

专科文凭 2D动画制作





专科文凭 2D动画制作

- » 模式: 在线
- » 时长: 1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.techtute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-production-2d-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

22

06

学位

30

01 介绍

2D动画制作在视频游戏开发中的应用带来了许多重要的好处。首先,这种技术可以让你图表的灵活性和敏捷性更高,更易于迭代以及设计过程中的实验。此外,独特的视觉美感2D动画有助于创建具有独特艺术风格的游戏并对公众有吸引力。同样,使用这些动画可以优化硬件资源,从而更好地优化游戏性能,尤其是在功能有限的设备上。因此,TECH实施了一个完全数字化和适应性强的计划,使校友可以随时联系。



“

选择应用于视频游戏的 2D 动画制作, 以提供视觉上吸引人的体验并提高效率在开发和游戏体验方面”

2D 动画制作在视频游戏开发中的应用带来了许多显着的好处,丰富了玩家的体验。首先,2D动画允许详细和风格化的艺术表达,使设计师能够创造迷人的视觉世界和令人难忘的角色。这种艺术方法以其独特的审美,有助于以游戏独特的视觉识别,吸引公众的注意力。

这就是为什么TECH设计了这个专科文凭,它将涵盖动画方向,其中将分析风格和视觉的定,以及例如与创意团队的领导和沟通责任和生产。此外,脚本的分解将得到深化,其中涉及识别动画资产并创建详细的细分,有效地规划生产过程。

同样,将讨论使用粗糙动画创建第一个动作草稿,以及身体和面部的动作设计。以及关键姿势在动画中的重要性。此外,还将深入研究校对、数字着色和特效动画等先进技术,以及数字合成和渲染。

最后,专业人士将深入研究编辑和最终作曲、声音设计和混音,以及色彩校正和演示 卷轴的创建,以便在各种市场和平台上有效地展示作品。同样,还将探讨营销和自我代表策略,以及法律和财务方面,例如作品注册、版权以及项目融资。

通过这种方式,毕业生将有一个独特的机会,这要归功于该大学课程的数字化和多功能方法。这将使他们更加灵活地管理他们的学习计划,从而更容易协调他们的日常个人和职业职责。

这个**2D动画制作专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- 2D动画制作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



利用这个独特的机会!
您将受益于以下方面的效率就
2D 动画资源而言,因为它需要的
处理能力比 3D 同类产品少”

“ 您将获得进行制作所需的实践和创造性技能2D动画，从概念化到最终实现的流畅性和精确性”

您将沉浸在在线制作和工作流程中，并介绍 Shotgun 程序，从而更轻松地协调和组织团队在项目的各个阶段。

您将分析制作过程周期的结束，成功和自信地促进您在动画行业的职业生涯，这一切都要归功于这个 100% 在线程序。

这个课程的教学人员包括来自这个部门的专业人员，他们将自己的工作经验带到了这一培训中。他们的工作经验被纳入这一培训，还有来自主要协会和著名大学的公认专家。

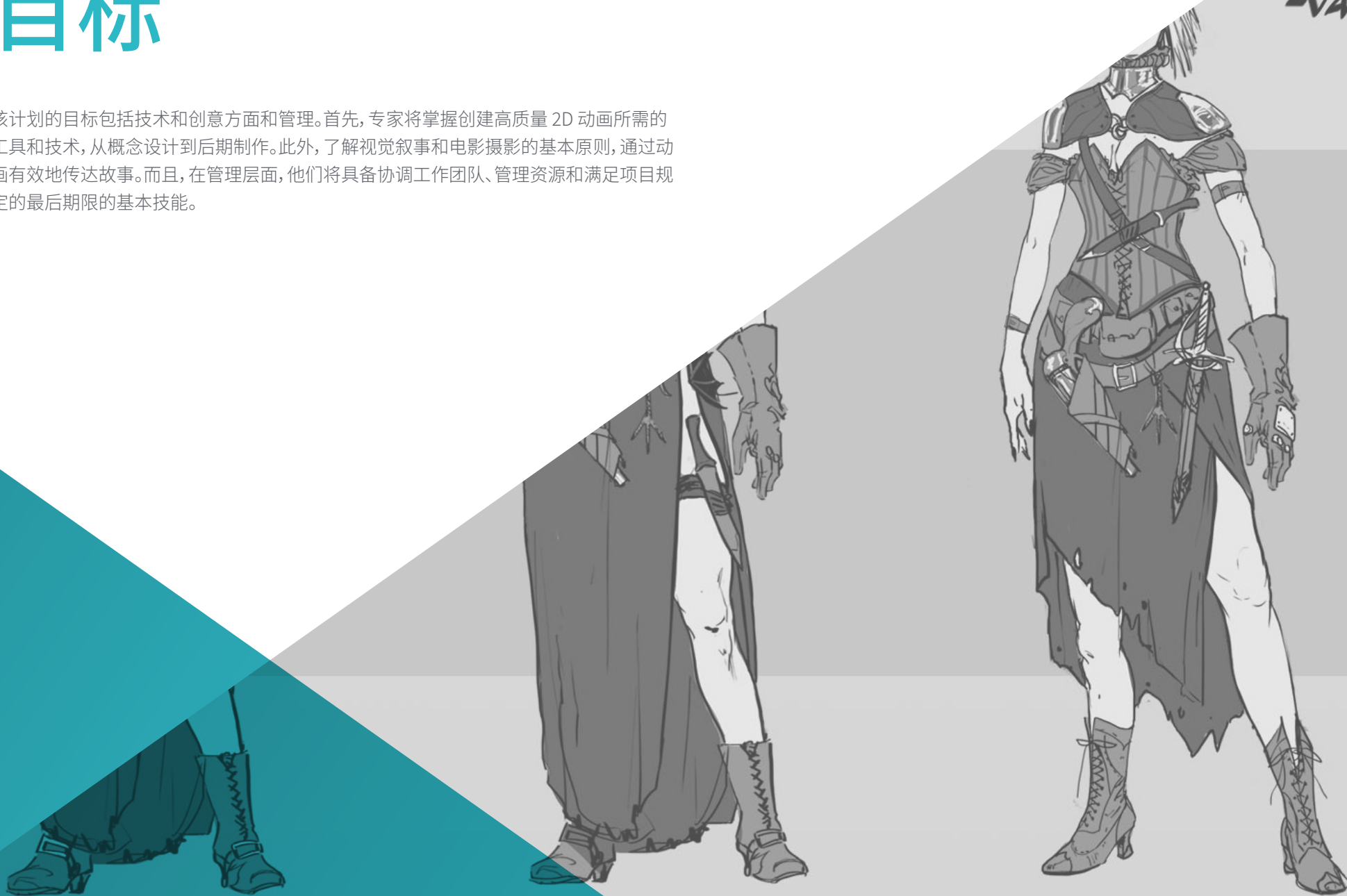
多媒体内容是用最新的教育技术开发的，将允许专业人员进行情景式学习，即一个模拟的环境，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

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。

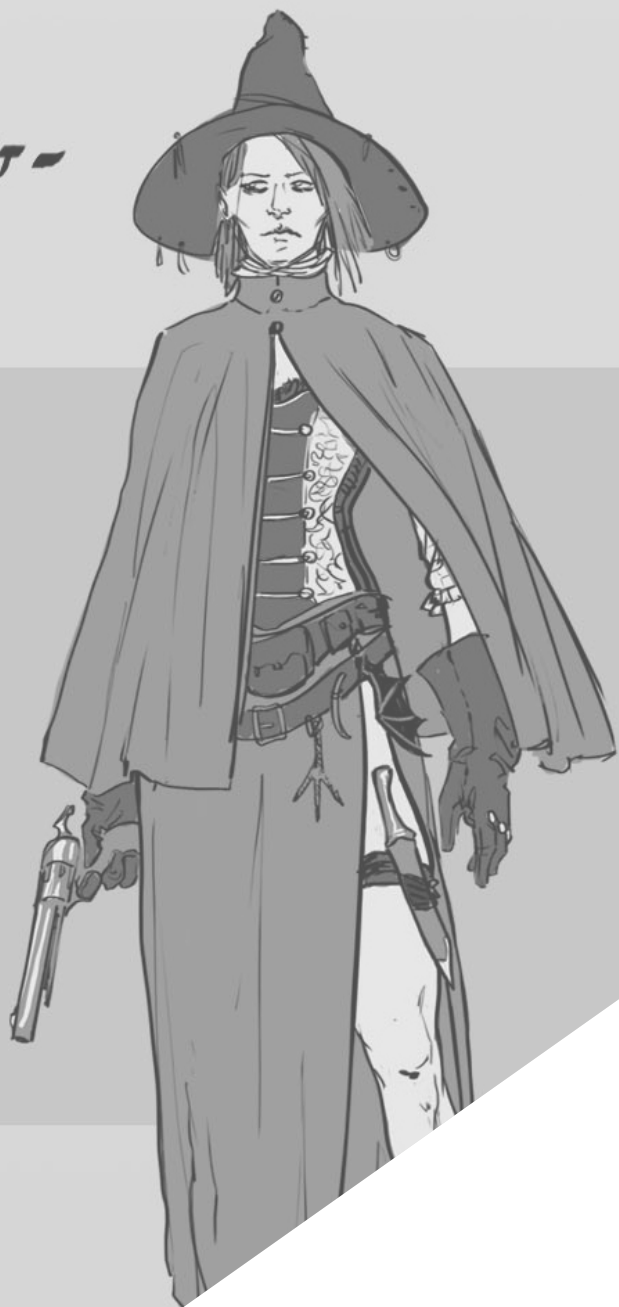


02 目标

该计划的目标包括技术和创意方面和管理。首先, 专家将掌握创建高质量 2D 动画所需的工具和技术, 从概念设计到后期制作。此外, 了解视觉叙事和电影摄影的基本原则, 通过动画有效地传达故事。而且, 在管理层面, 他们将具备协调工作团队、管理资源和满足项目规定的最后期限的基本技能。



VARIANT -



“

您将磨练自己的技术技能和制作中的创意, 包括使用粗糙动画、动作设计、整理、着色数字、数字合成和渲染”



总体目标

- ◆ 掌握前期制作阶段, 有效地规划和概念化动画项目
- ◆ 实施后期制作技术和营销策略优化动画制作的传播和影响
- ◆ 分析和评估自己和他人的工作, 确定需要改进的领域并应用调整以优化动画的最终质量

“

你将发展技能, 使你能够为动画行业做出有意义的贡献, 无论是在动画工作室、视频游戏公司工作或独立项目”





具体目标

模块1.前期制作

- ◆ 掌握详细故事板和故事板的创建,应用叙事和视觉原则来有效地规划序列动画
- ◆ 使用预览动画技术评估可行性以及整个生产阶段之前创意的视觉冲击
- ◆ 研究和分析相关的视觉参考、艺术风格和趋势,以激发和丰富前期制作过程
- ◆ 将故事板与概念和视觉元素高效集成,确保动画序列的完整和详细规划

模块 2.生产

- ◆ 监控和调整动画的视觉质量,进行修改以及确保一致性和美学影响所需的更正
- ◆ 解决制作过程中意想不到的问题和挑战,适应变化并提出创造性的解决方案,以确保动画项目的成功
- ◆ 整合 2D 动画制作的新兴技术和当前趋势,与行业创新保持同步

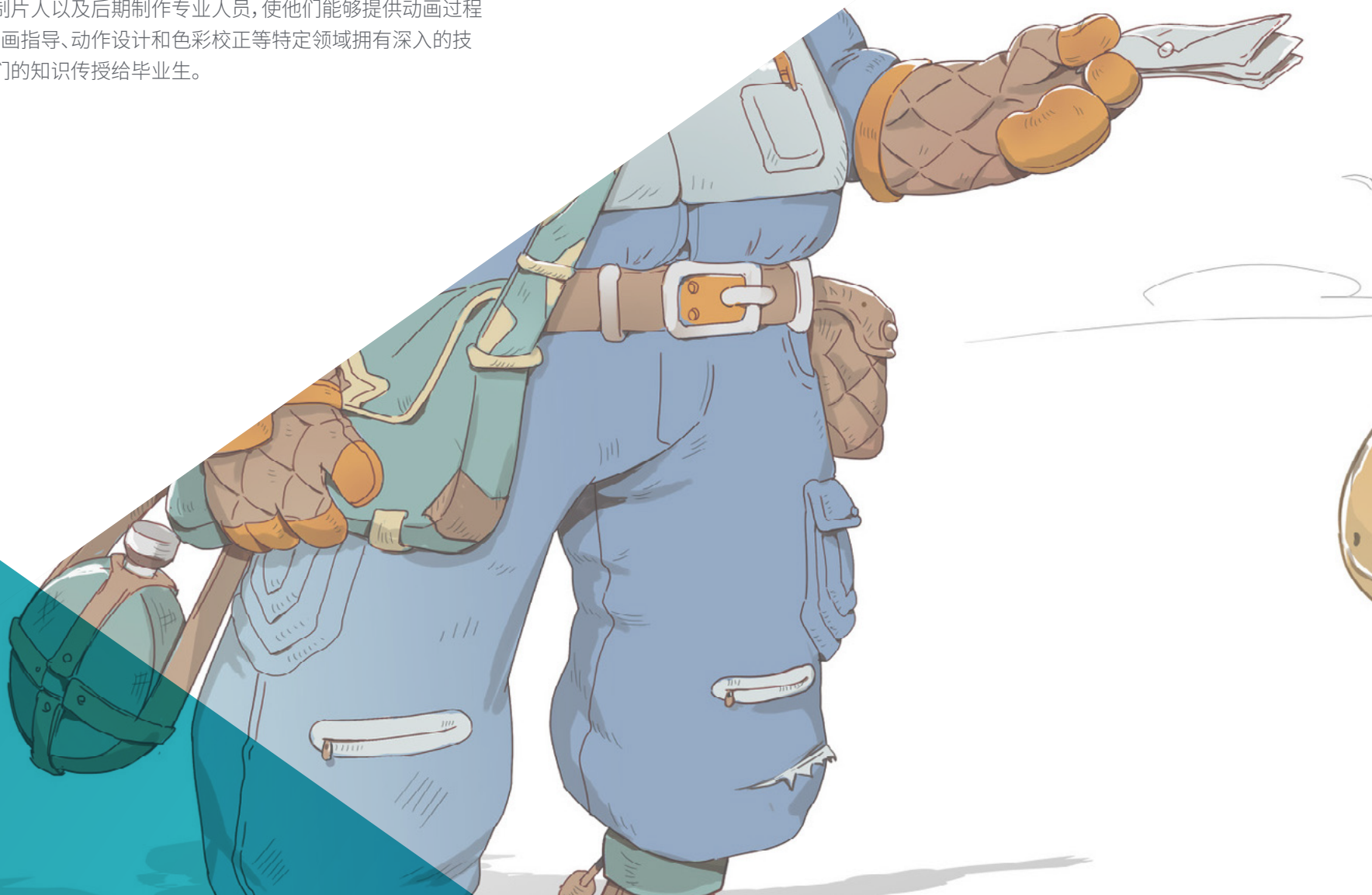
模块 3.后期制作与营销

- ◆ 在 2D 动画中应用先进的后期制作技术,包括视频编辑、色彩校正和视觉效果
- ◆ 有效集成声音、音乐和效果元素在后期制作中,确保完整的视听体验和连贯性
- ◆ 为2D动画制定具体的营销策略,考虑在不同平台和市场的推广和发行
- ◆ 培养演讲和沟通技巧,以有效地解释动画背后的创意决策和概念
- ◆ 与专门从事营销和传播的团队合作,确保动画项目整体营销策略的一致性



03 课程管理

教授专科文凭的教授是动画行业高素质和经验丰富的专家。事实上，他们来自不同的背景，从动画导演和概念艺术家到制片人以及后期制作专业人员，使他们能够提供动画过程的整体视角。此外，这些导师在动画指导、动作设计和色彩校正等特定领域拥有深入的技术和创意知识，能够有效地将他们的知识传授给毕业生。





“

这位专科文凭的教学人员致力于了解行业的最新趋势和技术, 提供2D动画制作方面的相关和前沿培训”

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
- 凭借剧情片《Mortadelo y Filemón contra Jimmy》获得戈雅奖“最佳制作导演”提名
埃尔卡琼多酒店”



教师

Marqueta Moreno, Patricia 女士

- ◆ 动画和特效专家
- ◆ Gigglebug Entertainment 制作协调员
- ◆ Lighthouse Studios制作协调员
- ◆ Able and Baker 的生产助理
- ◆ SPA Studios制作助理
- ◆ 毕业于U-tad - University Center for Technology and Digital Art

“

借此机会了解这个领域的最新发展,并将其应用到您的日常工作中”

04 结构和内容

该学历将提供完全沉浸在基础知识中以及用于创建高质量 2D 动画的先进技术。从前期制作到后期制作, 设计师将深入研究动画导演、剧本分解、在线制作、概念艺术、位置和道具设计, 以及对故事板和录音。此外, 诸如粗略动画的使用、动作设计、关键姿势、整理、数字着色和特效动画。





“

你将处理2D动画的后期制作阶段, 包括编辑、声音设计、校对以及演示卷轴的创建。谢谢大家最先进的教学资源和教育”

模块1.前期制作

- 1.1. 动画指导
 - 1.1.1. 风格与愿景
 - 1.1.2. 责任、主动性、意愿和授权
 - 1.1.3. 与创意和制作团队沟通
- 1.2. 脚本分解
 - 1.2.1. 规划软件
 - 1.2.2. 动画资产的识别
 - 1.2.3. 创建脚本细分
- 1.3. 在线生产和工作流程
 - 1.3.1. 在线生产
 - 1.3.2. 工作流程
 - 1.3.3. 霰弹枪计划简介
- 1.4. 概念性艺术
 - 1.4.1. 从剧本到概念艺术
 - 1.4.2. 视觉风格
 - 1.4.3. 与导演和参考资料合作
- 1.5. 位置设计
 - 1.5.1. 地点的结构和叙事需求
 - 1.5.2. 画面外位置、氛围和色彩
 - 1.5.3. 最终项目的概念艺术和位置设计
- 1.6. 配件及其模型表的设计
 - 1.6.1. 道具设计的实际需求
 - 1.6.2. 车辆和车道
 - 1.6.3. 最终项目的配件设计
- 1.7. 彩色破折号
 - 1.7.1. 色彩的叙事价值
 - 1.7.2. 颜色键
 - 1.7.3. 最终项目的彩色脚本
- 1.8. 故事板解释
 - 1.8.1. 故事板解释
 - 1.8.2. 布局设计
 - 1.8.3. 最终项目的最终布局





- 1.9. 最终人声录音
 - 1.9.1. 配音演员指导
 - 1.9.2. 数字音频编辑
 - 1.9.3. 关于最终项目的语音位置
- 1.10. 测试和试点动画
 - 1.10.1. 铅笔测试
 - 1.10.2. 位置和颜色整合
 - 1.10.3. 飞行员调整和修正

模块 2. 生产

- 2.1. 使用粗糙动画
 - 2.1.1. 第一关
 - 2.1.2. 质量、电弧和触点
- 2.2. 运动设计
 - 2.2.1. 身体表现和叙事关键
 - 2.2.2. 面部表演
 - 2.2.3. 细分和间距
- 2.3. 关键姿势
 - 2.3.1. 关键姿势的解决
 - 2.3.2. 大众审查
 - 2.3.3. 口型同步键
- 2.4. 置闰
 - 2.4.1. 归类原则
 - 2.4.2. 弧和路径的交错
 - 2.4.3. 数字排序规则
- 2.5. 中风清洁和辅助
 - 2.5.1. 动画助手的工作
 - 2.5.2. 行程清洁中的线条
 - 2.5.3. 行程清洁和数字辅助
- 2.6. 数字着色和笔画
 - 2.6.1. 着色, 第二级动画
 - 2.6.2. 渐变、中间色调和阴影图层
 - 2.6.3. 自动化遮阳车间

- 2.7. 附加动画
 - 2.7.1. 特效动画
 - 2.7.2. After Effects 简介
 - 2.7.3. 数字效果
- 2.8. 数码合成和相机
 - 2.8.1. 数字合成
 - 2.8.2. 相机动画
 - 2.8.3. 多平面和2.5D相机
- 2.9. 渲染图
 - 2.9.1. CX (客户体验) 产品
 - 2.9.2. 证据交付
 - 2.9.3. 最终交付
- 2.10. 标题设计
 - 2.10.1. 动态图形简介
 - 2.10.2. 标题设计
 - 2.10.3. 入学和出境学分实习

模块 3.后期制作与营销

- 3.1. 编辑和最终构图
 - 3.1.1. 装配
 - 3.1.2. 转换
 - 3.1.3. 运动锁定
- 3.2. 声音设计
 - 3.2.1. 示例的定义和分析
 - 3.2.2. 声音设计师指导
 - 3.2.3. 乐谱和原声带
- 3.3. 混音
 - 3.3.1. 示例的定义和分析
 - 3.3.2. 混音中的方向
 - 3.3.3. 最终混合
- 3.4. 通过DaVinci Resolve进行色彩校正
 - 3.4.1. DaVinci Resolve简介
 - 3.4.2. 色彩平衡
 - 3.4.3. 动态范围





- 3.5. 演示卷轴(演示卷轴)
 - 3.5.1. 工作选择和编辑
 - 3.5.2. 声音方面
 - 3.5.3. 平台与推广
- 3.6. 市场
 - 3.6.1. 广告
 - 3.6.2. 社交媒体自我管理
 - 3.6.3. 动画、技术、医疗等专业
- 3.7. 自我表现
 - 3.7.1. 谈判
 - 3.7.2. 动画测试及其报价
 - 3.7.3. 操作和情况问题
- 3.8. 项目融资
 - 3.8.1. 频道和通话
 - 3.8.2. 文件夹创建
 - 3.8.3. 混合金融
- 3.9. 私人资金
 - 3.9.1. 资本公司和创意公司
 - 3.9.2. 微观赞助
 - 3.9.3. 治疗和销售策略
- 3.10. 作品的登记和权利
 - 3.10.1. 建筑登记
 - 3.10.2. 国际版权
 - 3.10.3. 国际特许权使用费

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。



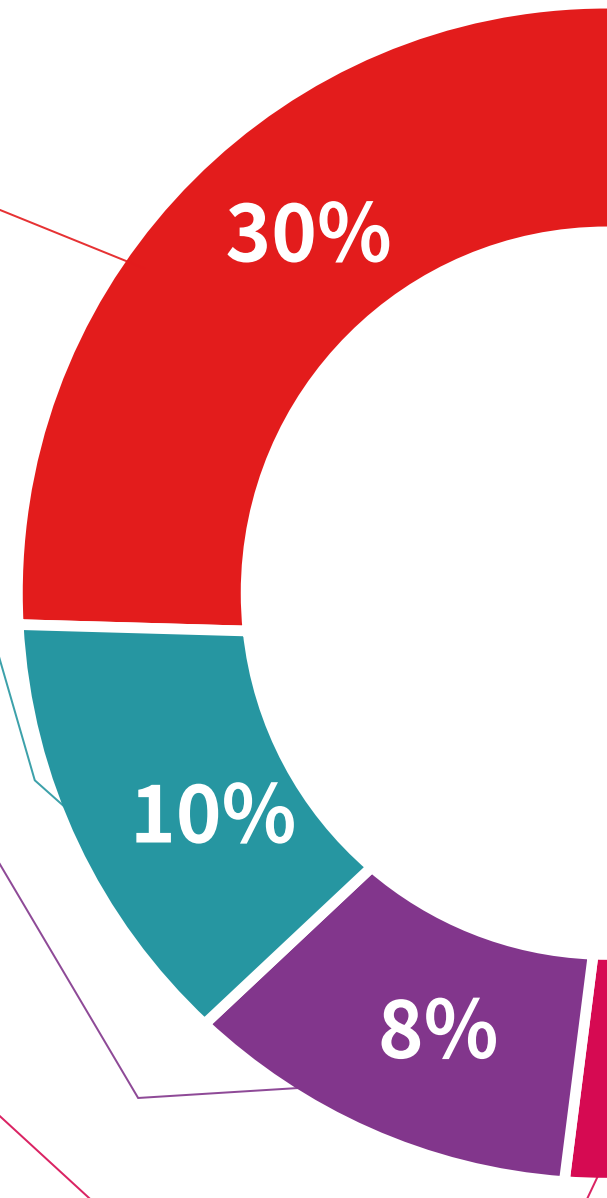
技能和能力的实践

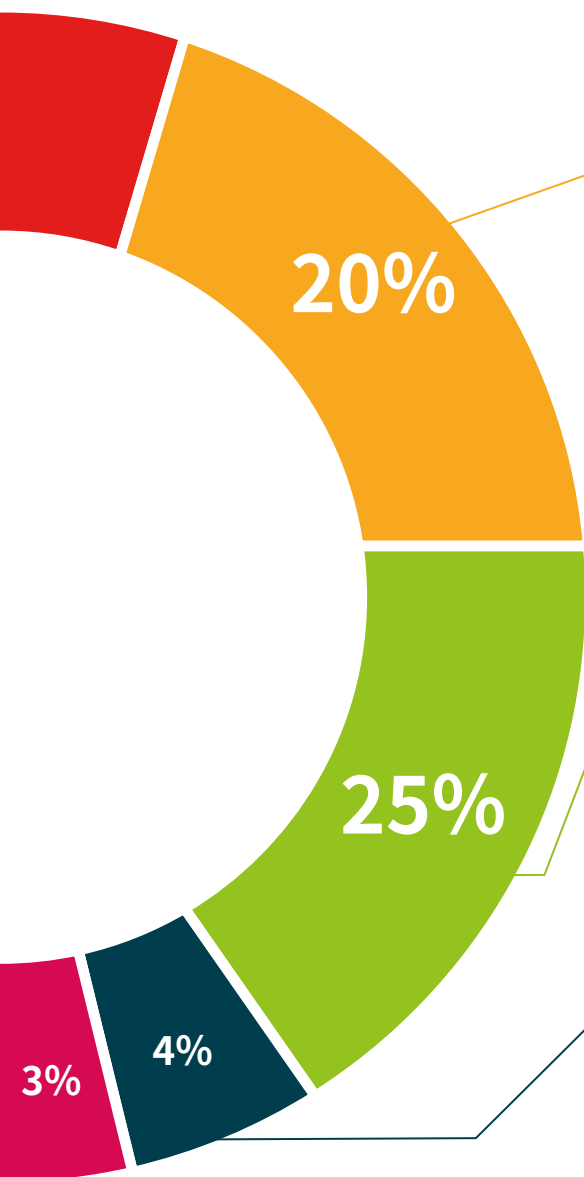
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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动画制作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动画制作专科文凭**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动画制作专科文凭**

模式: **在线**

时长: **1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 机构

tech 科学技术大学

专科学历
2D动画制作

- » 模式:在线
- » 时长: 1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动画制作

