

# 大学课程 视频游戏动画





**tech** 科学技术大学

## 大学课程 视频游戏动画

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: [www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/video-game-animation](http://www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/video-game-animation)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

课程管理

---

12

04

结构和内容

---

16

05

方法

---

20

06

学位

---

28

# 01 介绍

在构成视频游戏的所有元素中，动画是用户最容易感知的元素之一。玩家是喜欢这种体验还是离开游戏，在很大程度上取决于动画的效果。出于这个原因，公司必须有训练有素的动画师来做适当的工作。事实上，这是一个专家很少的职位，这就是为什么该行业的主要公司正在寻找新的专业人员，他们可以进行下一个成功的电子游戏的动画。这个学位使学生准备好迎接这些挑战，并成为行业内大公司追捧的专家。





想一想你最喜欢的电子游戏，  
并学习如何制作最好的动画，  
这要归功于这个大学课程”

视频游戏开发和设计是世界上最专业的职业之一。视频游戏介于技术和文化艺术产业之间,因此需要横向和具体的技能来面对在创造和推出成功的视频游戏中可能出现的挑战。

由于其高度专业化,大公司需要专门的工作人员来完成每个开发项目中的每项任务。因此,程序员,艺术专家,声音设计师,作曲家或编剧都参与了每个视频游戏的创作,在程序员和艺术人员之间是动画师。动画师将设计带入生活,所以他们是每个公司的重要组成部分。

然而,拥有满足这些高级公司需求的技能的动画师人数并不多,因此专业化和技能更新可以成为想进入该行业的学生和专业人士的解决课程。因此,视频游戏动画大学课程提供了一个完整和深入的学习主题,使学生获得不可或缺的知识,成为该行业的关键人员。

这个**视频游戏动画大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 使用案例研究,使学习过程更加直接
- ◆ 关于视频游戏开发和动画的专业内容
- ◆ 理论讲座,向专家提问,关于有争议问题的讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 从任何连接到互联网的固定或便携式设备访问内容的可用性

“

动画是创建视频游戏过程中的一个重要方面。成为你的公司不可缺少的专业人士”

“如果你想在下  
一部视频游戏大  
片的字幕中看到  
你的名字,你应该  
攻读这个学位”

视频游戏行业迫切需要合格的专业人士,不要让它等待。

视频游戏是现在和未来,专攻并在该领域实现成功的职业。

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种学习,专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。它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 目标

本视频游戏动画大专大学课程的设计目的是为学生提供最好的学科知识,使他们能够在行业中发展自己的专业事业。预计这将通过广泛的内容,经验丰富的教学人员和创新的教学方法的组合来实现。





“

TECH通过为你提供最好的视频游戏动画课程帮助你实现你的目标”



## 总体目标

---

- ◆ 了解不同的视频游戏类型, 游戏性的概念及其特点, 以便将其应用于视频游戏的分析或视频游戏的设计创作中
- ◆ 深入了解视频游戏的制作过程和项目制作的SCRUM方法
- ◆ 学习电子游戏设计的基础知识和电子游戏设计师应该了解的理论知识
- ◆ 学习视频游戏艺术设计的理论和实践基础





## 具体目标

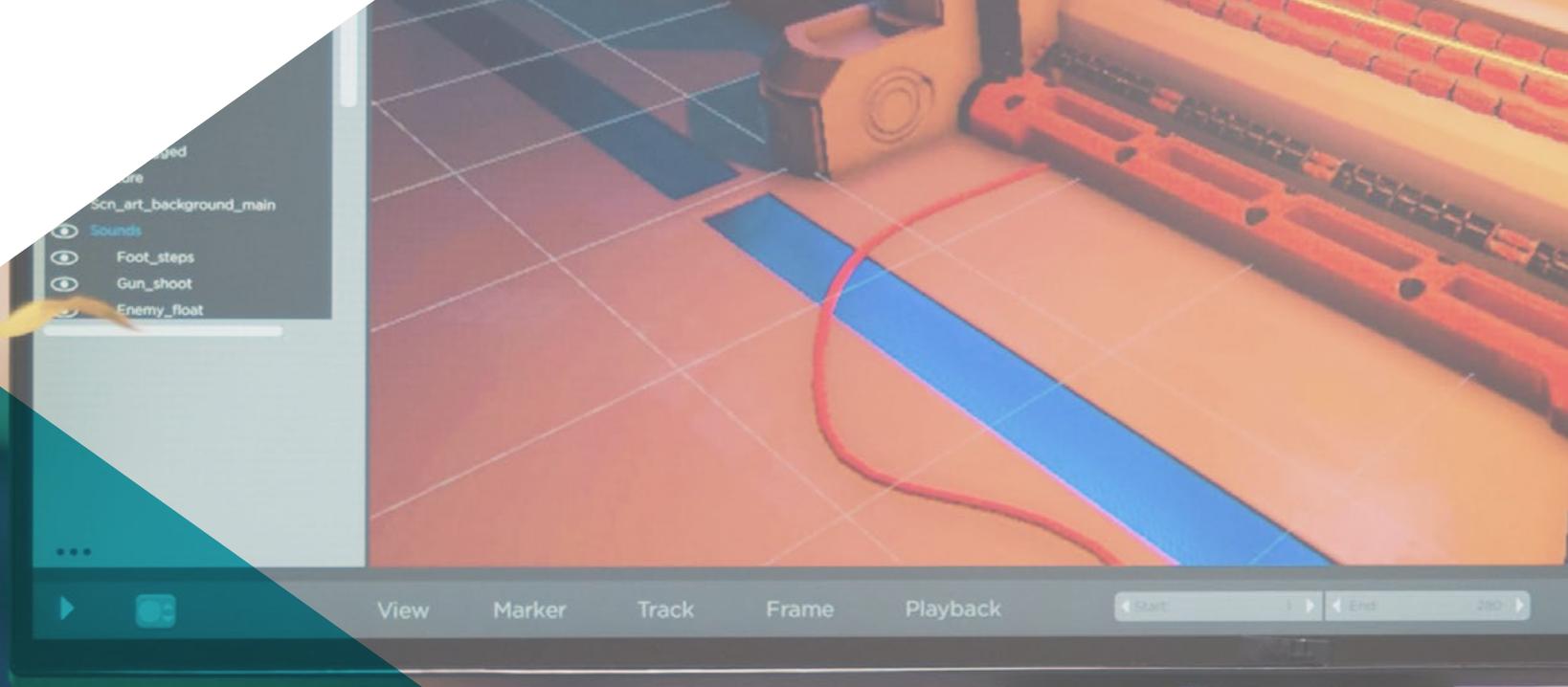
- ◆ 2D和3D动画
- ◆ 了解元素和角色的动画理论
- ◆ 了解2D动画索具
- ◆ 在3D Studio Max中执行动画:元素和角色的运动
- ◆ 了解3D Studio Max的索具
- ◆ 知道如何进行高级角色动画的制作

“

如果你的目标是为电子游戏行业工作,你将通过这个大学课程实现这一目标”

# 03 课程管理

这个视频游戏动画大学课程是由最好的老师教授的,他们是该领域的专家,对该行业非常了解,所以他们将能够充分传输必要的知识,在这个部门工作。





“

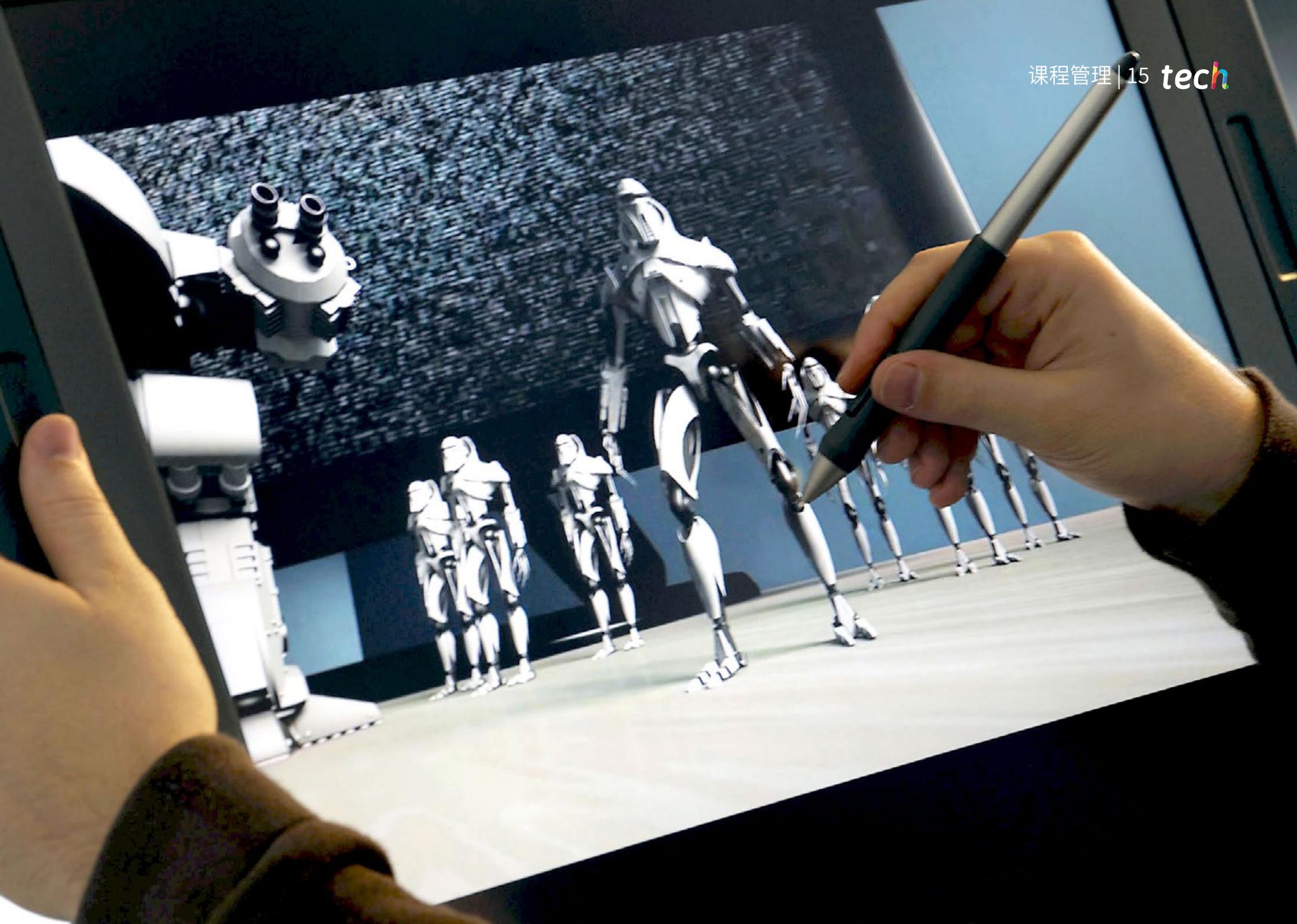
最好的专家教你如何  
为视频游戏制作动画”

## 管理人员



### Blasco Vilches, Luis Felipe 先生

- 西班牙Saona工作室的叙事设计师
- 在Stage Clear工作室担任叙事设计师, 开发一个机密产品
- 在HeYou Games的“Youturbo”项目中担任叙事设计师
- 为Telefónica Learning Services, TAK和Bizpills的电子学习产品和严肃游戏的设计师和编剧
- 在Indigo公司担任“肉球马拉松”项目的关卡设计师
- 马拉加大学视频游戏创作硕士课程的剧本教师
- 马德里TAI电影系视频游戏领域的叙事设计和制作讲师
- 在格拉纳达的ESCAV, 担任叙事设计和剧本研讨会的讲师, 以及电子游戏设计学位的讲师
- 在格拉纳达大学获得西班牙语语言学学位
- 马德里胡安-卡洛斯国王大学创意和电视编剧硕士



# 04

## 结构和内容

本大学课程的内容在设计时考虑到了现有的工作机会，因为它们是以视频游戏行业的公司需求为重点。通过这种方式，学生将确保他们接受最好的教育，为他们在该部门的职业未来打下基础。





“内容设计上考虑到专业市场”

## 模块1.动画

- 1.1. 动画
  - 1.1.1. 传统动画
  - 1.1.2. 2D动画
  - 1.1.3. 3D动画
- 1.2. 12动画原理I
  - 1.2.1. 拉伸和收缩
  - 1.2.2. 预期
  - 1.2.3. 阶段性
- 1.3. 12动画原理II
  - 1.3.1. 直接的行动和姿势对姿势
  - 1.3.2. 连续和重叠的行动
  - 1.3.3. 加速和减速
- 1.4. 12动画原理III
  - 1.4.1. 蝴蝶结
  - 1.4.2. 次要行动
  - 1.4.3. 时间
- 1.5. 12动画原理IV
  - 1.5.1. 夸大其词
  - 1.5.2. 实体绘图
  - 1.5.3. 人格
- 1.6. 3D动画
  - 1.6.1. 3D动画 I
  - 1.6.2. 3D动画 II
  - 1.6.3. 3D运动学





- 1.7. 高级2D动画
  - 1.7.1. 角色运动I
  - 1.7.2. 角色运动II
  - 1.7.3. 角色运动III
- 1.8. 2D动画装配
  - 1.8.1. 2D装配的介绍
  - 1.8.2. 2D钻机的创建
  - 1.8.3. 2D面部钻机
- 1.9. 二维动画
  - 1.9.1. 物体的移动I
  - 1.9.2. 物体运动II
  - 1.9.3. 物体运动III
- 1.10. 运动学
  - 1.10.1. 创建2D运动学:基本介绍
  - 1.10.2. 创建2D运动学:围绕环境的运动
  - 1.10.3. 创建2D电影:导出

“ 一个完整的课程,没有任何遗漏:  
注册并成为了一名电子游戏动画师”

# 05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法论是通过一种循环的学习方式发展起来的：**再学习**。

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。





“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已被证明是非常有效的, 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。

## 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”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是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对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

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。



## 再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的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：再学习。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

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再学习。

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。

再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。



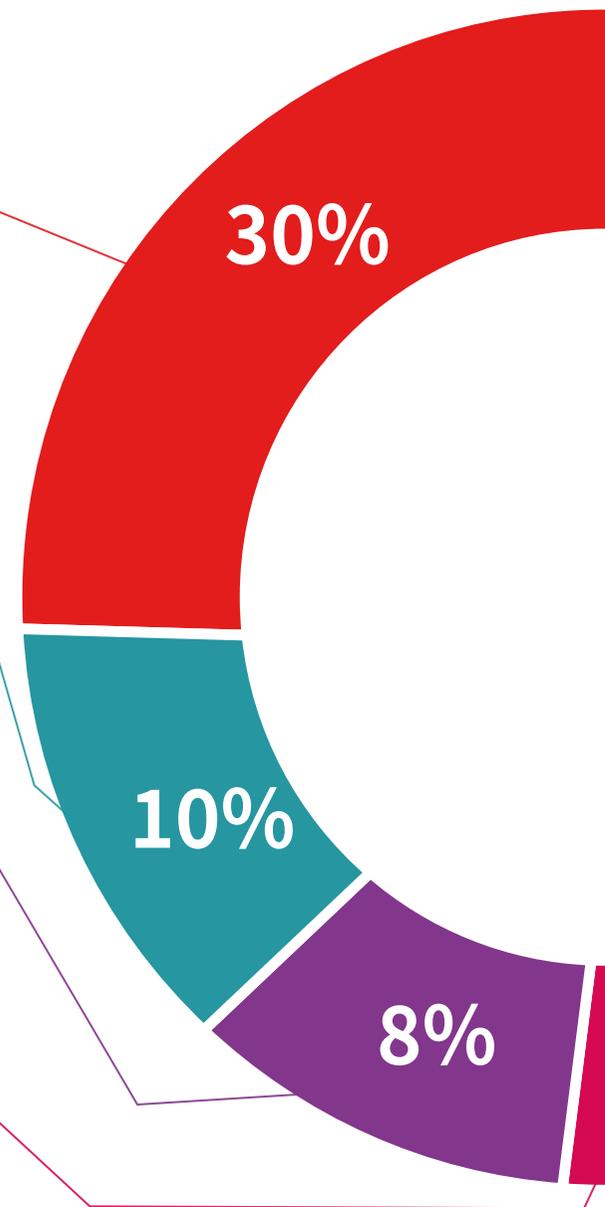
### 技能和能力的实践

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

视频游戏动画大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

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**视频游戏动画大学课程**包含了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**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

**TECH科技大学**颁发的证书将表达在**专科文凭**获得的资格, 并将满足**工作交流, 竞争性考试**和专业**职业评估委员会**的普遍要求。

学位:**视频游戏动画大学课程**

官方学时:**150小时**



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  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

大学课程  
视频游戏动画

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

# 大学课程

## 视频游戏动画

