

半面授校级硕士 多媒体设计





tech 科学技术大学

半面授校级硕士 多媒体设计

模式:半面授(在线+实习)

时长:12个月

学位:TECH 科技大学

教学时数:1,620小时

网页链接: www.techtitute.com/cn/design/hybrid-professional-master-degree/hybrid-professional-master-degree-multimedia-design

目录

01 介绍	02 为什么要选择这个半面授校 级硕士?	03 目标	04 能力
4	8	12	18
	05 教学规划	06 实习	07 我在哪里可以做实习?
	22	34	40
		08 方法	09 学位
		44	52

01 介绍

多媒体设计是将技术与艺术完美结合的少数学科之一。多媒体设计的跨学科性质，对不同生产部门的竞争力和产品营销产生重大影响。专业人员丰富的技术和创意技能能让视听成像或3D建模与众不同。因此，TECH 设计了这个课程，通过创新的多媒体教学资源提供动画、摄影或视听语言的最新知识。课程皆采用 100% 在线形式进行理论课程，之后再知名公司实习，在公司学生会多媒体设计专家的指导下学习。





“

借由学习这个半面授校级硕士,在多媒体设计领域取得进步,成为重要广告公司的一分子”

多媒体设计的专业人员能运用新技术为公司营销的品牌或产品设计更具有视觉冲击力的项目。这一点在大公司的广告宣传中最为明显。它们利用社交媒体在短短几秒钟内就能给目标受众留下深刻印象。

因此,视听语言近年来在传播界产生重大影响。视听语言与文字和图像的3D动画结合在一起,为该领域带来革命性的改变。在这种情况下,广告公司最需要的关键人才之一就是多媒体设计师,而设计师必须掌握本行业最新的艺术和技术趋势。这就是为什么TECH推出了半面授校级硕士,通过在知名企业实习三周,让学生置身实际,获取最新的知识,助力他们事业道路的原因!

因此,专业人员将通过100%在线的方式学习理论,了解主要计算机程序开发中使用的最新技术的最新信息,包括有关动态图形、数字摄影、建模、数字动画或多媒体设计等。此外,本课程的专家所提供的案例研究能让你更了解技术和方法,并将它们融入到日常实践中。

此外,本半面授校级硕士包含专业实习的阶段,毕业生可以将在理论阶段所学到的概念应用在实习阶段。借由这个学习体验,学生不知得到了公司专家的指导,同时也有TECH教学团队的支持。如此一来,你就能成功实现在多媒体设计领域的发展目标。

毕业生们拥有这个卓越的机会,在高水平大学接受教育并实现职业目标。通过联网的电子设备(电脑、平板电脑或手机),学生随时都能轻松地查阅教学大纲。这个高质量的课程,符合当前的学术要求。

这个**多媒体设计半面授校级硕士**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- 由专业设计人员介绍100多个案例
- 内容图文并茂、示意性强、实用性强,旨在为专业实践中所需的医学学科提供科学和辅助信息
- 该领域的最新进展
- 自我评价的实际练习,以改善你的学习过程
- 创新和高效的方法
- 这将由理论讲座、向专家提问、关于争议性问题的讨论论坛和个人反思工作来补充
- 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上查阅内容
- 此外,你还可以在多媒体设计领域最好的公司实习



通过这个半面授校级硕士,
你就能在图像和3D建模方面
充分发挥自己的创意潜能"

“

在一家领先的多媒体公司进行为期3周的实习,让你在真正的专业环境中提升设计技能”

这个课程将使你能够协调艺术、科学和技术领域的数字设计项目。立即报名吧。

学习本半面授校级硕士,你将能掌握3D建模中使用的各种技术。

这个半面授校级硕士具有专业化性质,采用半面授学习模式,旨在更新设计专业人员的知识尤其是在视听、平面设计或动画公司工作的设计人员。教学内容以最新的科学证据为基础,以教学方式为导向,将理论知识与设计实践连接在一起,如此一来可以促进学生知识的更新,发展创新及创作。

由于课程采用了以最新教育技术开发的多媒体内容,因此专业设计人员能够进行情景式学习,也就是说,模拟的环境将为学生提供沉浸式的学习,为在真实环境中工作做培训。这个课程的设计是基于问题的学习,通过科学证据侧重于学生必须尝试解决整个课程中出现的不同实践情况。你将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02

为什么要选择这个半面授校级硕士？

多媒体设计已成为宝贵的工具，通过视听语言进行创作者与观众之间的交流。随着新数字技术的引入，该行业的技术和工作原理也在不断发展。TECH 希望学生能掌握最新知识，并通过理论知识和一流的实践技能在就业市场上脱颖而出。因此，TECH开发了一个完美的半面授校级硕士，通过创新的互动平台提供传统的学习，并与为期3周的密集实习一起进行。





“

通过在培训中所学习的技, 你将能够为电影、电视或互联网开发优秀的项目”

1. 利用现有的最新技术进行更新

参加该培训的学生将习得多种能力,可以处理复杂的设计和动画工具。在这个半面授校级硕士中,你将分析如何整合方法,使你的项目更加专业和出色。

2. 汲取最优秀专家的经验

通过这种教学模式,TECH 为学生提供个性化的指导。首先,在学习理论期间,媒体设计领域优秀的讲师将为学生提供帮助。然后,在实践的阶段,有一名助理导师会陪同学生,指导学生了解创意企业的生产动态。

3. 进入卓越的多媒体设计环境

TECH 安排学生到知名企业实习,让学生掌握一流的实践技能。这些创意机构的专业人员专门从事多媒体设计,也会全面使用专业工具。毫无疑问的,这样的教育体验可以激发学生充分发挥自己的潜能。





4.将最好的理论与最先进的实践相结合

尽管许多教育机构都要求将理论教学与实践教学结合在一起,但很少有机构能做到 TECH 的高质量教学。尽管许多教育机构都要求将理论教学与实践教学结合在一起,但很少有机构能做到 TECH 的高质量教学。

5.拓展知识的疆域

为了拓展学生的职业生涯,该专业整合了来自不同地区的设计公司。由于TECH宏观的愿景,学生能选择符合自己学术要求的机构,而不受距离的限制。

“

你将在你自己选择的中心进行完全的实践沉浸”

03 目标

TECH秉持着为所有学生提供优质教育的理念，并在课程中使用最创新的教学工具。攻读该学位的毕业生将以更加直观、动态和有吸引力的方式了解多媒体设计的理论和实践概念。通过这种方式，你将学到必要的知识，从而能够在竞争激烈的领域中提升自己的专业生涯。





“

有了这个学位, 你将能够成功
开发任何多媒体设计项目”



总体目标

- ◆ 多媒体设计半面授校级硕士的总体目标是培养学生全面开发项目的能力。完成学业后，你将能够为每项活动确定最合适材料，在不同的图形交流环境中使用精确的技术，并完成创作作品的整个过程，甚至能根据不同格式对作品进行调整





具体目标

模块1.视听文化

- ◆ 获得整合知识和产生新知识的能力
- ◆ 能够收集和解释相关数据以做出判断,包括对社会、科学或伦理性质的相关问题的反思
- ◆ 向专家和非专家听众传达信息、想法、问题和解决方案
- ◆ 在观察、研究、推测、视觉化和表演的过程中运用聚合和发散思维
- ◆ 认识到当代社会背景下的文化多样性
- ◆ 发展审美敏感性,培养审美鉴赏能力

模块2.颜色简介

- ◆ 了解色彩在视觉环境中的重要性
- ◆ 掌握观察、组织、辨别和管理色彩的能力
- ◆ 在设计中应用色彩的心理学和符号学基础知识
- ◆ 捕捉、处理和准备颜色,以便在物理和虚拟媒体中使用
- ◆ 掌握通过论证作出独立判断的能力。
- ◆ 懂得如何记录,以自己的标准分析和解释文献和文学资料

模块3.视听语言

- ◆ 从批判性、创造性和创新性的角度在不同背景下使用信息与传播技术(TIC)的能力
- ◆ 理解视听语言及其重要性
- ◆ 了解相机的基本参数
- ◆ 了解视听解说的要素、其用途和重要性
- ◆ 能够创建视听叙述,正确应用可用性和互动性标准
- ◆ 了解技术与人类其他知识领域之间的关系

模块4.运动图像

- ◆ 用你自己的个性和风格创造动画
- ◆ 为一个角色制作第一个动画
- ◆ 学习时间和空间概念,并将其应用于简短的图形和视觉项目中
- ◆ 探索和理解动画的基本原则
- ◆ 发展具有自己特色的视觉和图形风格
- ◆ 了解什么是漫画,分析漫画在整个平面设计史上的发展

模块5.为电视设计

- ◆ 撰写、开发、制作和协调艺术、科学和技术领域的数字设计项目
- ◆ 了解电视在历史上和现在的范围,牢记打破传统电视模式的新平台
- ◆ 理解电视频道图形标识的重要性
- ◆ 对大众传媒进行批判和分析,评估其优点和缺点
- ◆ 使用 After Effects 进入电视图形合成的世界
- ◆ 在各种图形项目中整合 After Effects 的设计

模块6.2D动画

- ◆ 了解动画是一种提供主题自由的媒介
- ◆ 了解可用于2D动画开发的媒体
- ◆ 为具体项目提供2D和3D的工作环境
- ◆ 优化资源的使用,实现新的预期目标
- ◆ 了解并运用动画艺术表现中的比例原则
- ◆ 认识到动画开发中的视觉和构图语言

模块7.动画项目

- ◆ 了解什么是定格动画以及它在艺术和电影界的重要性
- ◆ 学习如何使用定格动画技术制作视听作品
- ◆ 理解好的叙述的重要性,这是创造吸引注意力和工作的创新项目的第一步
- ◆ 通过对动画剧本的规划和要开发的内容,确定人物、环境和事件,建立故事
- ◆ 使用鼓励参与者创造性地创作故事的技巧和策略
- ◆ 理解基于项目的学习方法:想法的产生、计划、目标、策略、资源、测试和纠错

模块8.3D建模

- ◆ 了解3D表示系统的基本特征
- ◆ 对3D物体和环境进行建模、照明和纹理处理
- ◆ 将不同类型的投影所依据的基本原理应用于3D物体的建模
- ◆ 知道并知道如何应用与物体和场景中的平面和立体表现有关的概念
- ◆ 知道如何应用现有的不同技术为物体建模,并根据其在几何学方面的适用性来使用它们
- ◆ 了解3D建模程序,特别是 Blender

模块9.电子照片

- ◆ 捕捉、处理和准备用于不同媒体的图像
- ◆ 了解摄影和视听技术的基本知识
- ◆ 了解摄影和视听的语言和表现力资源
- ◆ 了解相关的摄影和视听作品
- ◆ 将形式语言和符号语言与具体功能相互关联
- ◆ 处理摄影中的基本照明和测量设备
- ◆ 了解光的行为和特性,重视其表现力

模块10.排版设计

- ◆ 知道图形语言的句法原则,并应用其规则清晰准确地描述物体和想法
- ◆ 知道字母的起源及其历史重要性
- ◆ 识别、研究并连贯地将字体设计应用于图形处理
- ◆ 了解并应用字体设计的美学基础
- ◆ 知道如何分析设计对象中文本的布局
- ◆ 能够在排版的基础上完成专业工作



该课程共 12 个月的时间,学习
图形语言及开发软件的知识"

04 能力

通过本课程,毕业生将在多媒体设计领域拓展自己的能力。此外,你还能提高自己的技术技能,以便有效地完成2D动画项目、3D建模,并成功地使用数码摄影和排版创作中应用的最新技术。专业教学人员编写的案例研究和实习将对实现目标大有帮助。



“

通过这个课程,你将掌握多媒体设计
专业人员在行业取得成功的技能”

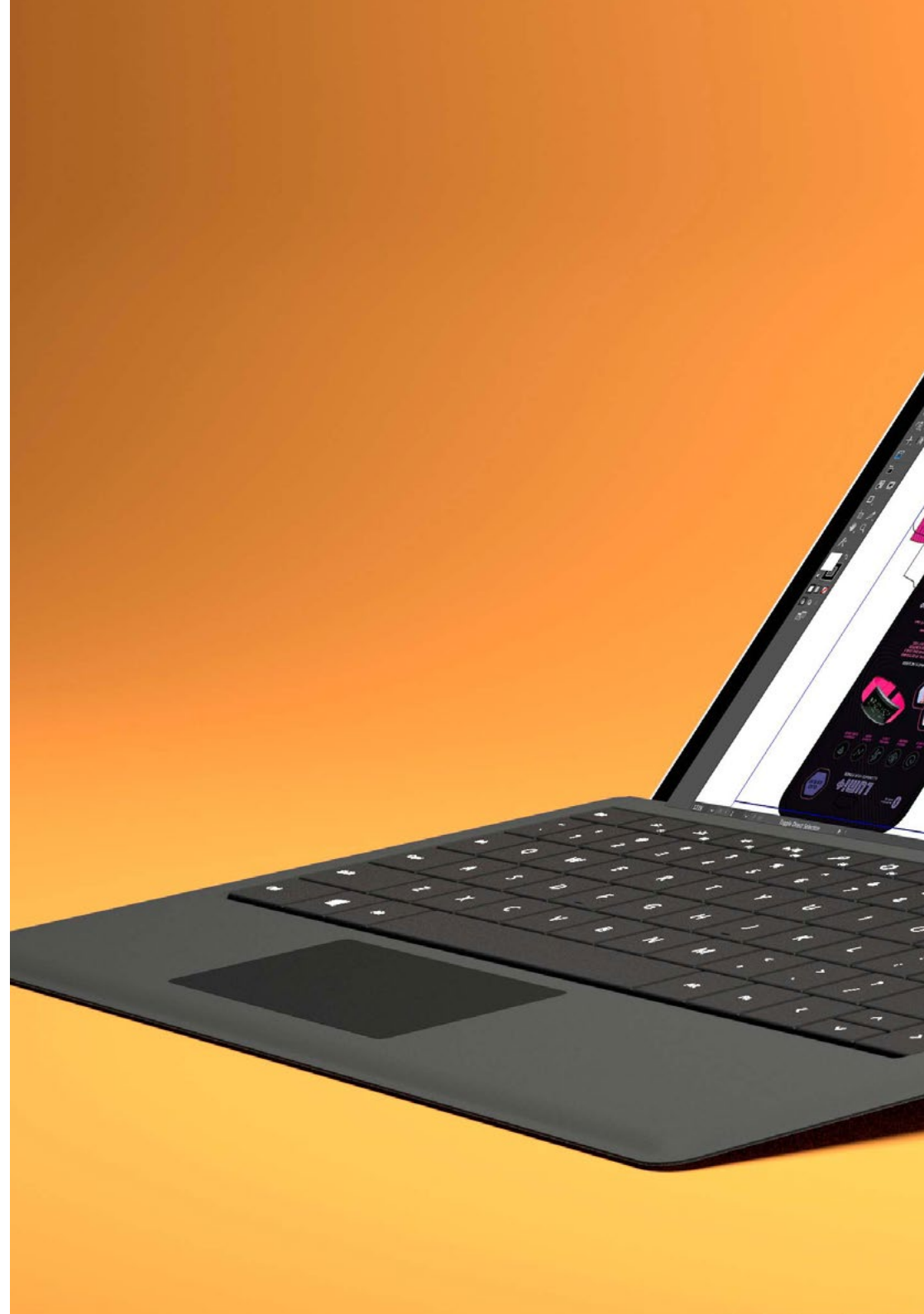


总体能力

- 在任何交流背景下创建多媒体项目
- 分析不同方法的适当性
- 以有效的方式对目标受众产生影响
- 控制所生产部件的内部和外部生产流程

“

通过整体教学促进你的职业生涯,使你能够在理论和实践上都得到进步”





具体能力

- 描述视听文化的特点和影响
- 在图形应用中处理颜色
- 使用视听语言
- 制作图形动画
- 制作2D动画
- 开发一个动画项目
- 做一个3D模型
- 知道如何使用数码摄影的所有方面
- 有效地使用不同的字体

05 教学规划

本半面授校级硕士的教学大纲旨在为学生提供所需的理论和实践知识,在多媒体设计领域成功的发展。因此,通过多媒体资源(视频摘要、详细视频、图表)或补充读物,你将能够获得有关视听文化、视听语言发展的最重要和最基本的信息,以及能够实施动画项目的基本方案。

在学习理论的阶段,Relearning 系统能让你减少学习时间,与其他教学方法不一样。





“

本课程向你介绍多媒体设计领域必不可少的程式, 如 Adobe After Effects 或 Blender”

模块1.视听文化

- 1.1. 视听领域的后现代性
 - 1.1.1. 什么是后现代性?
 - 1.1.2. 后现代时代的大众文化
 - 1.1.3. 论证性话语的出现
 - 1.1.4. 仿真品的文化
- 1.2. 符号学:视听文化中的符号
 - 1.2.1. 什么是符号学?
 - 1.2.2. 符号学还是符号学?
 - 1.2.3. 符号学代码
 - 1.2.4. 视觉主题
- 1.3. 学会观察
 - 1.3.1. 图像和背景
 - 1.3.2. 人种学的凝视
 - 1.3.3. 摄影是凝视的十字路口
 - 1.3.4. 视觉人类学
- 1.4. 图像的构成
 - 1.4.1. 笔记
 - 1.4.2. 动态平衡
 - 1.4.3. 重量和视觉方向
 - 1.4.4. 基本规则
- 1.5. 视听中的美学
 - 1.5.1. 什么是美学?
 - 1.5.2. 美学类别
 - 1.5.3. 怪诞与卑微
 - 1.5.4. kitsch 和 camp
- 1.6. 新的和更新的视听形式
 - 1.6.1. 病毒性视频艺术
 - 1.6.2. 作为艺术实践的大数据
 - 1.6.3. 视频制图
 - 1.6.4. Vj
- 1.7. 互文性作为一种创造性的策略
 - 1.7.1. 什么是互文性?
 - 1.7.2. 报价单
 - 1.7.3. 典故
 - 1.7.4. 剽窃行为
 - 1.7.5. 挪用主义
 - 1.7.6. 自我反省
 - 1.7.7. 戏曲
- 1.8. 艺术之间的对话
 - 1.8.1. 中间性
 - 1.8.2. 艺术的混合化
 - 1.8.3. 古典主义和艺术的分离
 - 1.8.4. 浪漫主义和艺术的最终结合
 - 1.8.5. 前卫艺术中的全面艺术
 - 1.8.6. 跨媒体叙事
- 1.9. 新电影院
 - 1.9.1. 电影、文化和历史之间的关系
 - 1.9.2. 一个(不可)预测的技术演变
 - 1.9.3. 电影院已经死了!
 - 1.9.4. 扩大的电影院
- 1.10. 纪录片的崛起
 - 1.10.1. 纪录片
 - 1.10.2. 客观性的策略
 - 1.10.3. 模拟记录片的兴起
 - 1.10.4. 发现的镜头

模块2.颜色简介

- 2.1. 颜色、原则和属性
 - 2.1.1. 颜色简介
 - 2.1.2. 光与色:色觉共鸣
 - 2.1.3. 颜色属性
 - 2.1.4. 颜料和染料
- 2.2. 颜色圈上的颜色
 - 2.2.1. 色圈
 - 2.2.2. 冷色和暖色
 - 2.2.3. 原色和衍生色
 - 2.2.4. 色调关系:和谐与对比
- 2.3. 颜色心理学
 - 2.3.1. 一种颜色的含义的构建
 - 2.3.2. 情绪化收费
 - 2.3.3. 表示性和内涵价值
 - 2.3.4. 情感营销。彩色电荷
- 2.4. 颜色理论
 - 2.4.1. 一种科学理论。艾萨克-牛顿
 - 2.4.2. 歌德的色彩理论
 - 2.4.3. 加入到歌德的色彩理论中
 - 2.4.4. 伊娃-海勒认为的色彩心理学
- 2.5. 坚持颜色分类
 - 2.5.1. 威廉-奥斯特瓦尔德的双锥体
 - 2.5.2. 阿尔伯特-芒塞尔的《坚实》一书
 - 2.5.3. 阿尔弗雷多-希克蒂尔的立方体
 - 2.5.4. CIE三角区(国际照明委员会)
- 2.6. 色彩的个别研究
 - 2.6.1. 黑与白
 - 2.6.2. 中性色彩。灰度
 - 2.6.3. 单色的,双色的,多色的
 - 2.6.4. 色彩的象征性和心理学方面

- 2.7. 彩色模型
 - 2.7.1. 减法模式。CMYK模式
 - 2.7.2. 添加性模型。RGB模式
 - 2.7.3. HSB模型
 - 2.7.4. 潘通系统。潘托内拉
- 2.8. 从包豪斯到村上
 - 2.8.1. 包豪斯和它的艺术家们
 - 2.8.2. 为色彩服务的格式塔理论
 - 2.8.3. Josef Albers.颜色的互动
 - 2.8.4. 村上,没有颜色的内涵
- 2.9. 设计项目中的色彩
 - 2.9.1. 波普艺术,文化的色彩
 - 2.9.2. 创造性和色彩
 - 2.9.3. 当代艺术家
 - 2.9.4. 分析不同的光学原理和视角
- 2.10. 数字环境中的色彩管理
 - 2.10.1. 色彩空间
 - 2.10.2. 颜色简介
 - 2.10.3. 显示器校准
 - 2.10.4. 我们必须考虑到的是

模块3.视听语言

- 3.1. 视听语言
 - 3.1.1. 定义和结构
 - 3.1.2. 视听语言的功能
 - 3.1.3. 视听语言中的符号
 - 3.1.4. 故事、序列、场景、镜头和射门
- 3.2. 摄像机和声音
 - 3.2.1. 基本概念
 - 3.2.2. 相机镜头
 - 3.2.3. 声音的重要性
 - 3.2.4. 补充材料

- 3.3. 框架的构成
 - 3.3.1. 对框架的看法
 - 3.3.2. 格式塔理论
 - 3.3.3. 构成原则
 - 3.3.4. 照明
 - 3.3.5. 声调的评估
- 3.4. 空间
 - 3.4.1. 电影空间
 - 3.4.2. 场地的内部和外部
 - 3.4.3. 空间类型学
 - 3.4.4. 空间的类型学
- 3.5. 时间
 - 3.5.1. 电影时间
 - 3.5.2. 连续性的感觉
 - 3.5.3. 时间上的改变: flashback 和 el flashforward
- 3.6. 动态印象
 - 3.6.1. 韵律
 - 3.6.2. 作为节奏标志的蒙太奇
 - 3.6.3. 蒙太奇的起源及其与现代生活的关系
- 3.7. 运动
 - 3.7.1. 运动的类型
 - 3.7.2. 摄像机移动
 - 3.7.3. 配件
- 3.8. 电影的语法
 - 3.8.1. 视听过程。规模
 - 3.8.2. 平面
 - 3.8.3. 平面的类型
 - 3.8.4. 根据角度划分的平面类型
- 3.9. 情节的戏剧化
 - 3.9.1. 脚本的结构
 - 3.9.2. 故事、情节和风格
 - 3.9.3. 希德·菲尔德的范式
 - 3.9.4. 叙述者的类型

- 3.10. 角色构建
 - 3.10.1. 当代叙事中的人物
 - 3.10.2. 约瑟夫-坎贝尔认为的英雄
 - 3.10.3. 后古典主义的英雄
 - 3.10.4. 罗伯特-麦基的10条戒律
 - 3.10.5. 角色的转变
 - 3.10.6. 醒悟

模块4.运动图像

- 4.1. 动态图形简介
 - 4.1.1. 什么是动态图形?
 - 4.1.2. 功能
 - 4.1.3. 特点
 - 4.1.4. 动态图形技术
- 4.2. 漫画
 - 4.2.1. 是什么?
 - 4.2.2. 漫画的基本原则
 - 4.2.3. 体积式与图形
 - 4.2.4. 参考文献
- 4.3. 历史上的人物设计
 - 4.3.1. 20世纪20年代。rubber hose
 - 4.3.2. 20世纪40年代。普雷斯顿-布莱尔
 - 4.3.3. 20世纪50年代和60年代卡通立体主义
 - 4.3.4. 补充性人物
- 4.4. 介绍After Effects中的角色动画
 - 4.4.1. 动画方法
 - 4.4.2. 矢量运动
 - 4.4.3. 动画原理
 - 4.4.4. 时间安排
- 4.5. 项目:角色动画
 - 4.5.1. 想法的产生
 - 4.5.2. 故事板
 - 4.5.3. 人物设计的第一个阶段
 - 4.5.4. 人物设计的第二个阶段

- 4.6. 项目:布局的发展
 - 4.6.1. 我们所说的布局是什么意思?
 - 4.6.2. 布局开发的第一个步骤
 - 4.6.3. 合并布局
 - 4.6.4. 创建动画片
- 4.7. 项目:人物的视觉发展
 - 4.7.1. 人物的视觉发展
 - 4.7.2. 背景的视觉发展
 - 4.7.3. 额外元素的视觉发展
 - 4.7.4. 纠正和调整
- 4.8. 项目:场景的发展
 - 4.8.1. 草图的具体化
 - 4.8.2. 风格框架
 - 4.8.3. 为动画准备布局
 - 4.8.4. 纠正
- 4.9. 项目:动画 I
 - 4.9.1. 设置场景
 - 4.9.2. 第一个动作
 - 4.9.3. 动作的流畅性
 - 4.9.4. 视觉矫正
- 4.10. 项目:动画 II
 - 4.10.1. 为角色的脸部做动画
 - 4.10.2. 考虑到面部表情
 - 4.10.3. 动画化的动作
 - 4.10.4. 步行动作
 - 4.10.5. 建议的提出

模块5.为电视设计

- 5.1. 电视的世界
 - 5.1.1. 电视如何影响我们的生活方式?
 - 5.1.2. 一些科学事实
 - 5.1.3. 电视上的平面设计
 - 5.1.4. 电视的设计准则
- 5.2. 电视的影响
 - 5.2.1. 对学习的影响
 - 5.2.2. 情感影响
 - 5.2.3. 对反应的影响
 - 5.2.4. 行为影响
- 5.3. 电视和消费
 - 5.3.1. 电视广告的消费
 - 5.3.2. 关键消费的措施
 - 5.3.3. 浏览者协会
 - 5.3.4. 电视消费的新平台
- 5.4. 电视身份
 - 5.4.1. 谈论电视身份
 - 5.4.2. 电视媒体中的身份功能
 - 5.4.3. 电视品牌建设
 - 5.4.4. 图例
- 5.5. 屏幕设计规格
 - 5.5.1. 一般规格
 - 5.5.2. 安全区
 - 5.5.3. 优化
 - 5.5.4. 文本考虑
 - 5.5.5. 图像和图形
- 5.6. Adobe After Effects:了解界面
 - 5.6.1. 这个方案是为了什么?
 - 5.6.2. 界面和工作区
 - 5.6.3. 主要工具
 - 5.6.4. 创建构图,保存和渲染

- 5.7. Adobe After Effects: 第一个动画
 - 5.7.1. 分层
 - 5.7.2. 关键帧
 - 5.7.3. 动画实例
 - 5.7.4. 速度曲线
- 5.8. Adobe After Effects: 文本和背景动画
 - 5.8.1. 创建屏幕来制作动画
 - 5.8.2. 动画屏幕: 第一个步骤
 - 5.8.3. 画面的动画: 深入到工具中去
 - 5.8.4. 编辑和渲染
- 5.9. 视听制作中的声音
 - 5.9.1. 音频确实很重要
 - 5.9.2. 声音的基本原则
 - 5.9.3. 在Adobe After Effects中使用声音
 - 5.9.4. 在Adobe After Effects中输出声音
- 5.10. 在Adobe After Effects中创建一个项目
 - 5.10.1. 视觉参考
 - 5.10.2. 项目特点
 - 5.10.3. 想法, 我想做什么?
 - 5.10.4. 我的视听产品的实现

模块6.2D动画

- 6.1. 2D动画简介
 - 6.1.1. 什么是2D 动画?
 - 6.1.2. 2D 的起源和演变
 - 6.1.3. 传统动画
 - 6.1.4. 以2D 方式开展的项目
- 6.2. 动画原理
 - 6.2.1. 背景
 - 6.2.2. 壁球和拉伸
 - 6.2.3. 期待
 - 6.2.4. 阶段性





- 6.3. 动画原理II
 - 6.3.1. 笔直的动作和姿势到姿势
 - 6.3.2. 跟进和重叠行动
 - 6.3.3. 慢进慢出
 - 6.3.4. 弧线
 - 6.3.5. 次要行动
- 6.4. 动画原理III
 - 6.4.1. 时间安排
 - 6.4.2. 夸大
 - 6.4.3. 实体绘图
 - 6.4.4. 上诉
- 6.5. 数字动画
 - 6.5.1. 数字按键动画和插值
 - 6.5.2. 卡通动画和虚拟人物
 - 6.5.3. 带有嵌套和逻辑的数字动画
 - 6.5.4. 新的动画技术的出现
- 6.6. 团队动画角色
 - 6.6.1. 动画导演
 - 6.6.2. 动画监督员
 - 6.6.3. 动画师
 - 6.6.4. 助理和互译员
- 6.7. 2D动画短片参考文献
 - 6.7.1. Paperman
 - 6.7.2. 早晨的牛郎
 - 6.7.3. 我的月亮
 - 6.7.4. 实践一:寻找短片
- 6.8. 动画项目:建造你的城市
 - 6.8.1. 启动:Illustrator中的3D工具
 - 6.8.2. 排版的选择
 - 6.8.3. 城市的发展
 - 6.8.4. 次要元素的构建
 - 6.8.5. 汽车

- 6.9. 动画项目:元素的动画化
 - 6.9.1. 输出到Adobe After Effects
 - 6.9.2. 对主要元素进行动画处理
 - 6.9.3. 为次要元素制作动画
 - 6.9.4. 最终动画
- 6.10. 适应新屏幕项目的最终确定
 - 6.10.1. 新屏幕
 - 6.10.2. 渲染
 - 6.10.3. Handbrake
 - 6.10.4. 介绍

模块7.动画项目

- 7.1. 定格动画简介
 - 7.1.1. 概念定义
 - 7.1.2. 定格动画和动画片的区别
 - 7.1.3. 定格动画的使用和原则
 - 7.1.4. 定格动画的类型
- 7.2. 历史背景
 - 7.2.1. 定格动画的雏形
 - 7.2.2. 定格动画作为一种视觉效果技术
 - 7.2.3. 定格动画的演变
 - 7.2.4. 参考文献
- 7.3. 对动画的思考
 - 7.3.1. 动画的基本概念
 - 7.3.2. 材料和工具
 - 7.3.3. 定格动画软件
 - 7.3.4. 移动的定格动画工作室
- 7.4. 定格动画的技术方面
 - 7.4.1. 摄像机
 - 7.4.2. 照明
 - 7.4.3. 编辑工作
 - 7.4.4. 编辑软件

- 7.5. 故事创作
 - 7.5.1. 如何创建一个故事?
 - 7.5.2. 叙述中的要素
 - 7.5.3. 叙述者的形象
 - 7.5.4. 创作短篇小说的技巧
- 7.6. 人物的创造
 - 7.6.1. 创作过程
 - 7.6.2. 角色的类型
 - 7.6.3. 角色表
 - 7.6.4. 练习一:创建一个角色表
- 7.7. 定格动画中的木偶创作
 - 7.7.1. 用木偶讲故事
 - 7.7.2. 捐赠的特点
 - 7.7.3. 材料
 - 7.7.4. 视觉参考
- 7.8. 场景的创建
 - 7.8.1. 场景设计
 - 7.8.2. 良好风景的重要性
 - 7.8.3. 设定预算
 - 7.8.4. 视觉参考
- 7.9. 定格动画
 - 7.9.1. 物体动画
 - 7.9.2. 切出的动画
 - 7.9.3. 剪影
 - 7.9.4. 影子剧场
- 7.10. 定格动画项目
 - 7.10.1. 对项目的介绍和解释
 - 7.10.2. 搜索想法和参考资料
 - 7.10.3. 筹备我们的项目
 - 7.10.4. 结果分析

模块8.3D建模

- 8.1. 简介
 - 8.1.1. 产量
 - 8.1.2. 体积和容量
 - 8.1.3. 3D建模软件的类型
 - 8.1.4. 建模项目。参考文献
- 8.2. 3D计算机图形
 - 8.2.1. 什么是3D信息图?
 - 8.2.2. 类型。视觉参考
 - 8.2.3. 建筑领域的3D信息图
 - 8.2.4. 3D信息图的类型
- 8.3. Blender简介
 - 8.3.1. 熟悉界面
 - 8.3.2. 小组讨论和观点
 - 8.3.3. 渲染图
 - 8.3.4. 练习一:创建一个效果图
- 8.4. Blender中的元素
 - 8.4.1. 3D文本
 - 8.4.2. 颜色和质地
 - 8.4.3. 3D动画
 - 8.4.4. 为3D打印建立模型
- 8.5. Blender中的照明
 - 8.5.1. 环境照明
 - 8.5.2. 练习二:用环境照明准备一个场景
 - 8.5.3. 间接照明
 - 8.5.4. 练习三:用间接照明设置一个场景
- 8.6. 在Blender中引导实现物体
 - 8.6.1. 练习1:自由组合
 - 8.6.2. 练习2:为一个杯子建模
 - 8.6.3. 练习3:杯子的造型
 - 8.6.4. 练习4:椅子的模型制作

- 8.7. 根据给定特征实现建模
 - 8.7.1. 模式1:根据视图复制元素
 - 8.7.2. 模型2:为一个有机元素建模
 - 8.7.3. 模型3:有玻璃表面的物体
 - 8.7.4. 模型4:透光的物体
- 8.8. 项目:艺术陈列室
 - 8.8.1. 对项目的介绍和解释
 - 8.8.2. 我的房间的主题是什么?理由说明
 - 8.8.3. 项目目标
 - 8.8.4. 命名构思和3D设计
- 8.9. 艺术陈列室:平面设计
 - 8.9.1. 艺术品陈列室的平面草图
 - 8.9.2. 对测量的考虑
 - 8.9.3. 在Blender中绘制图纸
 - 8.9.4. 颜色的应用、纹理、细节修正
- 8.10. 艺术展厅:元素的摆放
 - 8.10.1. 额外元素的设计。渲染
 - 8.10.2. 元素的放置。图纸
 - 8.10.3. 照明的位置。图纸
 - 8.10.4. 最后陈述。渲染

模块9.电子照片

- 9.1. 当代摄影媒介简介
 - 9.1.1. 摄影术的起源:蒙太奇相机
 - 9.1.2. 图像的固定性。里程碑:达盖尔摄影术和卡洛特摄影术
 - 9.1.3. 针孔摄像机
 - 9.1.4. 照片上的快照。柯达和媒介的普及
- 9.2. 数码摄影的原则
 - 9.2.1. 街头摄影:作为社会镜子的摄影
 - 9.2.2. 数字成像的基础知识
 - 9.2.3. JPG 和 RAW
 - 9.2.4. 数字化实验室

- 9.3. 摄影概念、设备和技术
 - 9.3.1. 摄像机:视角和镜头
 - 9.3.2. 曝光表。曝光调整
 - 9.3.3. 图像控制元素
 - 9.3.4. 练习一:控制摄像机
- 9.4. 照明
 - 9.4.1. 自然光和它的重要性
 - 9.4.2. 光源的属性
 - 9.4.3. 连续光和造型光
 - 9.4.4. 照明计划
 - 9.4.5. 操纵光线的配件
 - 9.4.6. 背景。商业工具
- 9.5. 闪光灯
 - 9.5.1. 闪光灯的主要功能
 - 9.5.2. 闪光灯类型
 - 9.5.3. 手电筒闪光
 - 9.5.4. 优点和缺点
- 9.6. 专业相机摄影
 - 9.6.1. 生活方式摄影寻找角落和缝隙
 - 9.6.2. 练习二:玩转光线
 - 9.6.3. 练习三:负空间
 - 9.6.4. 练习四:捕捉情感
- 9.7. 手机摄影:介绍
 - 9.7.1. 我们的袖珍相机和其他材料
 - 9.7.2. 获得最佳质量
 - 9.7.3. 构成技巧
 - 9.7.4. 创造气氛
- 9.8. 移动摄影:项目
 - 9.8.1. 平面图
 - 9.8.2. 室内摄影
 - 9.8.3. 创造性的想法。从哪里开始呢?
 - 9.8.4. 实践六:第一张照片



- 9.9. 手机摄影:编辑
 - 9.9.1. 用Snapseed进行照片编辑
 - 9.9.2. 用VSCO编辑照片
 - 9.9.3. 用Instagram编辑照片
 - 9.9.4. 练习四:编辑你的照片
- 9.10. 创意摄影项目
 - 9.10.1. 当代摄影创作中的参考作者
 - 9.10.2. 摄影作品集
 - 9.10.3. 视觉组合参考
 - 9.10.4. 建立你的成果组合

模块10.排版设计

- 10.1. 排版学简介
 - 10.1.1. 什么是字体设计?
 - 10.1.2. 字体设计在平面设计中的作用
 - 10.1.3. 顺序、对比、形式和反形式
 - 10.1.4. 字体设计、书法和字母的关系和区别
- 10.2. 写作的多重起源
 - 10.2.1. 意识形态的写作
 - 10.2.2. 腓尼基字母表
 - 10.2.3. 罗马字母
 - 10.2.4. 卡洛林王朝的改革
 - 10.2.5. 现代拉丁字母表
- 10.3. 排版学的开端
 - 10.3.1. 印刷机,一个新的时代。第一批打字员
 - 10.3.2. 工业革命:光刻技术
 - 10.3.3. 现代主义:商业排版的开始
 - 10.3.4. 前卫艺术
 - 10.3.5. 战时时期
- 10.4. 设计学院在字体设计中的作用
 - 10.4.1. 包豪斯
 - 10.4.2. Herbert Bayer
 - 10.4.3. 格式塔心理学
 - 10.4.4. 瑞士学校
- 10.5. 当前的字体设计
 - 10.5.1. 1960-1970年,叛乱的前兆
 - 10.5.2. 后现代主义、解构主义和技术
 - 10.5.3. 排版走向何方?
 - 10.5.4. 引领潮流的字体
- 10.6. 排版形式I
 - 10.6.1. 剖析信的内容
 - 10.6.2. 类型的测量和属性
 - 10.6.3. 字母家族
 - 10.6.4. 大写字母、小写字母和小写字母
 - 10.6.5. 排版、字体和字体家族之间的区别
 - 10.6.6. 圆角,线条和几何元素
- 10.7. 排版形式II
 - 10.7.1. 字体组合
 - 10.7.2. 字体格式(PostScript-TrueType-OpenType)
 - 10.7.3. 字体许可证
 - 10.7.4. 谁应该购买许可证,客户还是设计师?
- 10.8. 校对文本构成
 - 10.8.1. 字母间距。跟踪和键入
 - 10.8.2. 字与字之间的间距。方格
 - 10.8.3. 行距
 - 10.8.4. 体字
 - 10.8.5. 文本属性
- 10.9. 信件的绘制
 - 10.9.1. 创作过程
 - 10.9.2. 传统和数字材料
 - 10.9.3. 绘图板和iPad的使用
 - 10.9.4. 数字排版:轮廓和位图
- 10.10. 排版海报
 - 10.10.1. 以书法为基础绘制字画
 - 10.10.2. 如何创建一个能产生影响的排版构图?
 - 10.10.3. 视觉参考
 - 10.10.4. 草图绘制阶段
 - 10.10.5. 项目

06 实习

在线理论阶段结束后,攻读半面授校级硕士的学生将进入实践的阶段,与多媒体设计专家一起开展专业工作。这是一个真正有成效的阶段,能够将学到的知识,在知名企业实习时运用在实际情况中。

ENGLISH ▾

Instagram

Sign up to see photos &
friends

Log

Sign up with

“

融入公司实习, 领略多媒体项目实施的独门技巧, 发现最高效的操作方式, 为你的专业成长添上一份实战经验”

在多媒体设计课程的实习期,学生将在一家知名企业实习,并与经验丰富、知识渊博的专业人士一起实习,学习专家的经验。因此,在为期3周的时间里,毕业生能在专业环境中发展自己的创造力以及在理论阶段所学到的知识。

这个完全实用的培训课程旨在培养和完善学生的能力,让他们可以提供多媒体设计服务。为此,学生们必须掌握各种技术和科技工具,才能够创作出创新而有吸引力的图形、动画或排版设计。在这个过程中,毕业生并不孤单,因为不仅公司的专家会陪着学生一起学习,也有本课程的教学团队的支持。

因此,TECH的目标是让学生接受最完整的学术教育,尤其是在多媒体设计这样竞争很厉害的领域,完成在专业领域学习和进步的目标。

学生实习时可以积极参与,在教师和其他培训合作伙伴的陪伴和指导下,执行每个能力领域的活动和程序(学会学习和学会做事),以促进团队合作和多学科的融合,培养多媒体设计实践的横向能力(学会生存和学会交流)。

以下描述的程序将构成培训实习的基础,实施的方式将取决于实习中心自身的可用性和工作量,并安排以下活动:



在多媒体设计知名公司接受培训,与最优秀的专家一起工作"



模块	实习活动
视听文化和语言的当前趋势	创作视听叙事, 正确应用可用性和互动性标准
	从批判性、创造性和创新性的角度, 在不同背景下使用信息与传播技术(TIC)
	发展审美敏感性, 培养审美鉴赏能力
	撰写、开发、制作和协调艺术、科学和技术领域的数字设计项目
与多媒体设计相关的动画技术	使用定格动画技术制作音像制品
	通过规划动画脚本和要开发的内容, 确定角色、场景和事件, 从而构建故事
	管理基于项目的学习方法: 创意生成、规划、目标、策略、资源、测试、纠错
	为特定项目互联 2D 和 3D 工作环境
在多媒体设计中创新应用技术工具	认识动画制作中的视觉和构图语言
	在各种图形项目中整合After Effects的设计
	操作 3D 建模程序, 特别是 Blender
多媒体设计中选择颜色和字体的现行策略	对3D物体和环境进行建模、照明和纹理处理
	捕捉、处理和准备颜色, 以便在物理和虚拟媒体中使用
	在设计中应用色彩的心理学和符号学基础
	在平面设计过程中始终贯彻排版原则
多媒体设计中的数码摄影	掌握图形语言的句法原则, 并运用其规则清晰地描述对象和想法
	捕捉、处理和准备用于不同媒体的图像
	根据摄影和视听技术的基本原理, 为多媒体环境创作照片
	应用摄影和视听的语言和表现资源

责任保险

这个机构的主要关注点是保证受训者和公司实际培训过程中所需要的其他合作者的安全。在致力于实现这一目标的措施中,包括对整个教学过程中可能发生的任何事件作出反应。

为此,TECH将购买一份民事责任保险,以覆盖在实习中心逗留期间可能出现的任何意外情况。

这种针对受训者的民事责任保险将有广泛的覆盖面,并将在实践培训期开始前投保。这样一来,在不得不处理突发情况时,专业人员将不必担心,并在中心的实践课程结束前得到保障。



实践项目的一般条件

该计划的实习协议的一般条件如下：

1. 辅导：在半面授校级硕士期间，学生将被分配到两名辅导员，他们将全程陪伴学生，解决可能出现的任何疑惑和问题。一方面，将有一位属于工作安置中心的专业导师，他将随时指导和支持学生。另一方面，也会有一名学术导师，其任务是在整个过程中协调和帮助学生，解决他们的疑惑，并为他们可能需要的东西提供便利。通过这种方式，专业人员将一直陪同，并能够咨询任何可能出现的疑问，包括实践和学术方面的疑问。

2. 时间：实习计划将有连续三周的实践培训时间，分布在每周五天，每天8小时。出勤的日子和时间表将由中心负责，并适当提前通知专业人员，提前足够的时间以方便其组织。

3. 不出席：如果在半面授校级硕士程开始的当天没有出现，学生将失去同样的权利，没有报销或更改日期的可能性。在没有正当/医疗理由的情况下缺席超过两天，将导致学生辞去实习，因此，自动终止实习。在实习过程中可能出现的任何问题都必须及时和紧急地报告给学术导师。

4. 证书：通过半面授校级硕士的学生将收到一份证书，认可他们在有关中心的逗留。

5. 雇佣关系：半面授校级硕士不构成任何形式的雇佣关系。

6. 以前的学习经历：一些中心可能要求提供以前的学习证明，以便参加半面授校级硕士。在这些情况下，有必要向TECH实习部出示该证明，以确认所选中心的分配。

7. 不包括：半面授校级硕士不包括本条件中未描述的任何内容。因此，它不包括住宿、前往实习城市的交通、签证或任何其他未描述的服务

然而，学生可以向他们的学术导师咨询这方面的任何疑问或建议。他/她将提供所有必要的信息以方便办理手续。

07

我可以在哪里做实习?

TECH 提供实习的机会, 实习地点是有多媒体设计经验和专业团队的公司。借此, TECH 为学生提供丰富的专业实习经验, 促进他们的职业发展。



“

你离发展自己的职业生涯更近了一步。现在就报名多媒体设计半面授校级硕士吧”

tech 42 | 我可以在哪里做实习?



学生可以在以下中心进行这个半年授校级硕士学位的实习:



设计

Buppa

国家 城市
阿根廷 布宜诺斯艾利斯自治市

地址: Palpa 3088, piso 1 Ciudad Autónoma de Buenos Aires

营销和数字传播研究

相关的实践培训课程:
-平面设计
-多媒体设计





设计

Grupo Fórmula

国家 城市
墨西哥 **墨西哥城**

地址: Cda. San Isidro 44, Reforma Soc,
Miguel Hidalgo, 11650 Ciudad de México, CDMX

多媒体通信和内容生成领域的领先公司

相关的实践培训课程:
-平面设计
-人员管理



利用这个机会,认识专家级的专业人士,学习他们的工作方法”

08 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的：**Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。



“

发现 Re-learning, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

和TECH, 你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

在TECH,你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为 Re-learning。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年,我们成功地提高了学生的整体满意度(教学质量,材料质量,课程结构,目标.....),与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



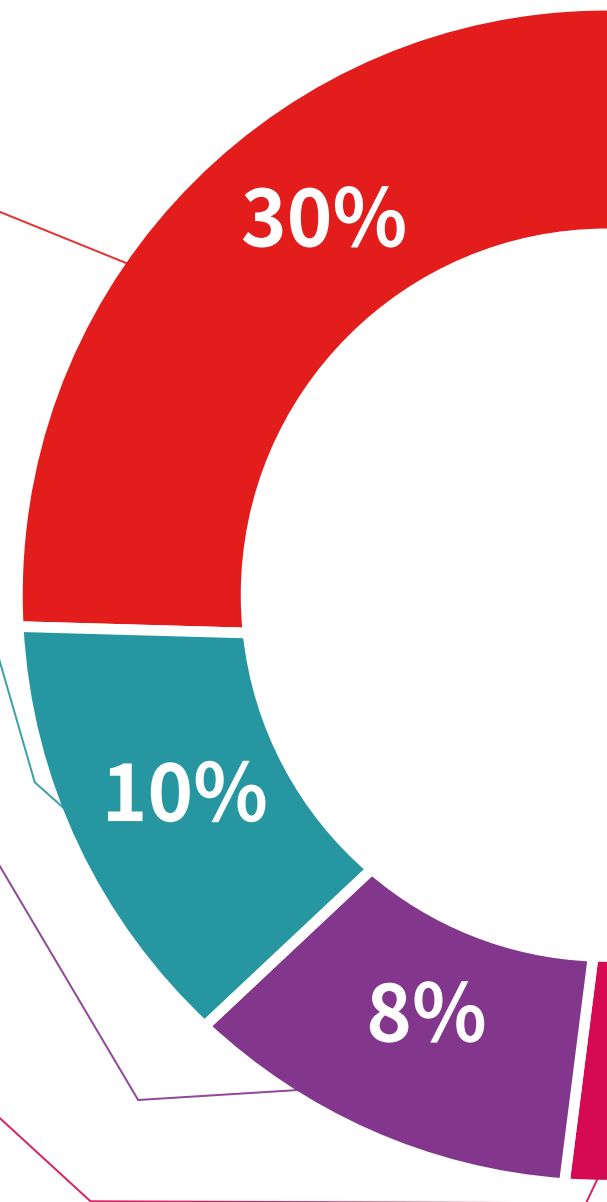
技能和能力的实践

你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



09 学位

多媒体设计半面授校级硕士除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的半面授校级硕士学位证书。



“

完成课程, 不用出门或办理
复杂的手续就获得学位!”

这**多媒体设计**半面授校级硕包含专业和学术领域最完整、最新的课程方案。

考试合格后,学生将通过邮局收到相应的 TECH 科技大学文凭,该文凭将证明学生通过了评估并获得了该课程的能力。

除了课程证书之外,你还可以获得成绩证书以及课程内容的证书。为此,你应该联系你的学术顾问,他将为你提供所有必要的信息。

学位:**多媒体设计半面授校级硕士**

模式:**半面授(在线+实习)**

时长:**12个月**

学位:**TECH科技大学**

教学时数:**1,620小时**



*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注,TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得,但需要额外的费用。

健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺 创新
个性化的关注 现在
知识 网页 培训 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

半面授校级硕士
多媒体设计

模式:半面授(在线+实习)

时长:12个月

学位:TECH 科技大学

教学时数:1,620小时

半面授校级硕士 多媒体设计

