

大学课程

传统动画项目制作人





tech 科学技术大学

大学课程 传统动画项目制作人

- » 模式:在线
- » 时长: 6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/videogames-design/postgraduate-certificate/traditional-animation-project-producer

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

尽管技术的发展对动画世界产生了令人难以置信的影响,但事实上,如今人们仍在使用经典的技术和工具,这些技术和工具在保留传统精神的同时也适应了数字技术发展所带来的新特点。因此,对于从事这一行业的专业人员来说,有必要详细了解这些机制的使用,特别是它们在创作过程中每一步的规格。通过学习本课程,您将能够掌握所有这些知识,本课程是 100% 在线课程,专为希望在实践中运用传统技术的该行业专业人士而设计。



“

TECH 为您提供了这个非常完整的课程，
以便您可以详细了解传统动画的规格”

随着数字仪器融入其技术以及新技术的发展,动画以及所有创意任务都经历了巨大的发展,这使得创建最高质量的精彩项目变得越来越容易。在这个领域,有些专业人士继续使用传统工具,当然,这些工具适应了当今的创新,例如图形输入板或光桌。

因此,TECH认为有必要开发传统动画项目制作人大学课程,该学位从头开始解决连续创作过程的各个阶段及其来龙去脉,传统项目的目标及其在动画中故事片,短片和连续剧类型的应用。

这是一个100%在线学位,包含学术市场上最具创新性和质量的教学大纲,根据该行业的当前时事编写并按照享有盛誉的有效Relearning方法的指导原则开发。此外,教学团队还选择了不同格式的额外材料,以便毕业生可以更深入地研究教学大纲中他们认为与其专业表现最相关的那些方面。所有这些内容将从第一天起提供,并且可以下载到任何具有互联网连接的设备,以便专业人士可以根据自己的空闲时间以及个人和工作日历调整这种学术体验。

这个**传统动画项目制作人大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- 由电子游戏编程和开发方面的专家介绍案例研究的发展。课程的图文内容,示意图和突出的实用性内容提供了关于那些对专业实践至关重要的学科的理论 and 实践信息
- 可以进行自我评估的实践以促进学习
- 特别强调创新的方法论
- 理论知识,专家预论,争议主题讨论论坛和个人反思工作
- 可以通过任何连接互联网的固定或便携设备访问课程内容

“

该学位将传统动画项目的规范与 100% 在线学术体验的创新和舒适结合在一个课程中”

“

你将能够详细了解每个专业人士在传统创意项目的开发阶段所扮演的角色, 获得专业知识来指导它”

该课程的教学人员, 包括来自这个行业的专业人士, 他们将自己的工作经验带到培训中以及来自领先公司和著名大学的公认专家。

通过采用最新的教育技术制作的多媒体内容, 专业人士将能够进行情境化学习即通过模拟环境进行沉浸式培训以应对真实情况。

这门课程的设计集中于基于问题的学习, 通过这种方式专业人士需要在整个学年中解决所遇到的各种实践问题。为此, 你将得到由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。

您可以全天 24 小时访问虚拟课堂, 因此您可以随时进入, 不受时间限制。

您将深入研究传统动画项目的目标以及克服这些目标并完全保证成功的关键。



02 目标

TECH设计所有学位的目的是为毕业生的职业进步提供指导。因此,在本大学课程中,您将找到通过最先进和创新的教学工具掌握传统动画项目制作的关键。因此,您将能够获得的知识不仅可以帮助您提高该领域的专业程度,而且可以在短短150小时内对您的专业技能产生指数级的影响。





“

您将努力掌握成功且富有成效的
传统动画项目所需的软件和硬件”

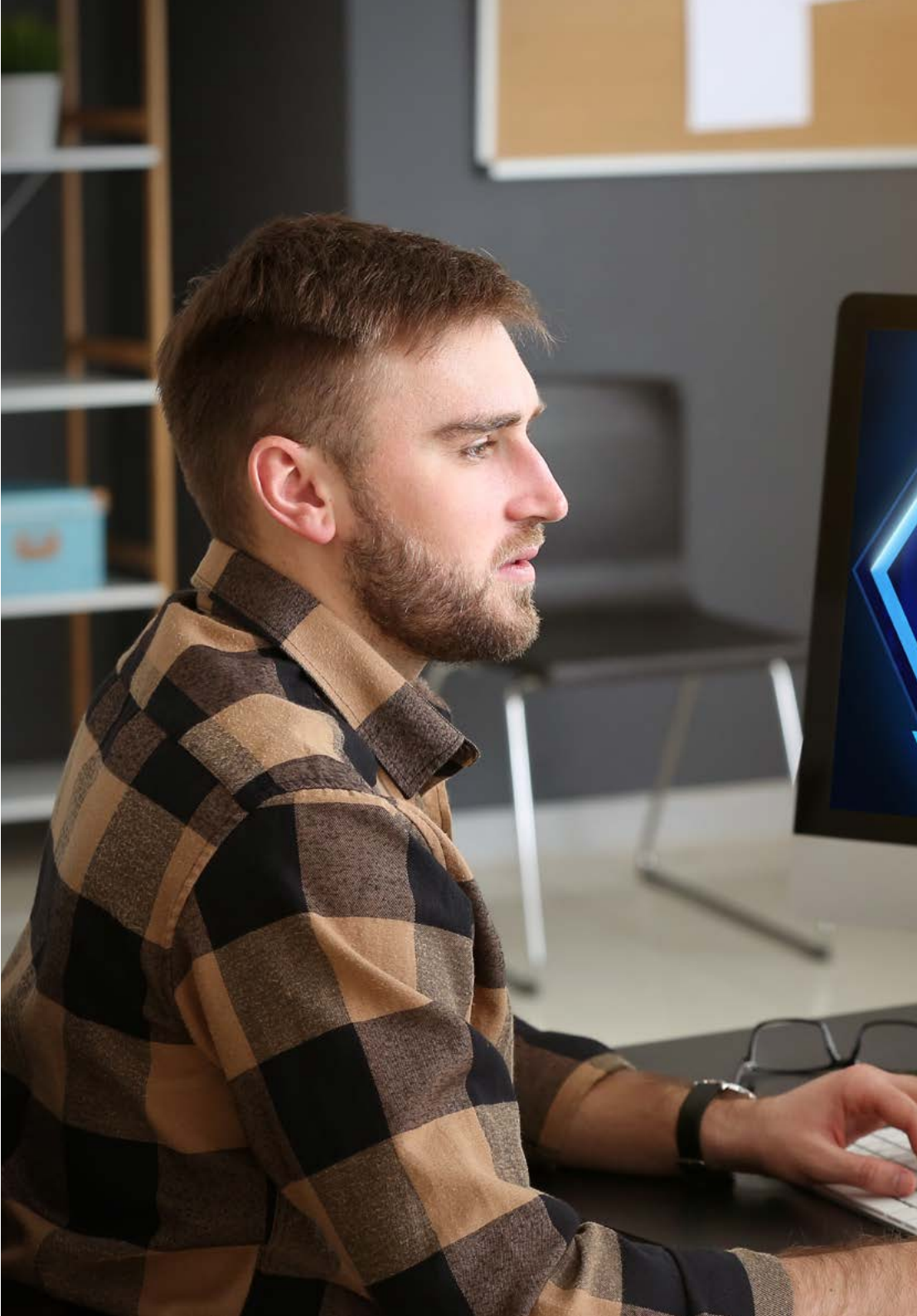


总体目标

- 为毕业生提供必要的学术工具, 使他们能够获得有关产品在传统动画项目中的作用的广泛而专业的知识
- 产生对不同视听格式和流派感兴趣, 在这些格式和流派中可以扩展制作技术和策略



在虚拟课堂中, 您将找到真实情况的模拟, 以便您可以将您的技能付诸实践并制定有效且高效的生产策略”





具体目标

- 根据所使用的风格和艺术设备以及最终作品的持续时间, 深入了解传统的动画制作中涉及的每个角色
- 根据项目区分这些制作中将进行的阶段及其持续时间
- 根据工人计算每次工作的货币成本
- 计算必要的设备和软件的成本



03

课程管理

这所大学投入了大量精力为其每个学位寻找最好的教学团队。这就是为什么进入该大学课程的毕业生会发现其中有精通制作和动画的教师。这是一群专业人士，其特点不仅在于课程的广度，还在于他们的人文素质，这将在学位课程和毕业生从第一天起就能够访问的个性化教程中得到体现。





“

教学团队将在整个课程过程中陪伴您
并指导您, 以便您能够充分利用它”

管理人员



Quiñones Angulo, Marcial 先生

- ◆ 导演兼制片人
- ◆ 141 星球创始合伙人
- ◆ 音乐视频导演兼制片人
- ◆ 故事片制片人
- ◆ 毕业于哈维里亚纳教皇大学电子工程专业

教师

Herrero Larrumbide, Aitor 先生

- ◆ AupaStudio首席执行官兼故事板主管
- ◆ 修改魔法美人鱼系列中的剧本
- ◆ 动画短片导演
- ◆ 电视连续剧Cry Babies多集的音乐家和编剧
- ◆ 电视剧Meme和波波先生的制作设计师和编剧



04

结构和内容

该大学课程是根据这所大学的 100%在线模式设计和调整的。提供的课程质量等于或高于毕业生亲自获得的课程,但取代了仅限于特定时间的漫长而乏味的课程,通过基于个性化的学术安排轻松访问它。此外,该课程的另一个特点是,所有内容包括附加材料从第一天起就可用,并且可以下载到任何具有互联网连接的设备。



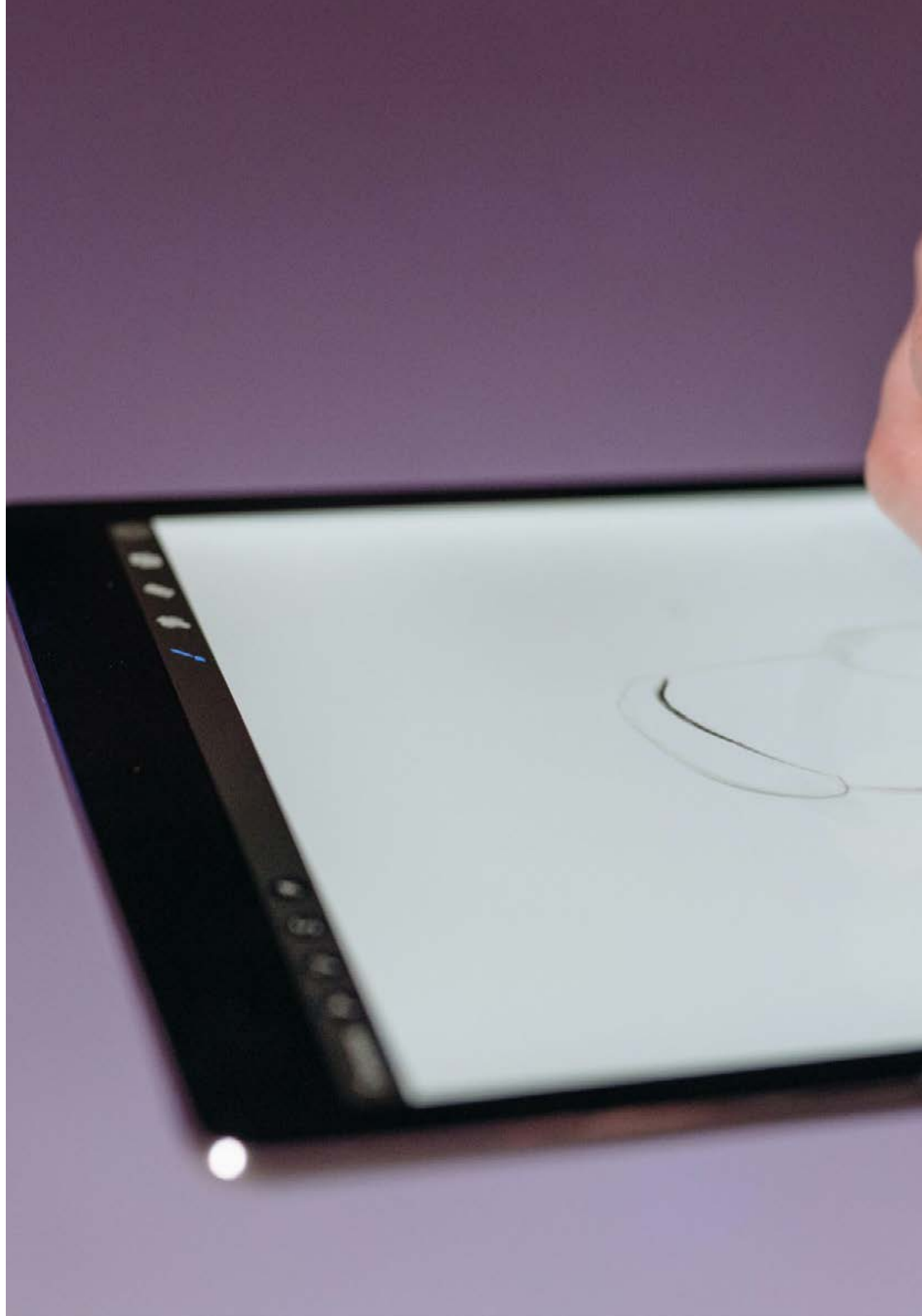


“

您将能够详细了解该系列中传统动画的规格, 以及管理人员和资源时需要考虑的方面”

模块 1. 传统动画项目制作人

- 1.1. 传统动画项目的目标
 - 1.1.1. Start
 - 1.1.2. 进入项目
 - 1.1.3. 实现目标
- 1.2. 项目阶段
 - 1.2.1. 区别
 - 1.2.2. 阶段
 - 1.2.3. 时间
- 1.3. 开发阶段
 - 1.3.1. 部门
 - 1.3.2. 角色
 - 1.3.3. 工作
- 1.4. 预生产阶段
 - 1.4.1. 部门
 - 1.4.2. 角色
 - 1.4.3. 工作
- 1.5. 生产阶段
 - 1.5.1. 部门
 - 1.5.2. 角色
 - 1.5.3. 工作
- 1.6. 后期制作阶段
 - 1.6.1. 部门
 - 1.6.2. 角色
 - 1.6.3. 工作



- 1.7. 必要的设备
 - 1.7.1. 软件
 - 1.7.2. 硬件
 - 1.7.3. 其他
- 1.8. 故事片
 - 1.8.1. 时代
 - 1.8.2. 人事管理
 - 1.8.3. 资源管理
- 1.9. 短片
 - 1.9.1. 时代
 - 1.9.2. 人事管理
 - 1.9.3. 资源管理
- 1.10. 系列
 - 1.10.1. 时代
 - 1.10.2. 人事管理
 - 1.10.3. 资源管理

“

在这所大学的认可下,在短短6周内重塑自己并成为传统动画专业产品的独特机会”

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

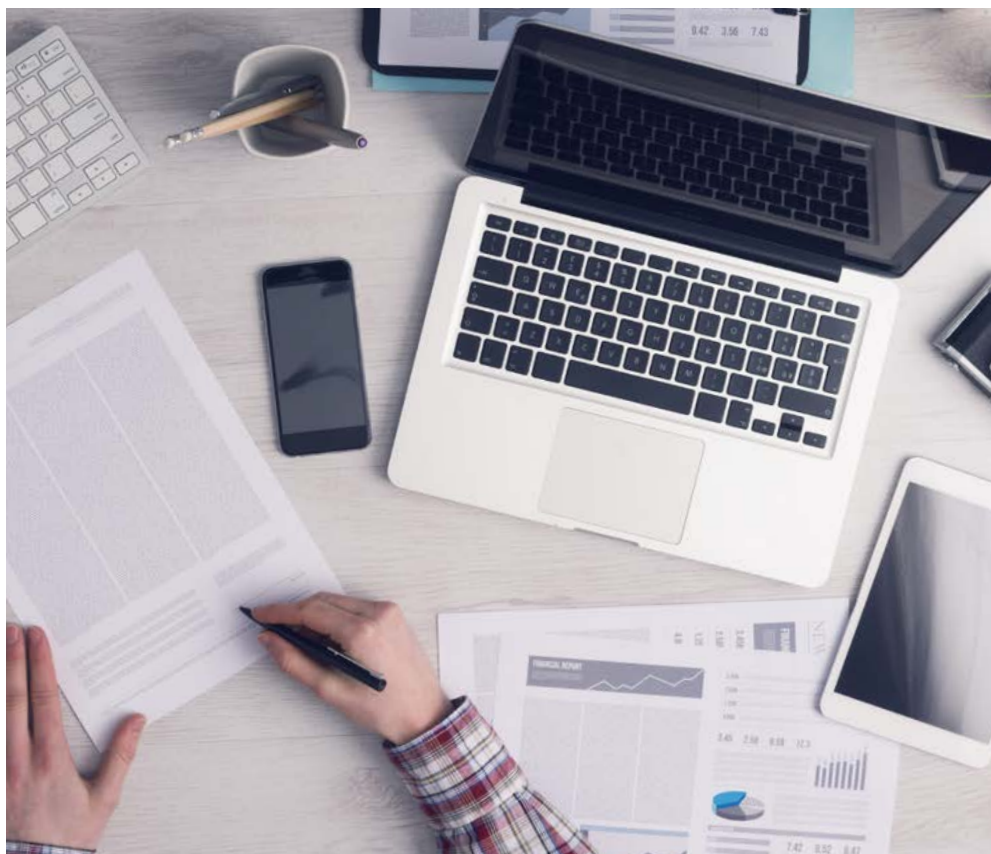
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

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。

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。



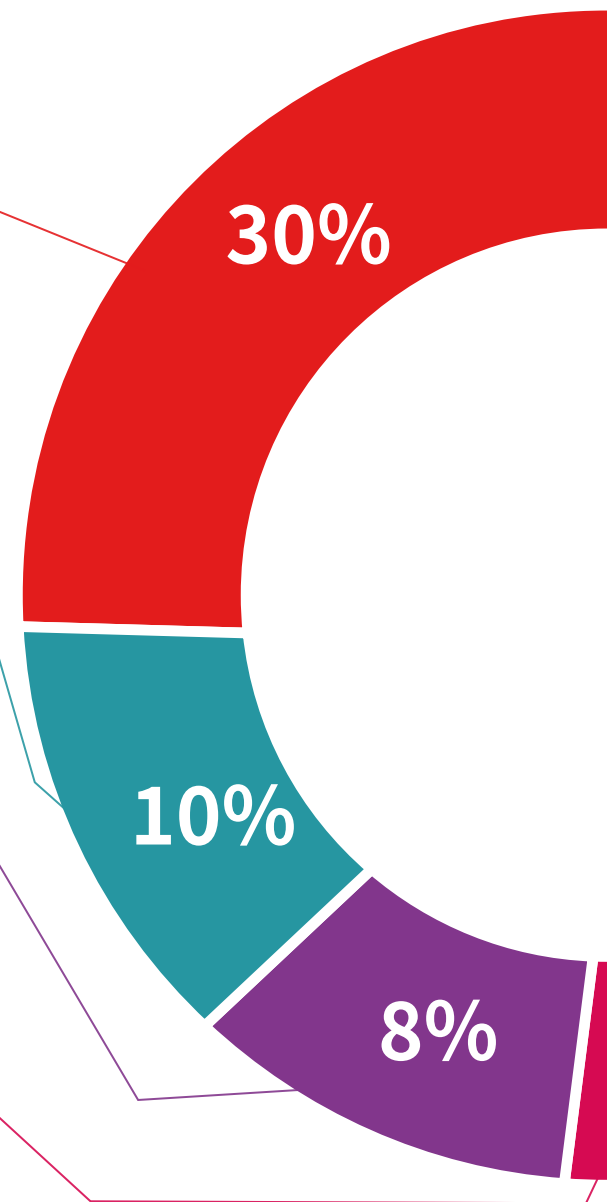
技能和能力的实践

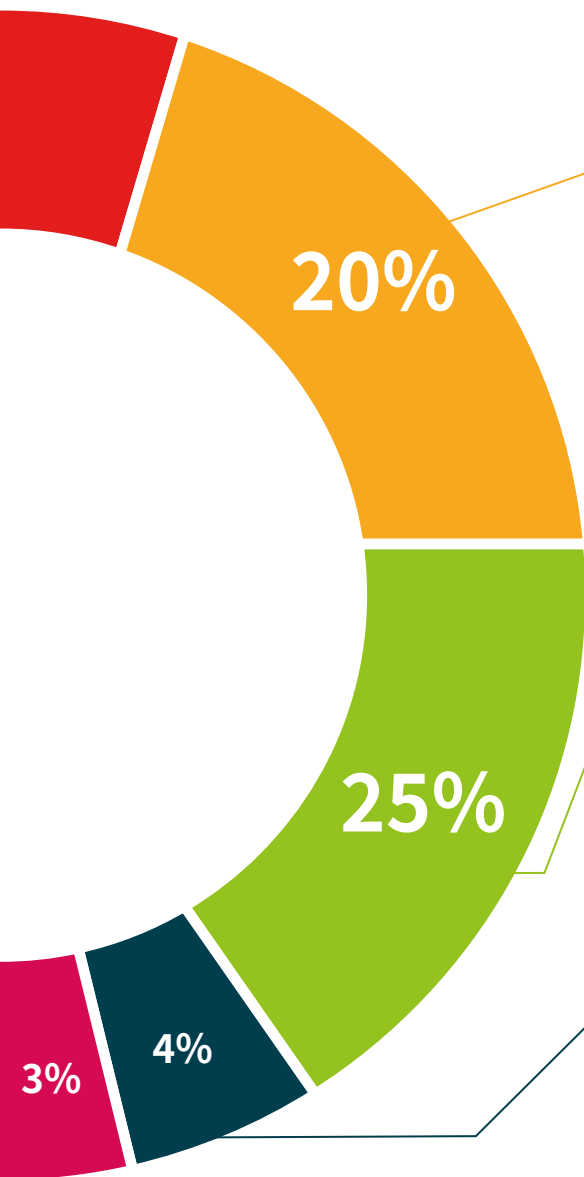
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

传统动画项目制作人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。



“

顺利完成该课程后你将获得大学学位证书无需出门或办理其他手续”

这个**传统动画项目制作人大学课程**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:**传统动画项目制作人大学课程**

模式:**在线**

时长:**6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 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
传统动画项目制作人

- » 模式:在线
- » 时长: 6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

传统动画项目制作人

