

Universitätskurs

Farbe im 2D-Charakterdesign





tech technologische
universität

Universitätskurs

Farbe im 2D-Charakterdesign

- » 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/farbe-2d-charakterdesign

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

Farben sind für die Gestaltung jeder Figur von grundlegender Bedeutung. Sie können die Persönlichkeit und die Eigenschaften der Figur vermitteln und die Wahrnehmung des Betrachters beeinflussen, wenn sie intelligent eingesetzt werden. Sie zu beherrschen ist keine leichte Aufgabe und setzt voraus, dass der Designer die Theorie des Lichts und der Farbe selbst, Kontraste, Harmonien und sogar die Psychologie hinter der symbolischen und emotionalen Bedeutung der Farbe perfekt kennt. Dieser Universitätskurs bündelt nicht nur all diese Kenntnisse, sondern erweitert sie durch die praktische Erfahrung eines Dozententeams, das sich mit dem Thema bestens auskennt. Er bietet dem Designer eine bequeme und flexible Möglichkeit, sich in seiner beruflichen Laufbahn zu profilieren.





“

Perfektionieren Sie Ihre Kenntnisse der Farbtheorie und der Kontraste, um Ihre 2D-Figuren attraktiv zu gestalten und gleichzeitig die Qualität Ihres persönlichen Portfolios zu verbessern”

Aspekte wie das Licht oder die Beleuchtung einer Szene haben einen direkten Einfluss auf die Farben der Figuren. Ebenso muss der Designer auf die Farbe des Hintergrunds und auf seine eigene Rolle in der Erzählung der Geschichte achten, Fähigkeiten, die ihn zweifellos hervorheben werden, um sich für bessere Projekte oder verantwortungsvollere Positionen zu positionieren.

Aus diesem Grund konzentrieren sich die 10 Abschnitte dieses Universitätskurses auf die verschiedenen Aspekte der Farbe, die der Künstler kennen und beherrschen muss, um seine Figuren optimal zur Geltung zu bringen. Das Dozententeam, das sich aus Fachleuten mit langjähriger Erfahrung in der Branche zusammensetzt, hat seine praktische Erfahrung mit der neuesten Theorie über den Einsatz von Farbe in 2D kombiniert.

Dies bietet eine einzigartige und umfassende Perspektive, in der der Student die Farbmethoden und -techniken erlernt, die heute am nützlichsten und praktischsten sind. Darüber hinaus ist das Studienformat vollständig online, was ihm die Flexibilität gibt, es mit den anspruchsvollsten beruflichen oder persönlichen Aktivitäten zu kombinieren. Alle Inhalte stehen vom ersten Tag an zur Verfügung und können von jedem Gerät mit Internetanschluss heruntergeladen werden.

Dieser **Universitätskurs in Farbe im 2D-Charakterdesign** 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
- ◆ 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



Sie werden die Freiheit haben, das Kurspensum in Ihrem eigenen Tempo zu absolvieren, ohne dass Sie durch feste Stundenpläne oder persönlichen Unterricht beeinträchtigt werden"

“*Schreiben Sie sich noch heute für diesen Universitätskurs ein und verpassen Sie nicht die Gelegenheit, Ihrer Karriere durch qualitativ hochwertigen Unterricht einen kreativen Schub zu geben*”

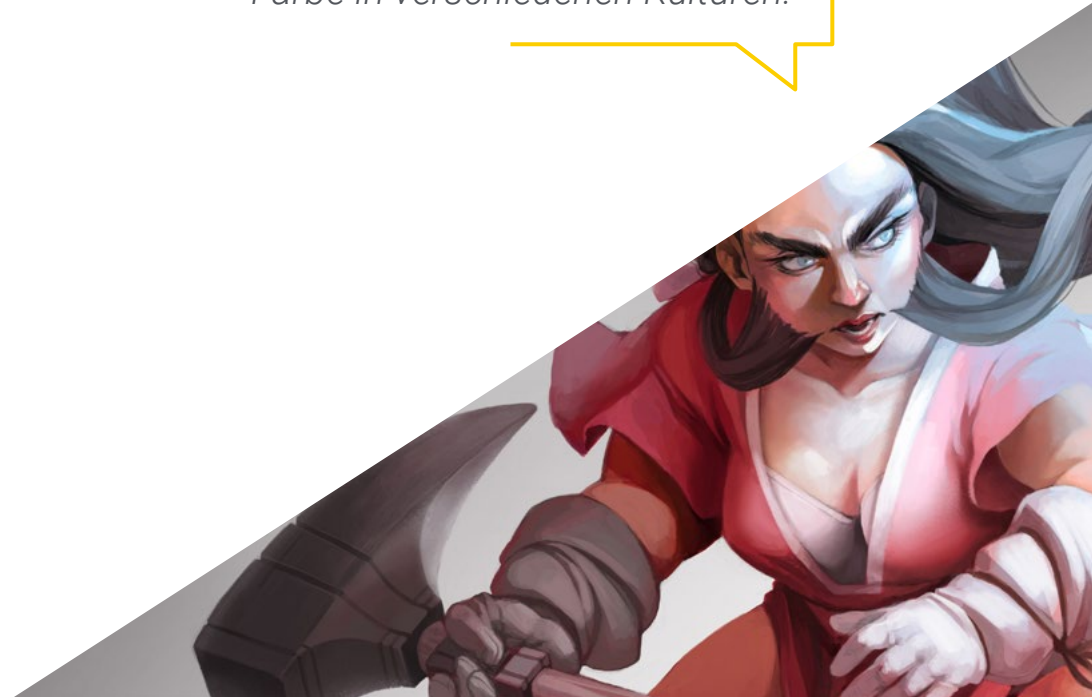
Zu den Dozenten des Programms gehören Fachleute aus der Branche, die ihre Erfahrungen aus ihrer Arbeit in diese Fortbildung einbringen, sowie anerkannte Spezialisten aus führenden Unternehmen und renommierten Universitäten.

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 während des gesamten Studiengangs gestellt werden. Zu diesem Zweck wird sie von einem innovativen interaktiven Videosystem unterstützt, das von renommierten Experten entwickelt wurde.

Optimieren Sie die Farbe Ihrer Figuren mit einem tieferen Verständnis der wichtigsten Techniken und Aspekte ihrer Verwendung.

Sie erhalten Zugang zu den effektivsten praktischen Theorien über Farbgestaltung, Farbharmonie und die Bedeutung von Farbe in verschiedenen Kulturen.



02 Ziele

Das Hauptziel dieses Universitätskurses ist es, dem professionellen Designer die wichtigsten Techniken und Theorien zum Thema Farbe zu vermitteln, wobei der Schwerpunkt genau auf der Praxis der Gestaltung von 2D-Figuren liegt. Durch die Beherrschung der chromatischen Beziehungen und der verschiedenen Harmonien hat der Designer einen ständigen Vorteil, um 2D-Projekte durch eine beeindruckende professionelle Arbeit und Ausführung zu leiten.





“

Sie werden Ihre beruflichen Ambitionen durch eine technischere, spezialisiertere und auffälligere Verwendung von Farbe in Ihren Figuren übertreffen"



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
- ◆ Meisterhaftes Ausmalen der erstellten Figuren





Spezifische Ziele

- ◆ 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

“

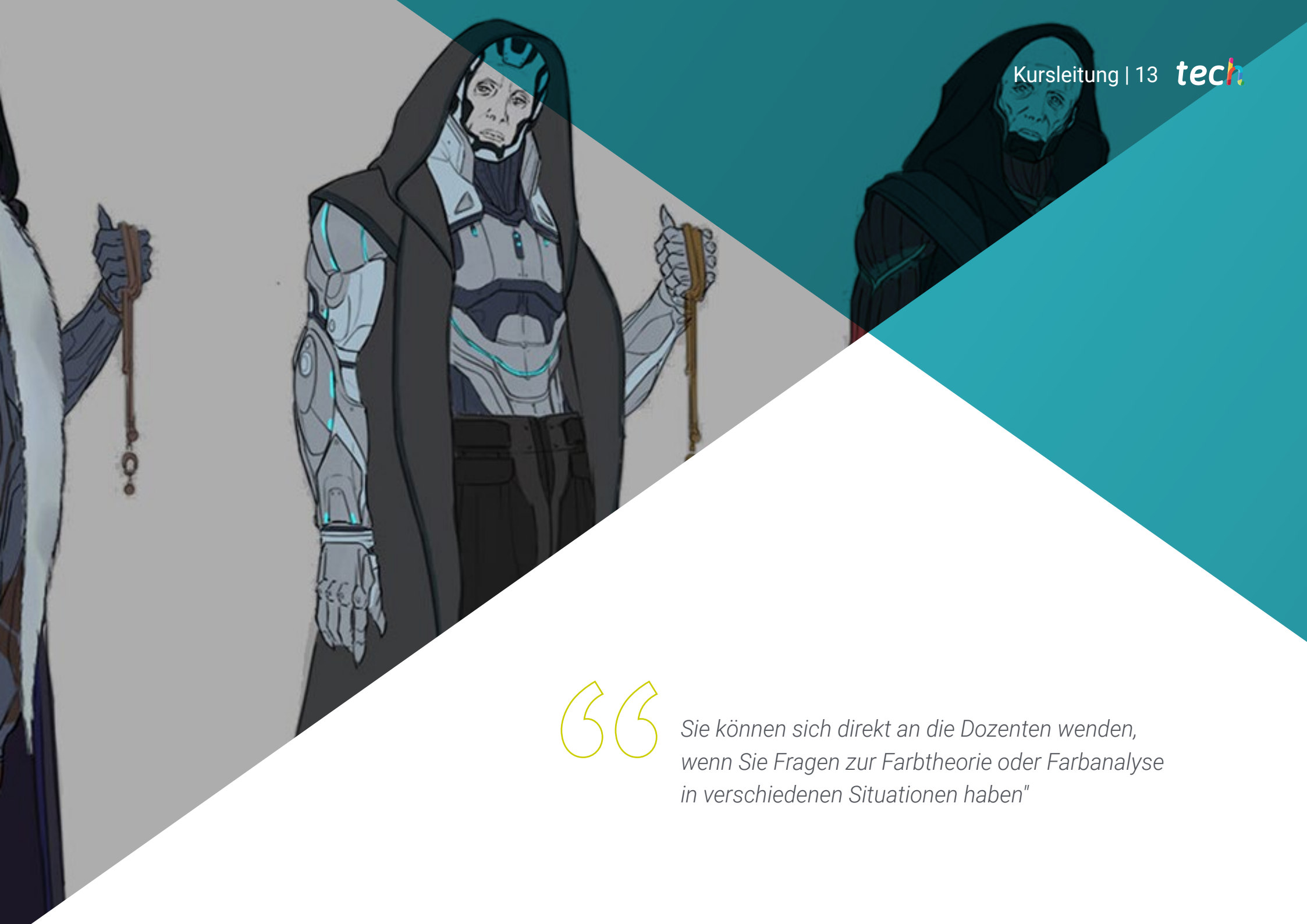
Erstellen Sie ein Portfolio, das die renommiertesten Designteams und audiovisuellen Studios auf den ersten Blick beeindrucken wird"

03

Kursleitung

Das Dozententeam, das für diesen Universitätskurs verantwortlich ist, vereint eine Reihe außergewöhnlicher Fähigkeiten und Kompetenzen in der Verwendung von Farbe. Im Laufe ihrer Karriere haben sie an sehr erfolgreichen audiovisuellen Projekten mitgewirkt, bei denen sie 2D-Charaktere mit außergewöhnlichen Farben nachgebildet haben. Dies hat es ihnen ermöglicht, ein didaktisches Referenzmaterial für die Studenten zu erstellen, das sich durch zahlreiche Fallstudien auszeichnet, die auf ihren eigenen Kenntnissen basieren.





“

Sie können sich direkt an die Dozenten wenden, wenn Sie Fragen zur Farbtheorie oder Farbanalyse in verschiedenen Situationen haben"

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 Sommernachtstraum", "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

04

Struktur und Inhalt

Dank der didaktischen Methodik des *Relearning* muss der Student nicht zahlreiche Studienstunden in das Verständnis von Farbe im 2D-Charakterdesign investieren. Im Gegenteil, die wichtigsten Fähigkeiten und Kompetenzen werden während des gesamten Programms wiederholt, was zu einem natürlichen und progressiven Lernprozess führt. Darüber hinaus wird der Unterricht durch die Einbeziehung einer großen Anzahl hochwertiger audiovisueller Ressourcen erleichtert.



“

Zu jedem der behandelten Themen finden Sie interaktive Leitfäden, Zusammenfassungen, simulierte Fälle und Videos im Detail"

Modul 1. Farbe

- 1.1. Basis der Farbe
 - 1.1.1. Primäre, sekundäre und tertiäre Farben
 - 1.1.2. Digitale Farbe und das Problem der Farbe auf verschiedenen Bildschirmen und Trägern
 - 1.1.3. Farbe und Pigment
- 1.2. Farbtheorie
 - 1.2.1. Der Farbkreis und seine Skalen
 - 1.2.2. CMYK und RGB
 - 1.2.3. *Hexadimaly Pantone*
- 1.3. Lichttheorie
 - 1.3.1. Licht und seine Auswirkungen
 - 1.3.2. Schemata im Animationsfilm
 - 1.3.3. Physikalische Eigenschaften der Farbe
- 1.4. Farbbeziehungen
 - 1.4.1. Temperatur
 - 1.4.2. Kontrast, Gleichgewicht
 - 1.4.3. Wahrnehmung. Synästhesie
- 1.5. Kontraste und Harmonien
 - 1.5.1. Visuelles Gewicht der Farbe
 - 1.5.2. Farbe und Musik
 - 1.5.3. Harmonien und Äquivalenzen
- 1.6. Psychologie, Symbolik und Metapher der Farbe
 - 1.6.1. Emotionale und symbolische Farbe
 - 1.6.2. Die Bedeutung von Farbe in verschiedenen Kulturen
 - 1.6.3. Goethes Farbe
- 1.7. Farbe in der Erzählung
 - 1.7.1. Analyse der Farbe in verschiedenen Erzählungen
 - 1.7.2. *Color Script*
 - 1.7.3. Projekt





- 1.8. Farbe des Charakters im Hintergrund
 - 1.8.1. Umgebung
 - 1.8.2. Kontraste
 - 1.8.3. Farbpaletten
- 1.9. Digitale Bewerbung
 - 1.9.1. Schichten
 - 1.9.2. Filter
 - 1.9.3. Texturen
- 1.10. Beleuchtung
 - 1.10.1. Lichter
 - 1.10.2. Schatten
 - 1.10.3. Glanz



Sie werden Zugang zu Referenzmaterial haben, das Ihnen auch nach Ihrem Abschluss nützlich sein wird, da Sie es während der Dauer des Programms kostenlos herunterladen können"

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 Farbe im 2D-Charakterdesign 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 Farbe im 2D-Charakterdesign** 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 Farbe im 2D-Charakterdesign**

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 innovationen
wissen gegenwart qualität
online-Ausbildung
entwicklung institutionen
virtuelles Klassenzimmer

tech technologische
universität

Universitätskurs

Farbe im 2D-Charakterdesign

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

Universitätskurs

Farbe im 2D-Charakterdesign

