

# 专科文凭 传统动画制作



**tech** 科学技术大学

## 专科文凭 传统动画制作

- » 模式:在线
- » 时长: 3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.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-traditional-animation-production](http://www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-traditional-animation-production)

# 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

---

22

06

学位

---

30

# 01 介绍

从一个多世纪前为动画片命名的第一幅图像到今天，设计和创作角色的工具随着技术的发展而不断演变。然而，许多专业人士在他们的项目中仍然使用传统的技术，当然这些技术也要适应现代的需要。通过本课程，您可以详细了解通过光桌制作动画的经典策略。这是一个多学科，100%在线的学位毕业生将能够获得传统动画制作，项目管理和处理行业中最常见，最有用资源的专业知识。





“

这是一个多学科培训  
将为您提供最好, 最详  
尽的信息, 成为传统动  
画制作的专科文凭”

毫无疑问,传统动画是制作人艺术品质最具代表性的样本之一,他们在每个项目的角色创作中都运用了自己独特的能力和技巧。随着数字时代的发展,这些在绝大多数情况下以手绘连续系列图画为基础的设计技术,在相互叠加时给人以运动的视觉感受,已被一些艺术家认为过时了。然而,其工具的发展以及对市场需求的适应意味着许多专业人士继续在工作中使用它们,获得符合行业规范的高质量结果。

这就是为什么TECH及其专家团队认为有必要培养传统动画制作方面的大学专家,该课程将为毕业生提供有关该领域最详尽和完整的信息,授予他们专业知识,特别是关于经典技术适应今天。该学位深入研究制作公司的职能以及不同媒体中的专业人士形象,特别强调指导项目必须完成的不同程序,学习处理最常见的问题资源和行业工具。

不过,该课程的主要内容是传统动画模块,未来的专家将能够在该模块中详细学习这类项目的制作工作,利用传统工具如光源台或当前的绘图板技术。此外,您将能够深入研究创作过程的各个阶段,区分正确完成作品所需的任务,它们的时间以及可能的后续干预。

通过毕业生在虚拟课堂中找到的最佳理论和实践内容以及数十小时不同格式的附加材料,他们将能够获得适合其学术和专业需求的知识。毫无疑问,这是获得100%在线学位的独特机会,将使您在传统动画领域获得高度专业化。

这个**传统动画制作专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- 由视听制作专家介绍案例研究的发展动画
- 它所构思的图形图和非常实用的内容收集了专业实践所必需的学科的当前和动态信息利用自我评估过程改进学习的实际练习
- 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

“

您将详细了解传统动画的目标,重点关注成功克服这些目标的必要工具”



“

您可以全天24小时访问  
虚拟教室,可以随时随地  
通过任何具有互联网连  
接的设备进行连接”

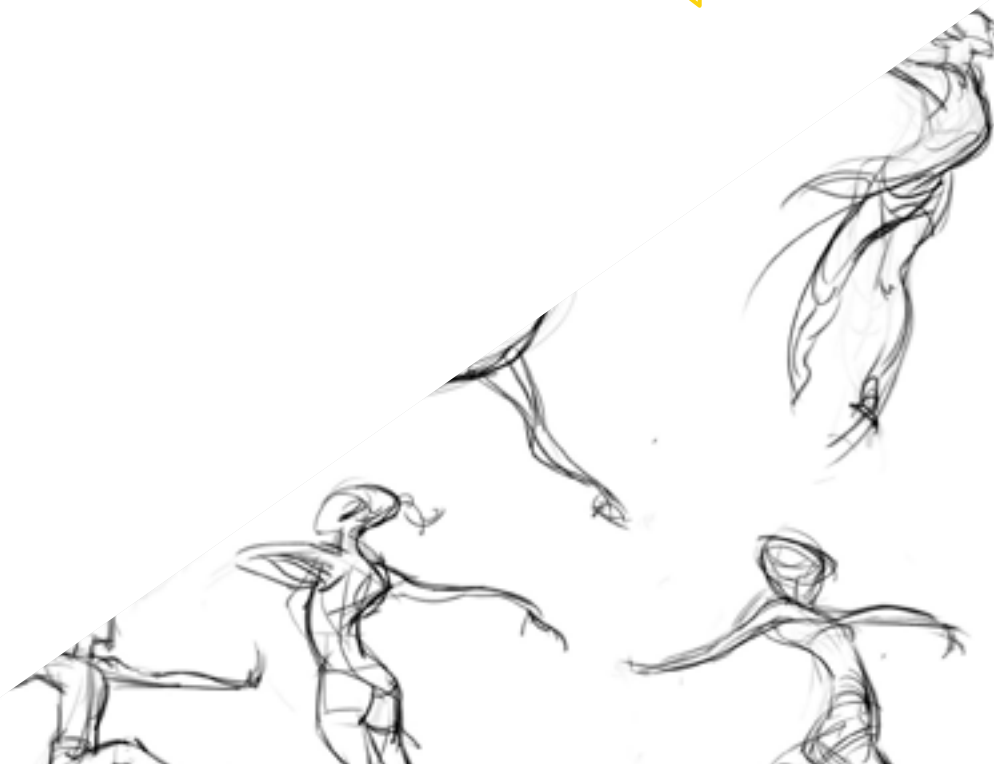
这个专科文凭将为您提供  
掌握动画制作人职能的关  
键,借此您将能够扩展和完  
善您在该领域的专业技能。

深入了解当前的动画行业  
将为您提供有关该行业的  
广泛知识,使您能够使您的  
项目适应当前的专业需求。

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入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。



# 02 目标

传统动画技术的使用的连续性及其工具的适应现在是促使TECH 推出这个现代专科文凭的原因。这就是为什么该学位的目标是为毕业生提供有关该行业的广泛而专业的知识,这将帮助他们承担和参与此类项目并保证详细了解其来龙去脉和规格,以便保证广泛而繁荣的职业发展。







“

获得该学位将为您提供有关动画行业的专业知识，这将帮助您实现该领域最雄心勃勃的职业目标”



## 总体目标

- 获得必要的知识以建立作为生产者时存在的不同公司及其正规化
- 专业掌握团队时间管理计划
- 根据生产类型了解必要的角色并在项目阶段管理不同的团队

“

您将能够将本课程中获得的知识应用于任何格式：从短片和故事片到电子游戏中的图形表示”





## 具体目标

### 模块 1. 动画制作人

- ◆ 获得团队运作的沟通技巧和对任务的理解
- ◆ 了解动画产业的演变及其如何影响制片人的角色
- ◆ 管理其他部门的生产能力
- ◆ 了解动画产业的现状, 数据, 研究和发展
- ◆ 根据公司结构区分公司及其可以开展的不同项目
- ◆ 在社交网络上分发小动画片段

### 模块 2. 项目和管理

- ◆ 帮助毕业生做好管理制片人在全天可以执行的不同任务中的时间的准备
- ◆ 管理员工参与生产的时间
- ◆ 了解根据需 要和时间在不同时间招聘人员时应采取的方向
- ◆ 了解不同部门之间沟通的准则
- ◆ 准备生产中至关重要的文件

### 模块 3. 传统动画项目制作人

- ◆ 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

这个专科文凭的指导是由一位精通动画制作的年轻教师进行的。这是一支由长期从事小型和大型项目管理的行业专家组成的团队，他们还以专业的方式参与了不同的生产阶段。同样，这些都是活跃的专业人士他们将教学大纲提供当前，动态和关键的方面和特征从而促进其学习并使毕业生的学习更加丰富。





“

教学团队将在整个节目过程中为您提供服务,以便您可以在任何需要的时候向他们咨询,解答您对制片人职业的疑问和担忧”



## 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

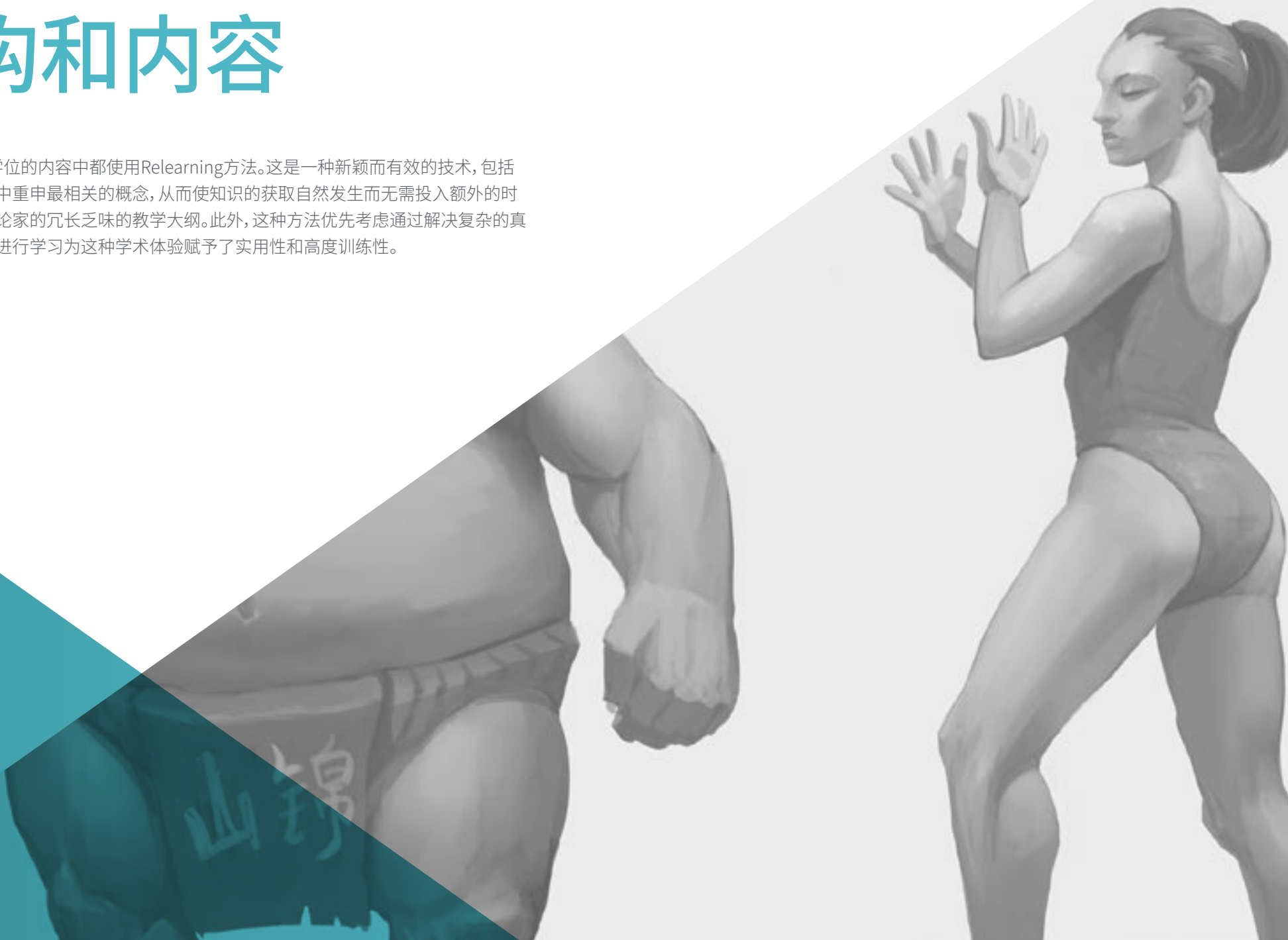
- ◆ AupaStudio首席执行官兼故事板主管
- ◆ 修改魔法美人鱼系列中的剧本
- ◆ 动画短片导演
- ◆ 担任哭泣婴儿系列多集的音乐家和编剧
- ◆ Meme和波波先生系列剧的制作设计师和编剧

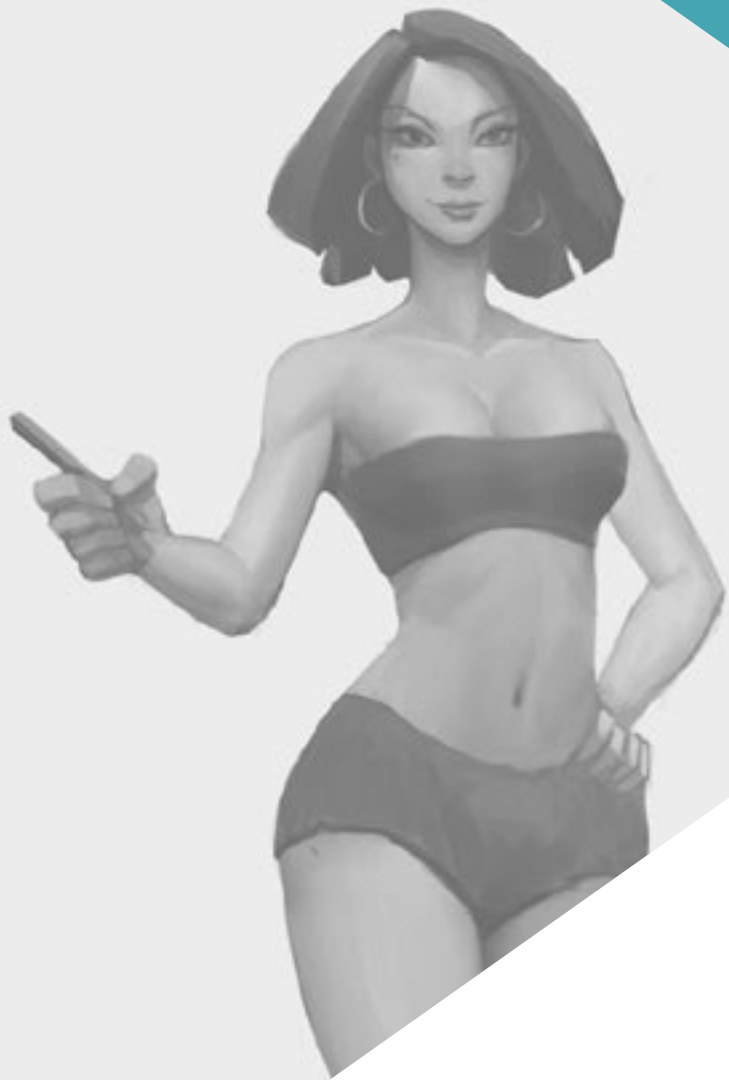


# 04

## 结构和内容

TECH在其所有学位的内容中都使用Relearning方法。这是一种新颖而有效的技术,包括在整个教学大纲中重申最相关的概念,从而使知识的获取自然发生而无需投入额外的时间来研究纯粹理论家的冗长乏味的教学大纲。此外,这种方法优先考虑通过解决复杂的真实和模拟情况来进行学习为这种学术体验赋予了实用性和高度训练性。





“

教学团队选择了不同格式的额外材料,以便您可以更深入地研究教学大纲中最感兴趣的方面”



## 模块 1. 动画制作人

- 1.1. 职能
  - 1.1.1. 制作
  - 1.1.2. 专业术语
  - 1.1.3. 数据
- 1.2. 公司类型
  - 1.2.1. 类型
  - 1.2.2. 专业公司
  - 1.2.3. 项目形式
- 1.3. 企业家和公司类型
  - 1.3.1. 社团
  - 1.3.2. Freelances和自营职业者
  - 1.3.3. 其他法律公式
- 1.4. 媒体发展
  - 1.4.1. 电影院
  - 1.4.2. 电视
- 1.5. 多媒体开发
  - 1.5.1. 网络
  - 1.5.2. 电子游戏
  - 1.5.3. 应用
- 1.6. 动画行业
  - 1.6.1. 行业
  - 1.6.2. 目前时刻
  - 1.6.3. 特异性
- 1.7. 动画的未来
  - 1.7.1. 技术
  - 1.7.2. 未来职位
  - 1.7.3. 挑战
- 1.8. 动画和其他媒体
  - 1.8.1. 社交网络
  - 1.8.2. YouTube
  - 1.8.3. Twitch







- 1.9. 生产差异化
  - 1.9.1. 结束
  - 1.9.2. 插曲
  - 1.9.3. 首页
- 1.10. 故事片和短片
  - 1.10.1. 故事片
  - 1.10.2. 短片
  - 1.10.3. 其他公式

## 模块 2. 项目和管理

- 2.1. 资源
  - 2.1.1. 时间
  - 2.1.2. 沟通
  - 2.1.3. 其他资源
- 2.2. 时代
  - 2.2.1. 盈利
  - 2.2.2. 优化
  - 2.2.3. 合同
- 2.3. 工作流程
  - 2.3.1. Pipeline
  - 2.3.2. 覆盖层
  - 2.3.3. 任务
- 2.4. 使用不同的设备工作
  - 2.4.1. 沟通
  - 2.4.2. 地点
  - 2.4.3. 不同地点的管理
- 2.5. 分层
  - 2.5.1. 制作人
  - 2.5.2. 与其他部门的关系
  - 2.5.3. 代表团
- 2.6. 项目
  - 2.6.1. 项目
  - 2.6.2. 更新
  - 2.6.3. 互动

- 2.7. 制作圣经
  - 2.7.1. 内容
  - 2.7.2. 需求
  - 2.7.3. 用途
- 2.8. Postmortem
  - 2.8.1. 实用性
  - 2.8.2. Postmortems
  - 2.8.3. 未来的项目
- 2.9. 项目
  - 2.9.1. 可能性
  - 2.9.2. 发展情况
  - 2.9.3. 目标丢失
- 2.10. 项目的出版
  - 2.10.1. 时代
  - 2.10.2. 出版
  - 2.10.3. 传播

### 模块 3. 传统动画项目制作人

- 3.1. 传统动画项目的目标
  - 3.1.1. Start
  - 3.1.2. 进入项目
  - 3.1.3. 实现目标
- 3.2. 项目阶段
  - 3.2.1. 区别
  - 3.2.2. 阶段
  - 3.2.3. 时间
- 3.3. 开发阶段
  - 3.3.1. 部门
  - 3.3.2. 角色
  - 3.3.3. 工作
- 3.4. 预生产阶段
  - 3.4.1. 部门
  - 3.4.2. 角色
  - 3.4.3. 工作





- 3.5. 生产阶段
  - 3.5.1. 部门
  - 3.5.2. 角色
  - 3.5.3. 工作
- 3.6. 后期制作阶段
  - 3.6.1. 部门
  - 3.6.2. 角色
  - 3.6.3. 工作
- 3.7. 必要的设备
  - 3.7.1. 软件
  - 3.7.2. 硬件
  - 3.7.3. 其他
- 3.8. 故事片
  - 3.8.1. 时代
  - 3.8.2. 人事管理
  - 3.8.3. 资源管理
- 3.9. 短片
  - 3.9.1. 时代
  - 3.9.2. 人事管理
  - 3.9.3. 资源管理
- 3.10. 系列
  - 3.10.1. 时代
  - 3.10.2. 人事管理
  - 3.10.3. 资源管理



现在就报名并开始这段美妙的学术体验,这将标志着您作为动画制作人的职业生涯的前后”



# 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。



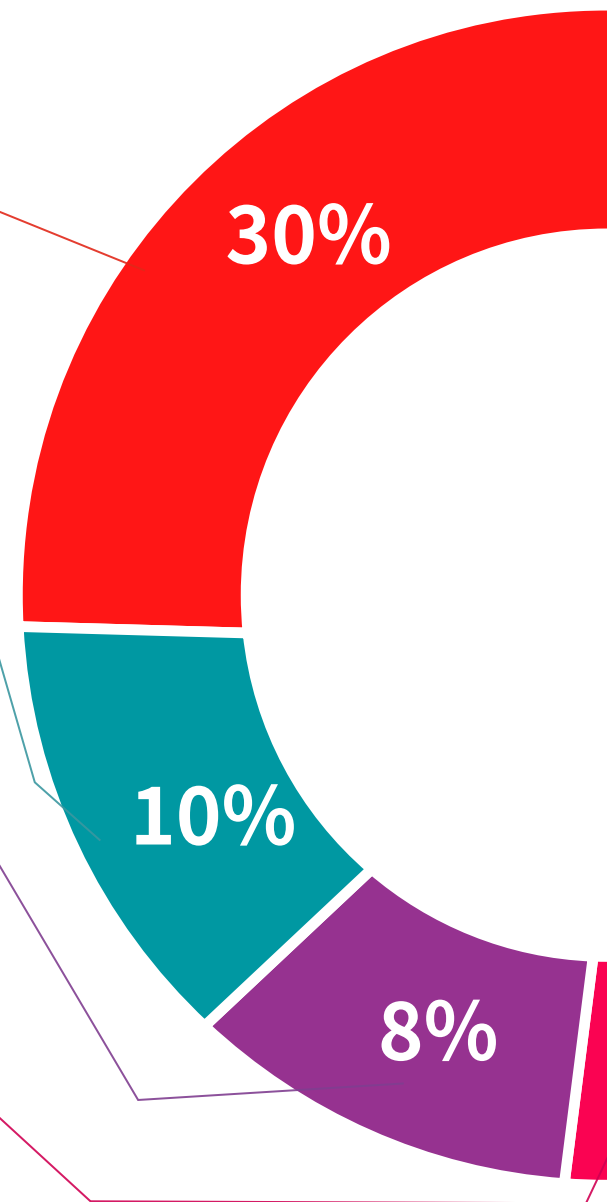
### 技能和能力的实践

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。

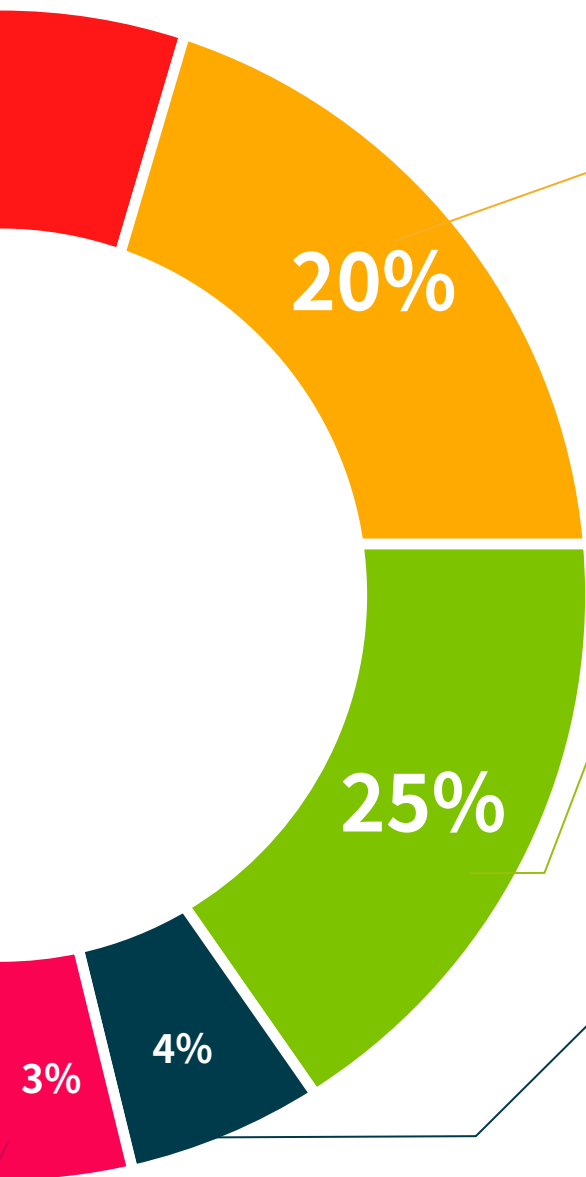


### 延伸阅读

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片中,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

传统动画制作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。



“

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**传统动画制作专科文凭**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:**传统动画制作专科文凭**

模式:**在线**

时长: **3个月**





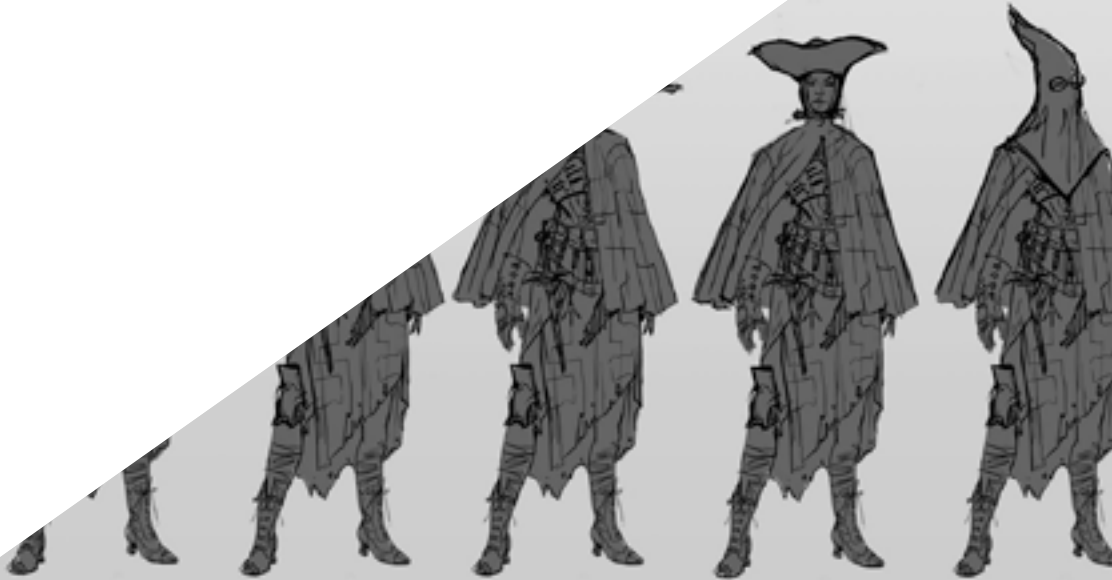
健康 信心 未来 人 导师  
教育 信息 教学  
保证 资格认证 学习  
机构 社区 科技 承诺  
个性化的关注 现在 创新  
知识 网页 培 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

专科文凭  
传统动画制作

- » 模式:在线
- » 时长: 3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 传统动画制作



-VALVES VARIANT-

