

专科文凭 2D动画





专科文凭 2D动画

- » 模式:在线
- » 时长: 2个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techitute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-2d-animation

目录

01

简介

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

22

06

学位

30

01 介绍

应用于视频游戏的 2D 动画为开发人员和游戏玩家提供了许多显着的好处。首先，其永恒的视觉风格允许创造令人难忘的世界和角色，具有独特的魅力。此外，与 3D 同类产品相比，它需要更少的硬件资源，从而缩短开发时间并提高平台的可访问性。同样，风格可能性的范围允许创作者探索艺术风格，从像素艺术美学到详细而复杂的动画。因此，TECH 计划已实现为 100% 在线、适应性强的计划，以促进参与随时随地。





“

2D 动画将使您在设计过程中更容易进行迭代和实验,从而有助于更流畅地进行游戏和有吸引力。你还在等什么呢?立即报名吧"

视频游戏中的 2D 动画的特点是简单和独特的艺术风格, 允许更大的创作灵活性, 并使开发人员能够尝试独特而迷人的视觉风格。此外, 与 3D 动画相比, 2D 动画需要更少的计算资源, 使其更容易在功能有限的设备上运行。出于这个原因, 该行业越来越多的公司正在寻找高素质的专家。

在此背景下, TECH开发了这位专科文凭, 涵盖了从2D语言的基础知识到传统动画的先进技术的所有内容。因此, 帧的动画、视听脚本的制作以及 Toon Boom Harmony 和 Adobe Animate 等工具的使用等方面将得到深化。

同样, 将深入研究 2D 动画的基本原理, 包括 挤压 和 拉伸、预期、舞台和互补动作等概念。通过这种方式, 设计师将把这些原则应用于流畅和富有表现力的动画创作中, 使用数字工具来优化他们的创作过程。此外, 还将探索循环动画、全转弯以及色彩和阴影的应用等先进技术, 使角色和场景栩栩如生。

最后, 将深入研究更专业的方面, 例如唇形同步、步行循环的创建以及视觉效果的应用, 例如平移和模糊。同样, 专业人士将接受笔画清洁技术和转描方面的实用指导, 以磨练他们的技能, 并为他们面对 2D 动画专业领域的挑战做好准备。

因此, 该课程将为毕业生提供无与伦比的机会, 提供数字化和适应性强的形式。这将使他们能够更灵活地管理他们的学习计划, 帮助他们更有效地平衡日常的个人和职业承诺。所有这一切都基于革命性的 Relearning 方法, 这是技术领域的先驱。

这个**2D动画专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 2D动画专家提出的案例研究的发展
- ◆ 它所设想的图形化、示意图和突出的实用性内容, 提供了对专业实践至关重要的那些学科的理论 and 实践信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践, 以推进学习
- ◆ 特别强调创新方法论
- ◆ 提供理论课程、专家解答问题、有争议话题的讨论论坛以及个人思考作业等
- ◆ 可以在任何连接互联网的固定或便携设备上访问课程内容



视频游戏领域的2D动画将为您提供永恒的美学、开发效率和创意灵活性的组合, 使其在该领域具有不可估量的价值”

“

您将沉浸在位置动画、口型同步、步行周期、全转身、夸张和平静, 以及更高级的技术中, 例如转描、扫掠和颜色应用”

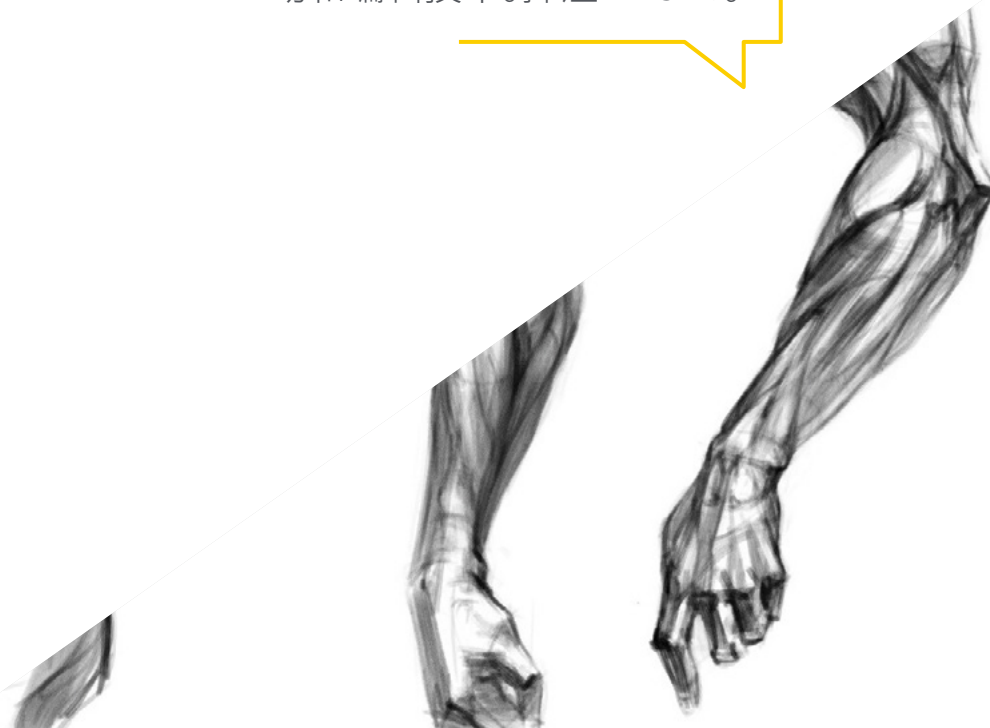
您将深入研究与 2D 动画相关的怀旧美学, 以独特的方式唤起情感并与观众建立联系, 从而增强玩家对视频游戏的沉浸感。

你将获得有关电影和视听语言的知识, 探索镜头的构成、摄像机运动和编辑技术。押注 TECH!。

该计划的教学团队包括该领域的专业人士, 他们将在培训中分享他们的工作经验, 还有来自知名社会和著名大学的专家。

通过采用最新的教育技术制作的多媒体内容, 专业人士将能够进行情境化学习, 即通过模拟环境进行沉浸式培训, 以应对真实情况。

该计划设计以问题导向的学习为中心, 专业人士将在整个学年中尝试解决各种实践情况。他们将使用由知名专家制作的创新互动视频系统进行辅助。



02 目标

这位专科文凭将为毕业生提供 2D 动画技术、工具和基本原理的完整和专业培训。通过模块化结构和动手方法，它将使设计师能够发展制作高质量动画内容所需的创意和技术技能。从了解2D语言的基础知识，到掌握传统动画的先进技术，该计划将培养能够以技术扎实性，创造力和艺术技能面对视听世界挑战的专业人员。





“

您将熟悉关键的行业工具, 例如 Toon Boom Harmony 和 Adobe Animate, 所有这些都是通过一个包含最具创新性的多媒体资源的广泛库实现的”



总体目标

- 掌握2D动画领域的视觉语言
- 应用 2D 动画的基本原理来创建引人入胜且引人入胜的序列
- 研究和应用2D动画的技术趋势和进步，紧跟创新并调整实践以符合行业标准



你将掌握2D动画的基本原理,从挤压和伸展,到预测和舞台,为你创造性和有效地处理项目做好准备”





具体目标

模块12D语言

- ◆ 培养创建特定于项目的脚本的技能2D动画, 考虑视觉叙事
- ◆ 在创作中理解并应用图形语言的关键原则连贯且具有美感的视觉元素
- ◆ 分析和应用电影和视听语言的概念增强视觉叙事能力
- ◆ 对生产语言有扎实的理解, 包括从规划到最终交付

模块 2.2D动画原理

- ◆ 分析和采用预测技术, 了解成分平行和反向力量及其在创造中的叙事价值动画序列
- ◆ 培养舞台技巧以优化演示移动角色和对象的视觉
- ◆ 战略性地整合互补动作和重叠动作, 以丰富视觉叙事, 提供运动层次以及动画角色和物体的表现力

模块 3.高级传统动画

- ◆ 完善动作动作技术, 确保不同姿势之间的平滑连贯过渡, 实现动态视觉序列和富有表现力
- ◆ 掌握步行自行车的创建, 优化自然性和流动性在基本动作的动画中
- ◆ 将全转弯无缝集成到 2D 动画中, 寻址逼真和风格化的人物和物体旋转表示在不同的叙事语境中
- ◆ 培养在动画中应用颜色的高级技能, 考虑调色板、照明和视觉一致性



03 课程管理

该学历的教师是动画领域的高素质和经验丰富的专业人士，他们因其在该行业的广泛知识和实践经验而精心挑选。这些专家将强大的学术培训与创建动画内容的出色记录相结合，使他们能够以动手实践的相关方法授课。此外，它对卓越教育的承诺还体现在它能够根据毕业生的个人需求调整教学方法，营造一个充满活力的学习环境和协作。





“

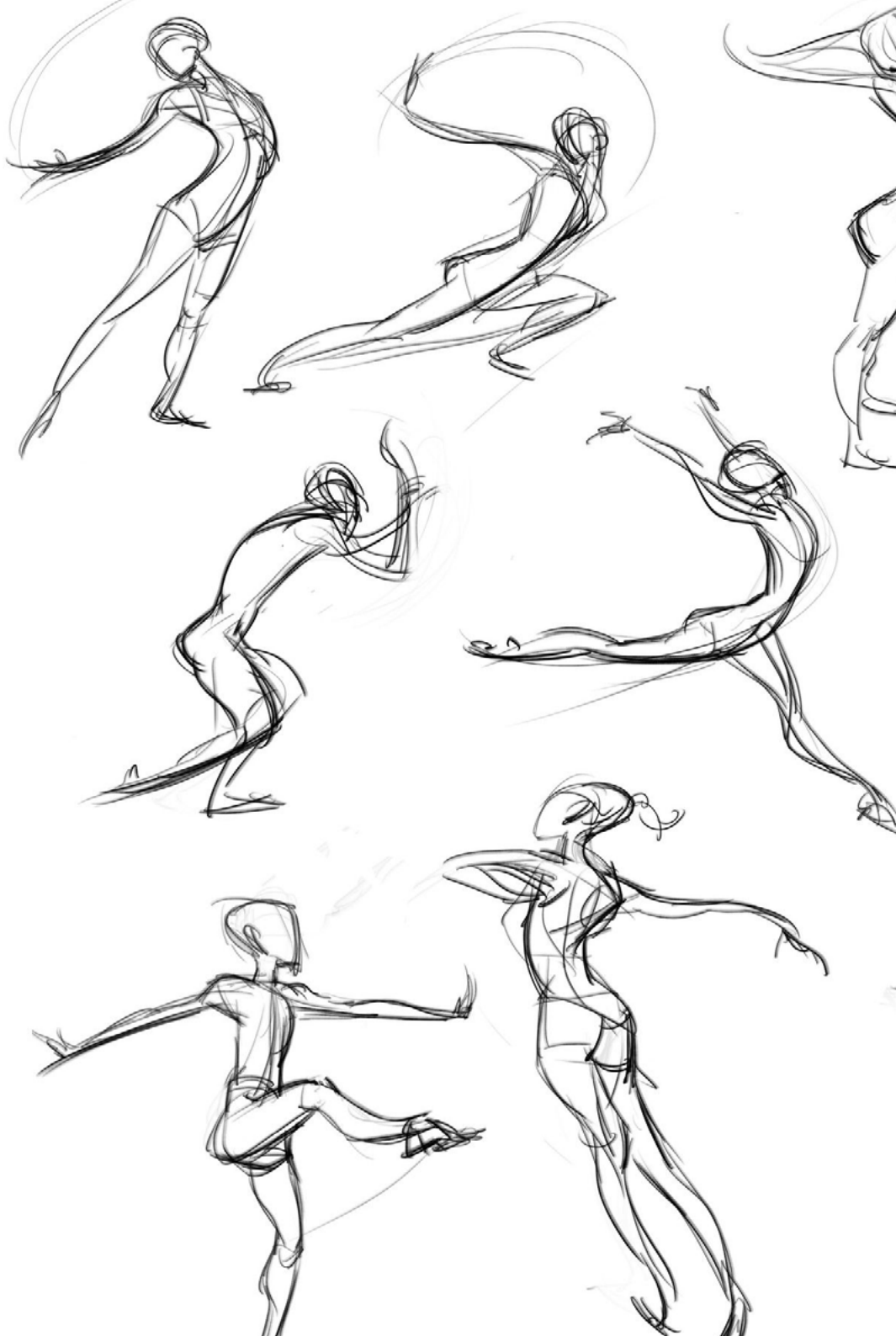
怀着对动画的共同热情，老师们
将传授技术知识和实践技能，激
励你充分发挥创作潜力”

管理人员



Larrauri Julian 博士

- 电视及电影总监
- Capitán Araña 执行制片人
- 阿卡迪亚电影执行制片人
- B-Water制作主管、导演兼编剧
- Ilion Animation Studios执行制片人、制作经理兼开发主管
- Imira Entertainment制作总监
- 胡安·卡洛斯国王大学人文学科博士
- 视听商学院电影和连续剧执行制作硕士学位
- ESIC传播与广告管理硕士学位
- 马德里康普顿斯大学视听传播学位
- 凭借作品《Mortadelo y Filemón》获得戈雅奖“最佳制作导演”提名
反对好色的吉米”



教师

Coronado Pozo, Jorge 先生

- ◆ 角色动画专家
- ◆ Dreamwall动画主管
- ◆ Arcadia Motion Pictures 首席角色动画师/布局艺术家
- ◆ 各种项目的高级角色动画师
- ◆ 各种公司的角色动画师 (2D/3D)
- ◆ 电视故事板 和 布局
- ◆ 视频游戏动画师

04

结构和内容

这位 2D 动画专科文凭将涵盖广泛的主题, 从基本原则出发, 例如创建框架和动画样式, 到高级应用工具, 如 Toon Boom Harmony 和 Adobe Animate。此外, 在以下方面技术和创意技能, 如图形、电影和音频语言视觉, 以及动画的基本原理, 例如 挤压 和 伸展、预期和互补动作。不要忘记高级传统动画、对口型、动画循环和颜色应用。

VALVES V



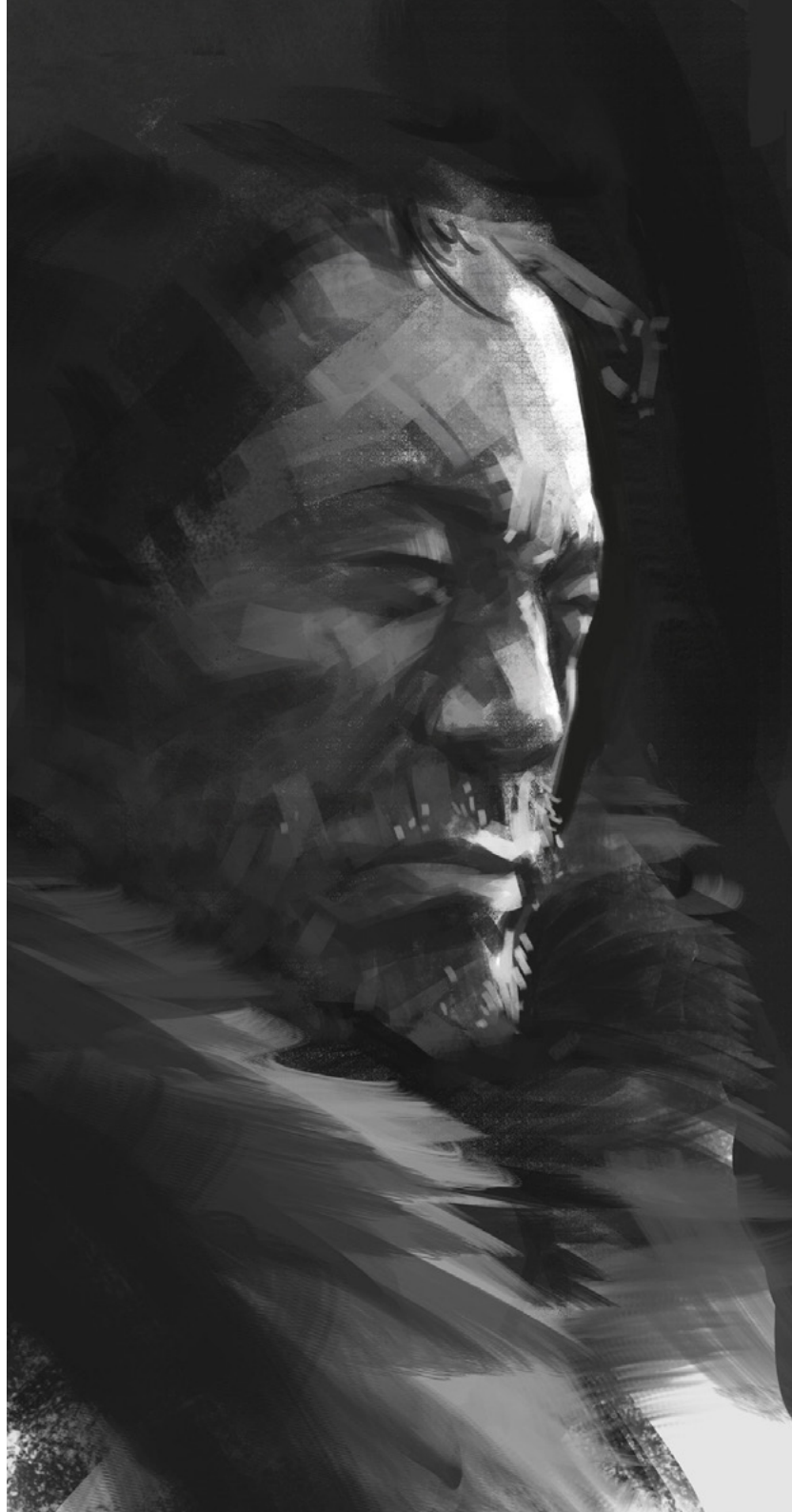


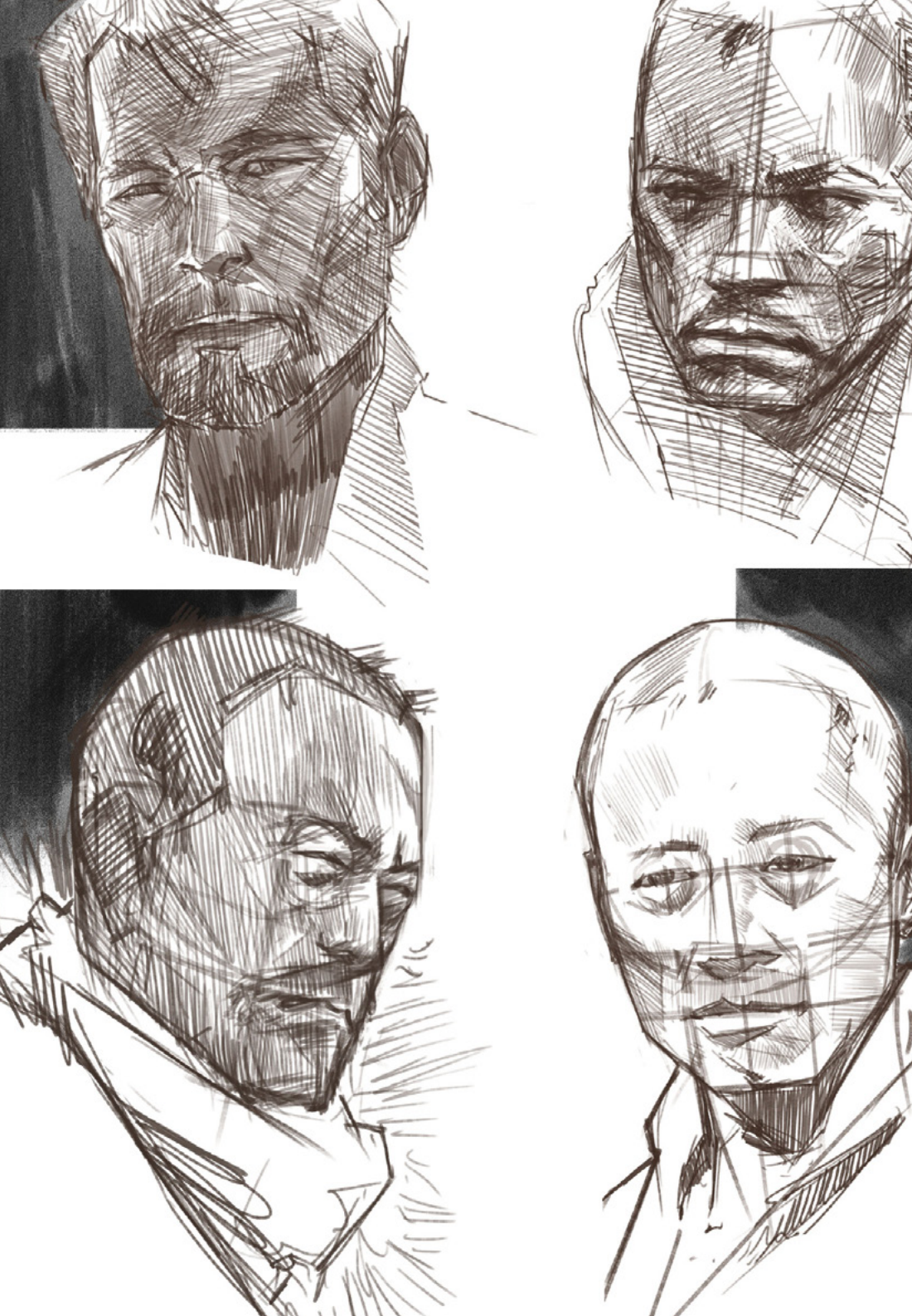
“

你将掌握制作视听剧本、分析叙事
结构和相关术语的基本技能”

模块1.2D语言

- 1.1. 2D动画
 - 1.1.1. 框架
 - 1.1.2. 帧的曝光和动画类型
 - 1.1.3. 2D 动画样式
- 1.2. 脚本
 - 1.2.1. 视听脚本
 - 1.2.2. 脚本的前身。Storybeats 应用程序的概要、大纲和使用
 - 1.2.3. 脚本结构和术语
- 1.3. 使用 Toon Boom Harmony 界面
 - 1.3.1. 工作区识别
 - 1.3.2. 时间线
 - 1.3.3. 基本工具
- 1.4. 图形语言
 - 1.4.1. 绘图
 - 1.4.2. 作文语言
 - 1.4.3. 颜色语言
- 1.5. 电影和视听语言 -se-en-scène
 - 1.5.1. 根据它们与目标的关系进行计划
 - 1.5.2. 相机运动, 它们的命名和有用性
 - 1.5.3. 视听作品的形态要素
- 1.6. 电影和视听语言 - 语义方面
 - 1.6.1. 编辑和剪辑
 - 1.6.2. 过渡和节奏
 - 1.6.3. 根据叙事目的对镜头和序列进行描述
- 1.7. 制作语言
 - 1.7.1. 动画项目制作中的工作流程和组织结构图
 - 1.7.2. 动画师及其与制作区域的关系
 - 1.7.3. 动画师及其与导演领域和其他创意领域的关系
- 1.8. Adobe Animate 界面
 - 1.8.1. 工作区探索和侦察
 - 1.8.2. 时间线





- 1.9. 应用于数字媒体的Adobe传统2D动画
 - 1.9.1. Toon Boom Harmony 中的术语比较
 - 1.9.2. Adobe Animate 中的比较术语
 - 1.9.3. 独家数字媒体术语
- 1.10. 其他语言
 - 1.10.1. 声音语言
 - 1.10.2. 色彩和叙事语言
 - 1.10.3. 视听作品的基调、体裁和话语

模块 2.2D动画原理

- 2.1. 壁球和伸展运动
 - 2.1.1. 压缩和质量守恒
 - 2.1.2. 拉伸和质量保存
 - 2.1.3. 在数字媒体和其他变形中的应用
- 2.2. 预期、平行力和逆力的组成及其叙事价值
 - 2.2.1. 物理预期
 - 2.2.2. 叙事预期和其他类型的预期
 - 2.2.3. 期待的期待
- 2.3. 阶段性
 - 2.3.1. 阶段性
 - 2.3.2. 视觉吸引力和坚定的绘画
 - 2.3.3. 辅助动画
- 2.4. 直行动画
 - 2.4.1. 线性动画
 - 2.4.2. 逐个姿势动画
 - 2.4.3. 混合动画
- 2.5. 角色姿势变化(细分)
 - 2.5.1. 直接排序规则和带故障的排序 规则
 - 2.5.2. 地址变更
 - 2.5.3. 速度变化
- 2.6. 补充行动和重叠行动
 - 2.6.1. 后续行动
 - 2.6.2. 梳子
 - 2.6.3. 重叠操作

- 2.7. 加速、减速和节奏
 - 2.7.1. 减速
 - 2.7.2. 加速
 - 2.7.3. 加速度曲线
- 2.8. 蝴蝶结
 - 2.8.1. 枢轴和旋转轴
 - 2.8.2. 运动弧线
 - 2.8.3. 其他有机运动路线
- 2.9. 夸大其词
 - 2.9.1. 姿势夸张
 - 2.9.2. 节奏的夸张
 - 2.9.3. 角色反应(采取和双重采取)
- 2.10. 接触和摩擦
 - 2.10.1. 登记册
 - 2.10.2. 联系我们
 - 2.10.3. 摩擦和阻力

模块 3.高级传统动画

- 3.1. 动画位置
 - 3.1.1. 剪影
 - 3.1.2. 行动路线
 - 3.1.3. 对位和反转
- 3.2. 口型同步
 - 3.2.1. 嘴巴运动
 - 3.2.2. 发声的插层和在口腔中起作用
 - 3.2.3. 数字自动同步
- 3.3. 步行自行车
 - 3.3.1. 联系人和职位变更
 - 3.3.2. 步行周期位置的变化
 - 3.3.3. Animate 和 Toon Boom 中的线性步行自行车和自行车





3.4. 步行、跑步周期和交替周期

3.4.1. 走

3.4.2. 比赛

3.4.3. 替代周期

3.5. 全旋转

3.5.1. 从头部

3.5.2. 完成 & 对象

3.5.3. 诡计转弯

3.6. 过度并冷静下来

3.6.1. 夸大

3.6.2. 冷静

3.6.3. 弹跳

3.7. 转描、参考和文档

3.7.1. 转描

3.7.2. 视频参考

3.7.3. 与实景集成

3.8. 扫描、倍数和模糊

3.8.1. 席卷

3.8.2. 倍数

3.8.3. 模糊

3.9. 干净的笔触和辅助

3.9.1. 出席

3.9.2. 置闰

3.9.3. 清洁行程

3.10. 色彩应用

3.10.1. 着色作为动画的第二级

3.10.2. 阴影投影

3.10.3. 使用 Toon Boom 实现色彩和阴影的数字自动化

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: **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”

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。

Re-learning 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：Re-learning。

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 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。



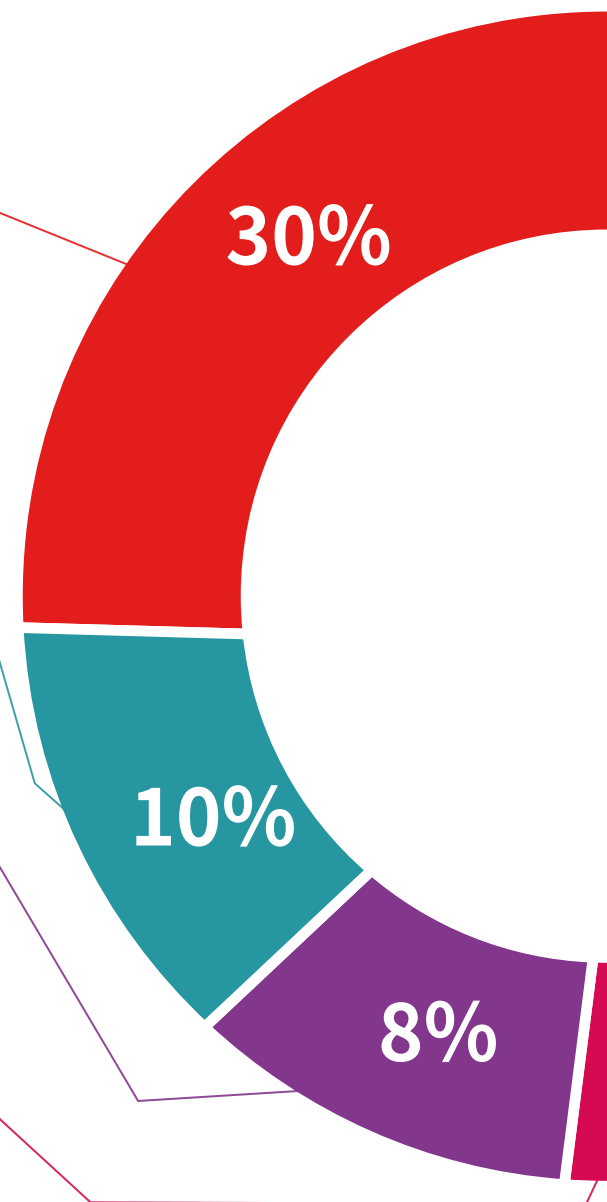
技能和能力的实践

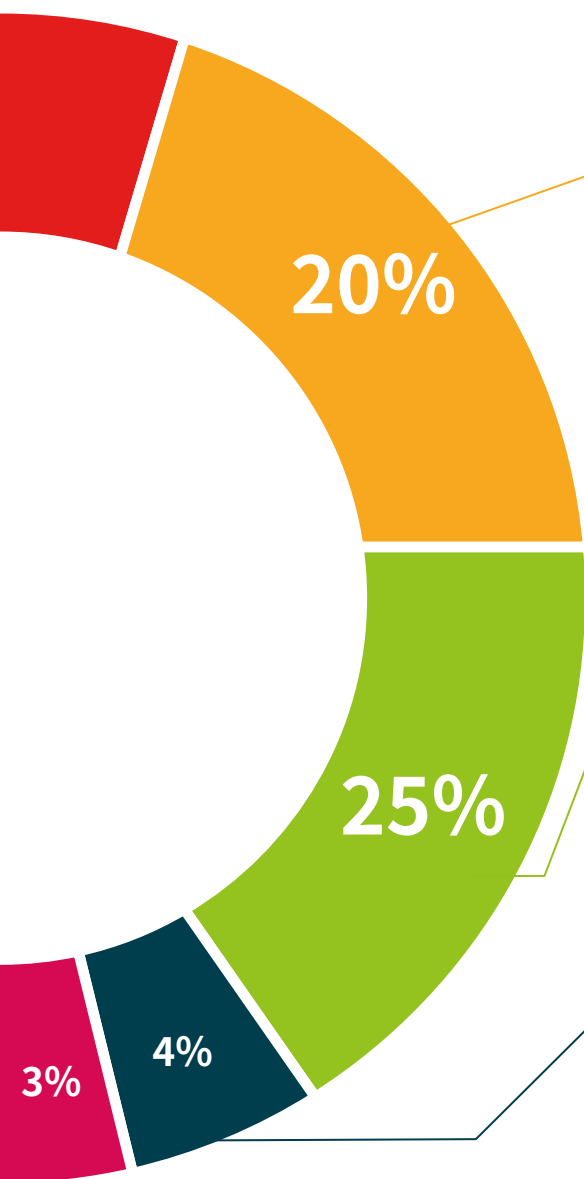
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

2D动画专科文凭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
专科文凭学位证书。



“

政治环境中的新闻学专科文凭
保证,除了最严格和最新的培训
外,还可以获得由 TECH Global
University 颁发的专科文凭学位”

这个**2D动画专科文凭**专科文凭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**专科文凭**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:**2D动画专科文凭**专科文凭

模式:**在线**

时长: **2个月**



健康 信心 未来 人 导师
信息 教育 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

tech 科学技术大学

专科文凭
2D动画

- » 模式:在线
- » 时长: 2个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

专科文凭 2D动画

