

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/design/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

视频游戏不再只是屏幕上的几个像素, 创建一个用户几乎无法辨认的人物。它们现在被归类为一种艺术形式, 往往需要数年才能完成。在这个意义上, 随着技术的发展, 游戏的动画也在不断进步, 被制作成电影的水平。因此, 对具有动画技能的设计师有很大需求也就不足为奇了, 因为他们将负责把故事板中体现的想法变成现实。因此, 通过这个课程, 学生将有机会学习如何使用不同的软件进行这项工作, 执行复杂的动作, 如人物和环境的运动。





“

人的眼睛会被移动的图像所吸引。这就是为什么视频游戏中的动画如此重要”

就在1958年,历史上第一个视频游戏出现了:Tennis for Two. 它的玩法非常简单,由两个垂直条组成,通过移动将一个小点弹到屏幕的另一边,模仿两个网球运动员(因此得名)。这是革命性的,为现在的游戏和动画打开了大门。

从那一刻起,动画就已经是视频游戏的一个基本组成部分,两者缺一不可。随着时间的推移,这逐渐演变为不仅仅是响应玩家互动的简单行动。它现在是一种艺术形式,通过人物和环境的现实主义,将表现力和情感带入生活。

出于这个原因,本大学课程将为学生提供必要的信息,以专门从事视频游戏动画,提供完整和深入的学习:2D和3D动画,处理Studio Max,创建数字控制(装配),动画人物和物体的运动,等等。

所有内容都将以完全在线的模式提供,在这种模式下,学生不必亲自到某个地方去接受课程。另一方面,本大学课程的直接资格认证是为了确保学生在完成最后的虚拟演示后立即毕业。换句话说,他们将不必为了专业而提交最后的论文。

这个**视频游戏动画大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 使用案例研究,使学习更具有实践性和直接性 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
- ◆ 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

“

动画已经发展成为一种艺术形式,
你可以负责创造壮观的电影作品”

“

动画是任何视频游戏的基础。没有一个人可以离开另一个人，你可以成为创造它的人”

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。

现在是成为视频游戏动画专业设计师的最好时机。

在完成这个视频游戏动画的在线课程后，你将拥有一个专业的职业生涯。



02 目标

这个大学课程的设计目标是为学生提供最好的知识,使他们能够在行业中发展他们的专业事业。为此,他们必须使用3D Studio Max处理人物和物体的动画;以及实现控制器以将其嵌入动画中。所有这些内容都将以在线方案的形式提供,可以在任何时间和任何地方查阅。





“

制作能够吸引玩家注意力的动画,使
视频游戏在全世界范围内获得成功”



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 动画道具
- ◆ 3D Studio Max中的动画:元素和角色的运动
- ◆ 了解3D Studio Max 装配的情况
- ◆ 知道如何进行高级角色动画的制作



有了这个大学课程,你将在12周内实现这一目标。今天就报名参加,开始在行业中成长"

03 课程管理

这个视频游戏动画大学课程由行业内高素质的教学人员授课。他们作为视频游戏设计师和动画师工作了多年,所以他们知道该领域的专业人士应具备的技能和能力。通过这种方式,学生将获得专业的、最新的培训,使他/她能够涵盖该部门大公司所要求的任何概况。

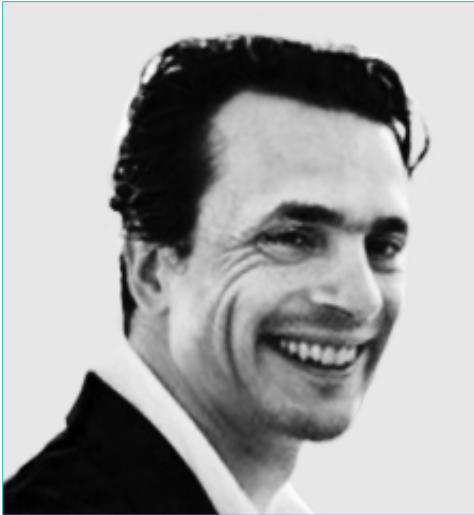




“

用这名教员的经验将最好的
电子游戏制作成动画”

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

本课程的内容是以未来毕业生的工作机会为基础设计的。因此，学生将获得他们在该部门取得成功所需的工具和能力。由于在线模式和内容的可用性，所有这些都可以在世界任何地方实现。这将使他们能够在该部门开始独立的职业生涯，以虚拟方式提供服务或自己创办一个制作所。





“这个大学课程旨在帮助你成为最好的自己。不要再考虑了，现在就去报名吧”

模块1.动画

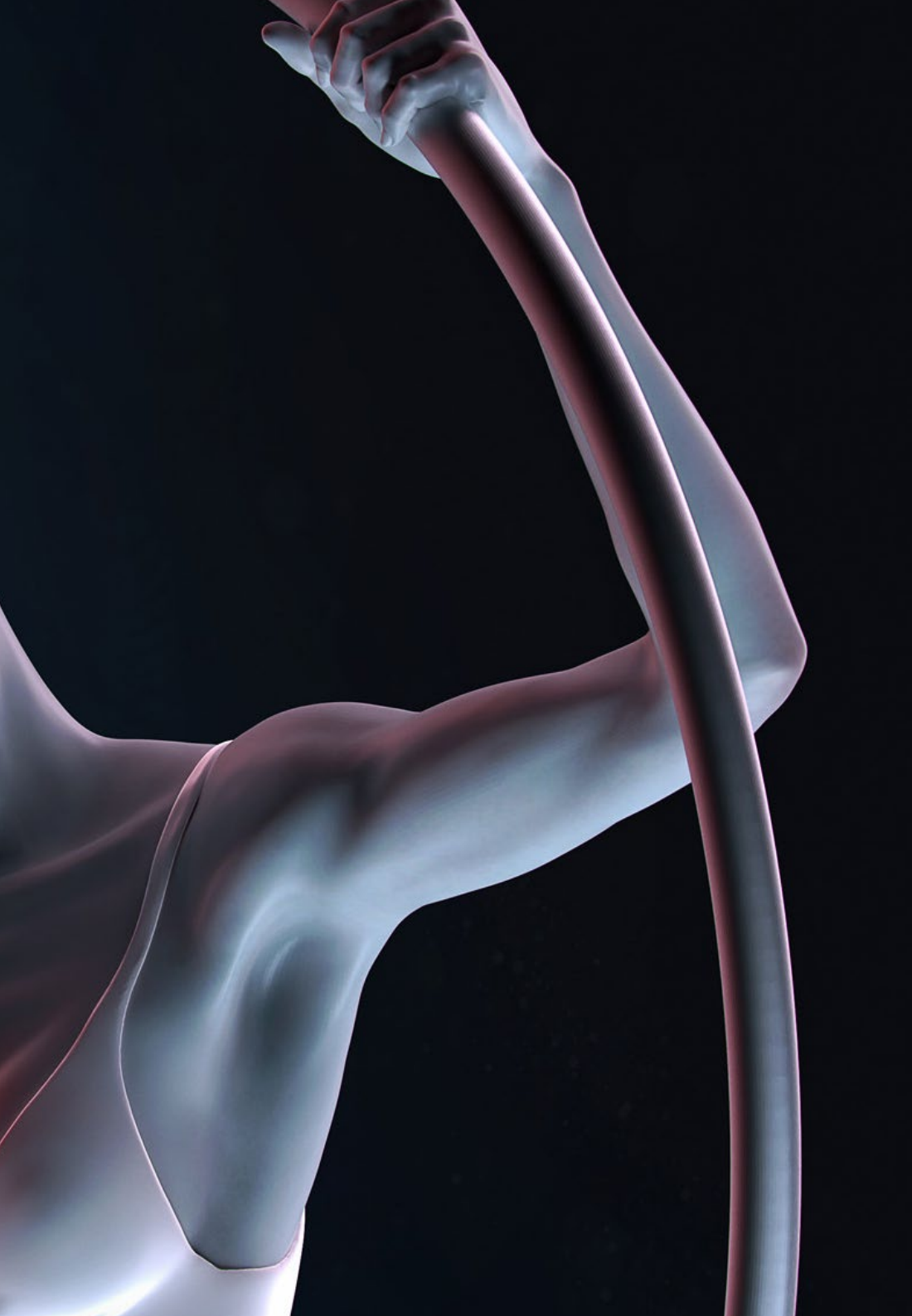
- 1.1. 动画
 - 1.1.1. 传统动画
 - 1.1.2. 2D动画
 - 1.1.3. 3D动画
- 1.2. 动画的12个原则I
 - 1.2.1. 拉伸和收缩
 - 1.2.2. 期待
 - 1.2.3. 阶段性
- 1.3. 动画的12个原则II
 - 1.3.1. 直接行动和姿势对姿势
 - 1.3.2. 连续和叠加的动作
 - 1.3.3. 加速和减速
- 1.4. 动画的12个原则III
 - 1.4.1. 蝴蝶结
 - 1.4.2. 次要行动
 - 1.4.3. Timing
- 1.5. 动画的12个原则IV
 - 1.5.1. 夸大其词
 - 1.5.2. 实体绘图
 - 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. 高阶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. 了解2D动画索具
 - 1.8.1. 2D钻机的介绍
 - 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. 眼球运动 I
 - 1.9.2. 物件运动 II
 - 1.9.3. 物件运动 III
- 1.10. 运动学
 - 1.10.1. 创建一个2D运动学:基本介绍
 - 1.10.2. 创建一个2D运动学:环境中的运动
 - 1.10.3. 创建一个2D运动学:导出



鉴定工作继续取得进展。在这个学位结束时成为创新的一部分"



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：**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。

再学习方法

TECH有效地将案例研究方法方法与基于循环的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:再学习。

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。



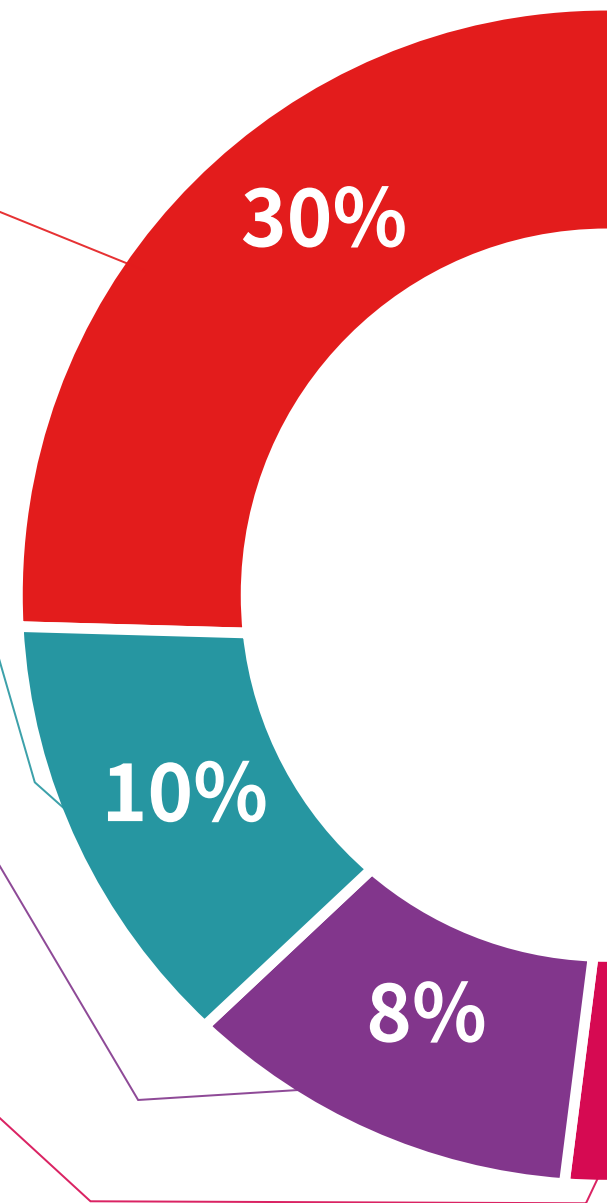
技能和能力的实践

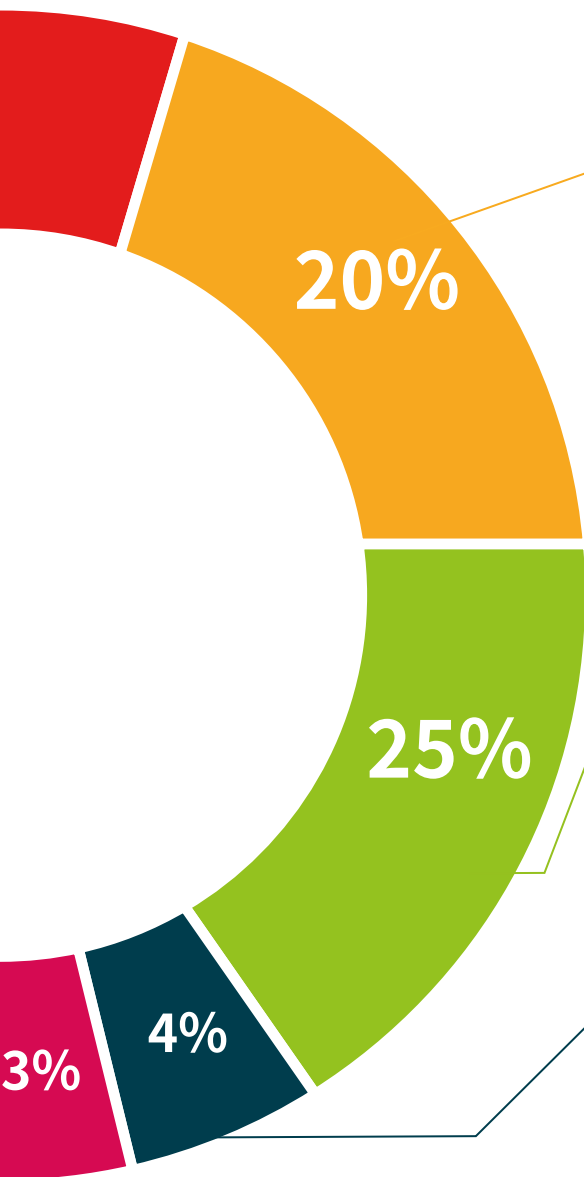
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



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。





“

成功地完成这个课程并获得大学学位, 而无需旅行或繁文缛节的麻烦”

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:**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 培 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

