

Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung von Props, Fahrzeugen und Zubehör





Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung von Props, Fahrzeugen und Zubehör

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

Internetzugang: www.techtitude.com/de/design/universitatskurs/2d-design-erstellung-props-fahrzeugen-zubehor

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

Ebenso wichtig wie die Entwicklung der Figuren ist die Gestaltung und Pflege der Umgebung und der sie umgebenden Elemente. *Props*, Fahrzeuge und Zubehör sind manchmal ein unverzichtbarer Teil der Protagonisten oder Antagonisten einer Geschichte. Durch die Gestaltung von Waffen, Autos, Motorrädern oder Rüstungen kann der Designer seinen Figuren mehr Qualität und Unterscheidungskraft verleihen. In diesem Universitätsprogramm werden alle möglichen Arten dieser Elemente ausführlich behandelt. Das Ergebnis ist, dass der Designer seine berufliche Laufbahn mit der einzigartigen Flexibilität eines vollständigen Online-Studiums ohne feste Termine oder Präsenzunterricht vorantreiben kann.



“

*Entwickeln Sie Ihre Messer,
Schusswaffen und futuristischen Waffen
auf ein höheres Niveau, indem Sie deren
bewegliche Teile, Spezialeffekte und
spezifisches Design berücksichtigen"*

Die Lichtschwerter aus Star Wars, der DeLorean aus Zurück in die Zukunft oder die unverkennbaren *Pokeballs* aus der Pokémon-Saga sind nur einige der *Props*, die durch ihr sorgfältiges Design in die Geschichte eingegangen sind und einen untrennbaren Teil der Identität der jeweiligen Titel ausmachen. Dies ist ein Beispiel dafür, wie wichtig das Design von *Props*, Fahrzeugen und Zubehör ist, das es dem Designer ermöglicht, sich bei der Gestaltung dieser Elemente präzise auszuzeichnen.

In diesem Universitätskurs werden eine Vielzahl von Waffen, Fahrzeugen, Rüstungen und alle Arten von gewöhnlichen und ungewöhnlichen *Props* eingehend behandelt, um den Designern die Möglichkeit zu geben, ihre Design- und Kreativeprozesse rund um diese Elemente zu perfektionieren.

Das 100%ige Online-Format ermöglicht auch die vollständige Integration in die anspruchsvollsten beruflichen und persönlichen Routinen oder Verantwortlichkeiten. Der gesamte Inhalt ist vom ersten Tag des Studiums an im virtuellen Klassenzimmer verfügbar und kann in dem vom Designer gewählten Tempo und bequem von seinem Tablet oder Smartphone aus studiert werden.

Dieser **Universitätskurs in 2D-Design und -Erstellung von Props, Fahrzeugen und Zubehör** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Seine 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



Vertiefen Sie sich in die herausragendsten Eigenschaften von realen, Fantasy- oder Science-Fiction-Ergänzungen und lernen Sie die herausragendsten Fälle kennen"

“*Treten Sie der weltweit größten akademischen Online-Institution bei, die mit modernster Bildungstechnologie ausgestattet ist, um Ihre akademische Erfahrung bereichernd und umfassend zu gestalten*”

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 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.

Integrieren Sie in Ihre Arbeitsmethodik die fortschrittlichsten Prop-Design-Techniken des gesamten Dozententeams, die in jahrelanger Erfahrung verfeinert wurden.

Schreiben Sie sich noch heute ein und verpassen Sie nicht die Gelegenheit, ein Experte für Requisiten, Fahrzeuge und Zubehör zu werden.



02 Ziele

Da das Design von *Props* ein unverzichtbarer Bestandteil bei der Schaffung aller Arten von Charakteren ist, muss der Designer diese Fähigkeit entwickeln, um Protagonisten und Antagonisten mit der größtmöglichen Wirkung zu schaffen. Dieser Studiengang zielt darauf ab, dem Designer ein Repertoire an Kenntnissen und Methoden zu vermitteln, die bei der Gestaltung aller Arten von *Props* sehr effektiv sind, und so seine Fähigkeiten in diesem Bereich zu verbessern.





“

Sie werden über ein hochwertiges Referenzmaterial verfügen, das Ihnen nach Abschluss des Universitätskurses besonders nützlich sein wird"



Allgemeine Ziele

- ◆ Fördern der für die Entwicklung einer korrekten Arbeit notwendigen Dokumentation und Referenzaufnahme
- ◆ 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





Spezifische Ziele

- ◆ 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, Klingens Waffen, Feuerwaffen und futuristische Waffen herzustellen
- ◆ Richtiges Integrieren verschiedener Arten von *Props* in das Videospiel

“ Sie erhalten einen unverwechselbaren Schub für Ihre Entwürfe mit einer viel raffinierteren Kreation von *Props*, die darauf abzielt, die wichtigsten Details hervorzuheben”



03

Kursleitung

Das Dozententeam, das für diesen Kurs verantwortlich ist, wurde von TECH aufgrund seines Fachwissens im Bereich der Gestaltung von Elementen aller Art ausgewählt und unterstreicht damit seine umfangreiche Berufserfahrung in der audiovisuellen Industrie. Dank ihrer praktischen Erfahrung erhält der Designer nicht nur eine hochwertige Theorie, sondern auch den nötigen Einblick in die Arbeitsweise der anspruchsvollsten Designteams.





“

*Alle Inhalte dieses Programms
wurden von den Dozenten sorgfältig
zusammengestellt, darunter auch
hochwertiges audiovisuelles Material"*

Leitung



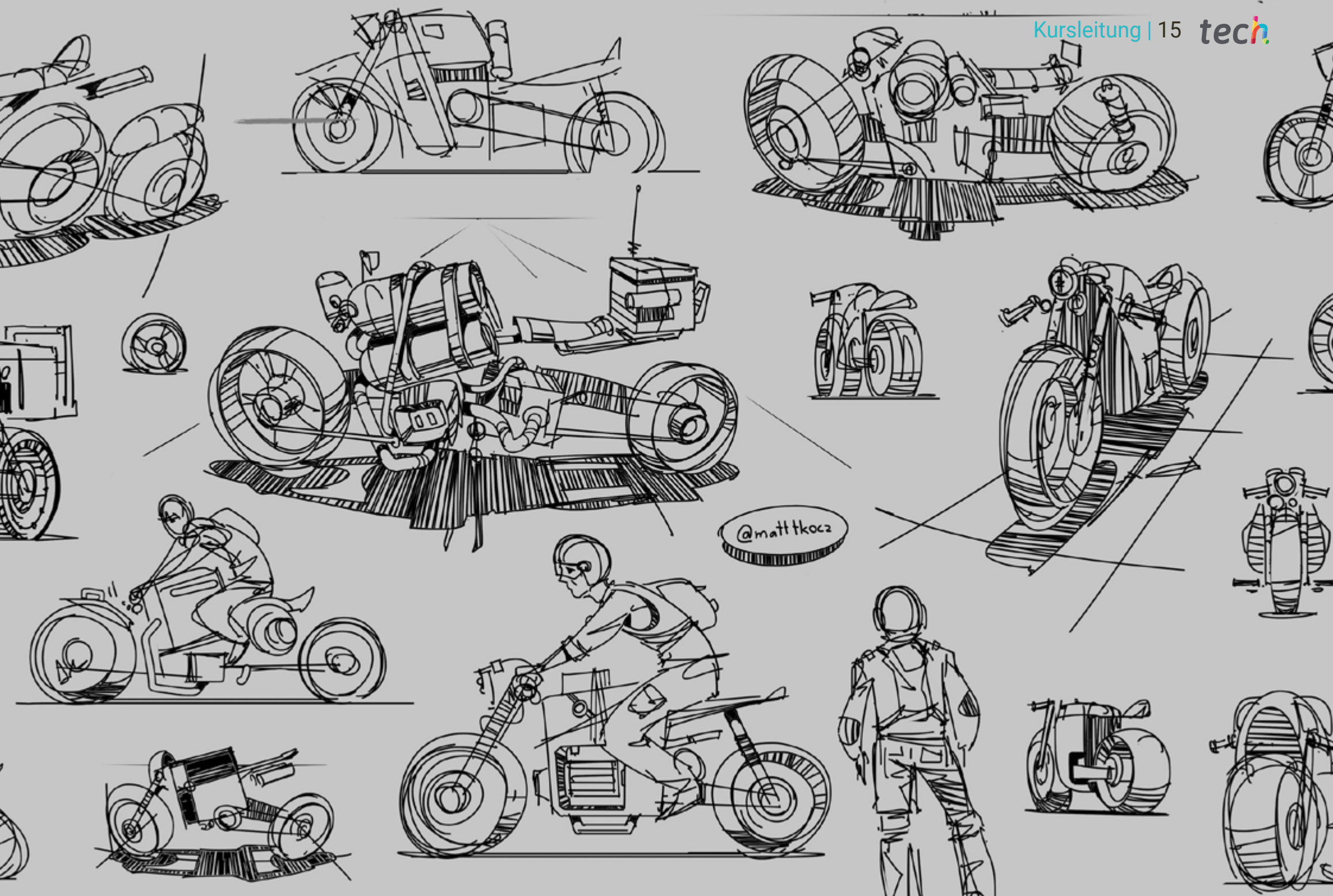
Hr. Quilez Jordán, Francisco Manuel

- ♦ 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

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



@mattkocz

04

Struktur und Inhalt

Um das Studienpensum dieses Universitätskurses zu erleichtern, hat TECH die erfolgreichste Lehrmethode, *Relearning*, eingesetzt. Dank dieser Methode erwirbt der Student während des gesamten Programms auf natürliche Art und Weise die Fertigkeiten im Design und in der Erstellung von *Props*, Fahrzeugen und Zubehör, ohne dass er dafür umfangreiche Studienstunden investieren muss. Darüber hinaus dienen die zahlreichen audiovisuellen Ressourcen dazu, das Wissen über die Themen zu vertiefen, mit denen sich der Student eingehender beschäftigen möchte.





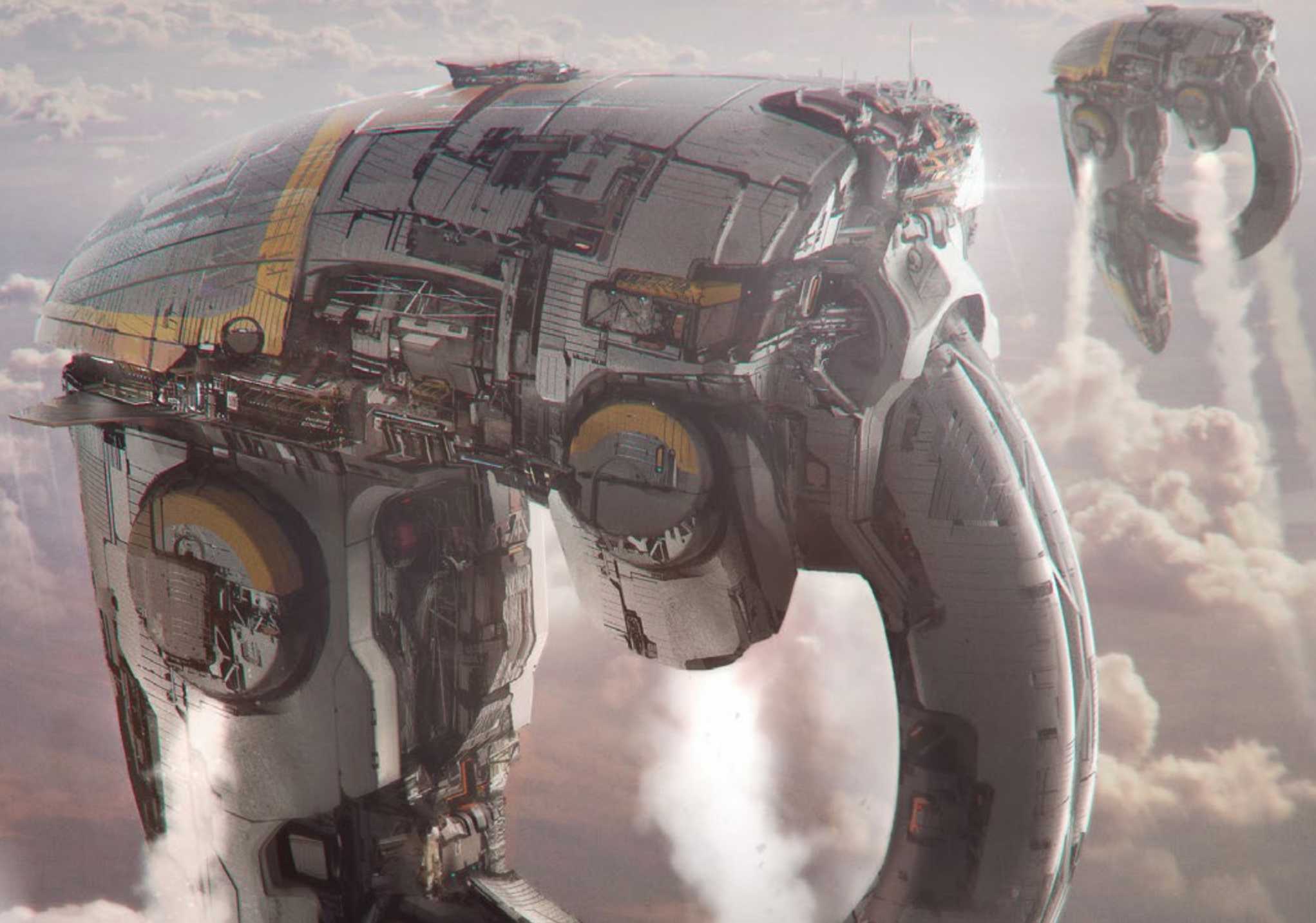
“*Das virtuelle Klassenzimmer steht 24 Stunden am Tag zur Verfügung und kann von jedem Gerät mit Internetanschluss aus genutzt werden*”

Modul 1. Props, Fahrzeuge und Zubehör

- 1.1. Props
 - 1.1.1. Was ist ein Prop?
 - 1.1.2. Allgemein
 - 1.1.3. Props mit Gewicht in der Argumentation
- 1.2. Zubehör
 - 1.2.1. Accessoires und Kleidung
 - 1.2.2. Echtes Zubehör: Berufe
 - 1.2.3. Fantastische und Science-Fiction-Accessoires
- 1.3. Autos
 - 1.3.1. Klassiker
 - 1.3.2. Aktualität
 - 1.3.3. Futuristische
- 1.4. Motorräder
 - 1.4.1. Aktualität
 - 1.4.2. Futuristische
 - 1.4.3. 3-Rad-Motorräder
- 1.5. Andere Fahrzeuge
 - 1.5.1. Terrestrisch
 - 1.5.2. Luftfahrzeuge
 - 1.5.3. Seefahrzeuge
- 1.6. Waffen
 - 1.6.1. Typen und Größen
 - 1.6.2. Design nach Periode
 - 1.6.3. Wappen
- 1.7. Schusswaffen
 - 1.7.1. Lange
 - 1.7.2. Kurze
 - 1.7.3. Funktionsweise: Bewegliche Teile
- 1.8. Futuristische Waffen
 - 1.8.1. Schusswaffen
 - 1.8.2. Energiewaffen
 - 1.8.3. Futuristische Waffeneffekte
- 1.9. Rüstungen
 - 1.9.1. Klassisch und aktuell
 - 1.9.2. Futuristische
 - 1.9.3. Mechanisiert und robotisiert
- 1.10. Props in Videospielen
 - 1.10.1. Unterschiede bei Animations-Props
 - 1.10.2. Props und ihre Nützlichkeit
 - 1.10.3. Entwurf



Die zahlreichen ergänzenden Lektüren, die zu jedem Thema angeboten werden, werden Ihr Wissen über Videospiel-Props, Motorräder und Waffen verschiedenster Art erweitern"



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.



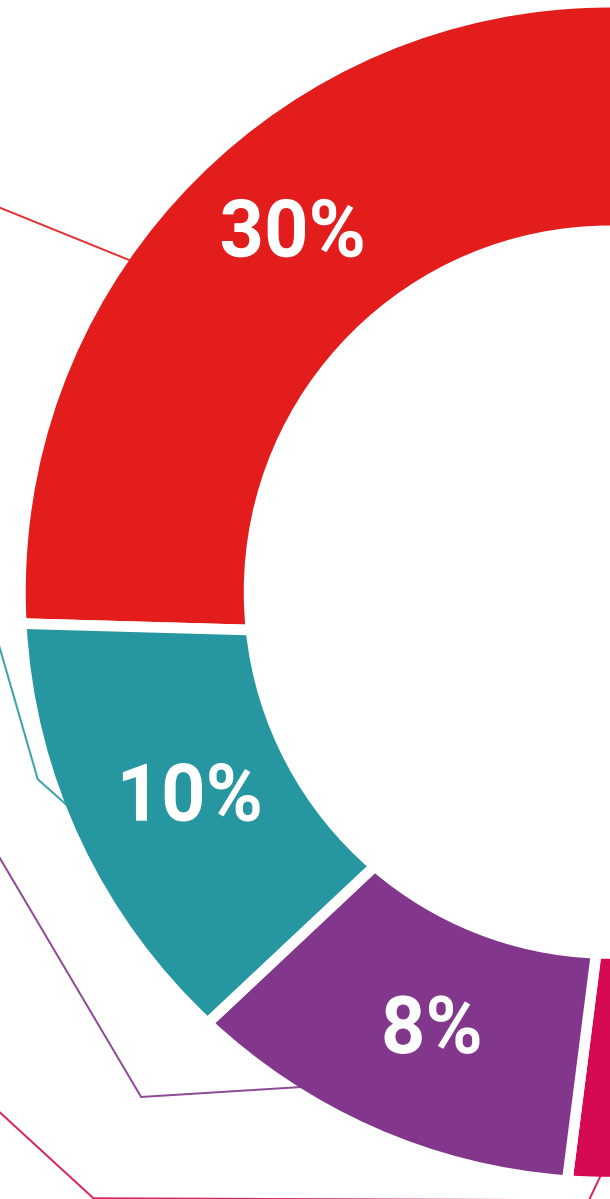
Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

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 Props, Fahrzeugen und Zubehör 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 Props, Fahrzeugen und Zubehör** 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 2D-Design und -Erstellung von Props, Fahrzeugen und Zubehör**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



zukunft

gesundheit vertrauen menschen
erziehung information tutoren
garantie akkreditierung unterricht
institutionen technologie lernen

tech technologische
universität

Universitätskurs

2D-Design und -Erstellung
von Props, Fahrzeugen
und Zubehör

- » 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
Props, Fahrzeugen und Zubehör

