校级硕士
多媒体设计

tech 科学技术大学

tech 科学技术大学

校级硕士
多媒体设计

方式:**在线**
时长:**12个月**
学位:**TECH科技大学**
学时:**1.500小时**
网络入口: www.techtitute.com/cn/information-technology/professional-master-degree/master-multimedia-design

目录

01 介绍 4

02 目标 8

03 能力 14

04 结构和内容 18

05 方法 30

06 学位 38

01

介绍

多媒体设计将继续存在。有了它，就需要专业人员回收或培训自己在这种不断发展的技术,美学和沟通方面的所有能力。这个完整的课程将告诉你如何进行一个高质量的多媒体项目，从一个小想法的萌芽到其出版和传播。具有顶级培训的质量。

在一个舒适和灵活的课程中，学习如何将想法转化为具有影响力和知名度的多媒体项目，掌握这一领域的最新知识"

通过一种独特的方法，这个硕士学位将带你进入视听文化的领域。图形设计专业人员需要了解在图形传播的相同范式中运动的视听现象。一些媒体对其他媒体的影响，这些媒体的不同组合，以及融合了其他传播领域的不同技术和方法的新图形产品，这些知识将开辟新的思路和工作。

从这个意义上说，拥有所有可能的工作方面的知识是通往非常有趣的可能性和可探索道路的窗口。

因此，本培训将涉及设计师在计划,开发和最终完成任何视听项目时需要了解的各个方面。这是一条逐步提高学生技能的培训之路，以帮助他或她迎接一流专业人士的挑战。

定独立工作的专业人士来说，多媒体设计是一个可行的选择，但也可以成为任何组织或公司的一部分。一条有趣的职业发展道路，将受益于我们现在在这个培训中向你提供的具体知识。

这**多媒体设计的硕士学位**包含了市场上最完整和最新的教育方案。它最突出的特点是:

- 发展大量由专家提出的案例研究
- 图形化,示意图和突出的实用内容
- 这一领域的新的和前沿的发展
- 可以进行自我评估过程的实践练习，以提高学习
- 创新和高效的方法论
- 理论课,向专家提问,关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

> 这个课程将使你提高你的技能并更新你在多媒体设计方面的知识"

一个完整的,最新的方案,可以让你学习开发多媒体项目所需的所有工具,在实际学习其使用时有一个清晰的视野"

通过纳入专业人士的观点来提升你的专业,通过完整的研究,旨在教你如何将想法变成项目。

一个旨在让你在日常实践中几乎立即实施所学知识的培训课程。

本课程的发展重点是将理论学习进行实践。通过最有效的教学系统,进行从世界上最著名的大学引进的成熟方法,你将能够以一种非常实用的方式获得新知识。通过这种方式,TECH致力于将您的努力转化为真实而直接的技能。

我们的在线系统是我们培训方式的另一个优势。通过一个利用最新技术发展的互动平台,我们为您提供最互动的数字工具。通过这种方式,我们可以为你提供一种完全适应你需求的学习方式,这样你就可以将,这种培训与你的个人或职业生活完美结合起来。

02

目标

通过这个硕士学位，你将学会全面发展一个多媒体设计项目，促进创造性思维，并通过该部门对其专业人员的要求的具体知识为其提供解决方案。

你将学会决定如何在每种情况下使用最合适的手段来表达想法，使你的多媒体设计有最好的成功机会"

总体目标

- 开发一个完整的多媒体设计项目
- 确定适合其发展的材料
- 界定每个图形交际场合中的理想技术
- 进行作品创作的整个过程，使其适应不同的格式

> 这是为寻求密集和有效方案的专业人士创造的机会，以便在其专业实践中向前迈出重要一步"

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
- 能够向专业和非专业的听众传递信息,想法,问题和解决方案
- 在观察,调查,推测,可视化和表演的过程中，运用聚合和发散性思维
- 认识到当代社会背景下的文化多样性
- 发展审美敏感度，培养审美鉴赏力的能力

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
- 知道如何记录自己，用自己的标准分析和解释文献和文学资料

模块3.视听语言

- 在不同的背景下，从批判性,创造性和创新性的角度使用信息和通信技术（ICT）的能力
- 理解视听语言及其重要性
- 了解相机的基本参数
- 知道视听解说的要素，其用途和重要性
- 能够创建视听叙事，正确应用可用性和互动性的标准
- 在不同的背景下，从批判性,创造性和创新性的角度使用信息和通信技术（ICT）的能力
- 理解技术与人类其他知识领域的关系

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
- 学习时间和空间的概念，以应用于短图和视觉项目
- 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
- 理解什么是漫画，并分析其在整个图形历史中的发展

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6.二维动画

- 要明白动画是一种提供主题自由的媒介
- 了解可用于二维动画开发的媒体
- 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
- 知道并应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
- 了解一个好的叙述的重要性，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
- 使用技术和策略，鼓励参与者在创作他们的故事时发挥创造力
- 了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,纠错

模块8.三维建模

- 理解三维表示系统的基本特征
- 对三维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三维物体的建模
- 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
- 熟悉3D建模软件，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
- 了解光的行为和特点，重视其表现力

模块10.排版设计

- 了解图形语言的句法原则，并运用其规则清晰准确地描述物体和思想
- 了解字母的起源及其历史重要性
- 识别,研究和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的文本安排
- 能够在排版的基础上完成专业工作

03

能力

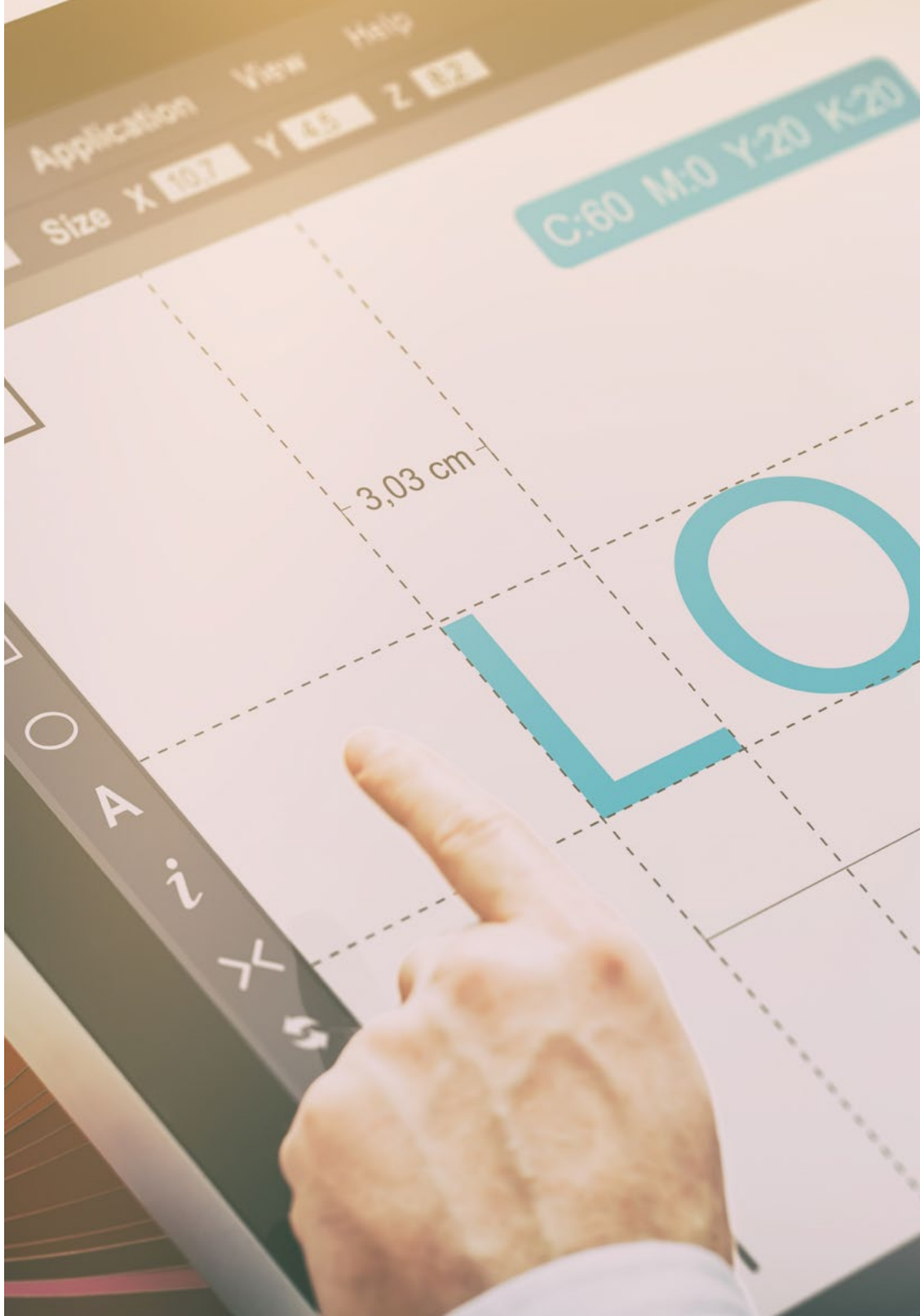
这个多媒体设计的硕士学位是作为专业人士的高素质工具而设立的，这将使他们能够在该领域专家的保障下，在与该部门相关的所有领域工作。

这个硕士学位将为你提供必要的个人和专业技能，以便在质量和安全的前提下介入多媒体设计的所有领域"

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
- 控制所生产作品的内部和外部生产过程

> 报名参加目前大学舞台上最好的多媒体设计硕士学位课程"



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
- 制作二维动画
- 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

04

结构和内容

在这个硕士学位中，你会发现你所需要的所有理论和实践内容，以解决多媒体项目的发展对专业人员的每一种情况。对每个项目最合适的工具和技术的研究将给你带来推动力，将你的创造力转化为该行业任何公司可销售和可赞赏的现实。

这是一个完整的专业成长之旅，将使你掌握多媒体设计专业人员需要掌握的一切，以便在他们的专业中脱颖而出"

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. 争论性话语的中断
- 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
- 1.2.1. 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. 媚俗和坎普风

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. 大数据作为一种艺术实践
- 1.6.3. 视频制图
- 1.6.4. Vj的

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
- 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. 发现的画面

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. 颜色的属性
- 2.1.4. 颜料和染料

2.2. 颜色圈上的颜色
- 2.2.1. 色度圈
- 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. 色彩心理学
- 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. 情感营销颜色的指控

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. 吉列尔莫-奥斯特瓦尔德的双锥体
- 2.5.2. 阿尔伯特-芒塞尔的固体
- 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,双色,多色
- 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. Pantone系统潘托拉乐队

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. 约瑟夫-阿尔贝斯颜色的互动
- 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. 不同的光学和视角的分析

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. 需要注意的事项

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,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. 空间的类型学
- 3.4.4. 非场所

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:闪回和闪回

3.6. 动态印象
- 3.6.1. 节奏
- 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. 辅料

3.8. 电影的语法
- 3.8.1. 视听过程规模
- 3.8.2. 画面
- 3.8.3. 镜头的类型
- 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. 误区

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. 什么是漫画?
- 4.2.2. 漫画的基本原则
- 4.2.3. 体积与图形设计
- 4.2.4. 参考文献

4.3. 历史上的人物设计
- 4.3.1. 20年代:橡胶软管
- 4.3.2. 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. 动画的原则
- 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:布局发展
- 4.6.1. 我们所说的布局是什么意思?
- 4.6.2. 开发布局的第一个步骤
- 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. 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. 观众协会
- 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：工具的深化
- 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. 制作我的视听产品

模块6.二维动画

6.1. 二维动画简介
- 6.1.1. 什么是二维动画？
- 6.1.2. 2D的起源和演变
- 6.1.3. 传统动画
- 6.1.4. 以二维方式开展的项目

6.2. 动画原理I
- 6.2.1. 背景介绍
- 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. 跟进和重叠的行动
- 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. 夸大其词
- 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. 卡通动画与虚拟人物
- 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. 助理和插班生

6.7. 二维动画短片参考文献
- 6.7.1. 纸人
- 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. 适应新的屏幕项目的最终确定
- 6.10.1. 新屏幕
- 6.10.2. 渲染
- 6.10.3. 手刹
- 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. 定格动画的用途和原则
- 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. 参考书目

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. 定格动画中的技术问题
- 7.4.1. 摄像机
- 7.4.2. 照明
- 7.4.3. 编辑工作
- 7.4.4. 编辑方案

7.5. 故事创作
- 7.5.1. 如何创造一个故事?
- 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. 制定预算
- 7.8.4. 视觉参考

7.9. 定格动画
- 7.9.1. 物体动画
- 7.9.2. 切片的动画
- 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. 搜索想法和参考资料
- 7.10.4. 结果分析

模块8.三维建模

8.1. 简介
- 8.1.1. 产量
- 8.1.2. 体积和容量
- 8.1.3. 三维建模软件的类型
- 8.1.4. 建模项目参考文献

8.2. 三维计算机图形
- 8.2.1. 什么是三维信息图?
- 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. 三维动画
- 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:用环境光设置场景
- 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:为一个容器建模
- 8.6.3. 练习3:为一个杯子建模
- 8.6.4. 练习4:椅子的模型制作

8.7. 从给定的特征中实现建模
- 8.7.1. 模式1:根据视图复制元素
- 8.7.2. 模型2:有机元素模型
- 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?理论依据
- 8.8.3. 项目的目标
- 8.8.4. 命名构思和三维设计

8.9. 艺术品陈列室:计划中的设计
- 8.9.1. 艺术室的平面草图
- 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. 艺术展览室:元素的放置
- 8.10.1. 额外元素的设计渲染
- 8.10.2. 元素的放置蓝图
- 8.10.3. 照明的位置蓝图
- 8.10.4. 最后陈述渲染

模块9.电子照片

9.1. 当代摄影媒介介绍
- 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:达盖尔照相法和卡洛特照相法
- 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. 闪存
- 9.5.1. 闪光灯的主要功能
- 9.5.2. 闪光灯的类型
- 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. 扁平化分层
- 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. 练习六: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. 什么是排版设计?
- 10.1.2. 排版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. 排版设计,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. 赫伯特-拜尔
- 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. 排版学的方向是什么?
- 10.5.4. 引领潮流的字体

10.6. 排版形式一
- 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. 鱼片,线条和几何元素

10.7. 排版形式二
- 10.7.1. 字体组合
- 10.7.2. 排版字体格式(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. 字与字之间的间距四边形
- 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. 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. 以书法为基础的字母绘画
- 10.10.2. 何创造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

05

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:**循环学习**。

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。

发现循环学习，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。

循环学习方法

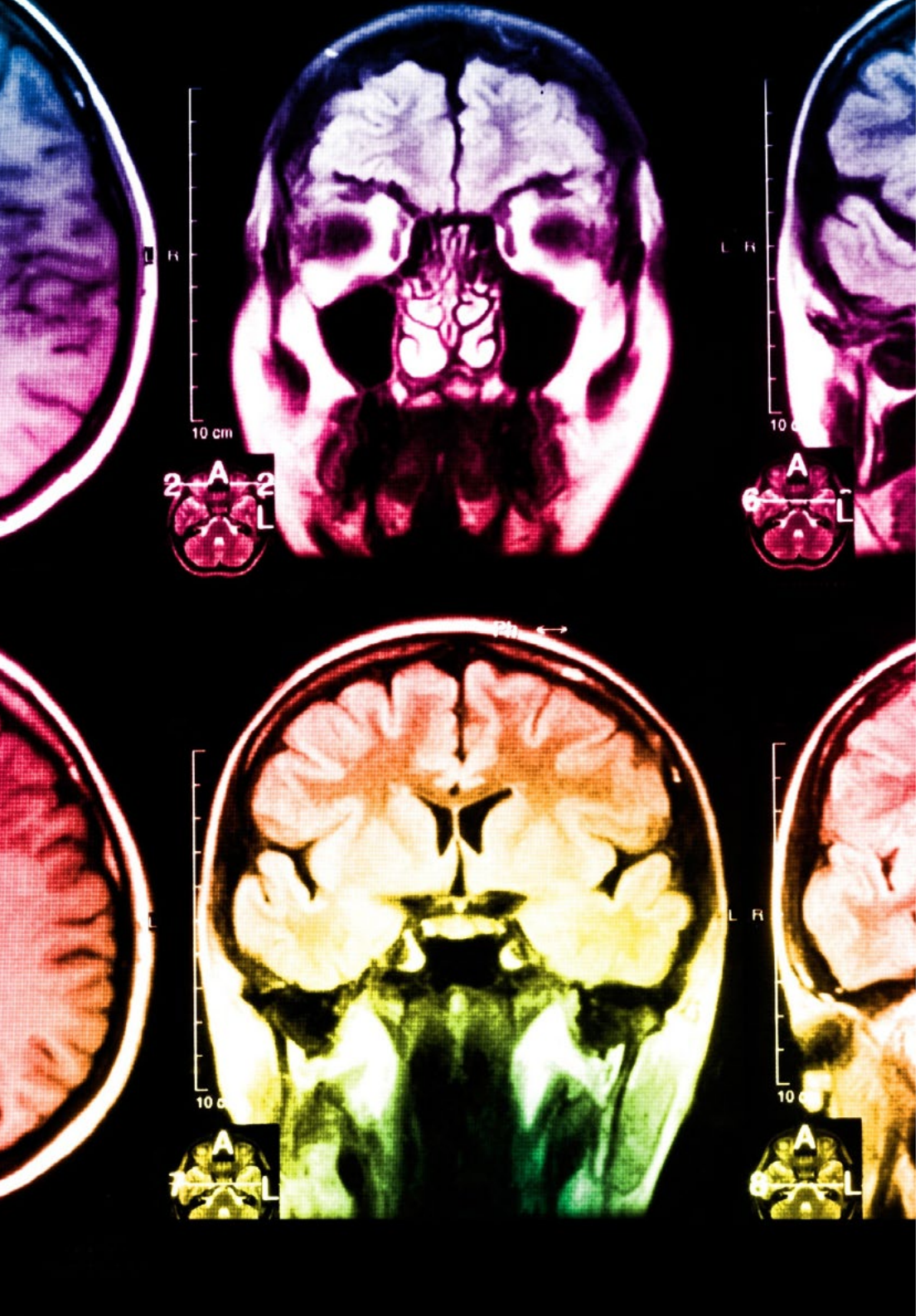
TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究:循环学习。

> 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循环学习。

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。

> 循环学习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y记忆，而且知道我们学到东西的地方和背景，这是我们记住它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。

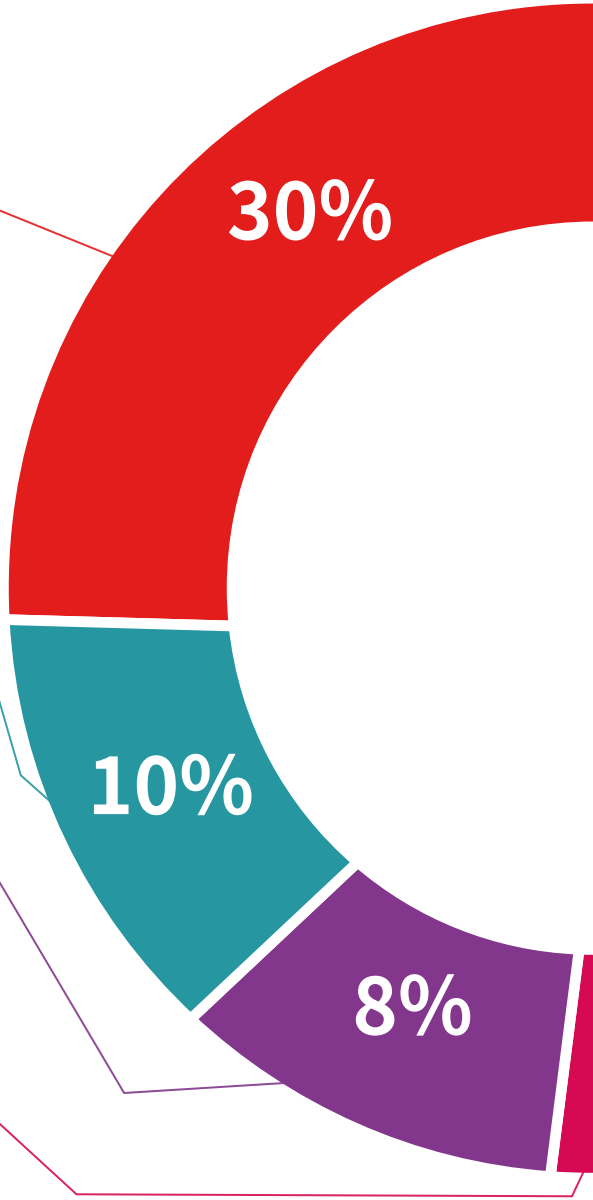
向专家学习可以加强知识和记忆，并为未来的困难决策建立信心。

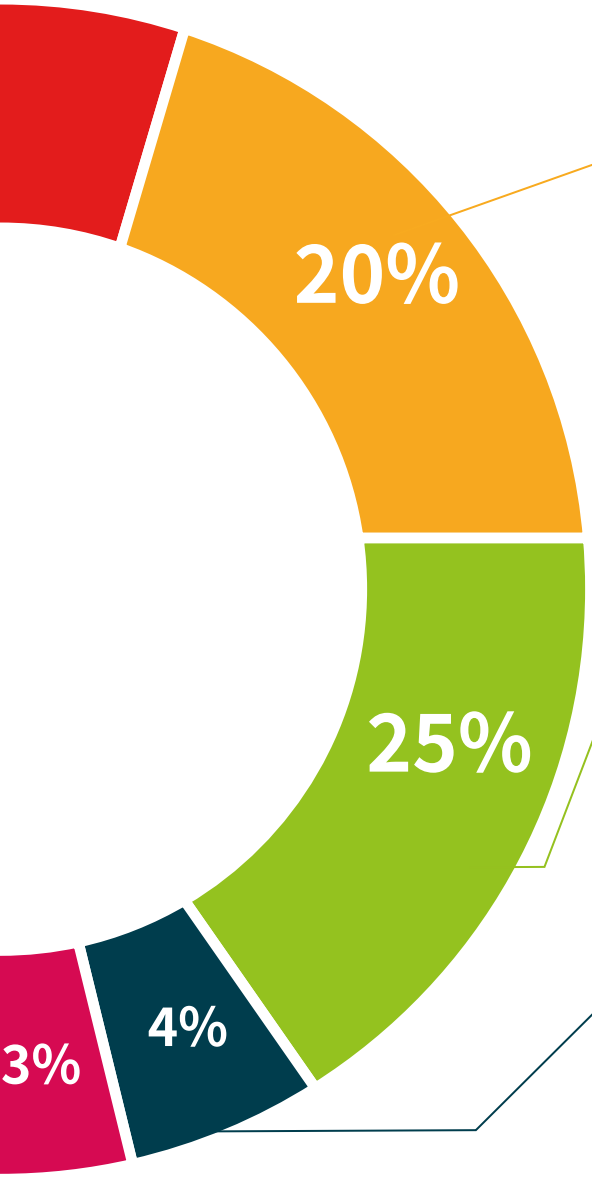
技能和能力的实践

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。

06

学位

多媒体设计硕士学位保证，除了最严格和最新的培训外，还可以获得由TECH技术大学颁发的硕士学位证书。

成功地完成这一项目，并获得你的大学学位，
没有旅行或行政文书的麻烦"

这个**多媒体设计硕士学位**包含市场上最完整和最新的课程。

评估通过后，学生将通过邮寄收到相应的 **校级硕士学位** 颁发学校为 **TECH科技大学。**

学位由 **TECH大学**颁发，证明在校级硕士学位中所获得的资质，并满足工作交流,竞争性考试和职业评估委员会的普遍要求。

学位：**多媒体设计校级硕士**

官方学时：**1.500小时**

tech 科学技术大学

授予

文凭

_____先生/女士，身份证号码_____

顺利通过并获得认证的课程是

校级硕士

多媒体设计

这是一个由本大学授予的学位，相当于1.500个小时，
开始日期是 dd/mm/aaaa,结束日期是dd/mm/aaaa。

截至2018年6月28日，TECH是一所被公共教育部认可的私立高等教育机构。

2020年六月17日

Tere Guevara Navarro女士
校长

Unique TECH Code: AFWORD23S techtitute.com/certificates

多媒体设计校级硕士

科目类型	小时
必修(OB)	1.500
选修 (OP)	0
外部实习 (PR)	0
硕士论文 (TFM)	0
	总计1.500

教学大纲概况

学期	学科	小时	性质
1°	视听文化	150	必修
1°	颜色简介	150	必修
1°	视听语言	150	必修
1°	运动图像	150	必修
1°	为电视设计	150	必修
1°	二维动画	150	必修
1°	动画项目	150	必修
1°	三维建模	150	必修
1°	电子照片	150	必修
1°	排版设计	150	必修

Tere Guevara Navarro女士
校长

tech 科学技术大学

*海牙认证。如果学生要求对其纸质证书进行海牙认证，TECH EDUCATION将作出必要的安排，并收取认证费用。

tech 科学技术大学

校级硕士
多媒体设计

方式:**在线**
时长:**12个月**
学位:**TECH科技大学**
学时:**1.500小时**

校级硕士
多媒体设计

tech 科学技术大学