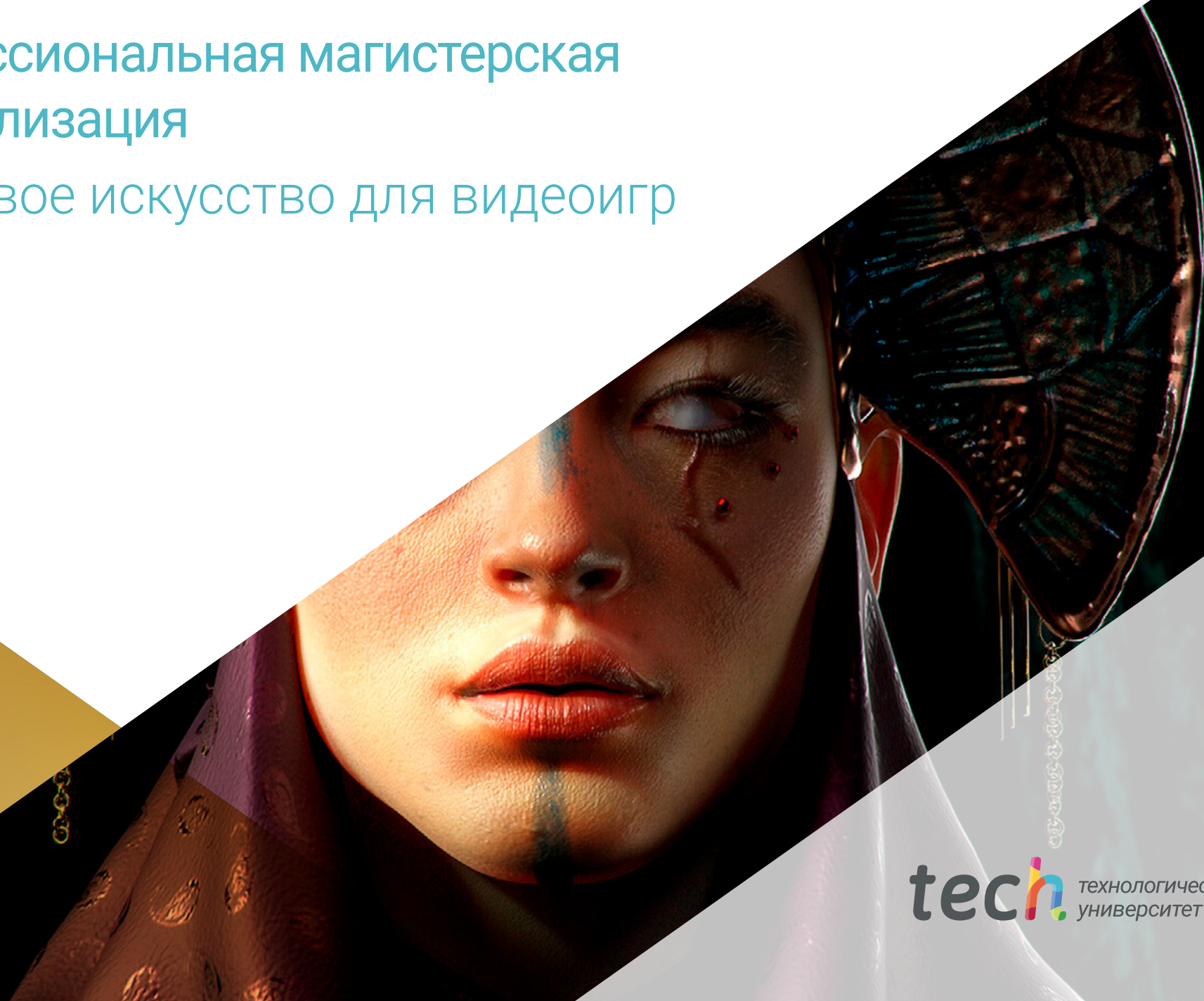


Профессиональная магистерская
специализация
Цифровое искусство для видеоигр





tech технологический
университет

Профессиональная магистерская специализация

Цифровое искусство для видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/advanced-master-degree/advanced-master-degree-digital-art-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. 38

07

Квалификация

стр. 46

01

Презентация

В настоящее время видеоигры требуют привлекательного художественного оформления, чтобы выделяться на все более насыщенном рынке. Специалисты в области креатива и арт-директора играют решающую роль, они должны адаптироваться к новым инструментам и технологиям, таким как виртуальная реальность, которые постоянно появляются. В связи с этим TECH разработал данную комплексную программу в области цифрового искусства для видеоигр. Студенты получают ключевые навыки для работы в студиях по разработке видеоигр на самом высоком уровне. Так, они изучают профессиональное рисование, объем, эстетику, цвет и анатомию, а также анализируют передовое использование таких инструментов, как 3ds Max, Blender Unity. Все это на 100% в онлайн-режиме, без очных занятий или фиксированного расписания.





“

Расширяйте свой профессиональный кругозор и совершенствуйте навыки работы в Blender, 3ds Max, Zbrush и других ключевых инструментах в карьере цифрового художника”

В последние годы индустрия цифровых развлечений переживает экспоненциальный рост, особенно в области создания видеоигр. Этот феномен вызвал большой спрос на профессионалов, специализирующихся в области цифрового искусства для видеоигр, способных создавать персонажей, окружение, объекты и сценарии, отвечающие требованиям индустрии и обеспечивающие незабываемые игровые впечатления для пользователя.

В связи с этим TESH разработал программу Профессиональной магистерской специализации в области цифрового искусства для видеоигр с целью всесторонней подготовки специалистов для этой постоянно развивающейся индустрии. Студенты, обучающиеся на этой программе, получают возможность приобрести широкий спектр навыков и знаний в области цифрового искусства и будут квалифицированы для работы в студиях разработки видеоигр высокого уровня.

В ходе обучения студенты изучают такие ключевые области, как профессиональный рисунок, объем, эстетика, цвет, дизайн персонажей и декораций, анатомия. Кроме того, они изучат такое программное обеспечение и инструменты, как Photoshop, Clip Studio Paint и Procreate, освоят все тонкости работы в них. Кроме того, студенты получают возможность развить навыки работы в команде, анализа проектов и создания визуальных историй, чтобы быть готовыми к значительному рывку на рынке труда.

Важным аспектом программы является ее на 100% онлайн-формат, позволяющий студентам получать доступ к материалам из любого места и в любое время. Это позволит студентам более гибко и свободно адаптировать обучение к своему личному графику и потребностям, не жертвуя при этом своими обязанностями.

Данная **Профессиональная магистерская специализация в области цифрового искусства для видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Наиболее характерными особенностями являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных специалистами в области искусства для видеоигр
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самостоятельной оценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям в области креативности ассетов и моделям для видеоигр
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого устройства с выходом в интернет



Повысьте свой креативный потенциал и выработайте свой собственный художественный стиль, заметно улучшив свое портфолио, с помощью данной Профессиональной магистерской специализации от TESH"

“

Исследуйте креативный потенциал самых ярких виртуальных миров, анализируя искусство в формате 2D, 3D и виртуальной реальности”

В преподавательский состав программы входят профессионалы в области видеоигр, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих научных сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту пройти обучение с учетом ситуации и контекста, т. е. в интерактивной среде, которая обеспечит погружение в учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, при котором специалисты должны пытаться разрешить различные ситуации профессиональной практики, возникающие на протяжении всего учебного курса. В этом специалисту будет помогать инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными и опытными экспертами.

Освойте профессиональные техники рисования, объем, эстетику, цвет и анатомию для дизайна видеоигр с помощью данной Профессиональной магистерской специализации.

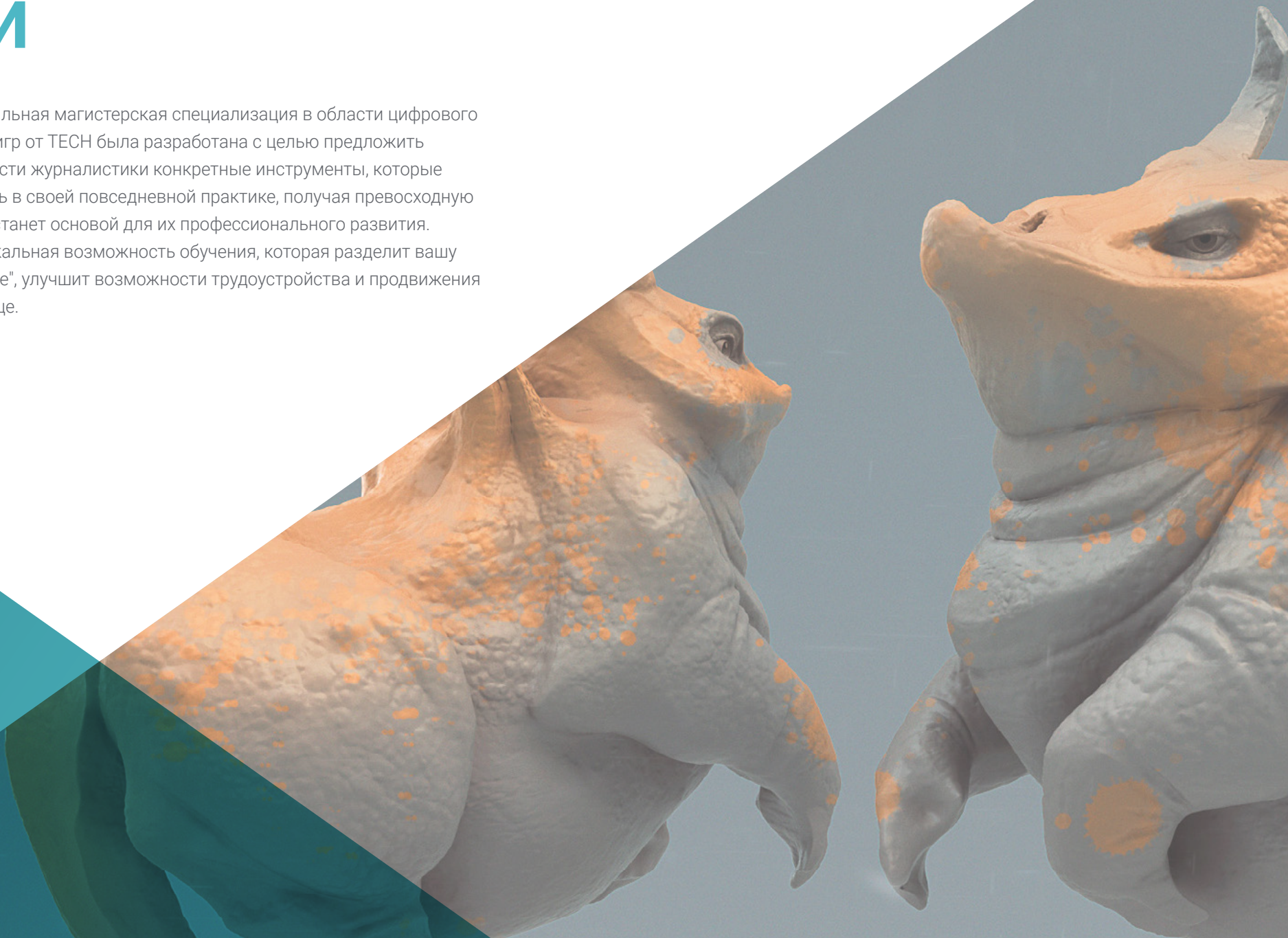
Запишитесь прямо сейчас и ознакомьтесь с основами дизайна одежды и декораций, интегрируя различные роли художника в междисциплинарную рабочую группу.



02

Цели

Данная Профессиональная магистерская специализация в области цифрового искусства для видеоигр от ТЕСН была разработана с целью предложить специалистам в области журналистики конкретные инструменты, которые они смогут применять в своей повседневной практике, получая превосходную подготовку, которая станет основой для их профессионального развития. Несомненно, это уникальная возможность обучения, которая разделит вашу карьеру на "до и после", улучшит возможности трудоустройства и продвижения по карьерной лестнице.



“

Развивайте навыки работы в команде, анализа проектов и создания визуальных историй, чтобы сделать значительный скачок в своей карьере в индустрии видеоигр”



Общие цели

- ◆ Разработать проекты профессионального качества
- ◆ Создать специализированное портфолио для индустрии видеоигр
- ◆ Расширить свои знания о рисовании
- ◆ Понять, как устроена индустрия видеоигр
- ◆ Повысить навыки работы в команде
- ◆ Проанализировать различные позиции в отрасли
- ◆ Расширить свои знания в области дизайна
- ◆ Улучшить презентацию работы в профессиональной манере
- ◆ Углубить технические художественные знания
- ◆ Скорректировать свою карьеру, чтобы получить работу вашей мечты
- ◆ Понять преимущества и ограничения, предоставляемые виртуальной реальностью
- ◆ Создавать качественное моделирование *Hard Surface*
- ◆ Создавать качественное органическое моделирование
- ◆ Понять основы ретопологии
- ◆ Понять основы UV-изображений
- ◆ Освоить *запекание* в *Substance Painter*
- ◆ Грамотно управлять слоями
- ◆ Уметь создавать досье и представлять работы высочайшего качества на профессиональном уровне
- ◆ Принимать осознанное решение о том, какие программы лучше всего подходят для *Pipeline* студента





Конкретные цели

Модуль 1. Профессиональный рисунок

- ◆ Ознакомиться с основными материалами, с которыми работает художник
- ◆ Научиться делать цифровые наброски взамен традиционных
- ◆ Изучить упрощение сложных геометрических форм
- ◆ Усовершенствовать рисование линий

Модуль 2. Объем

- ◆ Углубленно изучить различия между 2D и 3D
- ◆ Развить знания о тенях на плоскостях и анатомии
- ◆ Ознакомиться с различными видами штриховки в соответствии с выбранным стилем
- ◆ Научиться передавать объем в соответствии с перспективой и цветом

Модуль 3. Эстетика

- ◆ Изучить различные современные стили и каноны
- ◆ Глубоко изучить стилизацию человека
- ◆ Выработать свой собственный стиль
- ◆ Усилить визуальное повествование произведений

Модуль 4. Цвет

- ◆ Разобраться в поведении света и его распространении
- ◆ Оценить различные аспекты света, оттенков, насыщенности и контраста
- ◆ Изучить различные техники применения цвета
- ◆ Ознакомиться с ролью цвета в искусстве для видеоигр

Модуль 5. Программы отрасли

- ◆ Глубоко изучить различные программы, используемые в настоящее время в отрасли
- ◆ Знать различия между Photoshop, Clip Studio Paint и Procreate
- ◆ Освоить интерфейс и инструменты Photoshop
- ◆ Научиться профессионально оцифровывать традиционные носители информации

Модуль 6. 2D в индустрии видеоигр

- ◆ Проанализировать состояние индустрии цифровых развлечений на сегодняшний день
- ◆ Изучить различные типы художников, востребованных в индустрии
- ◆ Изучить интеграцию различных ролей художника в междисциплинарной рабочей группе
- ◆ Признать важность арт-директора в проекте видеоигры

Модуль 7. Анатомия

- ◆ Изучить анатомию органических форм
- ◆ Отличать сложный скелет от скелета с простыми формами
- ◆ Научиться избегать распространенных ошибок при изображении человеческого лица
- ◆ Уметь правильно применять цвет в соответствии с тонами и оттенками на теле человека

Модуль 8. Разработка рисунка

- ◆ Разработать собственную технику рисования
- ◆ Создать профессиональный и эффективный рабочий распорядок
- ◆ Знать методы выхода из зоны комфорта
- ◆ Ознакомиться с сообществами, чтобы активно участвовать в них и искать обратную связь

Модуль 9. Дизайн в видеоиграх

- ◆ Придумывать художественные концепции для дизайна видеоигр
- ◆ Научиться профессионально разрабатывать персонажей и *пропсы*
- ◆ Ознакомиться с основами дизайна одежды и декораций
- ◆ Проанализировать произведение искусства, чтобы знать, как привести его в порядок и представить должным образом

Модуль 10. Арт-индустрия для видеоигр: Неотъемлемые аспекты

- ◆ Ознакомиться с обязательными требованиями индустрии видеоигр
- ◆ Создать портфолио на разных языках
- ◆ Присутствовать на веб-сайтах и в социальных сетях, имеющих отношение к отрасли
- ◆ Знать, как работать удаленно, и соблюдать дисциплину, необходимую для поддержания профессионализм

Модуль 11. Проект и графический движок Unity

- ◆ Разработка VR-проекта
- ◆ Углубиться в VR-ориентированный Unity
- ◆ Импортировать текстуры и эффективно реализовывать необходимые материалы
- ◆ Создать реалистичное и оптимизированное освещение

Модуль 12. Blender

- ◆ Уметь разрабатывать процедурные материалы
- ◆ Уметь анимировать моделирование
- ◆ Уметь работать с моделированием жидкостей, волос, частиц и одежды
- ◆ Выполнять качественный рендеринг как в *Eevee*, так и в *Cycles*
- ◆ Уметь обращаться с новым карандашом *Grease Pencil* и уметь получать от него максимальную отдачу
- ◆ Научиться использовать новые узлы геометрии и уметь выполнять полностью процедурное моделирование

Модуль 13. 3ds Max

- ◆ Освоить моделирование в 3ds Max
- ◆ Знать о совместимости 3ds Max с Unity для VR
- ◆ Знать наиболее используемые модификаторы и уметь их применять
- ◆ Использовать реальные приемы рабочего процесса

Модуль 14. ZBrush

- ◆ Уметь создавать любой тип сетки для начала моделирования
- ◆ Уметь создавать любые типы масок
- ◆ Освоить кисти IMM и *Curve*
- ◆ Преобразовывать модели *Low Poly* в *High Poly*
- ◆ Создавать качественное органическое моделирование

Модуль 15. Ретопология

- ◆ Овладеть навыками ретопологии в *Zbrush*
- ◆ Знать, когда следует использовать *Zremesher*, *Decimation Master* и *Zmodeler*
- ◆ Уметь выполнять ретопологию любого моделирования
- ◆ Освоить *ToroGun*, специализированный профессиональный инструмент
- ◆ Обучить профессионала выполнению сложных ретушей

Модуль 16. UVs

- ◆ Освоить инструменты UV, доступные в *ZBrush*
- ◆ Знать, где разрезать моделирование
- ◆ Пользоваться пространством UV максимально эффективно
- ◆ Освоить специализированный инструмент *Rizom UV*

Модуль 17. Запекание

- ◆ Понимать основы запекания
- ◆ Уметь решать проблемы, которые могут возникнуть при запекании модели
- ◆ Уметь запекать любую модель
- ◆ Освоить запекание в *Marmoset* в режиме реального времени



Модуль 18. Substance Painter

- ◆ Грамотное использовать текстуры Substance
- ◆ Уметь создавать любые типы масок
- ◆ Освоить генераторы и фильтры
- ◆ Создать качественные текстуры для моделирования *Hard Surface*
- ◆ Создавать качественные текстуры для органического моделирования
- ◆ Уметь делать качественный *рендер* для демонстрации *пропсов*

Модуль 19. Marmoset

- ◆ Проводить глубокий анализ инструмента и дать практикующему специалисту представление о его преимуществах
- ◆ Уметь создавать любые типы масок
- ◆ Освоить генераторы и фильтры
- ◆ Создать качественные текстуры для моделирования *Hard Surface*
- ◆ Создавать качественные текстуры для органического моделирования
- ◆ Уметь делать качественный *рендер* для демонстрации *пропсов*

Модуль 20. Научно-фантастическая среда

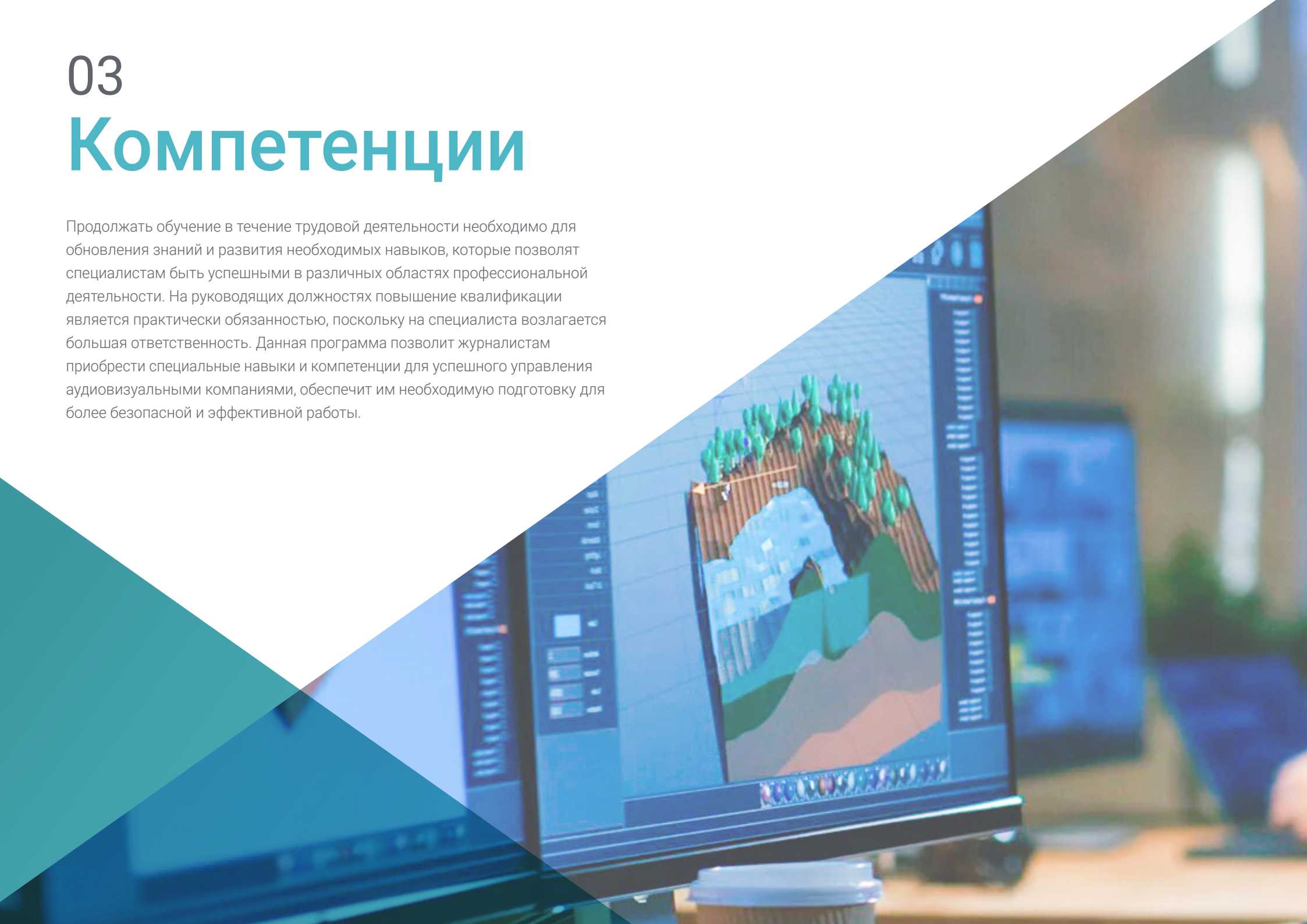
- ◆ Закрепить полученные знания
- ◆ Понять, насколько полезны все советы, примененные в реальном проекте
- ◆ Принять осознанное решение о том, какие программы лучше всего подходят для *Pipeline* студента
- ◆ Иметь в *досье* работу профессионального качества

“ Усиьте свое присутствие на отраслевых сайтах и в социальных сетях, зная, как создать привлекательное портфолио на разных языках”

03

Компетенции

Продолжать обучение в течение трудовой деятельности необходимо для обновления знаний и развития необходимых навыков, которые позволят специалистам быть успешными в различных областях профессиональной деятельности. На руководящих должностях повышение квалификации является практически обязанностью, поскольку на специалиста возлагается большая ответственность. Данная программа позволит журналистам приобрести специальные навыки и компетенции для успешного управления аудиовизуальными компаниями, обеспечит им необходимую подготовку для более безопасной и эффективной работы.



“

Создайте эффективный рабочий распорядок, который позволит вам быть более продуктивным благодаря техникам, которые вы приобретете по окончании этой программы”



Общие профессиональные навыки

- ◆ Разработать концепции и чертежи для любого типа проекта
- ◆ Освоить наиболее распространенные инструменты, используемые в отрасли
- ◆ Адаптироваться ко всем типам запросов, стилей и рабочей среды
- ◆ Создать сильную рабочую дисциплину, чтобы выделяться на фоне конкурентов
- ◆ Глубоко понять свой собственный художественный стиль и довести его до высочайшего уровня
- ◆ Знать, как выполнить реальный проект от начала до конца
- ◆ Освоить инструменты, необходимые для создания проектов виртуальной реальности
- ◆ Применять полученные знания и навыки решения задач для максимальной оптимизации рабочего процесса
- ◆ Интегрировать знания и получить глубокое представление о различных областях применения виртуальной реальности
- ◆ Уметь определять ограничения и различия по сравнению с другими секторами 3D-индустрии
- ◆ Понять и освоить материалы, наиболее часто используемые в виртуальной реальности, применительно к системам отрасли для обеспечения их эффективности и конкурентоспособности на современном рынке
- ◆ Осуществить правильную файловую организацию профессионального проекта
- ◆ Способствовать оптимизации имеющихся ресурсов в различных программных средствах, предназначенных для создания виртуальной реальности





Профессиональные навыки

- ◆ Подробно изучить изобразительные методы
- ◆ Глубоко понять художественные приемы
- ◆ Детально понять архетип человека
- ◆ Разработать сложные формы по памяти
- ◆ Профессионально использовать цвет
- ◆ Усовершенствовать средства представления своей работы
- ◆ Упростить сложные геометрические формы
- ◆ Адекватно описать свою работу и запросить проведение брифинга
- ◆ Правильно использовать примеры
- ◆ Создать специализированную художественную
- ◆ Знать, освоить и оптимизировать все инструменты проектирования и программное обеспечение, используемое в виртуальной реальности
- ◆ Углубить знания в области концепции рендеринга, моделирования, текстурирования и освещения при создании виртуальной реальности
- ◆ Различать необходимые стратегии для создания проекта с самого начала с упорядоченной методологией, позволяющей экономить ресурсы и время с профессиональным результатом
- ◆ Получить исчерпывающие знания об альтернативных вариантах решения обычных проблем, с которыми сталкивается дизайнер при реализации проекта виртуальной реальности
- ◆ Получить полное представление обо всех аспектах, связанных с виртуальной реальностью, что является необходимым этапом для совершенствования в специализированной профессиональной области
- ◆ Понять полезность различных показанных советов и их реальное применение при создании VR-проектов
- ◆ Закрепить знания, полученные в процессе обучения, благодаря практическому применению материала
- ◆ Освоить проектирование основных этапов создания материала виртуальной реальности
- ◆ Разрабатывать эффективный план контроля креативной работы, а также осуществлять мониторинг проекта до его завершения
- ◆ Представлять профессиональные проекты в области виртуальной реальности

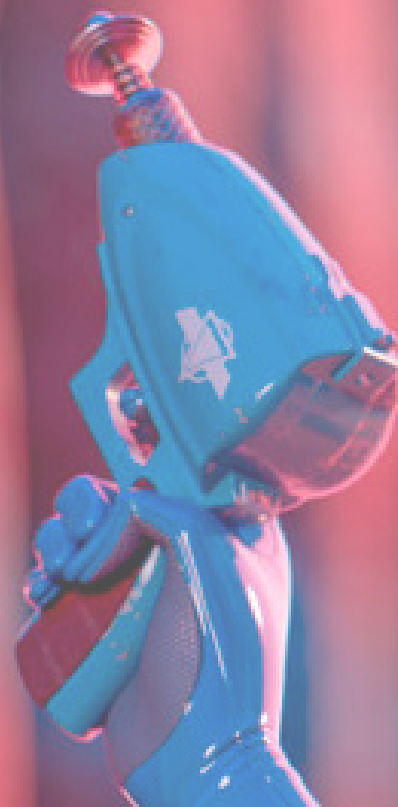


Совершенствуйте дизайн персонажей, пропов и высококачественных декораций с помощью данной Профессиональной магистерской специализации в области цифрового искусства для видеоигр от TECH"

04

Руководство курса

Стремясь предложить элитное образование, ТЕСН опирается на признанных профессионалов, чтобы дать студентам глубокие специализированные знания. Поэтому данная Профессиональная магистерская специализация имеет высококвалифицированную команду с большим опытом работы в секторе, которая предложит студентам лучшие инструменты для развития своих навыков во время курса. Таким образом, студенты получают гарантии подготовки, необходимые им для специализации на международном уровне в быстро развивающемся секторе, который приведет их к профессиональному успеху.





“

Вся программа создана экспертами, имеющими большой опыт работы в сфере видеоигр, что позволяет применить особый практический подход ко всей изучаемой теории”

Руководство



Г-н Микель Алаэс, Хон

- ♦ Концептуальный художник персонажей в подкасте English Coach
- ♦ Концептуальный художник в MasterD Render в Школе видеоигр
- ♦ Степень бакалавра изобразительных искусств Университета Страны Басков/Университета Эускала Эррико (UPV/EHU)
- ♦ Степень магистра в области концепт-арта и цифровой иллюстрации



Г-н Менендес Менендес, Антонио Иван

- ♦ Старший художник по окружению и элементам и 3D-консультант в The Glimpse Group VR
- ♦ Дизайнер 3D-моделей и художник по текстурам для INMOREALITY
- ♦ Художник по пропсам и окружению для игр PS4 в Rascal Revolt
- ♦ Степень бакалавра в области изобразительных искусств Университета Страны Басков (UPV)
- ♦ Специалист в области графических техник Университета Страны Басков
- ♦ Степень магистра в области скульптуры и цифрового моделирования в университетском центре цифровых искусств Voxel School
- ♦ Степень магистра в области искусства и дизайна видеоигр Центра технологий и цифрового искусства Университета U-tad



Преподаватели

Г-жа Мартинес Марин, Игоне

- ◆ Продюсер и публицист видеоигр в SOEDESCO
- ◆ Посол организации Women in Games WIGJ
- ◆ Старший видеоредактор и социальная сеть в Chicas Gamers
- ◆ Директор по рекламе и менеджер по продуктам в Meridiem Games
- ◆ Директор по цифровому маркетингу в Atico34 Group
- ◆ Видеоредактор в Boomerang TV
- ◆ Степень бакалавра в области телекоммуникаций со специализацией в области изображения и звука в Политехническом университете Мадрида
- ◆ Цикл подготовки высшего уровня по производству аудиовизуальных средств массовой информации в Школе коммуникации, изображения и звука
- ◆ Диплом в области аудиовизуальных коммуникаций от Pearson College London

Г-н Маркес Масаирас, Марио

- ◆ Оператор аудиовизуальных средств в PTM Pictures That Moves
- ◆ Агент технической поддержки игровых систем в компании 5CA
- ◆ Создатель и дизайнер 3D и VR окружения в Inmoreality
- ◆ Художественный дизайнер в Seamantis Games
- ◆ Основатель Evolve Games
- ◆ Степень бакалавра в области графического дизайна в Школе искусств Гранады
- ◆ Степень бакалавра в области дизайна видеоигр и интерактивного контента в Школе искусств Гранады
- ◆ Степень магистра в области искусства и дизайна видеоигр Центра технологий и цифрового искусства Университета U-tad

Г-н Морро, Пабло

- ◆ 3D-художник, специализирующийся на моделировании, VFX и текстурировании
- ◆ 3D-художник в компании Mind Trips
- ◆ Степень бакалавра Университета Хайме I в области создания и дизайна видеоигр

05

Структура и содержание

Учебный план данной программы был разработан с учетом академических потребностей профессионалов в области журналистики, работающих в сфере управления аудиовизуальными компаниями. Комплексный учебный план, охватывающий не только фундаментальные вопросы *делового администрирования*, но и наиболее актуальные аспекты аудиовизуальной индустрии. Несомненно, Профессиональная магистерская специализация представляет большую ценность для тех, кто хочет специализироваться в этой области и сделать качественный скачок в своей карьере.



“

Откройте для себя инновационное
содержание, адаптированный к
самым высоким художественным
требованиям в области видеоигр”

Модуль 1. Профессиональный рисунок

- 1.1. Материалы
 - 1.1.1. Традиционные
 - 1.1.2. Цифровые
 - 1.1.3. Среда
- 1.2. Эргономика и разминка
 - 1.2.1. Разминки
 - 1.2.2. Отдых
 - 1.2.3. Здоровье
- 1.3. Геометрические фигуры
 - 1.3.1. Линия
 - 1.3.2. Эллипс
 - 1.3.3. 3D-формы
- 1.4. Перспектива
 - 1.4.1. Точка схода
 - 1.4.2. Множественные точки схода
 - 1.4.3. Советы
- 1.5. Наброски
 - 1.5.1. Построение
 - 1.5.2. Цифровой vs. традиционный
 - 1.5.3. Очистка
- 1.6. Штриховка
 - 1.6.1. В качестве наброска
 - 1.6.2. Цифровая
 - 1.6.3. Советы
- 1.7. Затенение в рисунке
 - 1.7.1. Точечные рисунки
 - 1.7.2. Размытие
 - 1.7.3. Заливка
- 1.8. Упрощение форм
 - 1.8.1. Органические формы
 - 1.8.2. Структуры
 - 1.8.3. Слияние простых форм

- 1.9. Нанесение краски на носители
 - 1.9.1. Краска
 - 1.9.2. Ручка
 - 1.9.3. Цифровой способ
- 1.10. Совершенствование линии
 - 1.10.1. Упражнения
 - 1.10.2. Приведение в порядок линии
 - 1.10.3. Практика

Модуль 2. Объем

- 2.1. Трехмерные формы
 - 2.1.1. От 2D к 3D
 - 2.1.2. Смешивать формы
 - 2.1.3. Исследование
- 2.2. Тени на плоскостях
 - 2.2.1. Нехватка света
 - 2.2.2. Направление света
 - 2.2.3. Тени на различных предметах
- 2.3. *Окружающая окклюзия*
 - 2.3.1. Определение
 - 2.3.2. Трудности со светом
 - 2.3.3. Контакт
- 2.4. Тени в анатомии
 - 2.4.1. Лицо
 - 2.4.2. Плоскости человеческого тела
 - 2.4.3. Освещение
- 2.5. Теневое повествование
 - 2.5.1. Пример
 - 2.5.2. Когда его применять?
 - 2.5.3. Преувеличение, утрирование
- 2.6. Тень в комиксе
 - 2.6.1. Стили
 - 2.6.2. Сюжеты
 - 2.6.3. Авторы

- 2.7. Тени в манге
 - 2.7.1. Стили
 - 2.7.2. Авторы
 - 2.7.3. Исполнение
- 2.8. Точечные рисунки
 - 2.8.1. Традиционные
 - 2.8.2. Цифровые
 - 2.8.3. Созданные точечные рисунки
- 2.9. Объем и перспектива
 - 2.9.1. Без тени
 - 2.9.2. Формы
 - 2.9.3. Исполнение
- 2.10. Объем за счет цвета
 - 2.10.1. Глубина
 - 2.10.2. Форма
 - 2.10.3. Использование кисти

Модуль 3. Эстетика

- 3.1. Стили
 - 3.1.1. Древние
 - 3.1.2. Современные
 - 3.1.3. Видеоигры
- 3.2. Современные стили и каноны
 - 3.2.1. 8 голов
 - 3.2.2. Дисней
 - 3.2.3. Видеоигры
- 3.3. Американский стиль
 - 3.3.1. Комикс
 - 3.3.2. Иллюстрация
 - 3.3.3. Анимация
- 3.4. Азиатский стиль
 - 3.4.1. Манга
 - 3.4.2. Аниме
 - 3.4.3. Традиционные

- 3.5. Европейский стиль
 - 3.5.1. История
 - 3.5.2. Комикс
 - 3.5.3. Иллюстрация
- 3.6. Жанровая эстетика
 - 3.6.1. Детская/подростковая
 - 3.6.2. Фэнтези
 - 3.6.3. Другая
- 3.7. Каноны
 - 3.7.1. История
 - 3.7.2. Каноны
 - 3.7.3. Гибкость
- 3.8. Стилизация
 - 3.8.1. Человек
 - 3.8.2. Адаптивность
 - 3.8.3. Формы
- 3.9. Визуальное повествование
 - 3.9.1. Значение
 - 3.9.2. Намерение
 - 3.9.3. Среда
- 3.10. Собственный стиль
 - 3.10.1. Анализ
 - 3.10.2. Практика
 - 3.10.3. Советы

Модуль 4. Цвет

- 4.1. Распространение света
 - 4.1.1. Техника
 - 4.1.2. Пример
 - 4.1.3. Цветосвет
- 4.2. Свет на поверхностях
 - 4.2.1. Отражения
 - 4.2.2. Искажения
 - 4.2.3. *Подповерхностное рассеивание*
- 4.3. Дизайн и цвет
 - 4.3.1. Преувеличение, утрирование
 - 4.3.2. Воображение
 - 4.3.3. Применение
- 4.4. Свет в тени
 - 4.4.1. Отражения
 - 4.4.2. Цвет в тенях
 - 4.4.3. Особые моменты
- 4.5. Оттенок
 - 4.5.1. Определение
 - 4.5.2. Важность
 - 4.5.3. Применение
- 4.6. Насыщенность
 - 4.6.1. Определение
 - 4.6.2. Важность
 - 4.6.3. Применение
- 4.7. Яркость/контраст
 - 4.7.1. Определение
 - 4.7.2. Контраст в работе
 - 4.7.3. Применение
- 4.8. Цвет в иллюстрации
 - 4.8.1. Различия
 - 4.8.2. Свобода
 - 4.8.3. Теория

- 4.9. Цвет в *концепт-арте*
 - 4.9.1. Важность
 - 4.9.2. Дизайн и цвет
 - 4.9.3. *Пропс* для сценария и персонажа
- 4.10. Цвет в искусстве
 - 4.10.1. История
 - 4.10.2. Изменения
 - 4.10.3. Примеры

Модуль 5. Программы отрасли

- 5.1. Photoshop
 - 5.1.1. В индустрии
 - 5.1.2. Основы
 - 5.1.3. Рекомендации
- 5.2. Clip Estudio Paint
 - 5.2.1. Различия
 - 5.2.2. Что делает его неповторимым?
 - 5.2.3. Для чего?
- 5.3. Procreate
 - 5.3.1. iPad
 - 5.3.2. В индустрии
 - 5.3.3. Будущее
- 5.4. Альтернативные программы
 - 5.4.1. Krita
 - 5.4.2. Aseprite
 - 5.4.3. Прочее
- 5.5. Интерфейс программы Photoshop
 - 5.5.1. Инструменты
 - 5.5.2. Персонализация
 - 5.5.3. Советы
- 5.6. Слои программы Photoshop
 - 5.6.1. Стиль слоя
 - 5.6.2. Слой-маска
 - 5.6.3. Советы

- 5.7. Кисти в программе Photoshop
 - 5.7.1. Где их найти?
 - 5.7.2. Создание собственных
 - 5.7.3. Применение
- 5.8. Формат и масштабы
 - 5.8.1. JPG vs. PNG
 - 5.8.2. Биты
 - 5.8.3. Разрешение изображения
- 5.9. Цвет в программе Photoshop
 - 5.9.1. Слой
 - 5.9.2. Множественные слои
 - 5.9.3. Советы
- 5.10. Оцифровка традиционных средств
 - 5.10.1. Сканирование
 - 5.10.2. Редактура в программе Photoshop
 - 5.10.3. Удаление цветов

Модуль 6. 2D в индустрии видеоигр

- 6.1. Индустрия цифрового развлечения
 - 6.1.1. Современность
 - 6.1.2. Конкуренция
- 6.2. *Концепт-арт*
 - 6.2.1. Важность
 - 6.2.2. Типы
 - 6.2.3. Кино/видеоигры
- 6.3. Иллюстрация
 - 6.3.1. Иллюстрация для видеоигр
 - 6.3.2. Полезность
 - 6.3.3. Рекомендации
- 6.4. *UI-художник*
 - 6.4.1. Применение
 - 6.4.2. Дизайн
 - 6.4.3. История
- 6.5. *Художник по окружению*
 - 6.5.1. Различия
 - 6.5.2. Важность
 - 6.5.3. Независимый

- 6.6. *Пиксельная графика*
 - 6.6.1. Современность
 - 6.6.2. Советы
 - 6.6.3. Программы
- 6.7. Аниматоры
 - 6.7.1. 3D
 - 6.7.2. 2D в видеоиграх
 - 6.7.3. Совет
- 6.8. *Раскадровка*
 - 6.8.1. Важность
 - 6.8.2. Крупные студии
 - 6.8.3. В видеоиграх
- 6.9. *Векторная графика*
 - 6.9.1. Онлайн
 - 6.9.2. Современность
 - 6.9.3. Советы
- 6.10. *Художественный директор*
 - 6.10.1. Важность
 - 6.10.2. Независимый
 - 6.10.3. Конкуренция

Модуль 7. Анатомия

- 7.1. Построение и органические формы
 - 7.1.1. Практика
 - 7.1.2. Сложность
 - 7.1.3. Рутинность
- 7.2. Примеры
 - 7.2.1. Вживую
 - 7.2.2. Веб-страницы
 - 7.2.3. Хорошие примеры
- 7.3. Скелет, простые формы
 - 7.3.1. Понимание
 - 7.3.2. Об изображениях
 - 7.3.3. Упрощение

- 7.4. Сложный скелет
 - 7.4.1. Прогрессия
 - 7.4.2. Номенклатура
 - 7.4.3. От простого к сложному
- 7.5. Мышцы
 - 7.5.1. В качестве примеров
 - 7.5.2. Мышцы, исходя из применения
 - 7.5.3. Типы тел
- 7.6. Череп
 - 7.6.1. Структура
 - 7.6.2. Луминс
 - 7.6.3. Советы
- 7.7. Человеческое лицо
 - 7.7.1. Пропорции
 - 7.7.2. Распространенные ошибки
 - 7.7.3. Советы
- 7.8. Анатомический профиль
 - 7.8.1. Советы
 - 7.8.2. Различия
 - 7.8.3. Конструкция
- 7.9. Анатомия 3/4
 - 7.9.1. Что стоит иметь в виду?
 - 7.9.2. Советы
 - 7.9.3. Различия
- 7.10. Цвет человеческого тела
 - 7.10.1. Цветопроницаемость
 - 7.10.2. Цвет в тенях
 - 7.10.3. Тоны

Модуль 8. Разработка рисунка

- 8.1. Рисовать, исходя из воображения
 - 8.1.1. Начало
 - 8.1.2. Практика
 - 8.1.3. Советы
- 8.2. Поиск и разработка примеров
 - 8.2.1. Различные примеры
 - 8.2.2. Pinterest
 - 8.2.3. Примеры, которых следует избегать
- 8.3. Рутинны
 - 8.3.1. Рутинна
 - 8.3.2. Получать удовольствие от обучения
 - 8.3.3. Перерывы
- 8.4. Рисунок поз
 - 8.4.1. Страницы
 - 8.4.2. Время
 - 8.4.3. Дневники
- 8.5. Разработка записной книжки
 - 8.5.1. Что такое записная книжка?
 - 8.5.2. Когда?
 - 8.5.3. Содержание
- 8.6. Зона комфорта
 - 8.6.1. Изменения
 - 8.6.2. Абстракция
- 8.7. Пробовать стили
 - 8.7.1. Авторы
 - 8.7.2. Различия
 - 8.7.3. Исследования
- 8.8. Поиск обратной связи
 - 8.8.1. Дружеские связи
 - 8.8.2. Социальные сети
 - 8.8.3. Не принимать близко к сердцу
- 8.9. Принимать участие в жизни сообществ
 - 8.9.1. Онлайн-сообщества
 - 8.9.2. Городские мероприятия



- 8.10. Совершенствование основ
 - 8.10.1. Практика
 - 8.10.2. Возвращаться
 - 8.10.3. Повторная работа

Модуль 9. Дизайн в видеоиграх

- 9.1. Дизайн в видеоиграх
 - 9.1.1. Дизайн и видеоигры
 - 9.1.2. Концепт
- 9.2. Идея
 - 9.2.1. Ссылки
 - 9.2.2. Написание
 - 9.2.3. Набросок
- 9.3. Повторение
 - 9.3.1. Силуэты
 - 9.3.2. Советы
 - 9.3.3. *Дизайн формы*
- 9.4. Дизайн персонажей
 - 9.4.1. Психология персонажа
 - 9.4.2. Цвет
 - 9.4.3. Детали
- 9.5. Дизайн пропсов
 - 9.5.1. Форма
 - 9.5.2. Полезность
 - 9.5.3. Важность
- 9.6. Разработка сценария
 - 9.6.1. Композиция
 - 9.6.2. Детали
 - 9.6.3. Глубина
- 9.7. Дизайн одежды
 - 9.7.1. Примеры
 - 9.7.2. Вдохновение
 - 9.7.3. Оригинальность
- 9.8. Цвет в дизайне
 - 9.8.1. Значение
 - 9.8.2. Психология
 - 9.8.3. Фокусные точки

- 9.9. Польза в работе
 - 9.9.1. Индустрия видеоигр
 - 9.9.2. 3D-оборудование
 - 9.9.3. Проект
- 9.10. Дизайн художественных шоу
 - 9.10.1. *Питч-дек*
 - 9.10.2. Завершенная работа
 - 9.10.3. Чистка

Модуль 10. Арт-индустрия для видеоигр: неотъемлемые аспекты

- 10.1. Профессиональный имидж
 - 10.1.1. Позволить работе быть замеченной
 - 10.1.2. Популярность
 - 10.1.3. Сообщества
- 10.2. Портфолио
 - 10.2.1. Страницы
 - 10.2.2. Физический облик
 - 10.2.3. Советы
- 10.3. Представлять работы
 - 10.3.1. Чистить наброски
 - 10.3.2. Монтаж
 - 10.3.3. Формат
- 10.4. Портфолио
 - 10.4.1. Советы
 - 10.4.2. Языки
 - 10.4.3. Данные
- 10.5. Практика
 - 10.5.1. Международные
 - 10.5.2. Гибридные
- 10.6. Социальные сети
 - 10.6.1. Artstation
 - 10.6.2. LinkedIn
 - 10.6.3. Instagram
- 10.7. Веб-сайт
 - 10.7.1. Платформы
 - 10.7.2. Портфолио
 - 10.7.3. Контакт

- 10.8. Работа в команде
 - 10.8.1. Советы
 - 10.8.2. Коммуникация
 - 10.8.3. Важность
- 10.9. Дистанционная работа
 - 10.9.1. Расписание
 - 10.9.2. Дисциплина
 - 10.9.3. Языки

Модуль 11. Проект и графический движок Unity

- 11.1. Дизайн:
 - 11.1.1. *Pureref*
 - 11.1.2. Масштабирование
 - 11.1.3. Различия и ограничения
- 11.2. Планирование проекта
 - 11.2.1. Модульное планирование
 - 11.2.2. *Blockout*
 - 11.2.3. Сборка
- 11.3. Визуализация в Unity
 - 11.3.1. Настройка Unity для Oculus
 - 11.3.2. Приложение Oculus
 - 11.3.3. Настройки столкновений и камеры
- 11.4. Визуализация в Unity: *сцена*
 - 11.4.1. Настройки сцены для VR
 - 11.4.2. Экспорт APK
 - 11.4.3. Установка APK на Oculus Quest 2
- 11.5. Материалы в Unity
 - 11.5.1. *Стандартный*
 - 11.5.2. *Unlit*: особенности этого материала и когда его использовать
 - 11.5.3. Оптимизация
- 11.6. Текстуры в Unity
 - 11.6.1. Импорт текстур
 - 11.6.2. Прозрачность
 - 11.6.3. *Спрайт*

- 11.7. Освещение
 - 11.7.1. Освещение в VR
 - 11.7.2. Меню освещения в Unity
 - 11.7.3. Skybox VR
- 11.8. Освещение: наложение света
 - 11.8.1. Настройки наложения света
 - 11.8.2. Типы освещения
 - 11.8.3. Блики
- 11.9. Lighting 3: запекание
 - 11.9.1. Запекание
 - 11.9.2. Окружающая окклюзия
 - 11.9.3. Оптимизация
- 11.10. Организация и экспорт
 - 11.10.1. Папки
 - 11.10.2. Префабы
 - 11.10.3. Экспорт пакета *Unity Package* и импорт

Модуль 12. Blender

- 12.1. Интерфейс
 - 12.1.1. Программное обеспечение Blender
 - 12.1.2. Элементы управления и горячие клавиши
 - 12.1.3. Сцены и настройка
- 12.2. Моделирование
 - 12.2.1. Инструменты
 - 12.2.2. Бандажи
 - 12.2.3. Кривые и поверхности
- 12.3. Изменения
 - 12.3.1. Изменения
 - 12.3.2. Как они используются?
 - 12.3.3. Типы модификаторов
- 12.4. Моделирование *Hard Surface*
 - 12.4.1. Моделирование *пропсов*
 - 12.4.2. Процесс моделирования *пропсов*
 - 12.4.3. Окончательное моделирование *пропсов*

- 12.5. Материалы
 - 12.5.1. Назначение и компоненты
 - 12.5.2. Создание материалов
 - 12.5.3. Создание процедурных материалов
- 12.6. Анимация и риггинг
 - 12.6.1. Ключевые кадры
 - 12.6.2. Арматура
 - 12.6.3. Ограничения
- 12.7. Моделирование
 - 12.7.1. Жидкости
 - 12.7.2. Волосы и частицы
 - 12.7.3. Одежда
- 12.8. Рендеринг
 - 12.8.1. Циклы и Eevee
 - 12.8.2. Свет
 - 12.8.3. Камеры
- 12.9. *Grease Pencil*
 - 12.9.1. Структура и примитивы
 - 12.9.2. Свойства и модификаторы
 - 12.9.3. Примеры
- 12.10. *Геометрические узлы*
 - 12.10.1. Атрибуты
 - 12.10.2. Типы узлов
 - 12.10.3. Наглядный пример

Модуль 13. 3ds Max

- 13.1. Конфигурация интерфейса
 - 13.1.1. Начало проекта
 - 13.1.2. Автоматическое и инкрементное сохранение
 - 13.1.3. Единицы измерения
- 13.2. Меню "Создать"
 - 13.2.1. Предметы
 - 13.2.2. Свет
 - 13.2.3. Цилиндрические и сферические объекты
- 13.3. Меню *Modify*
 - 13.3.1. Меню
 - 13.3.2. Конфигурация кнопок
 - 13.3.3. Использование
- 13.4. *Edit poly*: Полигоны
 - 13.4.1. Режим редактирования полигонов
 - 13.4.2. Редактирования полигонов
 - 13.4.3. Редактирование геометрии
- 13.5. *Edit poly*: выбор
 - 13.5.1. Выбор
 - 13.5.2. Выбор мягкости
 - 13.5.3. Идентификаторы и группы сглаживания
- 13.6. Меню *Hierarchy*
 - 13.6.1. Ситуация с поворотными элементами
 - 13.6.2. Сброс XForm и замораживание преобразования
 - 13.6.3. Настроить меню *Pivot*
- 13.7. *Material Editor*
 - 13.7.1. *Compact Material Editor*
 - 13.7.2. *Slate Material Editor*
 - 13.7.3. *Multi/Sub-Object*
- 13.8. Список модификаторов
 - 13.8.1. Модификаторы моделирования
 - 13.8.2. Эволюция модификаторов
 - 13.8.3. Модификаторы окончательного моделирования

- 13.9. *XView* и *Non-Quads*
 - 13.9.1. *XView*
 - 13.9.2. Проверка на наличие ошибок в геометрии
 - 13.9.3. *Неквадраты*
- 13.10. Экспорт в Unity
 - 13.10.1. Триангуляция объекта
 - 13.10.2. *DirectX* или *OpenGL* для нормалей
 - 13.10.3. Выводы

Модуль 14. ZBrush

- 14.1. ZBrush
 - 14.1.1. *Polymesh*
 - 14.1.2. *Subtools*
 - 14.1.3. *Gizmo 3D*
- 14.2. Создание сеток
 - 14.2.1. Быстрая сетка и примитивы
 - 14.2.2. Экстракт сетки
 - 14.2.3. Булевы
- 14.3. Скульптурирование
 - 14.3.1. Симметрия
 - 14.3.2. Основные кисти
 - 14.3.3. *Dynamesh*
- 14.4. Маски
 - 14.4.1. Меню кистей и масок
 - 14.4.2. Маски на кистях
 - 14.4.3. Полигруппы
- 14.5. Скульптурирование органического
 - 14.5.1. Скульптурирование *LowPoly*
 - 14.5.2. Процесс скульптурирования *LowPoly*
 - 14.5.3. Окончательное скульптурирование *LowPoly*
- 14.6. Кисти IMM
 - 14.6.1. Контроль
 - 14.6.2. Вставка *Multi Mesh*
 - 14.6.3. Создание кистей IMM

- 14.7. Кисти *Curve*
 - 14.7.1. Контроль
 - 14.7.2. Создание кистей помощью *Curve*
 - 14.7.3. Кисти IMM с кривыми
- 14.8. *High Poly*
 - 14.8.1. Подразделения и динамические подразделения
 - 14.8.2. *HD-геометрия*
 - 14.8.3. Проекционный шум
- 14.9. Другие типы сеток
 - 14.9.1. *MicroMesh*
 - 14.9.2. *NanoMesh*
 - 14.9.3. *ArrayMesh*
- 14.10. *High Poly* скульптурирование органических пропсов
 - 14.10.1. Скульптурирование пропсов
 - 14.10.2. Процесс скульптурирования пропсов
 - 14.10.3. Окончательное скульптурирование пропсов

Модуль 15. Ретопология

- 15.1. Ретопология в *Zbrush-Zremesher*
 - 15.1.1. *Zremesher*
 - 15.1.2. Справочники
 - 15.1.3. Примеры
- 15.2. Ретопология в *Zbrush-Decimation Master*
 - 15.2.1. Мастер децимации
 - 15.2.2. Комбинирование с кистями
 - 15.2.3. *Процесс работы*
- 15.3. Ретопология в *Zbrush-Zmodeler*
 - 15.3.1. *Zmodeler*
 - 15.3.2. Режимы
 - 15.3.3. Корректировка сетки
- 15.4. Ретопология пропсов
 - 15.4.1. Ретопология пропсов *HardSurface*
 - 15.4.2. Ретопология органического пропса
 - 15.4.3. Ретопология одной рукой
- 15.5. ТороGun
 - 15.5.1. Преимущества ТороGun
 - 15.5.2. Интерфейс
 - 15.5.3. Импорт
- 15.6. Инструменты: *Редактировать*
 - 15.6.1. *Simple Edit Tool*
 - 15.6.2. *Simple Create Tool*
 - 15.6.3. *Draw Tool*
- 15.7. Инструменты: *Bridge*
 - 15.7.1. *Bridge Tool*
 - 15.7.2. *Brush Tool*
 - 15.7.3. *Extrude Tool*
- 15.8. Инструменты: *Tubes*
 - 15.8.1. *Tubes Tool*
 - 15.8.2. *Настройка симметрии*
 - 15.8.3. Подразделение характеристик, запекания и составления карт
- 15.9. Ретопология головы
 - 15.9.1. *Лицевые лупы*
 - 15.9.2. Оптимизация сетки
 - 15.9.3. Экспорт
- 15.10. Ретопология всего тела
 - 15.10.1. *Лупы тела*
 - 15.10.2. Оптимизация сетки
 - 15.10.3. Требования к VR

Модуль 16. UVs

- 16.1. Расширенные UV-изображения
 - 16.1.1. Предупреждения
 - 16.1.2. Срезы
 - 16.1.3. Плотность текстуры
- 16.2. Создание UV-изображений в программе Zbrush-UVMaster
 - 16.2.1. Контроль
 - 16.2.2. Развертка
 - 16.2.3. Необычная топология
- 16.3. UVMaster: Рисование
 - 16.3.1. Управление рисованием
 - 16.3.2. Создание швов
 - 16.3.3. Контрольные швы
- 16.4. UVMaster: Упаковка
 - 16.4.1. UV-упаковка
 - 16.4.2. Создание островов
 - 16.4.3. Уплотнение
- 16.5. UVMaster: клоны
 - 16.5.1. Работа с клонами
 - 16.5.2. Polygroups
 - 16.5.3. Контрольное рисование
- 16.6. Rizom UV
 - 16.6.1. Rizom Script
 - 16.6.2. Интерфейс
 - 16.6.3. Импорт с UV-фильтрами или без них
- 16.7. Швы и разрезы
 - 16.7.1. Сочетание клавиш
 - 16.7.2. 3D-панель
 - 16.7.3. UV-панель
- 16.8. UV-развертка и Layout Panel
 - 16.8.1. Unfold
 - 16.8.2. Оптимизаторы
 - 16.8.3. Компоновка и упаковка

- 16.9. UV плюс инструмент
 - 16.9.1. Выравнивание, выпрямление, переворот и подгонка
 - 16.9.2. TopoCopy и Stack1
 - 16.9.3. Параметры Edge Loop
- 16.10. Продвинутый UV Rizom
 - 16.10.1. Автоматические швы
 - 16.10.2. Каналы UV
 - 16.10.3. Плотность текстиля

Модуль 17. Запекание

- 17.1. Запекание моделей
 - 17.1.1. Подготовка модели к запеканию
 - 17.1.2. Основы запекания
 - 17.1.3. Варианты обработки
- 17.2. Запекание моделей: Painter
 - 17.2.1. Запекание в режиме Painter
 - 17.2.2. Запекание в Low Poly
 - 17.2.3. Запекание High Poly
- 17.3. Запекание модели: коробки
 - 17.3.1. Использование коробок
 - 17.3.2. Регулировать расстояния
 - 17.3.3. Вычислить касательное пространство для каждого фрагмента
- 17.4. Запекание карт
 - 17.4.1. Нормы
 - 17.4.2. ID
 - 17.4.3. Окружающая окклюзия
- 17.5. Запекание карт: изгибы
 - 17.5.1. Изгибы
 - 17.5.2. Толщина
 - 17.5.3. Улучшение качества карт
- 17.6. Запекание в Marmoset
 - 17.6.1. Marmoset
 - 17.6.2. Функции
 - 17.6.3. Запекание в реальном времени

- 17.7. Настройка документа для *Запекания* в Marmoset
 - 17.7.1. *High Poly* и *Low Poly* в 3d Max
 - 17.7.2. Организация сцены в Marmoset
 - 17.7.3. Проверка корректности работы
- 17.8. Панель *проекта запекания*
 - 17.8.1. *Группа запекания, High и Low*
 - 17.8.2. *Меню Geometry*
 - 17.8.3. *Загрузка*
- 17.9. *Дополнительные опции*
 - 17.9.1. *Выход*
 - 17.9.2. *Настройка клетки*
 - 17.9.3. *Настройка карт*
- 17.10. *Запекание*
 - 17.10.1. *Карты*
 - 17.10.2. *Предварительный просмотр результатов*
 - 17.10.3. *Запекание плавающей геометрии*

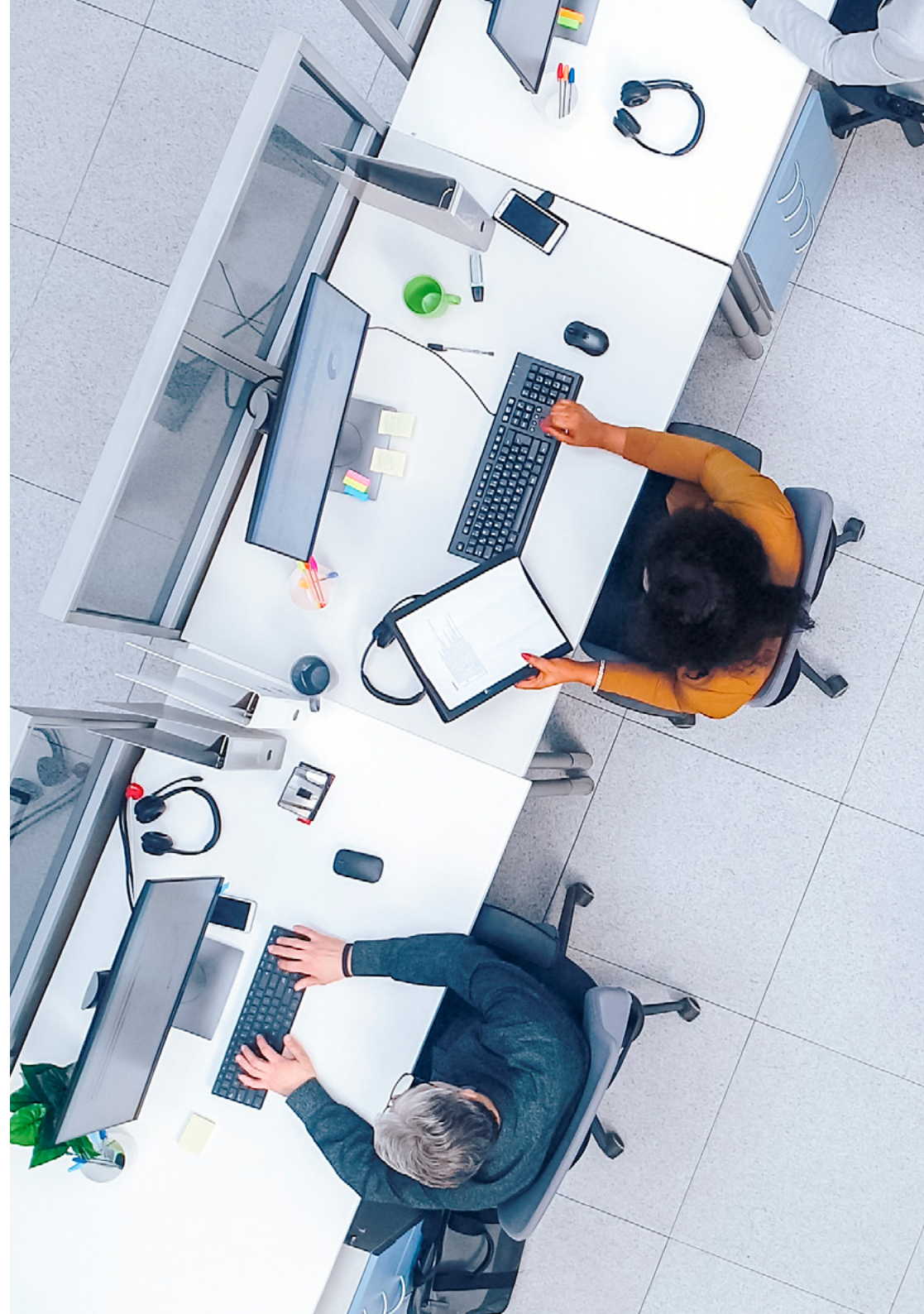
Модуль 18. *Substance Painter*

- 18.1. *Создание проекта*
 - 18.1.1. *Импорт карт*
 - 18.1.2. *UVs*
 - 18.1.3. *Запекание*
- 18.2. *Слои*
 - 18.2.1. *Типы слоев*
 - 18.2.2. *Параметры слоя*
 - 18.2.3. *Материалы*
- 18.3. *Рисование*
 - 18.3.1. *Типы кистей*
 - 18.3.2. *Проекция заливки*
 - 18.3.3. *Динамическое рисование с опережением*
- 18.4. *Эффекты*
 - 18.4.1. *Заливка*
 - 18.4.2. *Уровни*
 - 18.4.3. *Точки привязки*

- 18.5. *Маски*
 - 18.5.1. *Альфы*
 - 18.5.2. *Процедурные и грунтовые*
 - 18.5.3. *Hard Surfaces*
- 18.6. *Генераторы*
 - 18.6.1. *Генераторы*
 - 18.6.2. *Использование*
 - 18.6.3. *Примеры*
- 18.7. *Фильтры*
 - 18.7.1. *Фильтры*
 - 18.7.2. *Использование*
 - 18.7.3. *Примеры*
- 18.8. *Текстурирование Hard Surfaces пропсов*
 - 18.8.1. *Текстурирование пропсов*
 - 18.8.2. *Процесс текстурирования пропсов*
 - 18.8.3. *Окончательное текстурирование пропсов*
- 18.9. *Текстурирование органического пропса*
 - 18.9.1. *Текстурирование пропсов*
 - 18.9.2. *Процесс текстурирования пропсов*
 - 18.9.3. *Окончательное текстурирование пропса*
- 18.10. *Рендер*
 - 18.10.1. *IRay*
 - 18.10.2. *Постобработка*
 - 18.10.3. *Управление игрой*

Модуль 19. Marmoset

- 19.1. Альтернатива
 - 19.1.1. Импортировать
 - 19.1.2. Интерфейс
 - 19.1.3. Окно просмотра
- 19.2. Классическая
 - 19.2.1. Сцена
 - 19.2.2. Настройки инструмента
 - 19.2.3. История
- 19.3. Внутри сцены
 - 19.3.1. Рендер
 - 19.3.2. Основная камера
 - 19.3.3. Небо
- 19.4. Свет
 - 19.4.1. Типы
 - 19.4.2. Ловец теней
 - 19.4.3. Туман
- 19.5. Текстура
 - 19.5.1. Проект текстуры
 - 19.5.2. Импорт карт
 - 19.5.3. Окно просмотра
- 19.6. Слои: рисование
 - 19.6.1. Слой краски
 - 19.6.2. Заливка слоя
 - 19.6.3. Группа
- 19.7. Слои: корректировки
 - 19.7.1. Корректирующий слой
 - 19.7.2. Слой входящего процессора
 - 19.7.3. Процедурный слой
- 19.8. Слои: маски
 - 19.8.1. Маски
 - 19.8.2. Каналы
 - 19.8.3. Карты



- 19.9. Материалы
 - 19.9.1. Типы материалов
 - 19.9.2. Конфигурации
 - 19.9.3. Нанесение их на сцену
- 19.10. Досье
 - 19.10.1. Программа просмотра Marmoset
 - 19.10.2. Экспорт изображений рендера
 - 19.10.3. Экспорт видеоматериалов

Модуль 20. Научно-фантастическая среда

- 20.1. Концепция и планирование научно-фантастической среды
 - 20.1.1. Ссылки
 - 20.1.2. Планирование
 - 20.1.3. *Blockout*
- 20.2. Реализация в Unity
 - 20.2.1. Импорт блокчейна и проверка масштаба
 - 20.2.2. *Skybox*
 - 20.2.3. Файлы и материалы *Preliminare*
- 20.3. Модуль 1: Почвы
 - 20.3.1. Модульное моделирование с переходом от *High* к *Low*
 - 20.3.2. UV и *запекание*
 - 20.3.3. Текстурирование
- 20.4. Модуль 2: стены
 - 20.4.1. Модульное моделирование с переходом от *High* к *Low*
 - 20.4.2. UV и *запекание*
 - 20.4.3. Текстурирование
- 20.5. Модуль 3: потолки
 - 20.5.1. Модульное моделирование с переходом от *High* к *Low*
 - 20.5.2. Ретопология UV и *запекание*
 - 20.5.3. Текстурирование
- 20.6. Модули 4: Дополнительные элементы (трубы, перила и т. д.)
 - 20.6.1. Модульное моделирование с переходом от *High* к *Low*
 - 20.6.2. UV и *запекание*
 - 20.6.3. Текстурирование
- 20.7. Геройский ассет 1: механические двери
 - 20.7.1. Модульное моделирование с переходом от *High* к *Low*
 - 20.7.2. Ретопология UV и *запекание*
 - 20.7.3. Текстурирование
- 20.8. Геройский ассет 2: камера гибернации
 - 20.8.1. Модульное моделирование с переходом от *High* к *Low*
 - 20.8.2. Ретопология UV и *запекание*
 - 20.8.3. Текстурирование
- 20.9. В Unity
 - 20.9.1. Важность текстур
 - 20.9.2. Применение материалов
 - 20.9.3. Оформление сцены
- 20.10. Завершение проекта
 - 20.10.1. Визуализация в VR
 - 20.10.2. Сборка и экспорт
 - 20.10.3. Выводы



Воспользуйтесь преимуществами онлайн-формата и получайте доступ к материалам в любое время, даже загрузив их на планшет, смартфон или компьютер по своему усмотрению"

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 в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. 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 4 лет обучения, 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 650000 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:



Учебный материал

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.



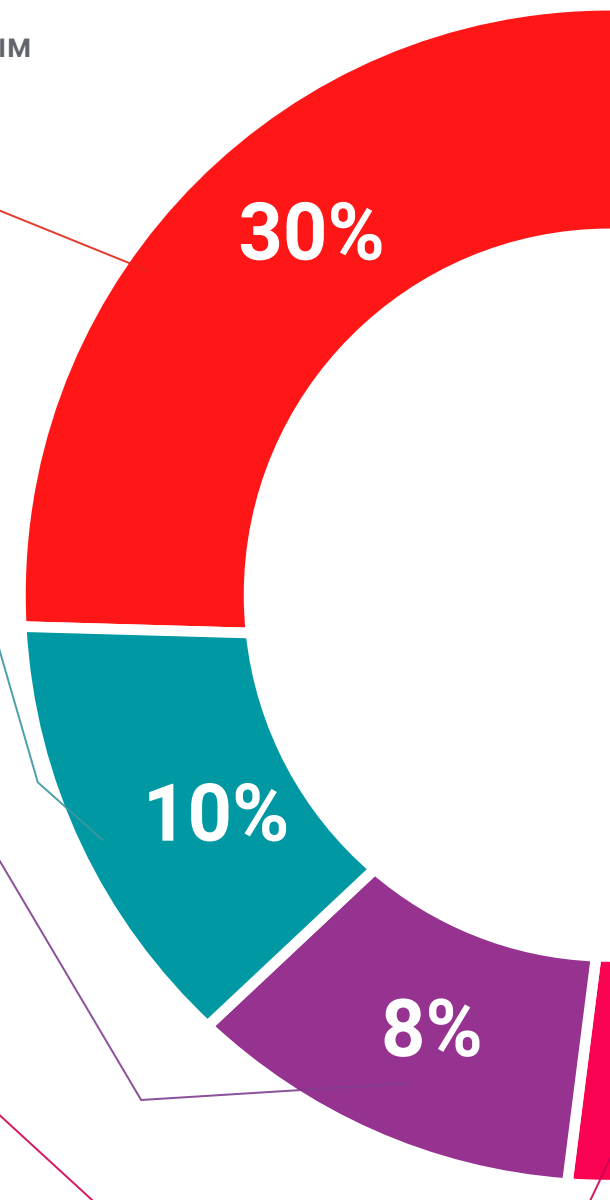
Практика навыков и компетенций

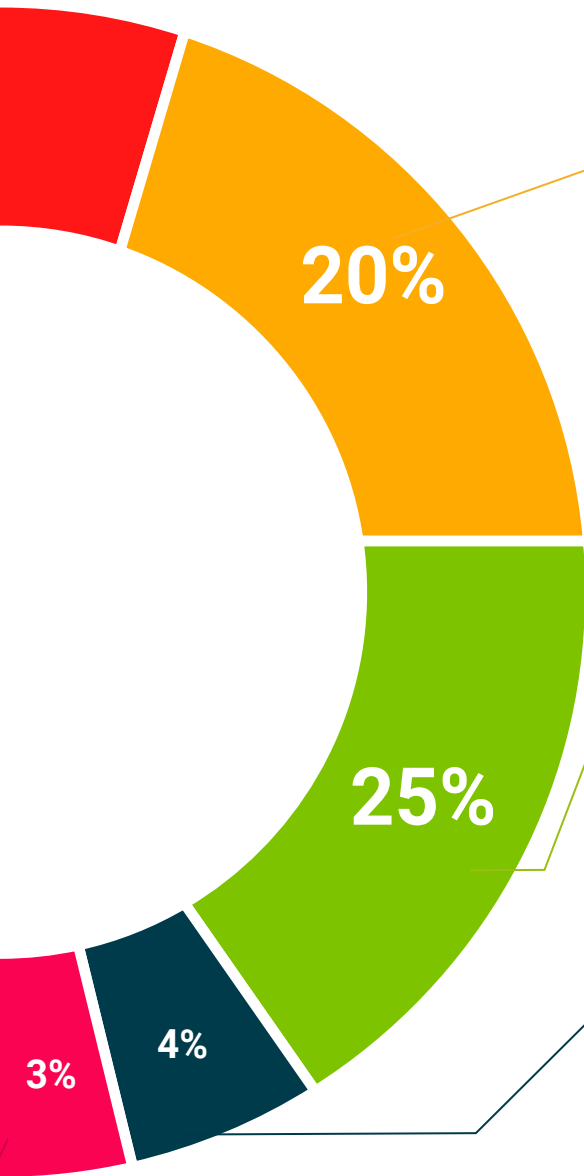
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

Профессиональная магистерская специализация в области цифрового искусства для видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Профессиональная магистерская специализация, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данная **Профессиональной магистерской специализации в области цифрового искусства для видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

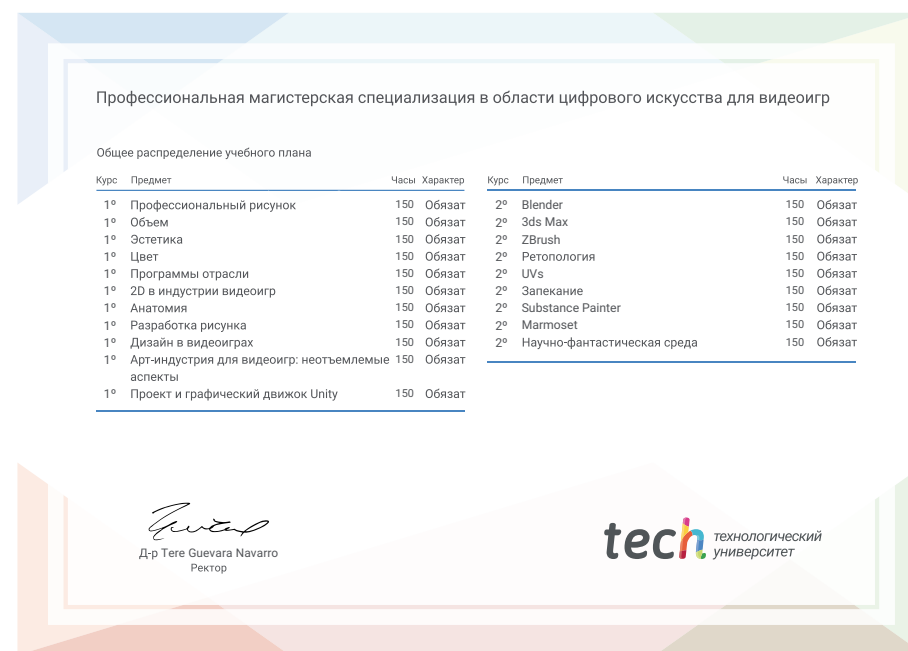
После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Профессиональной магистерской специализации**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Профессиональной магистерской специализации в области цифрового искусства для видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **2 года**



*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 Цифровое искусство для видеоигр

Развитие Институты

Виртуальный класс Я

tech технологический университет

Профессиональная магистерская специализация

Цифровое искусство для видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 2 года
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Профессиональная магистерская специализация

Цифровое искусство для видеоигр

