

Специализированная магистратура Видеоигры





Специализированная магистратура

Видеоигры

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/professional-master-degree/master-video-games

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Руководство курса

стр. 18

05

Структура и содержание

стр. 22

06

Методология

стр. 32

07

Квалификация

стр. 40

01

Презентация

С тех пор как появились первые видеоигры, люди всех возрастов живут ради того, чтобы одолеть каждый уровень и дождаться следующей части. Поэтому неудивительно, что индустрия требует способных, инновационных и творческих профессионалов для разработки следующего блокбастера. Таким образом, эта программа ориентирована на дизайнеров, желающих решить новую задачу в постоянно развивающейся области. Таким образом, они узнают такие важные аспекты, как составление плана видеоигры и принципы работы 2D- и 3D-анимации. Благодаря этому студенты смогут претендовать на работу с такими грандами индустрии, как Сигэру Миямото или Джон Кармак.



“

*Хотите изменить свою карьеру дизайнера?
Начните эту программу, ориентированную
на разработку видеоигр, чтобы стать
крупным игроком в индустрии”*

Видеоигры стали многомиллиардным бизнесом, который, по оценкам экспертов, постоянно растет. От изобретения игры "Tennis for Two" в 1958 году до сегодняшних игр, таких как Gears of War или League of Legends, мы прошли долгий путь. К этому добавляется постоянная эволюция консолей, которые оснащены оборудованием для воспроизведения более реалистичной графики и поддерживают большую повествовательную нагрузку. В результате перед командами дизайнеров стоит все более сложная задача: предоставить аудитории свежий, креативный и неожиданный заголовок.

Таким же образом крупные компании ищут профессионалов, увлеченных этим миром, знающих основные аспекты, которые делают видеоигру хорошей и что нужно улучшить, чтобы гарантировать отличную разработку. Есть два способа добиться этого: первый - играть в как можно больше видеоигр, так как это даст вам представление о цели, которую вы хотите достичь.

Во-вторых, получить академическое образование в этой области, чтобы понять технические аспекты и развить перфекционистское видение того, какой должна быть глобально успешная видеоигра. Вот почему данная программа Специализированной магистратуры в области видеоигр обеспечит студентов всеми навыками, которые позволят им работать с великими представителями этого сектора, такими как Сигэру Миямото. Поэтому программа начнется с рассмотрения основных критериев дизайна видеоигр, углубляясь в такие элементы, как геймификация и игровая механика.

В отличие от этого, хорошая видеоигра - ничто без увлекательного и эмоционального сюжета. Поэтому целый модуль будет посвящен пониманию и созданию повествования, включая развитие персонажей, цели персонажей, обстановку и все те особенности, которые помогают в написании исключительной сюжетной линии. Также будут учтены аспекты, связанные с анимацией, звуком и программированием.

Все материалы программы предназначены для изучения в режиме онлайн, что дает студенту возможность выбрать оптимальное время для доступа к виртуальному классу. Одним словом, эта программа охватывает все содержание, которое необходимо дизайнерам для продвижения по карьерной лестнице. Это позволяет специалистам выбирать различные варианты карьеры, например, открыть международную компанию по развитию или начать независимый проект.

Данная **Специализированная магистратура в области видеоигр** имеет определенную образовательную программу, благодаря своему инновационному содержанию, которая превратит студентов в специалистов, готовых работать в этой области. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Обучение на практических примерах разработки видеоигр
- ♦ Общее и конкретное видение ее содержания, которое делает учащихся программы не только специалистами в конкретных аспектах, но и дает им глобальное видение данной отрасли
- ♦ Практические упражнения, которые позволят проверить успехи студентов, чтобы обучение усваивалось более эффективно
- ♦ Особое внимание уделяется исчерпывающему знанию всех инструментов и услуг, доступных для проектирования и разработки видеоигр в полном объеме
- ♦ Профессиональный и опытный преподавательский состав, который разбирается в сфере видеоигр
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Такие крупные компании, как Sony и Activision Blizzard, ищут дизайнеров, увлеченных миром видеоигр. К концу этой программы вы сможете стать частью их команды"

“

TECH поможет вам получить профессиональную подготовку в качестве дизайнера видеоигр, пройдя программу с непосредственным присвоением квалификации”

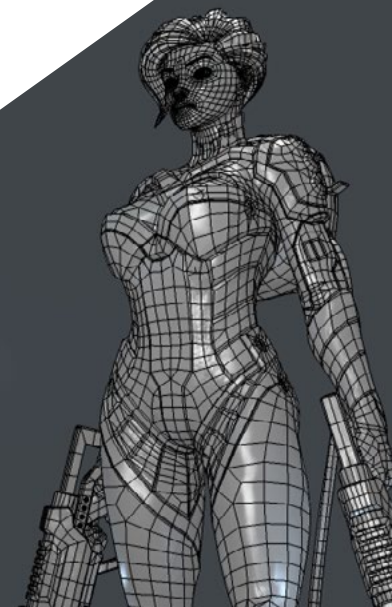
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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 поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Разработайте эпическую историю масштаба Final Fantasy, поступив на данную Специализированную магистратуру.

Изучите все основы дизайна видеоигр и начните планировать следующий блокбастер.



02

Цели

Данная Специализированная магистратура в области видеоигр для дизайнеров призвана обеспечить навыки, необходимые для понимания этого огромного мира. Поэтому студенты будут не только приобретать эмпирические знания в этой области, но и развивать свои творческие способности, исследовать свои навыки и двигаться к совершенству. Кроме того, студент получит квалификацию без написания дипломной работы, чтобы получить доступ к новым профессиональным возможностям в секторе, либо в международной компании рядом с величайшими представителями в этой области, либо путем разработки собственного проекта, который станет всемирно успешным.





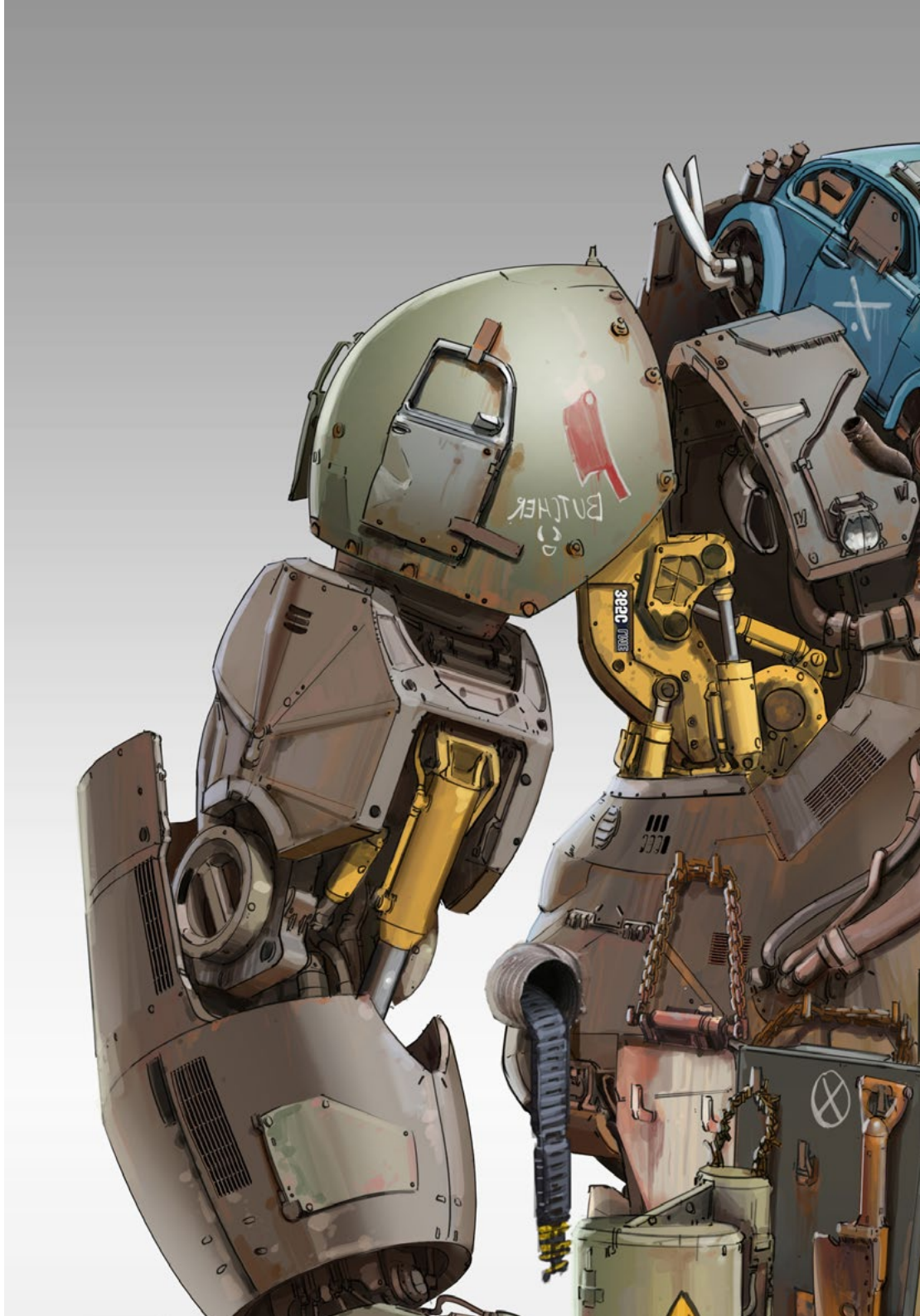
“

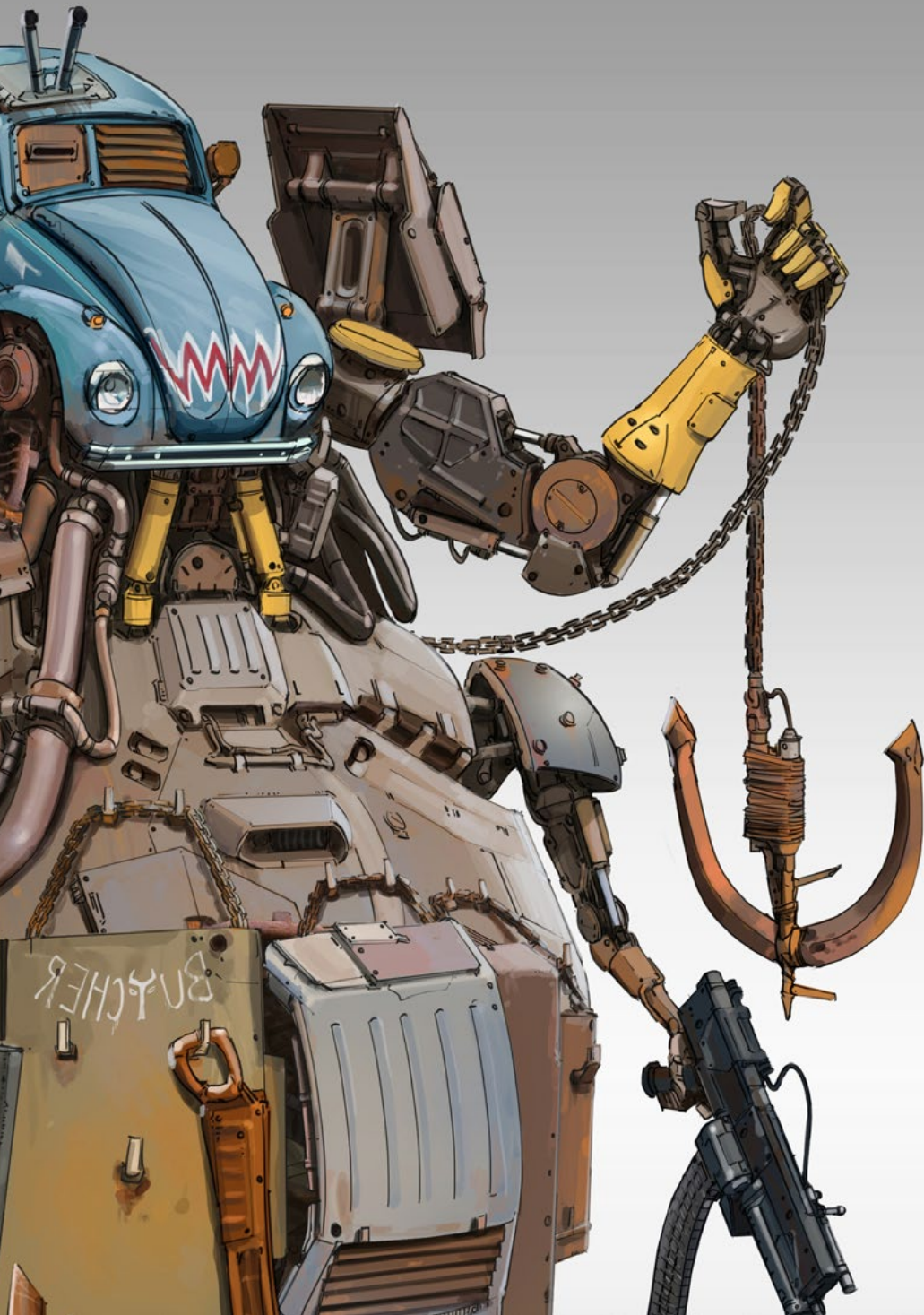
Узнайте о различных программах,
используемых для 3D-моделирования,
и создавайте реалистичные сцены
для своих видеоигр”



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 дизайна видеоигр и теоретические знания, которые должен знать дизайнер видеоигр
- ◆ Генерировать идеи и создавать занимательные истории, сюжеты и сценарии для видеоигр
- ◆ Знать теоретические и практические основы художественного оформления видеоигры
- ◆ Знать 2D- и 3D-анимации, а также ключевые элементы анимации объектов и персонажей
- ◆ Уметь выполнять задачи по 3D-моделированию
- ◆ Осуществлять профессиональное программирование на движке Unity 3D
- ◆ Уметь создать независимый *стартап* в сфере цифровых развлечений





Конкретные цели

Модуль 1. Дизайн видеоигр

- ◆ Знать теорию дизайна видеоигр
- ◆ Рассмотреть элементы дизайна и геймификации
- ◆ Узнать о типах игроков, их мотивах и характеристиках
- ◆ Знать игровую механику, MDA и другие теории игрового дизайна
- ◆ Изучить критические основы анализа видеоигр с помощью теории и примеров
- ◆ Изучить дизайн игровых уровней, как создавать головоломки на этих уровнях и как размещать элементы дизайна в среде

Модуль 2. Проектный документ

- ◆ Составлять и иллюстрировать профессиональный проектный документ
- ◆ Знать каждую часть дизайна: общая идея, рынок, *геймплей*, механика, уровни, прогрессия, игровые элементы, HUD и интерфейс
- ◆ Знать процесс разработки дизайн-документа или GDD, чтобы иметь возможность представить свою игровую идею в понятном, профессиональном и хорошо проработанном документе

Модуль 3. Повествование и разработка сценария

- ♦ Понимать общее повествование и повествование в видеоиграх
- ♦ Знать сложные элементы повествования, такие как персонажи, цель и обстановка
- ♦ Углубить понимание структур повествования и комплексного применения в дизайне видеоигры
- ♦ Знать о последних новостях о вселенной и сеттингах, таких как фэнтези или научная фантастика, и их особенностях в сюжетах
- ♦ Обладать глубоким и рабочим знанием сюжетной линии
- ♦ Узнать о создании главных и второстепенных персонажей
- ♦ Изучить структуру сценария видеоигры и разницу между видеоиграми и кино
- ♦ Понять процесс создания сценария, а также характеристики и элементы для его создания

Модуль 4. Искусство в видеоиграх

- ♦ Знать художественное оформление, теорию цвета, теорию характера и среды
- ♦ Создавать сложные эскизы и *концепт-арт*
- ♦ Рассмотреть 2D-графику персонажей, объектов и окружения с помощью программ Photoshop
- ♦ Создать трехмерные объекты, персонажей и окружение с помощью 3D Studio Max и Mudbox
- ♦ Знать художественные стили персонажей и декораций, а также типологии декораций и их изображение в рисунках

Модуль 5. Программирование

- ♦ Уметь выбрать движок, наиболее используемым при разработке видеоигр: Unity 3D Engine
- ♦ Изучить программирование в Unity C# и ознакомиться с интерфейсом программы
- ♦ Узнать о создании 2D-видеоигры: программирование движений персонажей, врагов и анимации
- ♦ Разработать различные элементы игры, такие как платформы или ключи
- ♦ Создать игровой интерфейс или HUD
- ♦ Расширить знания об искусственном интеллекте, как для создания врагов, так и 2D NPC (неигровых персонажей)

Модуль 6. 3D-искусство

- ♦ Создавать и изменять модели и текстуры 3D-объектов и персонажей
- ♦ Знать интерфейс программы 3D Studio Max и Mudbox для моделирования объектов и персонажей
- ♦ Понимать теорию 3D-моделирования
- ♦ Уметь извлекать текстуры
- ♦ Знать принципы работы 3D-камер

Модуль 7. Расширенное программирование

- ♦ Уметь выполнять расширенное программирование
- ♦ Проектировать 3D-персонажей и окружения
- ♦ Программировать различные геймплеи, головоломки окружения и объекты уровня
- ♦ Создавать различные игровые элементы и программировать навыки игроков, такие как прыжки, бег, стрельба или прятки
- ♦ Уметь создавать компьютерную игру



Модуль 8. Анимация

- ◆ 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

Модуль 9. Звуковое и музыкальное оформление

- ◆ Сочинять и разрабатывать музыку
- ◆ Разрабатывать программное обеспечение для создания музыки
- ◆ Знать, как осуществлять производственный и постпроизводственный процесс
- ◆ Узнать, как делать внутреннее микширование и звуковой дизайн
- ◆ Использовать звуковые библиотеки, синтетические звуки и *синхронные шумы*
- ◆ Знать технику создания композиций для видеоигр

Модуль 10. Производство и управление

- ◆ Знать о разработке видеоигры и различных этапах ее создания
- ◆ Изучить типы производителей
- ◆ Ознакомиться с *проектным менеджментом* для разработки видеоигр
- ◆ Использовать различные инструменты для производства
- ◆ Координировать работу команд и управлять проектами

03

Компетенции

Структура этой программы разработана таким образом, чтобы позволить дизайнеру выявить и решить любую проблему, связанную с разработкой видеоигры. Таким образом, студент приобретет творческие навыки для визуализации проблемы с разных точек зрения. В то же время будет поощряться критическое мышление, что позволит специалистам отличаться от остальных, представляя инновационные и свежие идеи. Все эти аспекты являются весьма востребованными для любой компании, занимающейся разработкой видеоигр.





“

Проявляйте творческий подход и критическое мышление, чтобы любой проект по разработке игр был успешным”



Общие профессиональные навыки

- ♦ Разработать все этапы видеоигры, от первоначальной идеи до финального запуска
- ♦ Специализироваться в области игрового дизайна, чтобы стать опытным геймдизайнером
- ♦ Изучить все этапы разработки, начиная с начальной архитектуры, программирования персонажа игрока, реализации анимации и заканчивая созданием искусственного интеллекта вражеских персонажей и неигровых персонажей
- ♦ Получить общее видение проекта уметь предложить решения различных проблем и задач, возникающих при разработке видеоигры

“

Все навыки, которые вы приобретете в этой программе, сделают вас лучшим дизайнером игр”





Профессиональные навыки

- ◆ Знать программное обеспечение, необходимое для того, чтобы быть профессионалом в проектировании и разработке видеоигр
- ◆ Понимать опыт игрока и уметь анализировать игровой процесс
- ◆ Понять теоретический и практический процесс создания *концепт-арта*
- ◆ Понять теоретическую и практическую процедуру работы 2D художника
- ◆ Уметь моделировать и текстурировать 3D-объекты и персонажей
- ◆ Обладать обширными знаниями в области программирования 2D и 3D видеоигр
- ◆ Выполнять 2D- и 3D-анимацию для видеоигр и применять программирование 2D- и 3D-видеоигр для различных платформ
- ◆ Выполнять музыкальную композицию и звуковой дизайн

04

Руководство курса

Преподавательский состав, отвечающий за преподавание содержания этой программы, состоит из профессионалов высокого уровня в данной отрасли. Они посвятили свою карьеру программированию, дизайну и анимации различных проектов, а их исследования подтверждают их навыки и опыт. Многие из них также стали пионерами в этом секторе, даже основали и представляли свою собственную компанию по производству видеоигр. По всем этим причинам нет профессионалов, лучше подготовленных к тому, чтобы помочь студентам достичь совершенства.





“

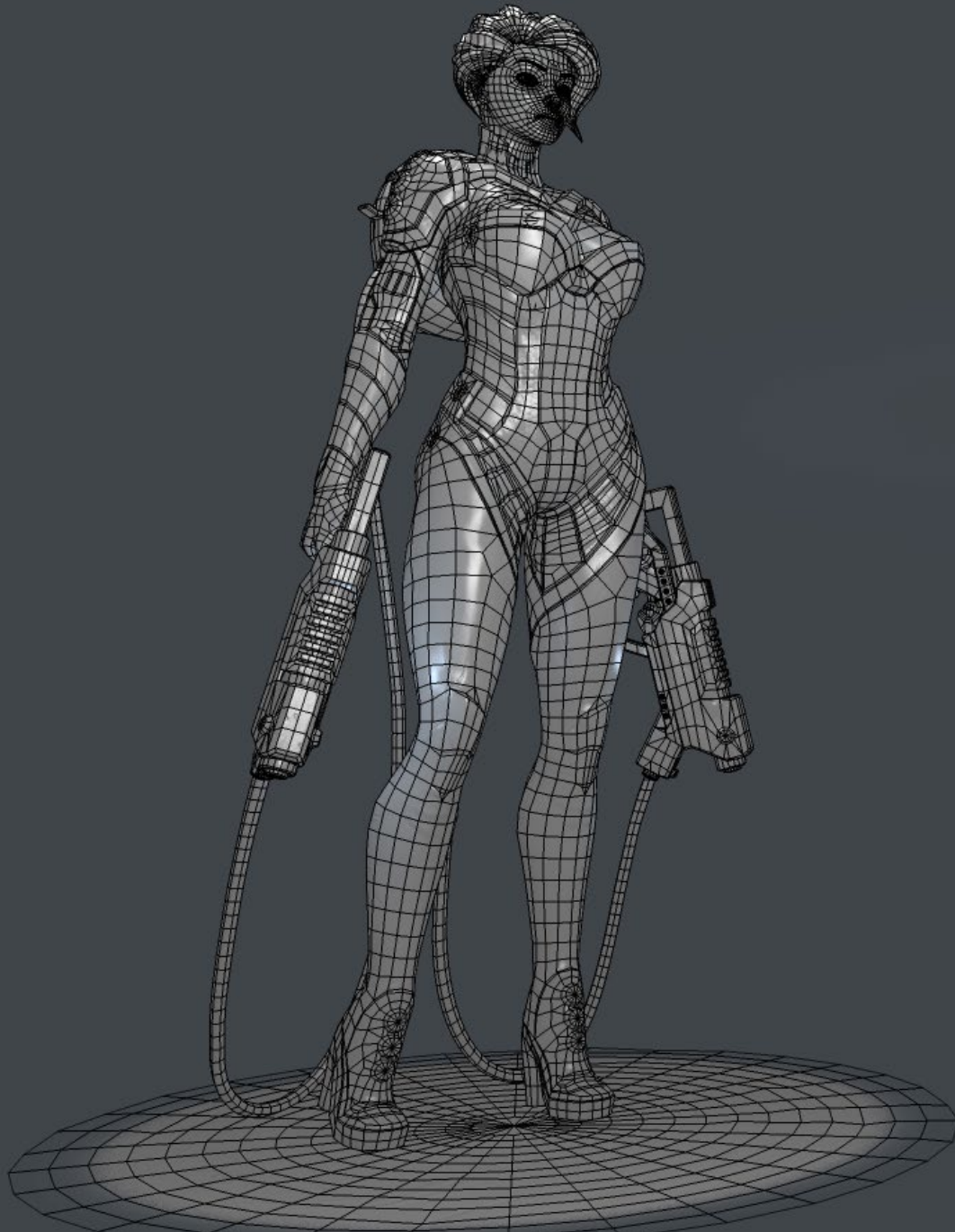
Команда преподавателей высокого уровня будет отвечать за помощь в достижении ваших профессиональных целей в качестве дизайнера видеоигр”

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 по нарративному дизайну и сценарным мастерским, а также по специальности "Дизайн видеоигр" в ESCAV, Гранада
- ♦ Степень бакалавра испаноязычной филологии Университета Гранады
- ♦ Степень магистра в области креативности и написания телевизионных сценариев Университета короля Хуана Карлоса



Преподаватели

Г-н Каррион, Рафаэль

- ◆ Звуковой дизайнер и аудиопрограммист Unity3D
- ◆ Степень в области промышленной инженерии. Политехнический университет Валенсии. 2018 г
- ◆ Степень магистра в области программирования видеоигр. Открытый университет Каталонии. 2021
- ◆ Курс по производству аудио для игр с WWISE. Беркли. 2019 г
- ◆ Аудиопрограммист в организации Women in Games. По настоящее время

Г-жа Молас, Альба

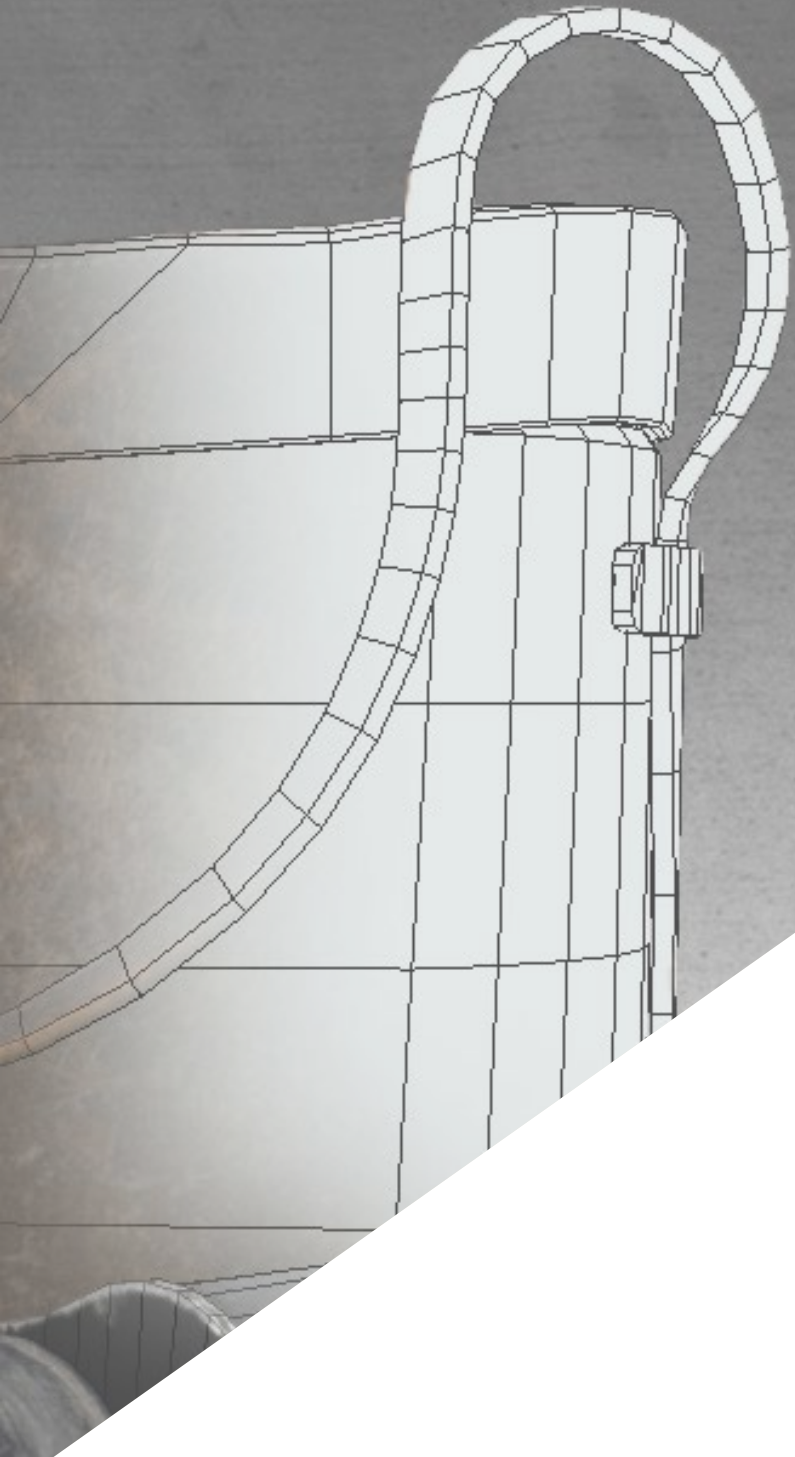
- ◆ Дизайнер видеоигр
- ◆ Степень бакалавра в области кино и медиа. Киношкола Каталонии. 2015
- ◆ Студент в области 3D-анимации, видеоигр и интерактивных сред. Currnet – CEV. 2020 г
- ◆ Специализированная подготовка в области написания сценариев для детской анимации. Showrunners BCN. 2018 г
- ◆ Член ассоциации Women in Games
- ◆ Член ассоциации FemDevs

05

Структура и содержание

Учебные материалы, разработанные для этой программы Специализированной магистратуры в области видеоигр, были составлены экспертами, знакомыми с творческими и критическими требованиями крупных компаний. Поэтому они направили все свои усилия на создание учебной программы, которая полностью соответствует всем этим требованиям. Благодаря этому дизайнеры станут отличными специалистами в данной области, что повысит их шансы стать частью международной команды разработчиков или начать свой собственный проект.





““

Хотите стать лучшим дизайнером видеоигр? Эта программа поможет вам достичь совершенства, все, что вам нужно сделать, - это зарегистрироваться, чтобы приступить к обучению”

Модуль 1. Дизайн видеоигр

- 1.1. Дизайн
 - 1.1.1. Дизайн
 - 1.1.2. Типы дизайна
 - 1.1.3. Процесс проектирования
- 1.2. Элементы дизайна
 - 1.2.1. Правила
 - 1.2.2. Баланс
 - 1.2.3. Развлечение
- 1.3. Типы игроков
 - 1.3.1. Исследовательский и социальный
 - 1.3.2. Убийцы и победители
 - 1.3.3. Различия
- 1.4. Навыки игрока
 - 1.4.1. Навыки ролевой игры
 - 1.4.2. Навыки действия
 - 1.4.3. Навыки работы с платформой
- 1.5. Игровая механика I
 - 1.5.1. Элементы
 - 1.5.2. Физика
 - 1.5.3. Предметы
- 1.6. Игровая механика II
 - 1.6.1. Ключи
 - 1.6.2. Платформы
 - 1.6.3. Противники
- 1.7. Другие элементы
 - 1.7.1. Механика
 - 1.7.2. Динамика
 - 1.7.3. Эстетика
- 1.8. Анализ видеоигр
 - 1.8.1. Анализ игрового процесса
 - 1.8.2. Художественный анализ
 - 1.8.3. Анализ стиля

- 1.9. Дизайн уровня
 - 1.9.1. Разработка внутренних уровней
 - 1.9.2. Разработка внешних уровней
 - 1.9.3. Разработка смешанных уровней
- 1.10. Продвинутый дизайн уровней
 - 1.10.1. Головоломки
 - 1.10.2. Противники
 - 1.10.3. Среда

Модуль 2. Проектный документ

- 2.1. Структура документа
 - 2.1.1. Проектный документ
 - 2.1.2. Структура A
 - 2.1.3. Стил
- 2.2. Основная идея, рынок и рекомендации
 - 2.2.1. Основная идея
 - 2.2.2. Рынок
 - 2.2.3. Ссылки
- 2.3. Окружение, сюжет и персонажи
 - 2.3.1. Окружение
 - 2.3.2. История
 - 2.3.3. Персонажи
- 2.4. *Геймплей*, механика и противники
 - 2.4.1. *Геймплей*
 - 2.4.2. Механика
 - 2.4.3. Противники и NPC
- 2.5. Контроль
 - 2.5.1. Команда
 - 2.5.2. Портативные устройства
 - 2.5.3. Компьютер
- 2.6. Уровни и прогрессия
 - 2.6.1. Уровни
 - 2.6.2. Тур
 - 2.6.3. Прогрессия

2



- 2.7. Предметы, навыки и элементы
 - 2.7.1. Предметы
 - 2.7.2. Навыки
 - 2.7.3. Элементы
- 2.8. Достижения
 - 2.8.1. Медали
 - 2.8.2. Секретные персонажи
 - 2.8.3. Бонусные баллы
- 2.9. HUD и интерфейс
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. Интерфейс
 - 2.9.3. Структура
- 2.10. Сохранение и приложение
 - 2.10.1. Сохранение
 - 2.10.2. Прилагаемая информация
 - 2.10.3. Окончательные детали

Модуль 3. Повествование и разработка сценариев

- 3.1. Повествование в видеоиграх
 - 3.1.1. Архетипы
 - 3.1.2. Путешествие героя
 - 3.1.3. Структура мономифа
- 3.2. Элементы повествования
 - 3.2.1. Линейные
 - 3.2.2. Разветвленные
 - 3.2.3. Воронки
- 3.3. Повествовательные структуры
 - 3.3.1. Нелинейное повествование: блоки
 - 3.3.2. Экологические повествования и подсюжеты
 - 3.3.3. Другие типы структур: короткие рассказы, 4 действия
- 3.4. Ресурсы
 - 3.4.1. *Callback функции*
 - 3.4.2. *Foreshadowing*
 - 3.4.3. *Planting и Pay-Off*

3



- 3.5. Сюжет
 - 3.5.1. Сюжет
 - 3.5.2. Драматическое напряжение
 - 3.5.3. Кривая интереса
- 3.6. Персонажи I
 - 3.6.1. Круглые и плоские
 - 3.6.2. Развитие характера
 - 3.6.3. Второстепенные персонажи
- 3.7. Персонажи II
 - 3.7.1. Психология
 - 3.7.2. Мотивация
 - 3.7.3. Навыки
- 3.8. Типы диалогов
 - 3.8.1. Внутренний
 - 3.8.2. Внешний
 - 3.8.3. Прочее
- 3.9. Сценарий: элементы
 - 3.9.1. Характеристика сценария
 - 3.9.2. Сцены и последовательности
 - 3.9.3. Элементы сценария
- 3.10. Сценарий: составление
 - 3.10.1. Структура
 - 3.10.2. Стиль
 - 3.10.3. Другие детали

Модуль 4. Искусство в видеоиграх

- 4.1. Искусство
 - 4.1.1. Художественная основа
 - 4.1.2. Теория цвета
 - 4.1.3. Программное обеспечение
- 4.2. *Концепт-арт*
 - 4.2.1. Наброски
 - 4.2.2. *Концепт-арт*
 - 4.2.3. Детали
- 4.3. Сценарии видеоигр
 - 4.3.1. Немодульные сценарии
 - 4.3.2. Модульные сценарии
 - 4.3.3. Пропсы и объекты игрового окружения
- 4.4. Окружение
 - 4.4.1. Фэнтези
 - 4.4.2. Реализм
 - 4.4.3. Научная фантастика
- 4.5. Пропсы и объекты
 - 4.5.1. Органические
 - 4.5.2. Неорганические
 - 4.5.3. Детали
- 4.6. Персонажи и элементы видеоигр
 - 4.6.1. Создание персонажа
 - 4.6.2. Создание окружения для видеоигр
 - 4.6.3. Создание объектов и пропсы
- 4.7. Cartoon (мультяшный стиль)
 - 4.7.1. Cartoon
 - 4.7.2. Манга
 - 4.7.3. Гиперреализм

- 4.8. Стиль манга
 - 4.8.1. Рисование персонажей манги
 - 4.8.2. Рисование среды манги
 - 4.8.3. Рисование объектов манги
- 4.9. Реалистичный стиль
 - 4.9.1. Реалистичное рисование персонажей
 - 4.9.2. Реалистичная среда
 - 4.9.3. Реалистичные объекты
- 4.10. Окончательные детали
 - 4.10.1. Последние штрихи
 - 4.10.2. Эволюция и стиль
 - 4.10.3. Детали и улучшения

Модуль 5. Программирование

- 5.1. Программирование в Unity 3D
 - 5.1.1. Установка
 - 5.1.2. Элементы интерфейса
 - 5.1.3. Создание сцены и импорт объекта
- 5.2. Объект рельефа
 - 5.2.1. Рельеф I: создание земли и гор
 - 5.2.2. Рельеф II: деревья и цветы.
 - 5.2.3. Рельеф III: вода и скайбокс
- 5.3. Создание персонажей в 2D
 - 5.3.1. Столкновения
 - 5.3.2. Столкновения
 - 5.3.3. Триггер
- 5.4. *Геймплей I*
 - 5.4.1. Программирование: умение атаковать
 - 5.4.2. Программирование: умение прыгать
 - 5.4.3. Программирование: умение стрелять
- 5.5. *Геймплей II*
 - 5.5.1. Программирование: оружие
 - 5.5.2. Программирование: предметы
 - 5.5.3. Программирование: *чекпойнт*
- 5.6. ИИ: Противники
 - 5.6.1. Основной противник
 - 5.6.2. Летающий противник
 - 5.6.3. Сложный противник
- 5.7. Элементы программирования: элементы и платформы
 - 5.7.1. Движение платформы
 - 5.7.2. Бомбы
- 5.8. 2D-анимация персонажей и частиц
 - 5.8.1. Импорт анимации
 - 5.8.2. Программирование анимации
 - 5.8.3. Частицы
- 5.9. Создание HUD и интерфейса
 - 5.9.1. Создание жизни
 - 5.9.2. Создание
- 5.10. Текста и диалогов
 - 5.10.1. Создание текста
 - 5.10.2. Создание диалогов
 - 5.10.3. Выбор ответа

Модуль 6. 3D-искусство

- 6.1. Продвинутое искусство
 - 6.1.1. От концепт-арта до 3D
 - 6.1.2. Принципы 3D-моделирования
 - 6.1.3. Типы моделирования: органическое/неорганическое
- 6.2. Интерфейс 3D Max
 - 6.2.1. Программное обеспечение 3D Max
 - 6.2.2. Основной интерфейс
 - 6.2.3. Организация сюжетов
- 6.3. Неорганическое моделирование
 - 6.3.1. Моделирование с помощью примитивов и деформаторов
 - 6.3.2. Моделирование с помощью редактируемых многоугольников
 - 6.3.3. Средства моделирования Graphite
- 6.4. Органическое моделирование
 - 6.4.1. Моделирование персонажей I
 - 6.4.2. Моделирование персонажей II
 - 6.4.3. Моделирование персонажей III
- 6.5. Создание UVs
 - 6.5.1. Основные материалы и карты
 - 6.5.2. Развертка и проекции текстуры
 - 6.5.3. Ретопология
- 6.6. Продвинутый 3D
 - 6.6.1. Создание атласов текстур
 - 6.6.2. Иерархии и скелетная анимация
 - 6.6.3. Применение скелета
- 6.7. Анимационные системы
 - 6.7.1. Bipet
 - 6.7.2. CAT
 - 6.7.3. Собственный риггинг
- 6.8. Лицевой риггинг
 - 6.8.1. Выражения
 - 6.8.2. Ограничения
 - 6.8.3. Контроль

- 6.9. Принципы анимации
 - 6.9.1. Циклы
 - 6.9.2. Библиотеки и использование файлов захвата движения MoCap
 - 6.9.3. Motion Mixer
- 6.10. Экспорт в движки
 - 6.10.1. Экспорт в движок Unity
 - 6.10.2. Экспорт модели
 - 6.10.3. Импорт анимации

Модуль 7. Расширенное программирование

- 7.1. Программирование в Unity 3D
 - 7.1.1. Создание 3D-сцен и движение
 - 7.1.2. Архитектура программного обеспечения
 - 7.1.3. *Game Manager*
- 7.2. Создание персонажей в 3D
 - 7.2.1. Движение
 - 7.2.2. Прыжки
 - 7.2.3. Атака
- 7.3. 3D-анимация персонажей
 - 7.3.1. Типы анимации
 - 7.3.2. Программирование анимации
 - 7.3.3. Продвинутое программирование анимации
- 7.4. Искусственный интеллект, NPC и противники
 - 7.4.1. ИИ
 - 7.4.2. NPC
 - 7.4.3. Противники
- 7.5. Физика
 - 7.5.1. *Физические материалы*
 - 7.5.2. Hinge Joint/Spring Joint
 - 7.5.3. Distance Joint/Wheel Joint

- 7.6. Физика II
 - 7.6.1. Platform Effector I
 - 7.6.2. Platform Effector II
 - 7.6.3. Surface Effector
- 7.7. Звук
 - 7.7.1. Музыка
 - 7.7.2. Звуковые эффекты
 - 7.7.3. Программирование SFX и продвинутая музыка
- 7.8. Программирование уровней
 - 7.8.1. Raycast
 - 7.8.2. Pathfinding
 - 7.8.3. Триггер на уровень
- 7.9. Частицы и FX
 - 7.9.1. Создание частиц I
 - 7.9.2. Создание частиц II
 - 7.9.3. Цвет и эффекты
- 7.10. Опции
 - 7.10.1. Звук
 - 7.10.2. Сохранение
 - 7.10.3. Автосохранение

Модуль 8. Анимация

- 8.1. Анимация
 - 8.1.1. Традиционная анимация
 - 8.1.2. 2D-анимация
 - 8.1.3. 3D-анимация
- 8.2. 12 принципов анимации I
 - 8.2.1. Сжатие и растяжение
 - 8.2.2. Подготовка
 - 8.2.3. Постановка

- 8.3. 12 принципов анимации II
 - 8.3.1. Использование компоновки и прямого фазованного движения
 - 8.3.2. Сквозное движение
 - 8.3.3. Смягчение начала и завершения движения
- 8.4. 12 принципов анимации III
 - 8.4.1. Движение по дугам (Arcs)
 - 8.4.2. Второстепенные действия (Secondary action)
 - 8.4.3. Расчёт времени (Timing)
- 8.5. 12 принципов анимации IV
 - 8.5.1. Преувеличение, утрирование (Exaggeration)
 - 8.5.2. «Цельный» рисунок
 - 8.5.3. Личность
- 8.6. 3D-анимация
 - 8.6.1. 3D-анимация I
 - 8.6.2. 3D-анимация II
 - 8.6.3. 3D-кинематика
- 8.7. Продвинутая 2D-анимация
 - 8.7.1. Движение персонажа I
 - 8.7.2. Движение персонажа II
 - 8.7.3. Движение персонажа III
- 8.8. Риггинг 2D анимации
 - 8.8.1. Введение в риггинг в 2D
 - 8.8.2. Создание риггинга в 2D
 - 8.8.3. Риггинг лица в 2D
- 8.9. 2D-анимация
 - 8.9.1. Объекты движения I
 - 8.9.2. Объекты движения II
 - 8.9.3. Объекты движения III
- 8.10. Кинематика
 - 8.10.1. Создание 2D-кинематики: базовое введение
 - 8.10.2. Создание 2D-кинематики: движения вокруг
 - 8.10.3. Создание 2D-кинематики: экспорт

Модуль 9. Звуковое и музыкальное оформление

- 9.1. Композиция
 - 9.1.1. Линейная композиция
 - 9.1.2. Нелинейная композиция
 - 9.1.3. Создание тем
- 9.2. Музыкальное развитие
 - 9.2.1. Инструментарий
 - 9.2.2. Оркестровые партии и их разделы
 - 9.2.3. Электроника
- 9.3. Программное обеспечение
 - 9.3.1. Cubase Pro
 - 9.3.2. Виртуальные инструменты
 - 9.3.3. Плагины
- 9.4. Оркестровка
 - 9.4.1. MIDI-музыка
 - 9.4.2. Синтезаторы и цифровые инструменты
 - 9.4.3. Предварительное микширование
- 9.5. Пост-продакшн
 - 9.5.1. Пост-продакшн
 - 9.5.2. Финал
 - 9.5.3. Плагины
- 9.6. Смешивание
 - 9.6.1. Внутреннее смешивание
 - 9.6.2. Форматы
 - 9.6.3. Звуковой дизайн
- 9.7. Производство
 - 9.7.1. Звуковые библиотеки
 - 9.7.2. Синтетический звук
 - 9.7.3. *Foley*

- 9.8. Композиционные приемы для видеоигр
 - 9.8.1. Анализ I
 - 9.8.2. Анализ II
 - 9.8.3. Создание *лупов*
- 9.9. Адаптивные системы
 - 9.9.1. Горизонтальная ресеквенция
 - 9.9.2. Вертикальная секвенция
 - 9.9.3. Переходы и стингеры
- 9.10. Интеграция
 - 9.10.1. Unity 3D
 - 9.10.2. FMOD
 - 9.10.3. Mater Audio

Модуль 10. Производство и управление

- 10.1. Производство
 - 10.1.1. Производственный процесс
 - 10.1.2. Производство I
 - 10.1.3. Производство II
- 10.2. Фазы разработки видеоигр
 - 10.2.1. Фаза принятия решения
 - 10.2.2. Этап разработки
 - 10.2.3. Этап планирования
- 10.3. Фазы разработки видеоигр II
 - 10.3.1. Производство
 - 10.3.2. Этап тестирования
 - 10.3.3. Фаза распределения и маркетинга
- 10.4. Разработка и управление
 - 10.4.1. CEO / Генеральный директор
 - 10.4.2. Финансовый директор
 - 10.4.3. Директор по продажам

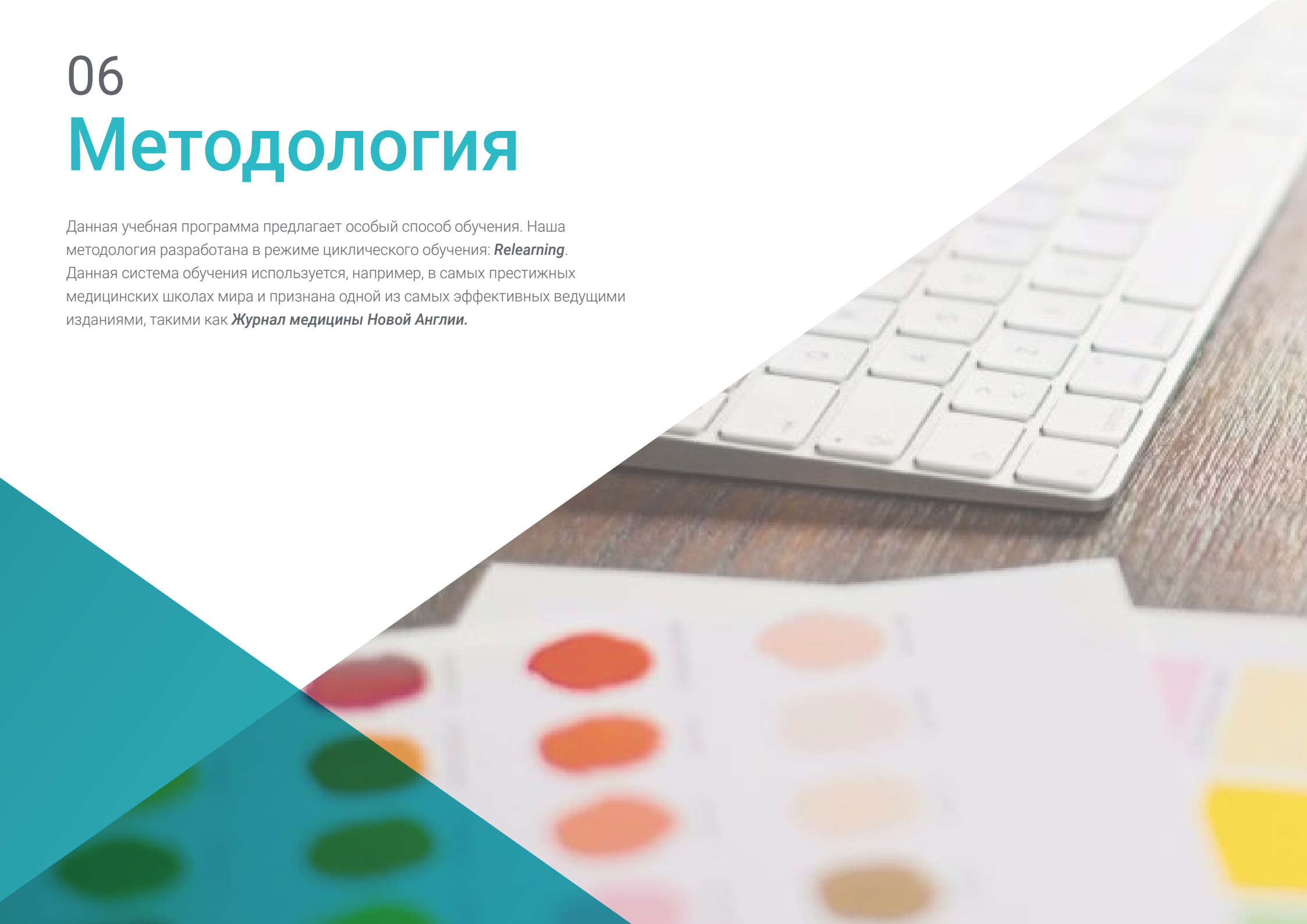


- 10.5. Процесс разработки
 - 10.5.1. Препродакшн
 - 10.5.2. Производство
 - 10.5.3. Пост-продакшн
- 10.6. Рабочие места и функции
 - 10.6.1. Дизайнеры
 - 10.6.2. Программирование
 - 10.6.3. Художники
- 10.7. *Гейм-дизайнер*
 - 10.7.1. *Креативный дизайнер*
 - 10.7.2. *Ведущий дизайнер*
 - 10.7.3. *Старший дизайнер*
- 10.8. Программирование
 - 10.8.1. *Технический директор*
 - 10.8.2. *Ведущая программа*
 - 10.8.3. *Старший программист*
- 10.9. Искусство
 - 10.9.1. *Креативный художник*
 - 10.9.2. *Ведущий художник*
 - 10.9.3. *Старший художник*
- 10.10. Другие профили
 - 10.10.1. *Ведущий художник-аниматор*
 - 10.10.2. *Старший художник-аниматор*
 - 10.10.3. *Младшие дизайнеры*

06

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 удерживать 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.



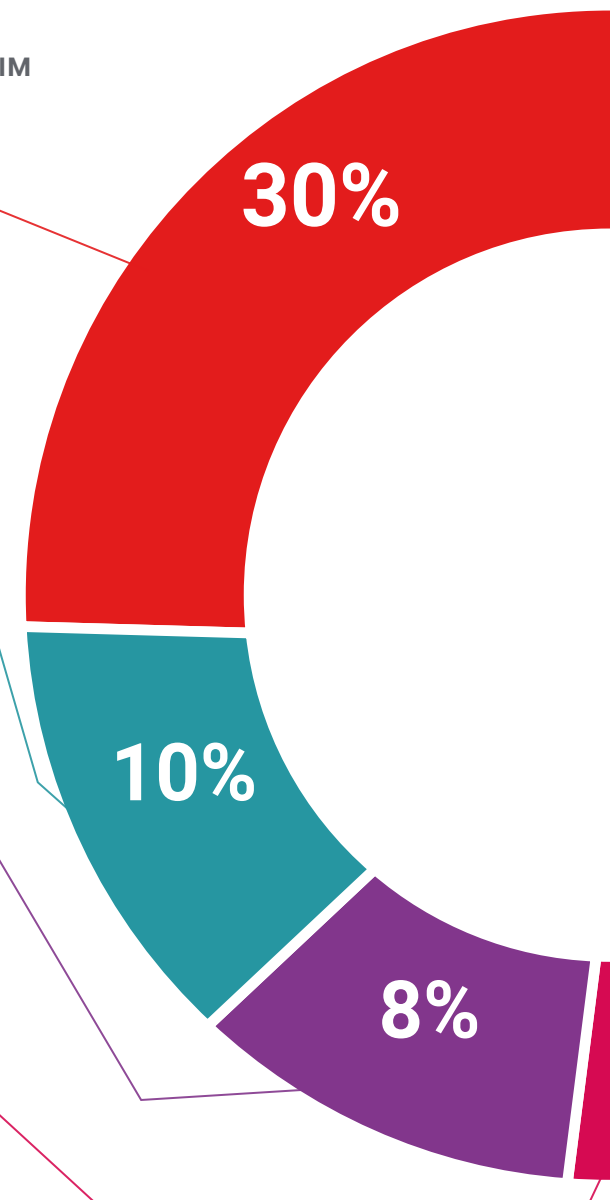
Практика навыков и компетенций

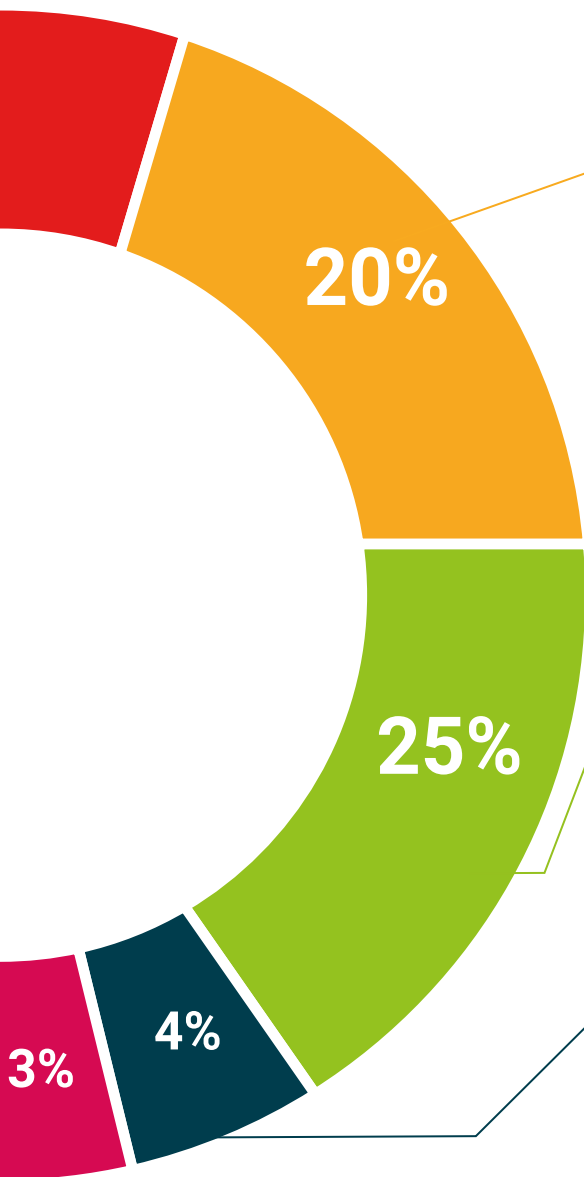
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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.



07

Квалификация

Специализированная магистратура в области видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

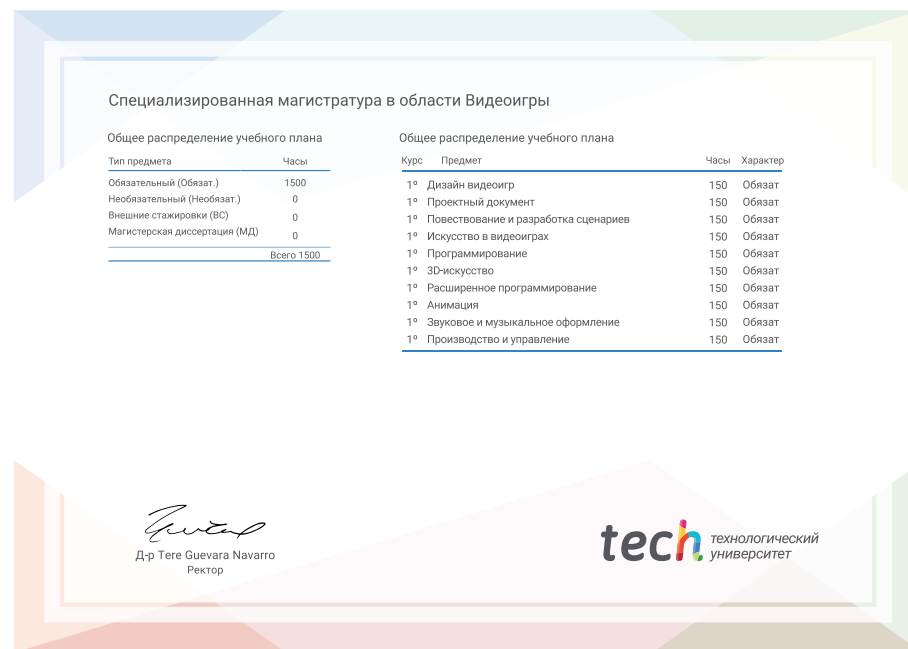
Данная **Специализированная магистратура в области видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Специализированная магистратура в области видеоигр**

Количество учебных часов: **1500 часов**



*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

Специализированная магистратура

Видеоигры

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Специализированная магистратура Видеоигры

