

大学课程

电子游戏中的二维动画





tech 科学技术大学

大学课程 电子游戏中的二维动画

- » 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/videogames/postgraduate-certificate/2d-animation-video-games

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

16

05

学历

24

01 介绍

电子游戏中的二维动画是开发不同类型电子游戏时广泛使用的一种资源。掌握这种技术并不容易，制作出吸引人的、流畅的二维动画，并能在所设计的电子游戏中正确运行，也并非易事。如果不能很好地使用这种动画，《超级马里奥兄弟》等游戏就不会成功。因此，要想为未来成功的电子游戏做出贡献，就必须掌握这方面的特殊技能。为此，本专业为学生提供了专业内容，使他们成为这类动画的真正专家。





“

你们喜欢《超级马里奥兄弟》，有了这个大学课程，你们就能制作出同样水平的 2D 电子游戏”

当今的电子游戏产业非常多样化,包括许多不同类型的产品。有些大制作注定会成为畅销。还有一些游戏力图成为多人游戏环境中的参考游戏,这些游戏喜欢在网络渠道上播放。也有一些独立项目,力求与众不同,在玩家的小圈子里开辟出一片天地。事实上,这是一个巨大的产业,在这个产业中,有各种创新的空间。

虽然 2D 有时与老式或不成熟的游戏联系在一起,但实际上它是当前视频游戏开发的基本工具。每个月都有数以千计的完全或部分采用 2D 技术制作的电子游戏出版,并取得了巨大成功。

因此,电子游戏中的二维动画大学课程为学生提供了有效开展此类动画制作的所有必要知识,使他们能够成为该行业的高素质专业人员。因此,本专业的学生可以凭借新掌握的技能获得大量的工作机会。

这个**电子游戏中的二维动画大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由二维设计和动画专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 该书的内容图文并茂、示意性强、实用性强,为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 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



制作成功的二维动画,
成为公司的领军人物"

“ 视频游戏中的二维动画是视频
游戏行业中的一项基本技术:专
业化并获得最佳职位”

行业内的大公司都在寻找二维动画
专家:你可能就是其中之一。

有了这个大学课程,你
将走得更远。

该方案的教学,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次培训中,还有来自领先公司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。



02 目标

电子游戏中的二维动画大学课程的主要目标是向学生传授此类动画技术的最佳知识,使他们能够在电子游戏项目中有效地运用这些知识。为此,TECH 确保该文凭提供高水平的教学过程,保证学生成为该领域最优秀的专业人才。





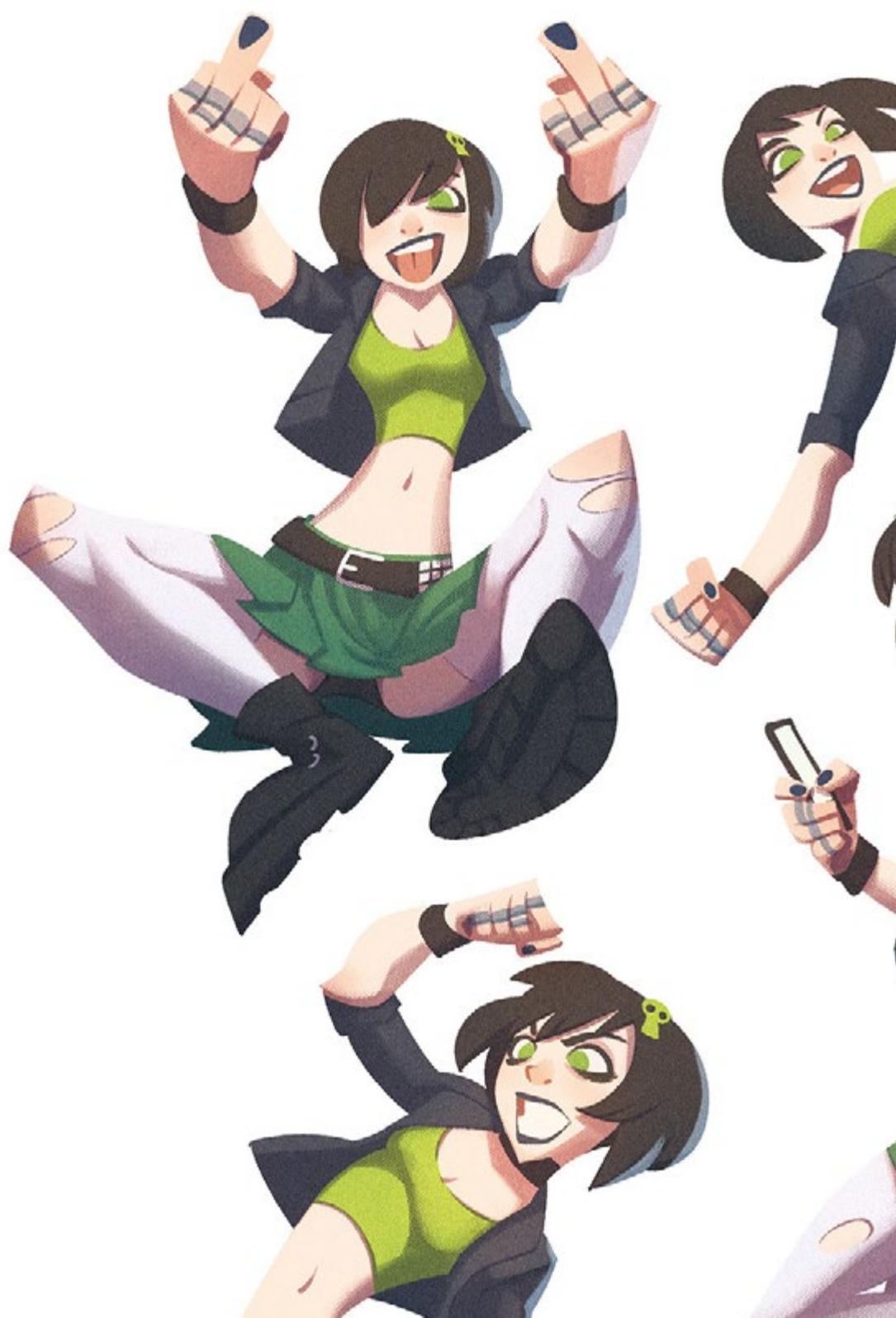
“

你热爱电子游戏中的二维动画,通过本大学课程,你将能够从事高水平的电子游戏工作”



总体目标

- ◆ 研究绘画的透视法以及人物和动物形象的不同组合方法
- ◆ 分析光线、色彩、纹理和运动如何影响图形作品的质量
- ◆ 学习如何以正确的方式构成逼真且具有视觉吸引力的环境
- ◆ 探索不同的数字图形资源以及最常用的数字媒体
- ◆ 深化电子游戏角色和场景的构思
- ◆ 了解构成动态图形的元素





具体目标

- ◆ 在电子游戏中应用二维动画的开发手段
- ◆ 了解动画艺术表现的比例原则, 从而理解动画是一种提供主题自由的媒介
- ◆ 优化资源的使用, 实现新的预期目标

“

不要再等待了: 这个学位将为你打开电子游戏行业的大门”

03

结构和内容

电子游戏中的二维动画大学课程的内容是由该领域的权威专家设计的,他们熟悉电子游戏行业的现状和运作。这样,本专业的学生就能将所学知识直接应用到专业环境中,从而成为该行业最优秀企业所青睐的专业人才。因此,通过这些内容的学习,学生将成为所在环境中最优秀的二维动画师。





“成为电子游戏二维动画专家的最佳内容”

模块1.2D动画

- 1.1. 什么是动画?
 - 1.1.1. 动画的历史
 - 1.1.2. 动画的先驱者
 - 1.1.3. 二维和三维动画
 - 1.1.4. 有必要知道如何绘画吗?
- 1.2. 动画师和他在制作中的作用
 - 1.2.1. 该部门的职位。初级、中级、高级
 - 1.2.2. 首席动画师、监督和导演
 - 1.2.3. 生产中的监督步骤
 - 1.2.4. 质量标准
- 1.3. 物理规律
 - 1.3.1. 推力
 - 1.3.2. 摩擦力
 - 1.3.3. 重力
 - 1.3.4. 惯性
- 1.4. 动画工具
 - 1.4.1. 时间轴
 - 1.4.2. 涂料表
 - 1.4.3. 曲线编辑
 - 1.4.4. rigs的使用
- 1.5. 动画制作方法
 - 1.5.1. 图表编辑器:曲线和曲线类型
 - 1.5.2. 时间和间隔
 - 1.5.3. 逾期
 - 1.5.4. 阶梯式和花键式
 - 1.5.5. 父母和制约因素
 - 1.5.6. 图表和夹层
 - 1.5.7. 极端的姿势和破绽





- 1.6. 动画的12个原则
 - 1.6.1. 时间
 - 1.6.2. 壁球和拉伸
 - 1.6.3. SlowIn 和 SlowOut
 - 1.6.4. 预期
 - 1.6.5. 重叠
 - 1.6.6. 蝴蝶结
 - 1.6.7. 姿势到姿势, 直线前进
 - 1.6.8. 姿势
 - 1.6.9. 次要行动
 - 1.6.10. 阶段性
 - 1.6.11. 夸大其词
 - 1.6.12. 上诉
- 1.7. 解剖学知识和工作原理
 - 1.7.1. 人体解剖学
 - 1.7.2. 动物解剖学
 - 1.7.3. 卡通人物解剖学
 - 1.7.4. 破坏规则
- 1.8. 姿势和剪影
 - 1.8.1. 位置的重要性
 - 1.8.2. 摆姿势的重要性
 - 1.8.3. 轮廓的重要性
 - 1.8.4. 最终结果构成分析
- 1.9. 锻炼身体: 球
 - 1.9.1. 表格
 - 1.9.2. 时间
 - 1.9.3. 株距
 - 1.9.4. 重量
- 1.10. 锻炼: 基本周期和身体动力学
 - 1.10.1. 步态周期
 - 1.10.2. 人格步态周期
 - 1.10.3. 运行周期
 - 1.10.4. 跑酷运动
 - 1.10.5. 哑剧

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”

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。

再学习方法

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：再学习。

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。



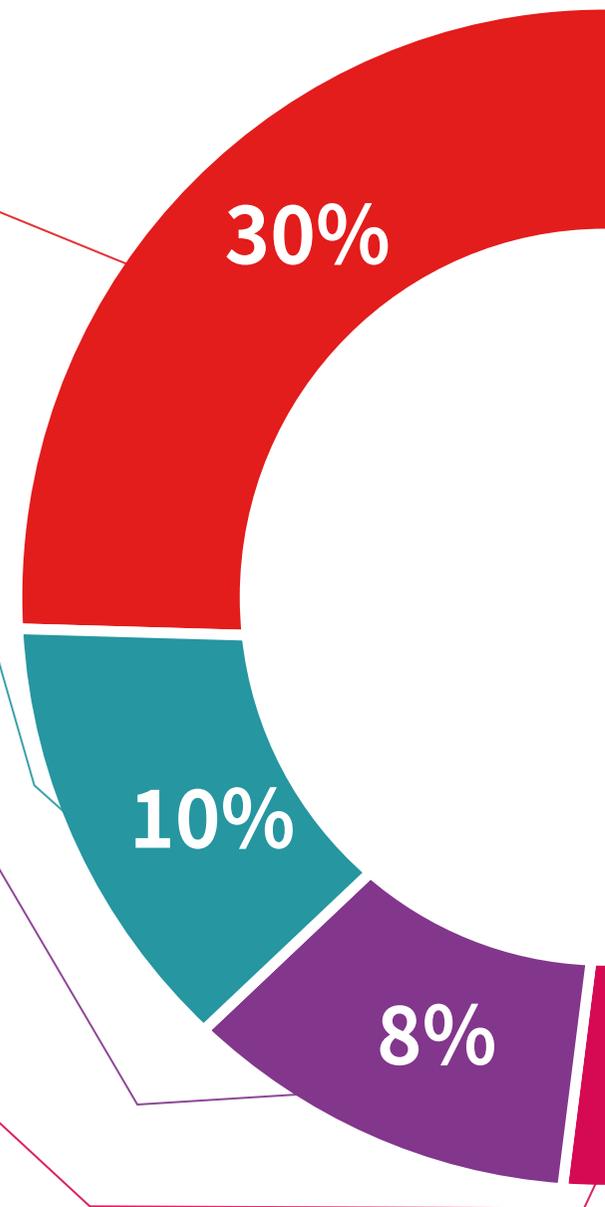
技能和能力的实践

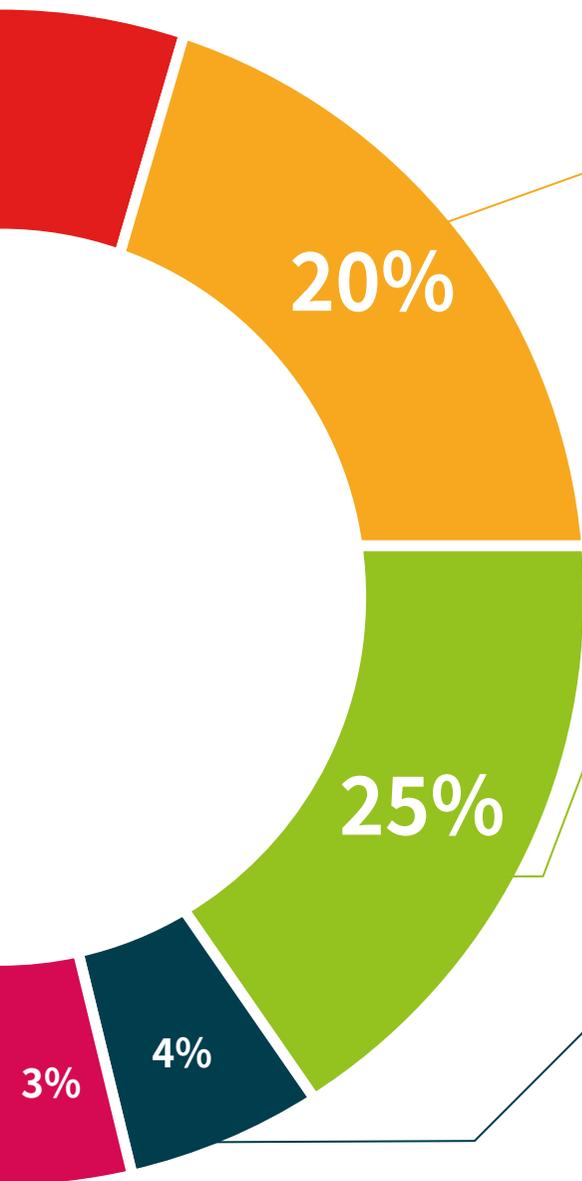
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



05 学历

电子游戏中的二维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。



“

成功地完成这一项目,并获得你的文凭,免去出门或办理文件的麻烦”

这个**电子游戏中的二维动画大学课程**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:**电子游戏中的二维动画大学课程**

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 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
电子游戏中的二维动画

- » 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

电子游戏中的二维动画



tech 科学技术大学