

专科文凭

数字叙事项目的专业插图





tech 科学技术大学

专科文凭

数字叙事项目的专业插图

- » 模式:在线
- » 时长: 6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.techtitude.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-professional-illustration-digital-narrative-project

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

将消息适应特定视觉识别的能力使你能够以不同的方式讲述故事，吸引更多人的注意力并增加说服他们的机会。因此，对掌握主要插画技术和工具的专业人士的需求日益增加。为了让毕业生适应这一需求，TECH 决定推出多学科和动态学位，为他们提供最详尽和最严谨的知识，使他们能够实施最新的动画和在他们的实践中设计策略。所有这一切都以舒适且易于访问的 100% 在线格式提供，其中包括 600 小时的最佳理论、实践和附加内容。



“

这是一个完美的计划,可以完善你作为插画师的专业档案,并为你的简历提供差异化优势,让你在任何人员选拔项目中脱颖而出”

数字叙事的发展带来了沟通的可能性,使得创建更有效和更专业的创意策略成为可能,并具有潜在的说服力,能够更有效地接触更广泛的目标受众。此外,多年来,新的、越来越具体和完整的工具已经得到实施,这不仅使该领域的专业人员的工作变得更加容易,而且还使他们能够开发更多适应当前市场需求的技术项目。

基于此,TECH在这所大学数字叙事项目专业插图专家中整理了该领域最完整、最严谨的信息,以便毕业生可以100%在线专攻该领域。这是一个多学科和动态的项目,深入研究应用于数字艺术的插图关键和作为表达手段的漫画创作,还关注动画的来龙去脉及其未来范式。最后,它将向学生介绍概念艺术并将让你全面了解将想法转化为图像的主要创意工具和策略。

为此,它将提供600小时的理论和实践材料,并添加了额外的高质量内容:详细的视频、图像、动态摘要、自我认识练习、研究文章和补充读物。因此,你将能够以个性化的方式深入研究议程的不同方面,参加适合毕业生不同程度需求的培训。

这个**数字叙事项目的专业插图专科文凭**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

“

得益于其舒适的100%在线格式,你将能够随时随地完善数字故事项目管理方面的创意技能,不受时间限制”

“

这是深入研究概念艺术的细节并发展数字领域专业雕塑技术专业知识的完美计划”

该项目的教职员团队包括该行业的专业人士，他们通过自己的工作经验提供培训，并得到了权威社团和著名大学的专家的认可。

其多媒体内容采用最新的教育技术制作，将为专业人士提供情景化和环境化的学习体验，即通过模拟环境提供沉浸式、按计划的培训，以应对真实情境。

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。

你将使用专门从事动画领域的创意专业环境中最先进的工具进行工作。

你想获得数字渠道插图和符号学专家的技能吗？选择这个程序并开始工作。



02 目标

鉴于当前劳动力市场对精通数字叙事项目插画的创意领域专业人士的需求, TECH 开发了这位专科文凭, 以便让毕业生更接近信息, 使他们能够精通这一领域区..为此, 它将提供最严谨、最新的内容, 以及最好、最有效的学术工具, 帮助你在 6 个月内超越自己的目标。



“

通过这个专科文凭,你将掌握最有效的概念艺术策略,将视觉捕捉技术和复杂创意的能力融入到你的专业档案中”

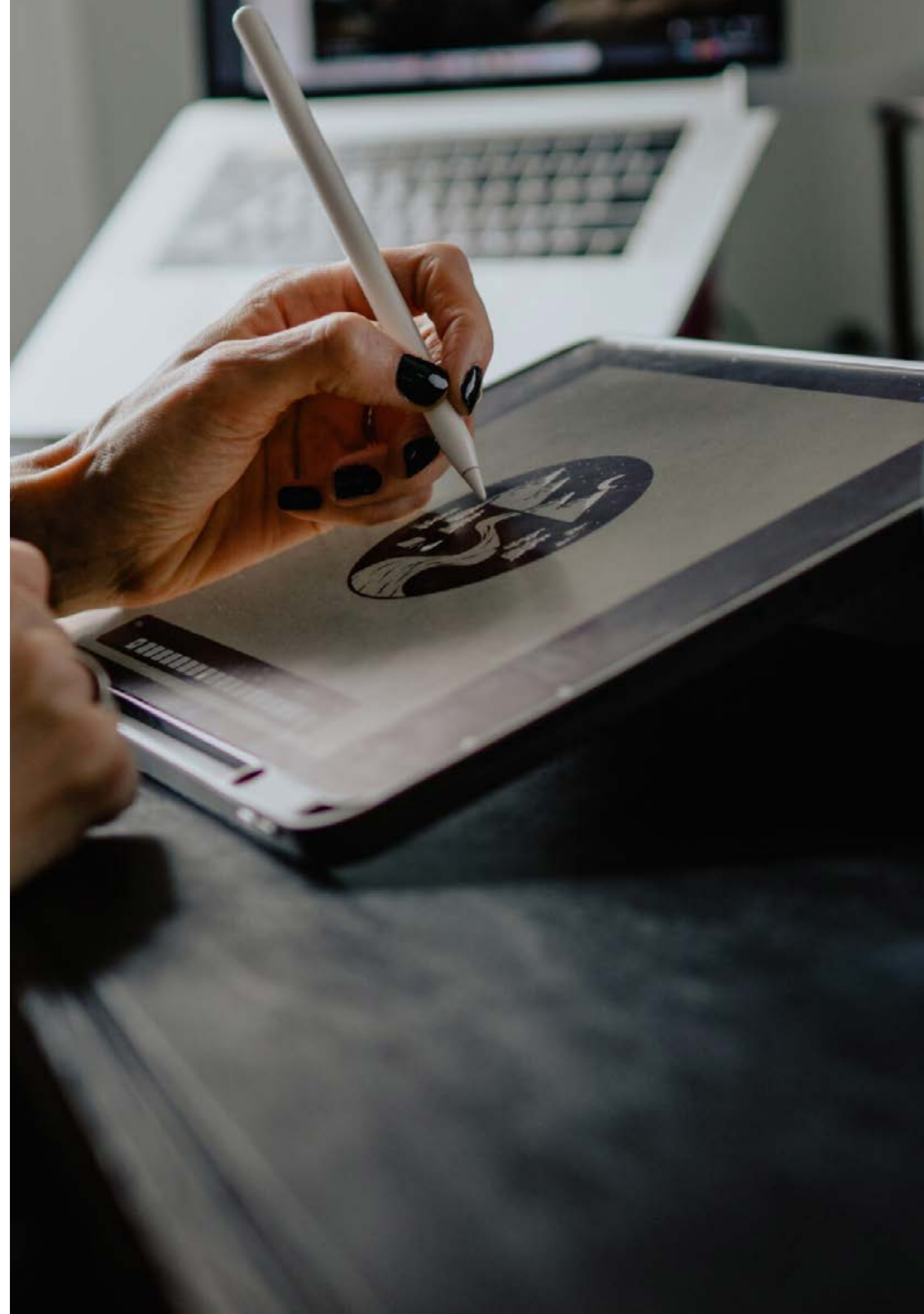


总体目标

- ◆ 发展数字设计当前趋势的专业知识
- ◆ 详细了解开发数字叙事项目的最实用、最有效的工具
- ◆ 使毕业生的专业概况适应当前市场的劳动力需求



你想完善以漫画为重点的专业插画技能吗?报名此计划,成为拥有 TECH 的超级漫画家”





具体目标

模块 1. 应用于插图的数字叙事

- ◆ 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

模块 2. 专注于漫画的专业插画

- ◆ 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

模块 3. 插图和动画

- ◆ 通过数字插图应用动画资源
- ◆ 学习最先进的工具, 以更高的效率在动画专业领域进行专业工作
- ◆ 研究在各个动画工作室中树立典范的成功视觉参考
- ◆ 说明一个广告活动, 以后将根据一系列原则制作成动画
- ◆ 区分在二维动画或三维动画中工作时的技术考虑

模块 4. 概念艺术

- ◆ 介绍概念艺术作为专业设计师和插画师创作领域的一种艺术模式
- ◆ 在数字领域应用专业雕塑技术
- ◆ 学习不同元素的三维纹理和着色的建模方法
- ◆ 评估可用来为角色或漫画建模的数字工具, 并结合之前研究的视觉要求
- ◆ 模拟一个真实的3D项目, 介绍电影语言的概念和艺术指导要求

03

结构和内容

目前市场上存在的学术资格竞争非常广泛, 这些资格允许专业人士专注于数字叙事领域。然而, 没有任何计划可以与 TECH 提供的服务相媲美。之所以如此, 是因为这所大学的所有培训不仅包括最好的理论教学大纲, 而且还提出了毕业生可以提高技能的实际案例。它还选择了各种高质量的附加材料, 使他们能够以个性化的方式深入研究对其专业表现最重要的概念。



“

由于 TECH 在其学位中使用的教学方法, 你将参加自然和渐进的学习, 而无需投入额外的时间来记忆”

模块 1. 应用于插图的数字叙事

- 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. 利用讲故事
 - 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

模块 3. 插图和动画

- 3.1. 动画作为说明支持
 - 3.1.1. 绘制动画
 - 3.1.2. 第一草图
 - 3.1.3. 方法和最终艺术
 - 3.1.4. 插图与运动
- 3.2. 动画的复杂性
 - 3.2.1. 动画领域的技术
 - 3.2.2. 动画元素的关键
 - 3.2.3. 新方法和新技术
- 3.3. 动画成功的典范
 - 3.3.1. 对成功的认可
 - 3.3.2. 最好的动画工作室
 - 3.3.3. 视觉趋势
 - 3.3.4. 短片和故事片
- 3.4. 目前的动画技术
 - 3.4.1. 动画插图需要什么?
 - 3.4.2. 可用于制作动画的软件
 - 3.4.3. 让角色和场景栩栩如生

- 3.5. 动画故事的概念化
 - 3.5.1. 图形概念
 - 3.5.2. 脚本和故事板
 - 3.5.3. 表格的建模
 - 3.5.4. 技术开发
- 3.6. 应用于广告活动的插图
 - 3.6.1. 广告插画
 - 3.6.2. 参考文献
 - 3.6.3. 你想表达什么?
 - 3.6.4. 将想法转移到数字支持
- 3.7. 图形合成
 - 3.7.1. 少即是多
 - 3.7.2. 巧妙地说明
 - 3.7.3. 插图中的几何
- 3.8. 设计 2D 动画故事
 - 3.8.1. 二维图
 - 3.8.2. 二维动画中的技术考虑
 - 3.8.3. 以二维方式讲故事
 - 3.8.4. 二维场景
- 3.9. 设计 3D 动画故事
 - 3.9.1. 3D 插图
 - 3.9.2. 3D 动画中的技术考虑
 - 3.9.3. 体积和造型
 - 3.9.4. 3D 动画中的透视
- 3.10. 用 2D 模拟 3D 的艺术
 - 3.10.1. 动画中的视觉感知
 - 3.10.2. 动画中的纹理
 - 3.10.3. 光和体积
 - 3.10.4. 视觉参考

模块 4. 概念艺术

- 4.1. 什么是概念艺术?
 - 4.1.1. 概念的定义和使用
 - 4.1.2. 概念艺术的应用到新媒体
 - 4.1.3. 概念艺术的数字开发
- 4.2. 色彩和数字构成
 - 4.2.1. 数字绘画
 - 4.2.2. 颜色库和调色板
 - 4.2.3. 数字上色
 - 4.2.4. 应用纹理
- 4.3. 纹理的应用
 - 4.3.1. 传统的雕塑技术
 - 4.3.2. 将插图带入雕塑
 - 4.3.3. 雕塑造型技术
 - 4.3.4. 纹理和体积
- 4.4. 雕塑项目
 - 4.4.1. 绘画和三维纹理
 - 4.4.2. 三维设计中的绘画
 - 4.4.3. 三维的自然和人工纹理
- 4.5. 案例研究: 视频游戏中的现实主义
 - 4.5.1. 角色建模和漫画
 - 4.5.2. 三维角色的定义
 - 4.5.3. 拟使用的软件
 - 4.5.4. 技术支持
- 4.6. 使用的工具
 - 4.6.1. 对象和情景的定义
 - 4.6.2. 插图的情景
 - 4.6.3. 等距投影法中的风景设计
 - 4.6.4. 补充性的物体



- 4.7. 环境的装饰
 - 4.7.1. 电影语言
 - 4.7.2. 动画电影
 - 4.7.3. 运动图像
 - 4.7.4. 实际图像对比电脑动画
- 4.8. 修饰和美学修饰
 - 4.8.1. 三维设计中的常见错误
 - 4.8.2. 提供更大程度的真实性
 - 4.8.3. 技术规格
- 4.9. 3D 项目的模拟
 - 4.9.1. 体积式设计
 - 4.9.2. 空间和运动
 - 4.9.3. 元素的视觉美学
 - 4.9.4. 最后的修饰
- 4.10. 项目的艺术指导
 - 4.10.1. 艺术指导的职能
 - 4.10.2. 对产品的分析
 - 4.10.3. 技术
 - 4.10.4. 项目评估



“ 插画的未来在于数字领域。你是否正在赶上进步的潮流？”

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

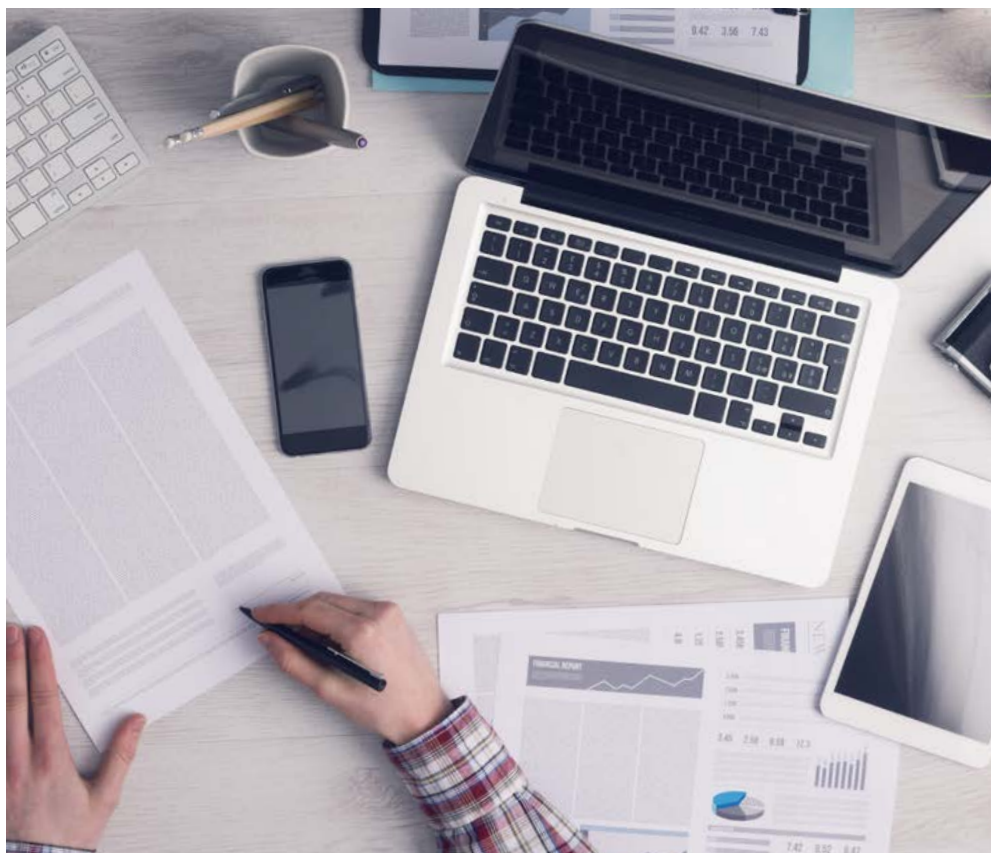
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

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。



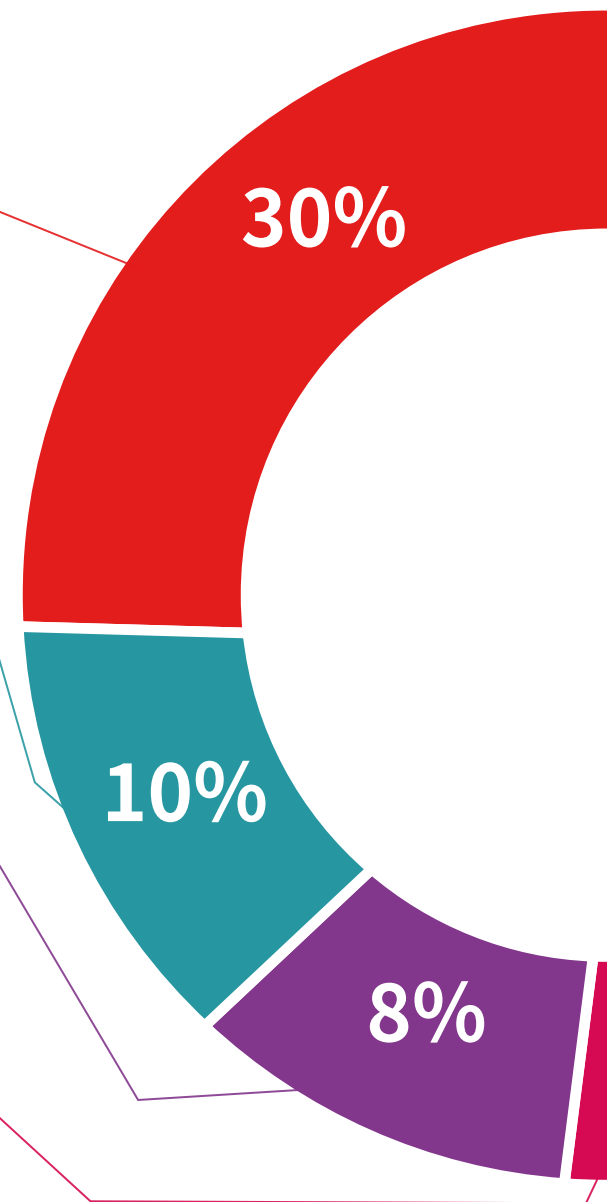
技能和能力的实践

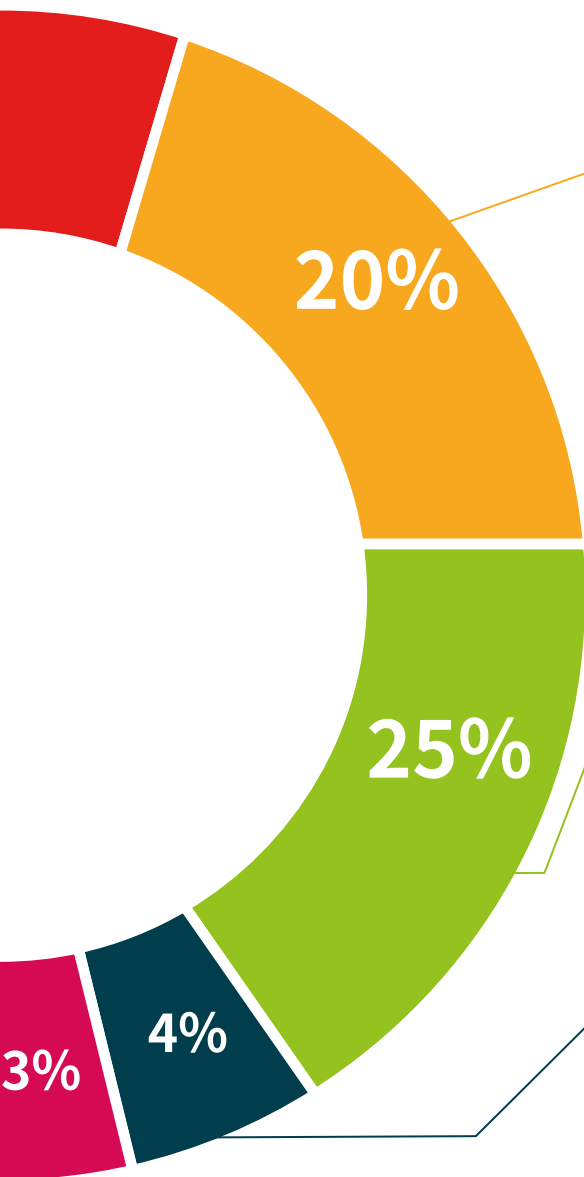
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

数字叙事项目的专业插图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。





“

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”

这个数字叙事项目的专业插图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: 数字叙事项目的专业插图专科文凭

模式: 在线

时长: 6个月



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

专科文凭
数字叙事项目的专业插图

- » 模式:在线
- » 时长:6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

数字叙事项目的专业插图