke

Modul 9. Farbe

- 9.1. Basis der Farbe
 - 9.1.1. Primäre, sekundäre und tertiäre Farben
 - 9.1.2. Digitale Farbe und das Problem der Farbe auf verschiedenen Bildschirmen und Trägern
 - 9.1.3. Farbe und Pigment
- 9.2. Farbtheorie
 - 9.2.1. Der Farbkreis und seine Skalen
 - 9.2.2. CMYK und RGB
 - 9.2.3. *Hexadecimally Pantone*

- 9.3. Lichttheorie
 - 9.3.1. Licht und seine Auswirkungen
 - 9.3.2. Schemata im Animationsfilm
 - 9.3.3. Physikalische Eigenschaften der Farbe
- 9.4. Farbbeziehungen
 - 9.4.1. Temperatur
 - 9.4.2. Kontrast, Gleichgewicht
 - 9.4.3. Wahrnehmung: Synästhesie
- 9.5. Kontraste und Harmonien
 - 9.5.1. Visuelles Gewicht der Farbe
 - 9.5.2. Farbe und Musik
 - 9.5.3. Harmonien und Äquivalenzen
- 9.6. Psychologie, Symbolik und Metapher der Farbe
 - 9.6.1. Emotionale und symbolische Farbe
 - 9.6.2. Die Bedeutung von Farbe in verschiedenen Kulturen
 - 9.6.3. Goethes Farbe
- 9.7. Farbe in der Erzählung
 - 9.7.1. Analyse der Farbe in verschiedenen Erzählungen
 - 9.7.2. *Color Script*
 - 9.7.3. Projekt
- 9.8. Farbe des Charakters auf dem Hintergrund
 - 9.8.1. Umgebung
 - 9.8.2. Kontraste
 - 9.8.3. Farbpaletten
- 9.9. Digitale Bewerbung
 - 9.9.1. Schichten
 - 9.9.2. Filter
 - 9.9.3. Texturen
- 9.10. Beleuchtung
 - 9.10.1. Lichter
 - 9.10.2. Schatten
 - 9.10.3. Glanz

Modul 10. Videospiele und Figuren

- 10.1. Charaktere und Videospiele
 - 10.1.1. Analyse von Charakteren in Videospielen
 - 10.1.2. *Target* des Charakters
 - 10.1.3. Referenzen
- 10.2. Typen
 - 10.2.1. 2D-3D
 - 10.2.2. Plattformen und Typen
 - 10.2.3. Pixel-Charaktere
- 10.3. Methodik
 - 10.3.1. Arbeitsplanung und Dokumenttypen
 - 10.3.2. Analytisches Zeichnen
 - 10.3.3. Linienzeichner und Formzeichner
- 10.4. Einen Stil definieren
 - 10.4.1. Referenzen und wichtige Punkte
 - 10.4.2. Licht und Farbe: Atmosphäre schaffen
 - 10.4.3. Charaktere: Persönlichkeit und Kohärenz
- 10.5. Traditionell 2D
 - 10.5.1. Referenzen
 - 10.5.2. Erschaffung
 - 10.5.3. *Model Sheet*-Paket
- 10.6. *Cut Out I*
 - 10.6.1. Referenzen
 - 10.6.2. Methodik
 - 10.6.3. Konstruktion
- 10.7. *Cut Out II*
 - 10.7.1. Farbe
 - 10.7.2. *Rig*
 - 10.7.3. Bibliotheken

- 10.8. 3D
 - 10.8.1. Referenzen
 - 10.8.2. Entwurf
 - 10.8.3. Konstruktion
- 10.9. Pixel-Charaktere
 - 10.9.1. Referenzen und Dokumentation
 - 10.9.2. Entwurf
 - 10.9.3. Posen
- 10.10. Referenz für 3D-Modellierung
 - 10.10.1. Farbpaletten
 - 10.10.2. Texturen
 - 10.10.3. Lichter und Schatten



Das virtuelle Klassenzimmer wird 24 Stunden am Tag zur Verfügung stehen und jederzeit zugänglich sein, so dass Sie in Ihrem eigenen Tempo lernen können"

06 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.



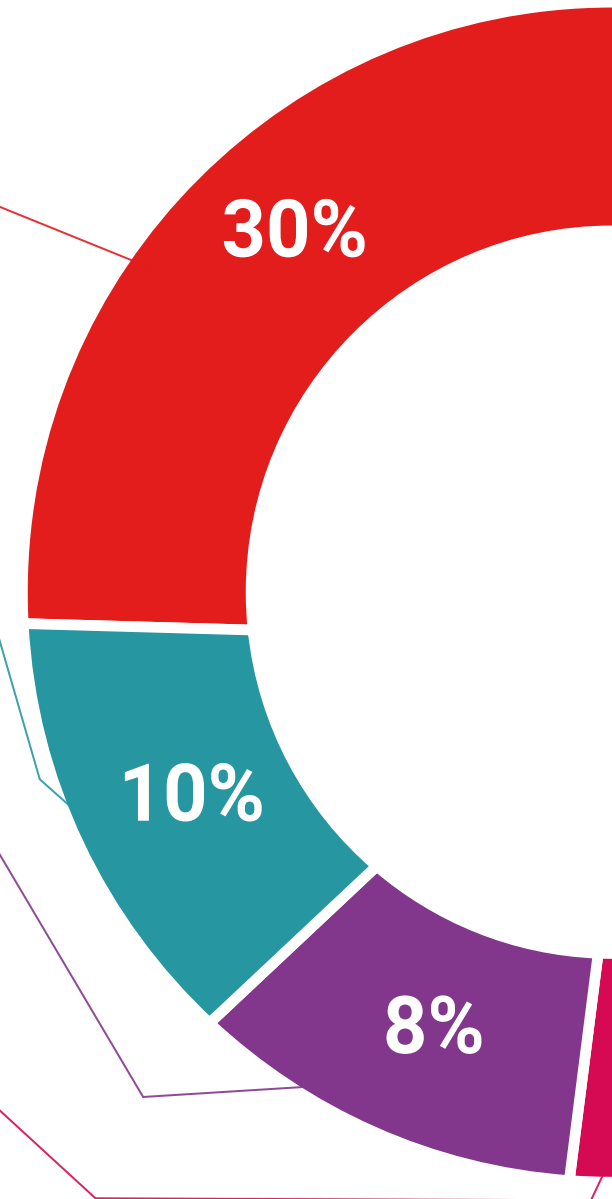
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

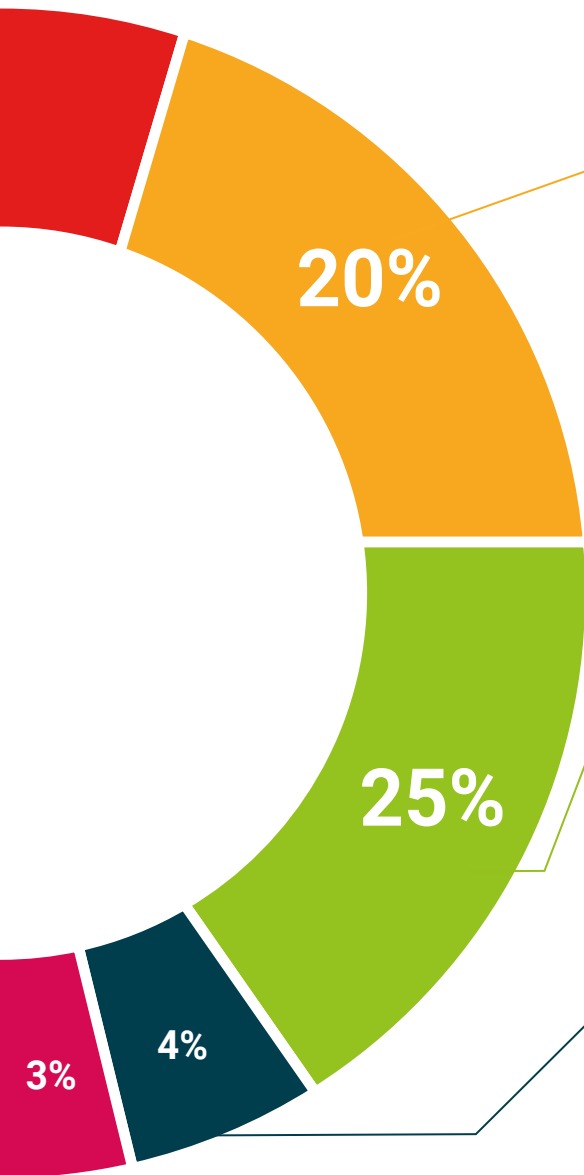
Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



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.



07

Qualifizierung

Der Privater Masterstudiengang in 2D-Charakterdesign und -Erstellung 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 **Privater Masterstudiengang in 2D-Charakterdesign und -Erstellung** 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: **Privater Masterstudiengang in 2D-Charakterdesign und -Erstellung**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **1.500 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 instituten
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Privater Masterstudiengang
2D-Charakterdesign
und -Erstellung

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

Privater Masterstudiengang 2D-Charakterdesign und -Erstellung

