

大学课程

数字叙事和漫画设计专业插画





大学课程 数字叙事和漫画设计 专业插画

- » 模式:在线
- » 时长: 12周
- » 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.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/professional-illustration-digital-narrative-comic-design

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

18

05

学位

26

01 介绍

在当今社会每天都面临着广告、公告、新闻等不断刺激的世界中，数字讲故事已成为主要的交流形式之一。这就是为什么拥有一个能够以创造性和动态的方式接触更多人的策略成为劳动力市场上高度需求的专业特征。为了让毕业生能够获得使他们的专业形象适应该行业规范的学位，TECH 开发了非常完整的计划。这是一个多学科、100% 在线培训，通过它你将能够详细了解 讲故事的来龙去脉 和漫画设计，能够将最具创新性和最有效的说明策略应用到他们的实践中。





“

TECH 提供了完美的计划, 让你在短短 12 周内成为应用于插画的数字故事讲述专家, 而且 100% 在线”

与数字行业的不断增长相关的新技术的发展催生了新的传播策略,其中 讲故事脱颖而出。它是一种将传统叙述与多媒体工具相结合的创造性技术,使信息能够以更加个性化的方式适应目标受众,并扩大取得更好效果的可能性。因此,这是一种充满活力和创造性的讲述故事的方式,也可以通过漫画书设计来实现。

为了在单一程度上收集所有信息,让任何插画师都能详细了解这两种技术的来龙去脉,TECH 开发了大学课程。该项目在 300 小时的最佳理论、实践和在线内容中结合了数字故事讲述和漫画作为声音的发展的最相关概念,深入研究了成功创建相关项目的主要技术和工具,用这些创造性的表达方式。

为此,它将有一个由插画师专家团队设计的详尽、严肃和充满活力的议程。此外,在虚拟校园中,你将找到详细的视频、研究文章、自我认识练习、动态摘要和补充读物,以及根据教学大纲以个性化方式扩展知识所需的一切。此外,你将可以无限制地通过任何具有互联网连接的设备进行访问。

因此,这是一个通过沉浸式学位磨练你的创意技能的独特机会,它将为你提供成为数字故事讲述和漫画书设计专业插画的真正专家所需的一切。

这个**数字叙事和漫画设计专业插画大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由专业插图专家介绍的案例研究的发展
- ◆ 该课程以图形化、概要化和实践性为特点的内容收集了有关职业实践所必不可少的学科的实用信息
- ◆ 通过实践练习来进行自我评估以提高学习效果
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 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

“

这是一个独特的学术机会,可以通过了解最具创新性和最有效的创意策略来完善你作为专注于漫画的专业插画师的技能”

“

你可以随时通过任何具有互联网连接的设备 (无论是 PC、平板电脑还是移动设备) 访问虚拟校园”

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。

它的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, 通过这种方式, 专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。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。

你想研究一下漫画和动画之间的关系吗? 有了这个大学课程, 你将能够以有保证的方式了解两种性别的来龙去脉。

通过实际准备个性化漫画, 你将能够在课程的最终项目中将理论议程付诸实践。



02 目标

推出该大学课程的目的是让越来越多的毕业生能够接受培训,使他们能够专注于数字叙事和漫画设计的专业插画领域。为此,TECH 使用最好的学术工具为他们提供最具创新性和最详尽的信息,使他们能够在不到 6 周的时间内有保证地完善自己的技能。





“

这是一项多才多艺、充满活力的资格,使你能够深入研究最重要的漫画类型的特征:超级英雄、奇幻和冒险”



总体目标

- ◆ 培养毕业生关于应用于数字故事讲述和漫画书设计的专业插图的专业知识
- ◆ 为学生提供必要的技能, 以完美地管理设计前卫和现代创意项目的最有效的工具

“

由于你在虚拟校园中找到了大量的附加材料, 你将能够以个性化的方式深入研究你最感兴趣的专业发展部分”





具体目标

- ◆ 学习数字叙事在插图领域的应用
- ◆ 确定网络文化是数字艺术的一个基本组成部分
- ◆ 将符号学的叙述作为自己绘画的一种表达方法来管理
- ◆ 了解插图领域的主要趋势, 建立不同艺术家的比较
- ◆ 完善图形叙事的视觉技术, 重视应用于阐述人物的故事
- ◆ 将漫画解读为许多插画师的一种表达手段
- ◆ 了解漫画书视觉发展中的不同美学
- ◆ 研究超级英雄漫画类型和幻想或冒险类型中的视觉和叙事主题
- ◆ 分析亚洲的漫画, 正式研究日本的漫画作为一种娱乐出版产品
- ◆ 理解漫画和动画的视觉主题及其构造

03

结构和内容

该大学课程的结构和内容的开发是由插图领域的专家团队进行的。正因为如此，才有可能创建一个现代的、详尽的、动态的和严峻的议程，这要归功于，它毕业生可以毫无问题地了解数字故事讲述和漫画书设计专业领域的最新消息。此外，它还包括以不同格式呈现的各种附加材料，你可以通过这些材料以个性化的方式深入研究你认为与你的专业表现最相关的计划方面。

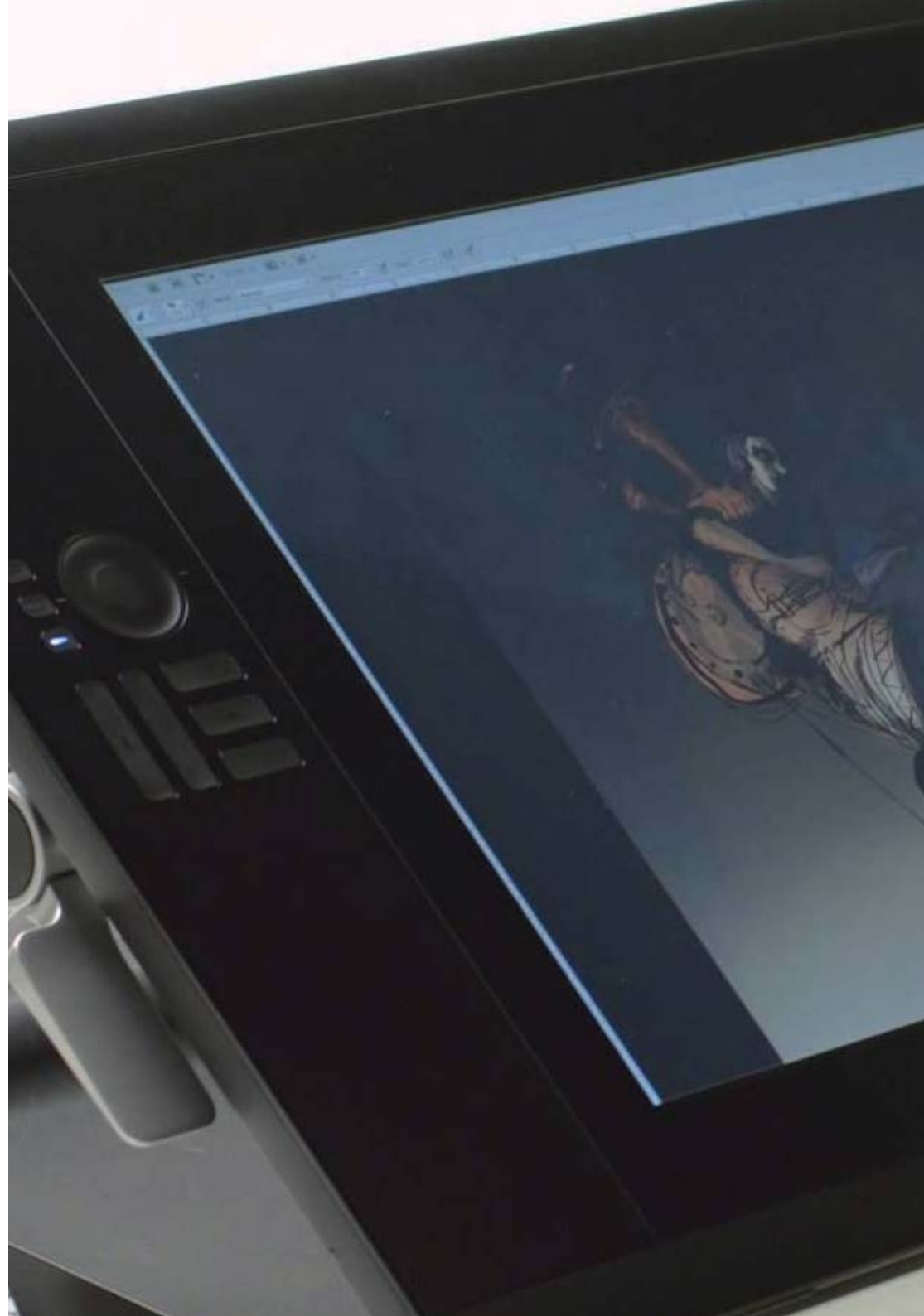


“

这是一个完美的项目,通过密集的、多学科的学术经验,将视觉改善的叙事技巧融入到你的实践中,让你发挥出最好的一面”

模块 1. 数字叙事应用于插图

- 1.1. 如何将数字故事转化为插图?
 - 1.1.1. 数字讲故事
 - 1.1.2. 讲故事的艺术
 - 1.1.3. 现有资源
- 1.2. 网络文化和数字艺术
 - 1.2.1. 新世纪的网络文化
 - 1.2.2. 文化应用于技术
 - 1.2.3. 数字环境中的成功插画师
- 1.3. 叙事性插图
 - 1.3.1. 讲述一个故事
 - 1.3.2. 脚本和细化
 - 1.3.3. 连续性
 - 1.3.4. 其他叙事要素
- 1.4. 插图和符号学
 - 1.4.1. 启蒙领域的符号学
 - 1.4.2. 符号学作为一种资源
 - 1.4.3. 图像的语法
- 1.5. 不言自明的图形
 - 1.5.1. 压制文本
 - 1.5.2. 图形表达
 - 1.5.3. 带着话语权的绘画
 - 1.5.4. 作为范例的儿童绘画
- 1.6. 作为教学资源的数字叙事
 - 1.6.1. 叙述的发展
 - 1.6.2. 超文本环境
 - 1.6.3. 多媒体环境
- 1.7. 讲故事的力量
 - 1.7.1. 掌握讲故事的技巧
 - 1.7.2. 管理话语权
 - 1.7.3. 补充性行动
 - 1.7.4. 细微差别的应用



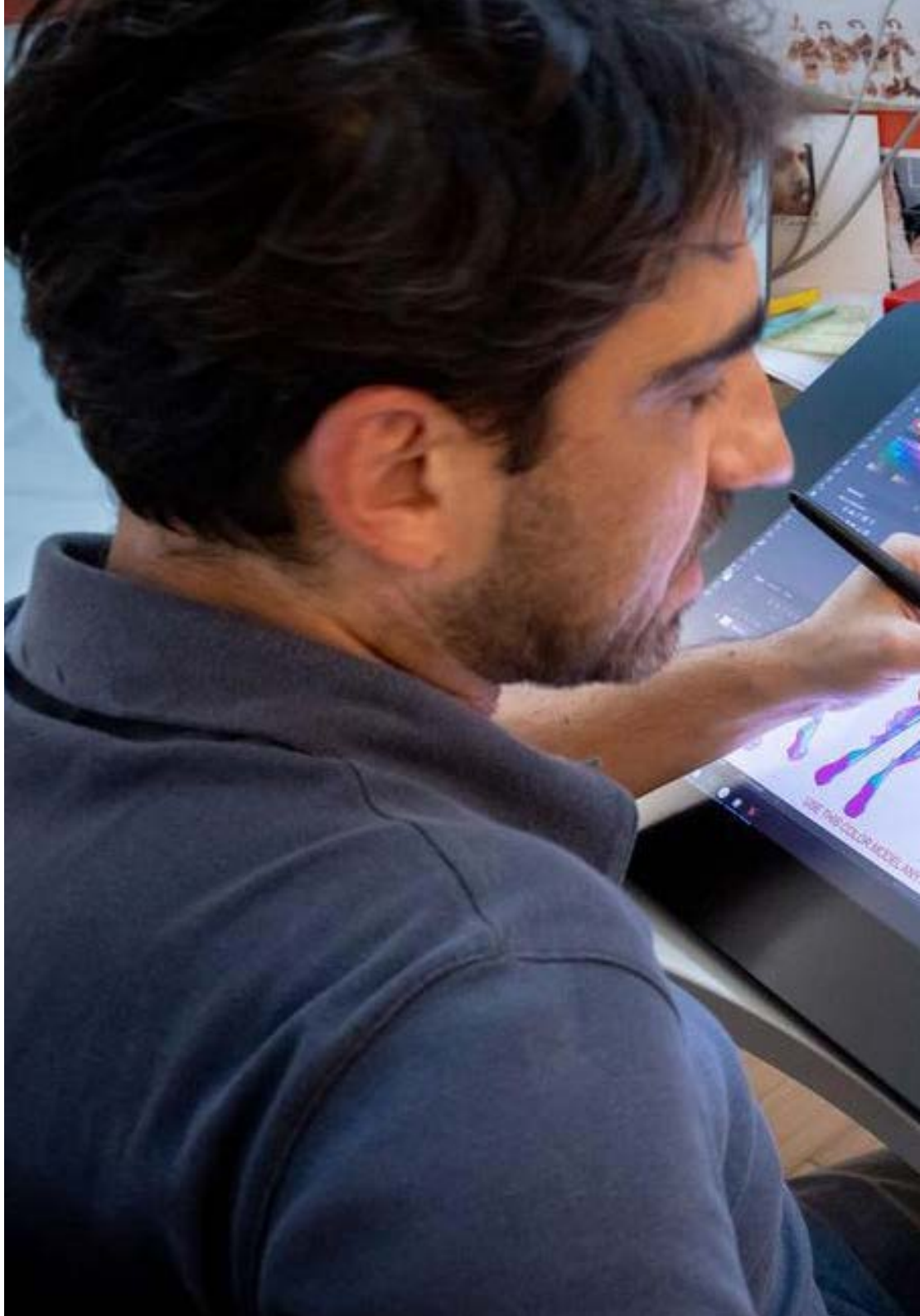


- 1.8. 插图的主要趋势
 - 1.8.1. 成功的艺术家
 - 1.8.2. 创造历史的视觉风格
 - 1.8.3. 抄袭还是定义自己的风格?
 - 1.8.4. 潜在的客户需求
- 1.9. 视觉增强的叙事技巧
 - 1.9.1. 视觉讲故事
 - 1.9.2. 和谐与对比
 - 1.9.3. 与故事的联系
 - 1.9.4. 视觉寓言
- 1.10. 一个人物的叙述性视觉形象
 - 1.10.1. 对一个人物的识别
 - 1.10.2. 行为和姿态
 - 1.10.3. 自传
 - 1.10.4. 图形论述和投影支持

模块 2. 专注于漫画的专业插画

- 2.1. 漫画作为一种表达手段
 - 2.1.1. 漫画作为一种图形交流的媒介
 - 2.1.2. 视觉漫画的设计
 - 2.1.3. 漫画中的色彩再现
- 2.2. 漫画的技术和演变
 - 2.2.1. 漫画的开端
 - 2.2.2. 图形演变
 - 2.2.3. 叙事性主题
 - 2.2.4. 元素的表示
- 2.3. 正式的思考
 - 2.3.1. 漫画的结构
 - 2.3.2. 讲故事
 - 2.3.3. 人物的设计
 - 2.3.4. 设置的设计
 - 2.3.5. 场景的论述

- 2.4. 超级英雄的类型
 - 2.4.1. 超级英雄漫画书
 - 2.4.2. 惊奇漫画的案例
 - 2.4.3. DC 漫画公司的案例
 - 2.4.4. 视觉设计
- 2.5. 幻想和冒险类型
 - 2.5.1. 幻想体裁
 - 2.5.2. 幻想中的人物设计
 - 2.5.3. 视觉资源和参考资料
- 2.6. 亚洲的连环画
 - 2.6.1. 亚洲插图的视觉原则
 - 2.6.2. 东方的书法设计
 - 2.6.3. 漫画的视觉叙事
 - 2.6.4. 东方图形设计
- 2.7. 漫画的技术发展
 - 2.7.1. 漫画设计
 - 2.7.2. 形式方面和结构
 - 2.7.3. 讲故事和故事板
- 2.8. 漫画与动漫的关系
 - 2.8.1. 日本的动画
 - 2.8.2. 动漫的特点
 - 2.8.3. 动漫设计过程
 - 2.8.4. 动漫中的视觉技术
- 2.9. 数字媒体中的漫画
 - 2.9.1. 透过屏幕的漫画
 - 2.9.2. 漫画的动画
 - 2.9.3. 色彩平衡和视觉代码
 - 2.9.4. 图形结构和格式
- 2.10. 项目:设计一本个性化的漫画书
 - 2.10.1. 目标的定义
 - 2.10.2. 待开发的故事
 - 2.10.3. 人物和表演者
 - 2.10.4. 情景设计
 - 2.10.5. 格式





“

通过这个宏伟的大学课程, 近距离了解讲故事的力量, 并扩大你未来在创意领域的机会”

04 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

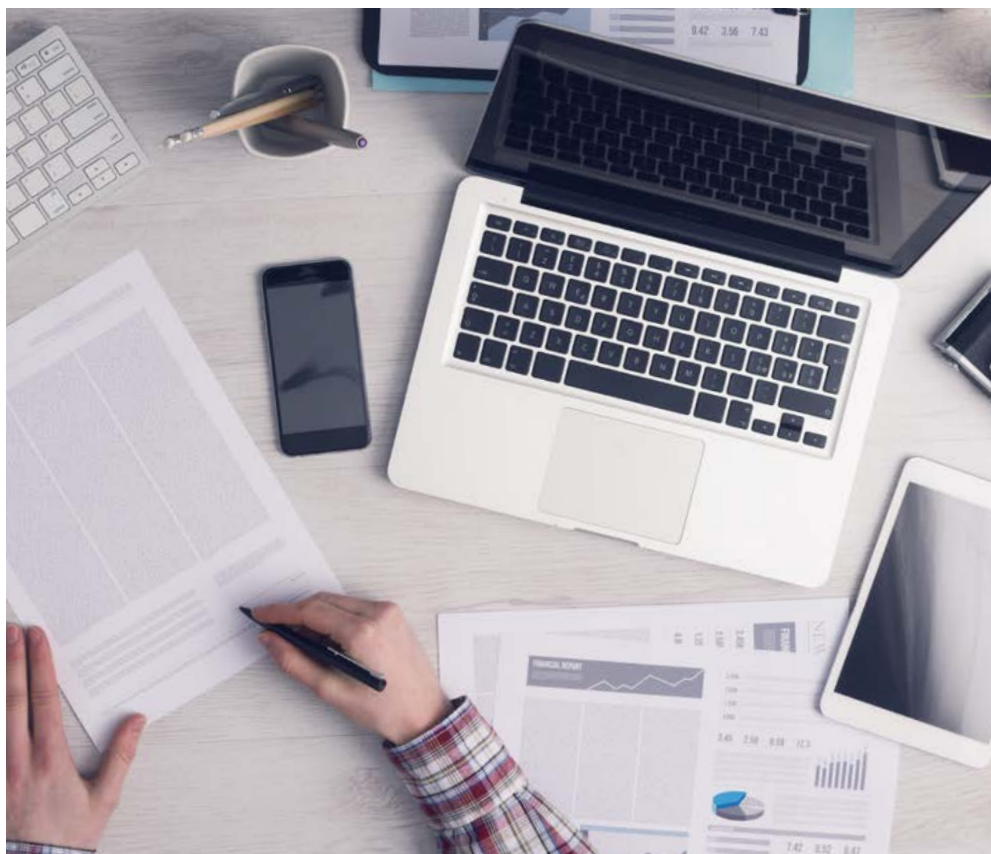
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

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。



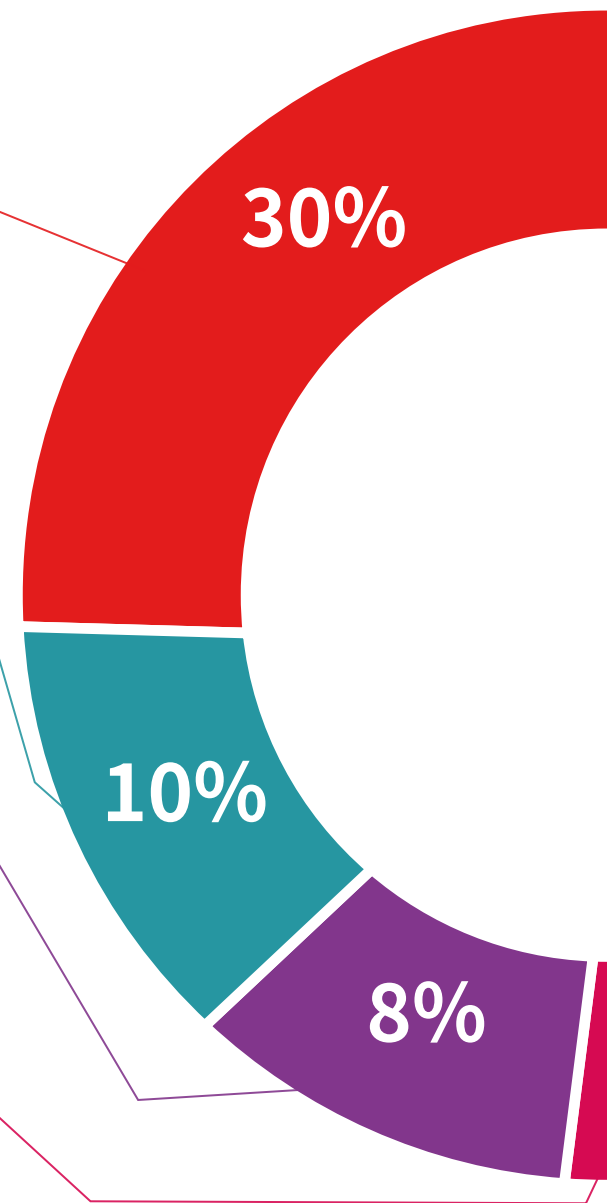
技能和能力的实践

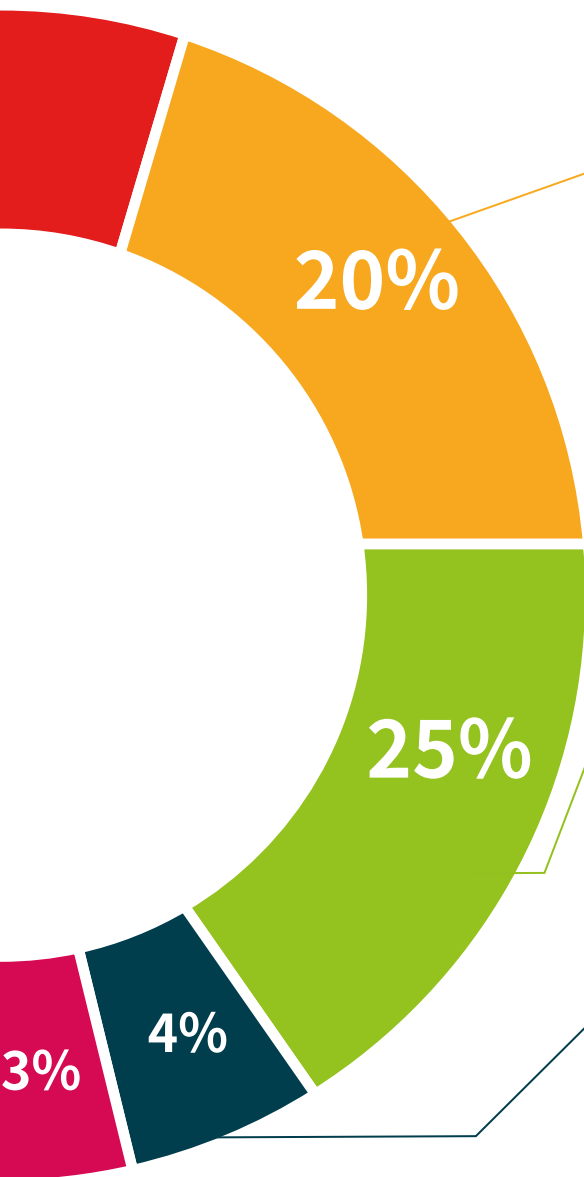
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



05 学位

数字叙事和漫画设计专业插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。



“

成功完成此项目, 无需出行或繁琐手续即可获得大学学位证书”

这个数字叙事和漫画设计专业插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大学课程获得的资格, 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: 数字叙事和漫画设计专业插画大学课程

模式: 在线

时长: 12周



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 培 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
数字叙事和漫画设计专业插画

- » 模式:在线
- » 时长:12周
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

数字叙事和漫画设计专业插画

