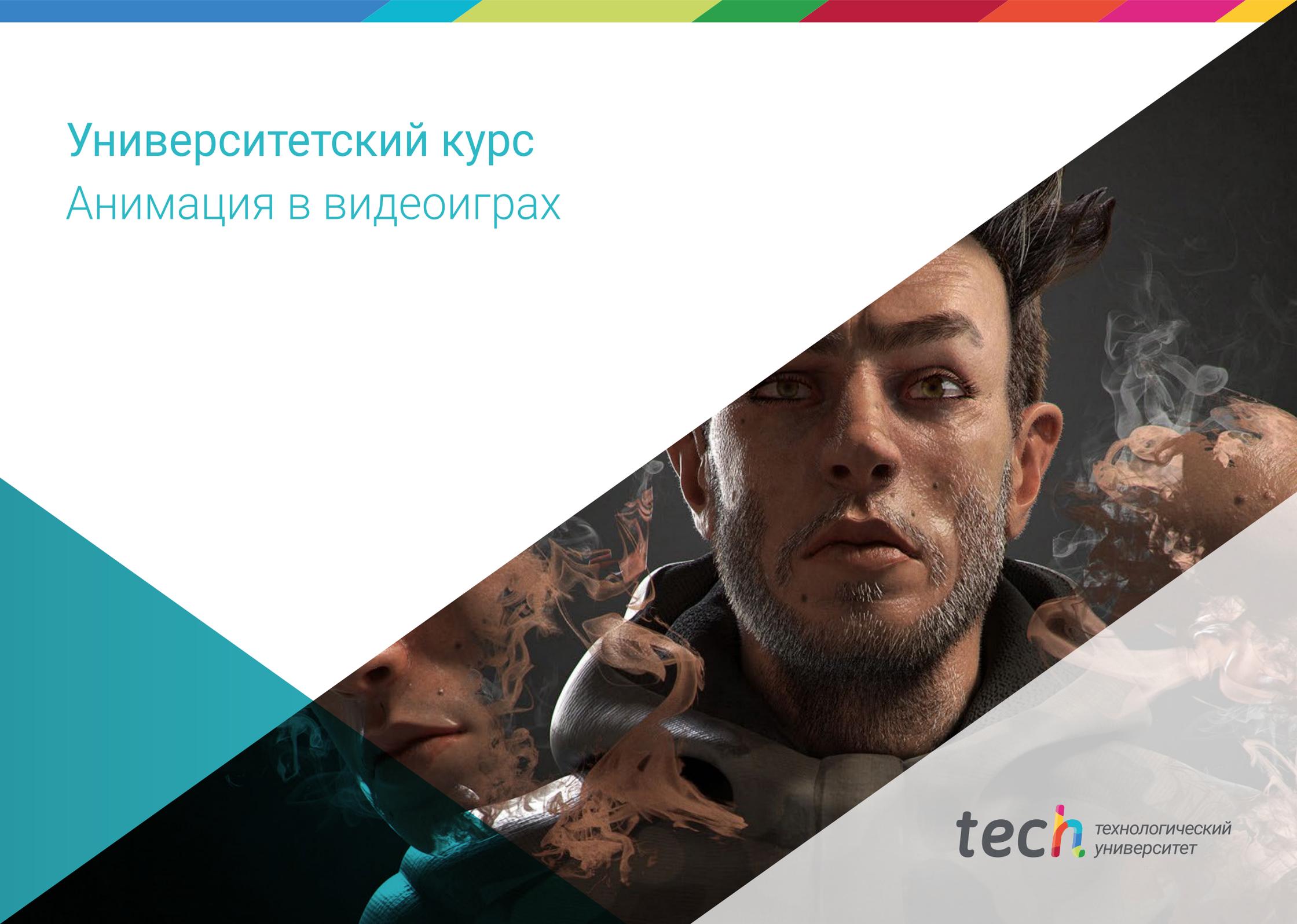


Университетский курс

Анимация в видеоиграх





tech технологический
университет

Университетский курс Анимация в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/video-game-animation

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Видеоигры — это уже не просто несколько пикселей на экране, создающих фигуру, которую пользователь едва может различить. Теперь их относят к виду искусства, на создание которого часто уходят годы. В этом смысле, по мере развития технологий растёт и анимация игр, которая создается на уровне фильма. Поэтому неудивительно, что в настоящее время существует большой спрос на дизайнеров со знаниями в области анимации, поскольку именно они будут отвечать за воплощение идей, запечатленных на *раскадровке*, в реальность. Таким образом, в рамках данной программы у студентов будет возможность научиться выполнять эту задачу с помощью различного программного обеспечения, осуществляя сложные действия, такие как движения персонажей и окружения.





“

Человеческий глаз
привлекают движущиеся
изображения. Вот
почему анимация в
видеоиграх так важна”

Именно в 1958 году появилась первая в истории видеоигра: *Tennis for Two*. Ее геймплей был очень прост и состоял из двух вертикальных полосок, которые двигались, чтобы отбросить маленькую точку на другую сторону экрана, имитируя двух теннисистов (отсюда и название). Это было нечто революционное и открыло двери к тому, что сегодня является играми и анимацией как таковой.

С того первого момента анимация уже была фундаментальной частью видеоигр, и одна не могла существовать без другой. Со временем она превратилась в нечто большее, чем простое действие в ответ на взаимодействие с игроком. Теперь это искусство, в котором выразительность и эмоциональность обеспечиваются за счет реалистичности персонажей и окружения.

По этой причине данный Университетский курс предоставит студентам необходимую информацию для специализации в области анимации в видеоиграх, предлагая полное и глубокое изучение: 2D- и 3D-анимации, работы с Studio Max, создания цифровых элементов управления (*риггинг*), анимации движений персонажей и объектов.

Все содержание будет доступно полностью в онлайн-режиме, в котором студенту не придется постоянно посещать какое-либо место для обучения. С другой стороны, непосредственно программа данного Университетского курса рассчитана на то, что студент получит диплом сразу после завершения последней виртуальной лекции. Другими словами, для получения диплома о специализации вам не придется сдавать итоговую работу.

Данный **Университетский курс в области анимации в видеоиграх** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Использование практических кейсов, чтобы сделать процесс обучения более насыщенным
- ♦ Специализированные материалы в области разработки видеоигр и анимации
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Анимация превратилась в форму искусства, и вы можете стать ответственным за создание зрелищных кинематографических картин"

“

Анимация является основой любой видеоигры. Одно без другого не существует, и вы можете стать его создателем”

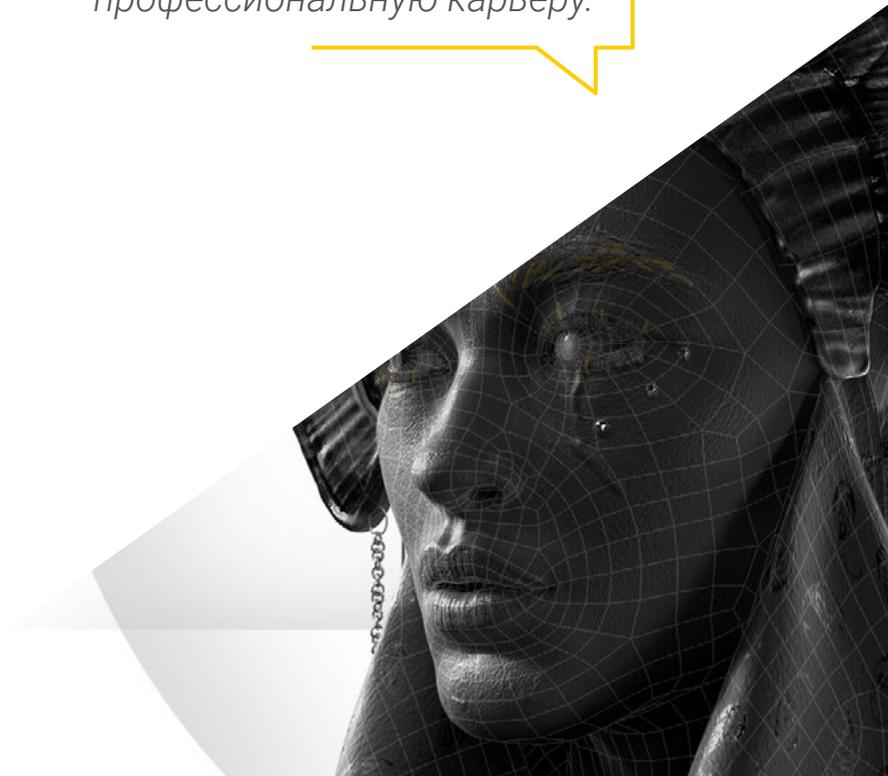
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т. е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Нет лучшего момента, чем сейчас, чтобы стать дизайнером, специализирующимся на анимации видеоигр.

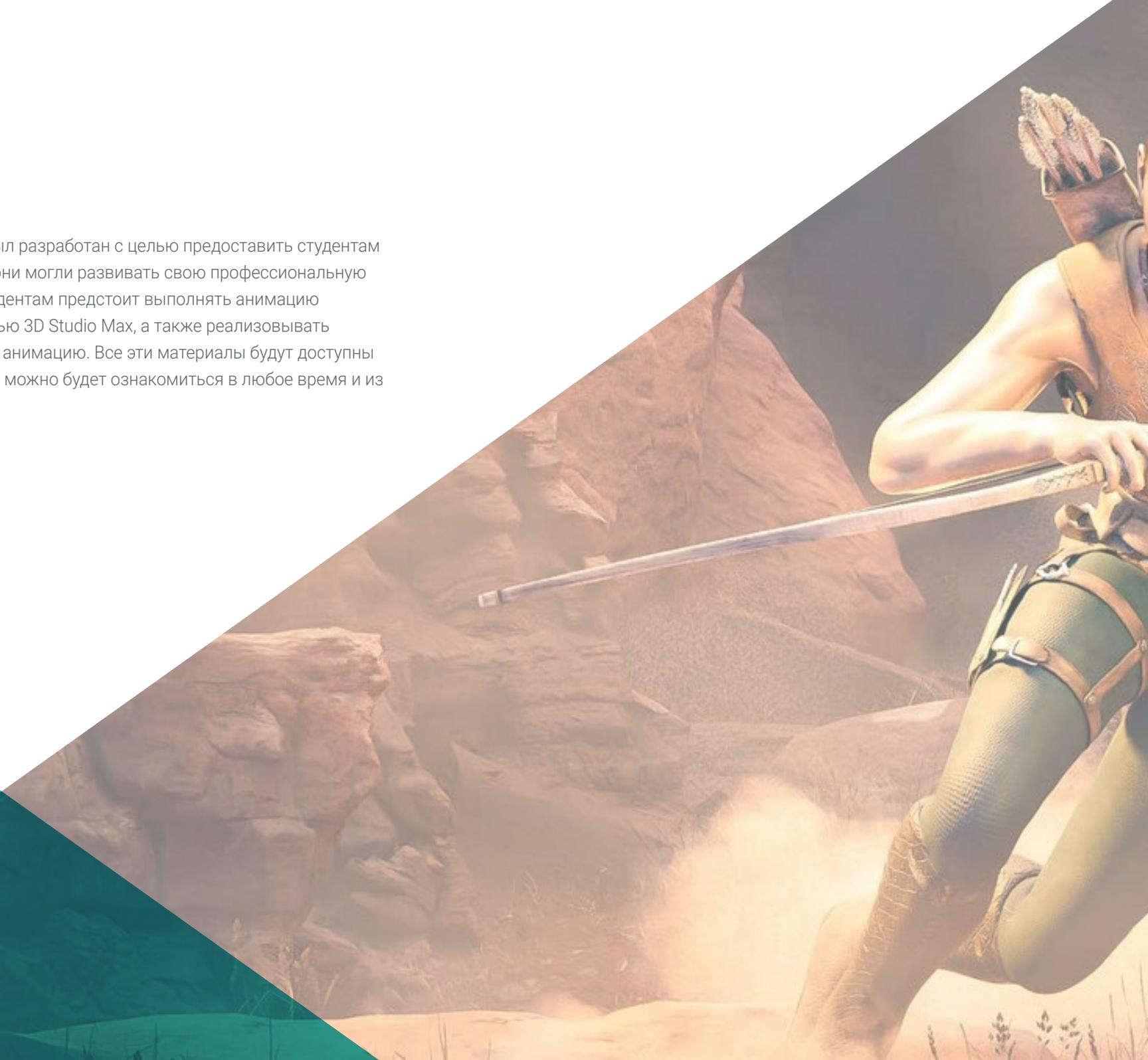
По окончании этой онлайн-программы в области анимации в видеоиграх вы сможете сделать профессиональную карьеру.



02

Цели

Данный Университетский курс был разработан с целью предоставить студентам наилучшие такие знания, чтобы они могли развивать свою профессиональную карьеру в отрасли. Для этого студентам предстоит выполнять анимацию персонажей и объектов с помощью 3D Studio Max, а также реализовывать контроллеры для внедрения их в анимацию. Все эти материалы будут доступны в онлайн-программе, с которыми можно будет ознакомиться в любое время и из любого места.





“

Сделайте анимацию, которая привлечет внимание игроков и сделает видеоигру всемирно успешной”



Общие цели

- ◆ Знать различные жанры видеоигр, понятие геймплея и его характеристики, уметь применять их при анализе видеоигр или при создании дизайна видеоигр
- ◆ Детально изучить процесс производства видеоигры и методологию SCRUM для производства проектов
- ◆ Изучить основы игрового дизайна и теоретические знания, которые должен знать каждый дизайнер видеоигр
- ◆ Знать теоретические и практические основы художественного оформления видеоигры





Конкретные цели

- ♦ Выполнять 2D- и 3D-анимацию
- ♦ Знать теорию анимации на элементах и персонажах
- ♦ Уметь создавать *риггинга* 2D-анимации
- ♦ Создавать анимацию в 3D Studio Max: движение элементов и персонажей
- ♦ Узнать о *риггинге* в 3D Studio Max
- ♦ Уметь выполнять продвинутую анимацию персонажей

“

*Благодаря данному
Университетскому курсу вы
достигнете всех своих целей.
Запишитесь сегодня, чтобы
начать расти в отрасли”*

03

Руководство курса

Университетский курс в области анимации в видеоиграх преподается высококвалифицированным преподавательским составом, работающим в данной отрасли. Они в течение многих лет работали дизайнерами видеоигр и аниматорами, поэтому знают, какими навыками и компетенциями должны обладать профессионалы в этой области. Таким образом, студент получит специализированную и современную подготовку, позволяющую ему/ей выполнять любую деятельность, требуемую крупными компаниями в этом секторе.





“

*Анимируйте лучшие видеоигры
с помощью опыта данного
преподавательского состава”*

Руководство



Г-н Бласко Вильчес, Луис Фелипе

- ♦ Нарративный дизайнер в Saona Studios, Испания
- ♦ Нарративный дизайнер в Stage Clear Studios, разрабатывающий конфиденциальный продукт
- ♦ Нарративный дизайнер в HeYou Games в проекте "Youturbo"
- ♦ Дизайнер и сценарист продуктов электронного обучения и серьезных игр для Telefónica Learning Services, TAK и Bizpills
- ♦ Дизайнер уровней в Indigo для проекта "Meatball Marathon"
- ♦ Преподаватель сценарного мастерства на магистратуре по созданию видеоигр в Университете Малаги
- ♦ Преподаватель в области видеоигр в нарративном дизайне и производстве на факультете кино TAI, Мадрид
- ♦ Преподаватель в области нарративного дизайна и семинаров по написанию сценариев, а также в области игрового дизайна в ESCAV, Гранада
- ♦ Степень бакалавра в области испаноязычной филологии в Университете Гранады
- ♦ Степень магистра в области креативности и написания телевизионных сценариев в Университете короля Хуана Карлоса



04

Структура и содержание

Содержание данной программы было разработано с учетом возможностей трудоустройства будущих специалистов. Таким образом, студенты получают инструменты и компетенции, необходимые для успешной работы в данном секторе. Все это можно сделать из любой точки мира благодаря онлайн-режиму и доступности содержания. Это позволит студентам начать независимую карьеру в этом секторе, предоставляя свои услуги виртуально или самостоятельно, открыв производственную студию.





“

*Это содержание призвано
помочь вам достичь наилучших
результатов. Не раздумывайте
и запишитесь сегодня”*

Модуль 1. Анимация

- 1.1. Анимация
 - 1.1.1. Традиционная анимация
 - 1.1.2. 2D-анимация
 - 1.1.3. 3D-анимация
- 1.2. 12 принципов анимации I
 - 1.2.1. Сжатие и растяжение
 - 1.2.2. Подготовка
 - 1.2.3. Постановка
- 1.3. 12 принципов анимации II
 - 1.3.1. Прямое движение и от позы к позе
 - 1.3.2. Непрерывное и перекрывающееся движение
 - 1.3.3. Ускорение и замедление
- 1.4. 12 принципов анимации III
 - 1.4.1. Движение по дугам
 - 1.4.2. Второстепенные действия
 - 1.4.3. *Расчет времени*
- 1.5. 12 принципов анимации IV
 - 1.5.1. Преувеличение
 - 1.5.2. Ясный рисунок
 - 1.5.3. Личность
- 1.6. 3D-анимация
 - 1.6.1. 3D-анимация I
 - 1.6.2. 3D-анимация II
 - 1.6.3. 3D-кинематика
- 1.7. Продвинутая 2D-анимация
 - 1.7.1. Движение персонажа I
 - 1.7.2. Движение персонажа II
 - 1.7.3. Движение персонажа III



- 1.8. *Риггинг 2D-анимации*
 - 1.8.1. Введение в риггинг в 2D
 - 1.8.2. Создание риггинга в 2D
 - 1.8.3. Риггинг лица в 2D
- 1.9. 2D-анимация
 - 1.9.1. Объекты движения I
 - 1.9.2. Объекты движения II
 - 1.9.3. Объекты движения III
- 1.10. Кинематика
 - 1.10.1. Создание 2D-кинематики: базовое введение
 - 1.10.2. Создание 2D-кинематики: движения вокруг
 - 1.10.3. Создание 2D-кинематики: экспорт

“

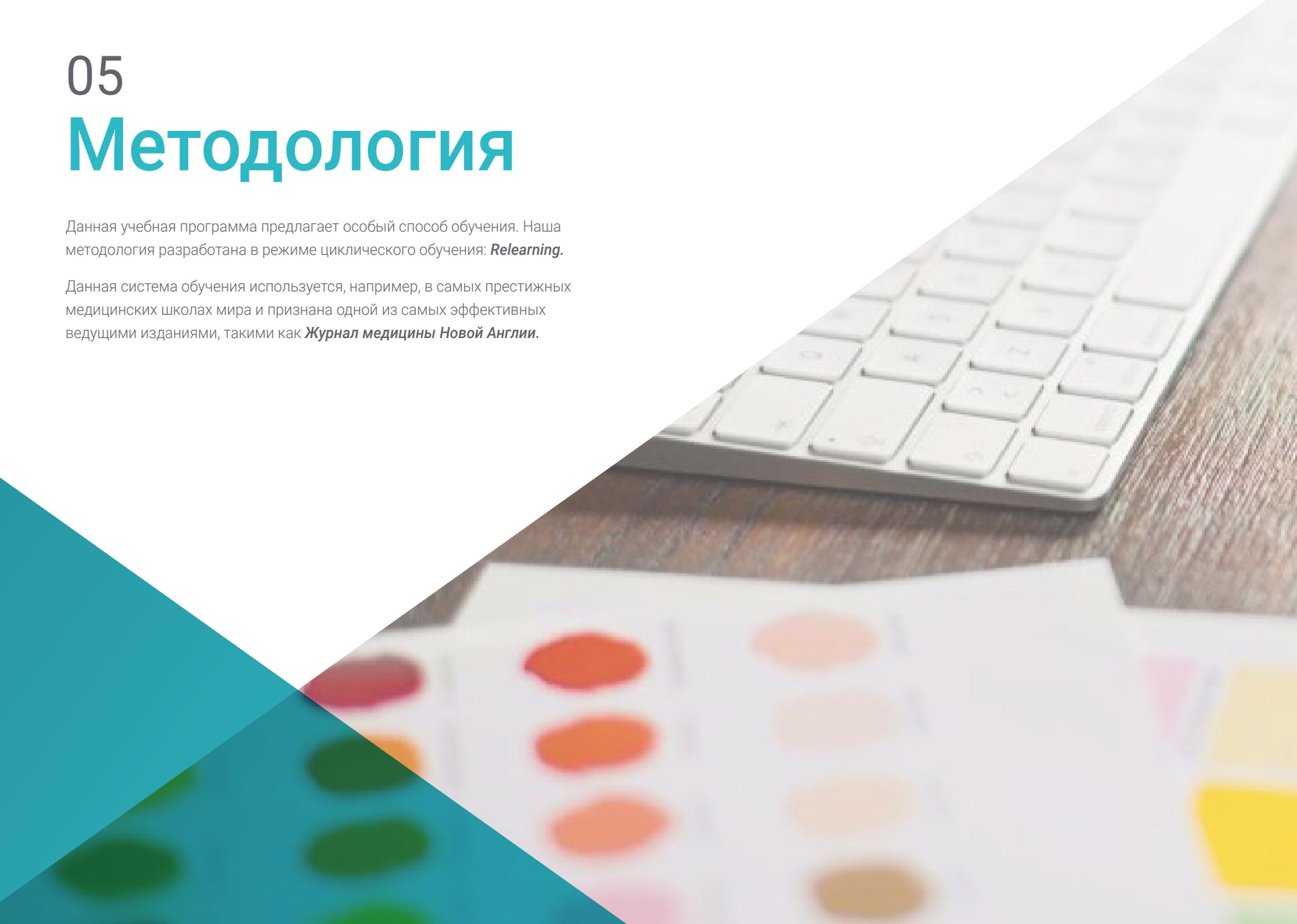
Анимация продолжает развиваться. Станьте частью инноваций по окончании этой программы”

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



““

*Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания"*

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.



В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

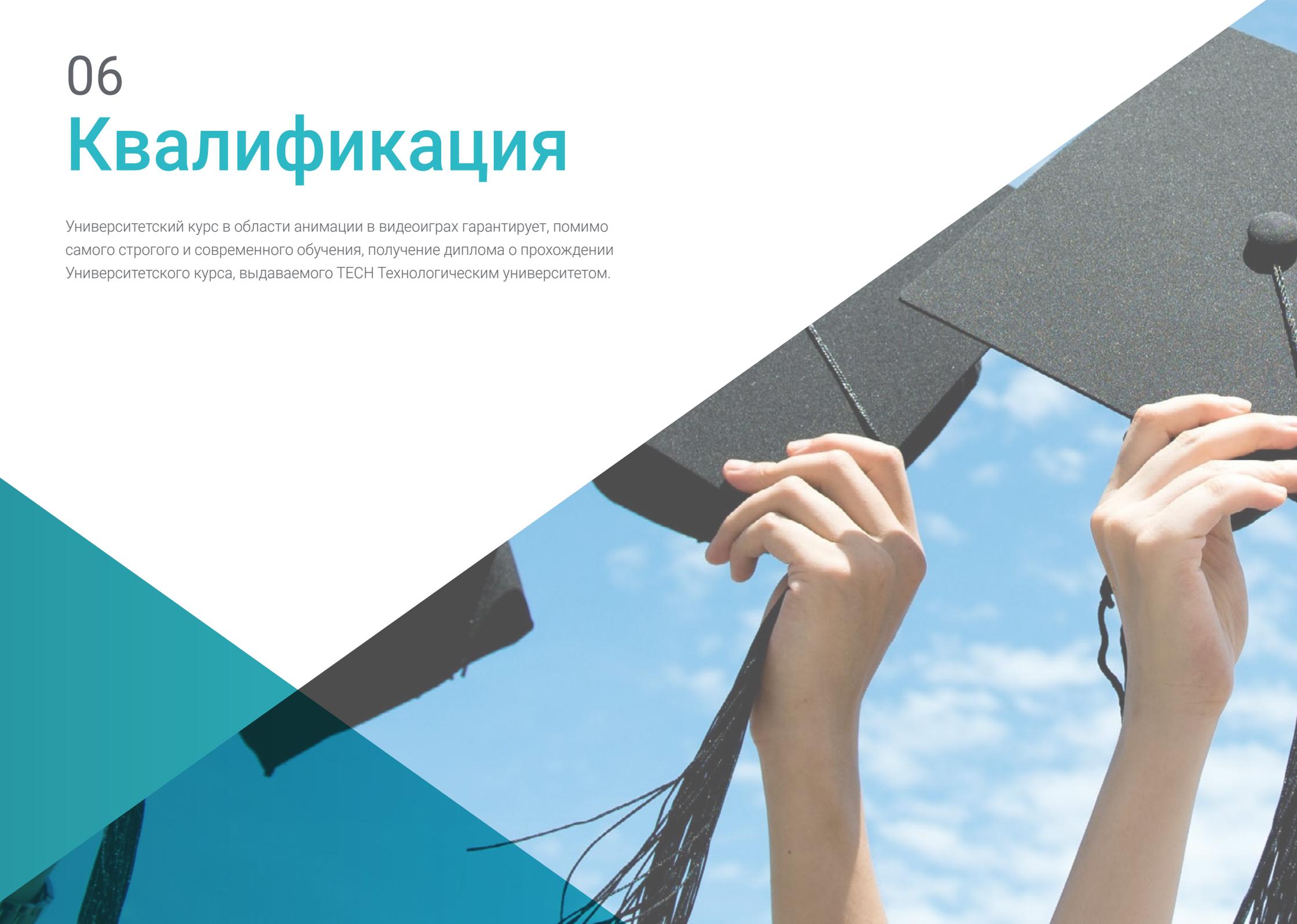
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области анимации в видеоиграх гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данный **Университетский курс в области анимации в видеоиграх** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетского курса в области анимации в видеоиграх**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
Анимация в видеоиграх

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс Анимация в видеоиграх

