

大学课程

电子游戏行业中的 2D





大学课程 电子游戏行业中的 2D

- » 模式:在线
- » 时间:6个星期
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/2d-video-game-industry

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

20

06

学历

28

01 介绍

尽管技术在不断进步,但 2D 平台上的视频游戏开发仍在蓬勃发展,不同工具和技术的使用使用户体验越来越有冲击力。在该课程中,学生将学习所有必要的知识,以融入视频游戏行业 2D 美工的专业环境。将深入学习不同的技术和主题,包括 概念艺术、泼溅艺术、故事板制作、像素艺术等,这些工具将决定他们在电子游戏设计和动画领域的职业生涯,并强化他们在职业环境中选择角色的标准。





“

您想在电子游戏行业确定自己的职业生涯吗?通过这个大学课程的学习,您将了解二维数字艺术家的不同角色”

从一开始,就有一些非常成功的项目,如"Pac Mac 或 Pacman",它已成为一种世界现象,并保持着最成功街机游戏的吉尼斯世界纪录。这些二维视频游戏的特点是使用平面图形和横向滚动屏幕,如《超级马里奥兄弟》或《刺猬索尼克》;或纵向滚动屏幕,如《泡泡龙》和《大金刚》。随着新型视频游戏机的出现和大型 2D 游戏的推出,对懂得讲故事、创造情景和指导工作的专业人员的需求日益增加;这就是为什么在视频游戏行业 2D 大学课程中,您将学习到确定自己职业形象所需的一切知识。

学生将回顾数字娱乐产业的发展、历史和亮点。您将通过二维设计中实施的不同方案,了解环境中每个专业人员的概况,包括艺术总监、他们的能力和重要性。您将了解到二维设计中存在的各种提案,这些提案在方法上体现了独创性,例如独立电子游戏。

该课程由 TECH 科技大学开发,为期六周,可在任何设备和地点进行在线学习,学习过程轻松舒适,并由一支电子游戏艺术专业教师团队持续陪伴,该团队整合了 TECH 的教育平台。

这个**电子游戏行业中的 2D 大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由电子游戏设计专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 课程的图形化、示意图和突出的实用性内容提供了关于那些对专业实践至关重要的学科的理论 and 实践信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

通过了解数字艺术家在电子游戏行业中的不同角色,拓宽您的视野"

“

通过这个大学课程的学习，
您将了解环境艺术在数字娱乐产业中的重要性，从而将自己定位为一名环境艺术家”

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中，还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的，将允许专业人员进行情景式学习，即一个模拟的环境，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

该课程的设计重点是**基于问题的学习**，通过这种方式，专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

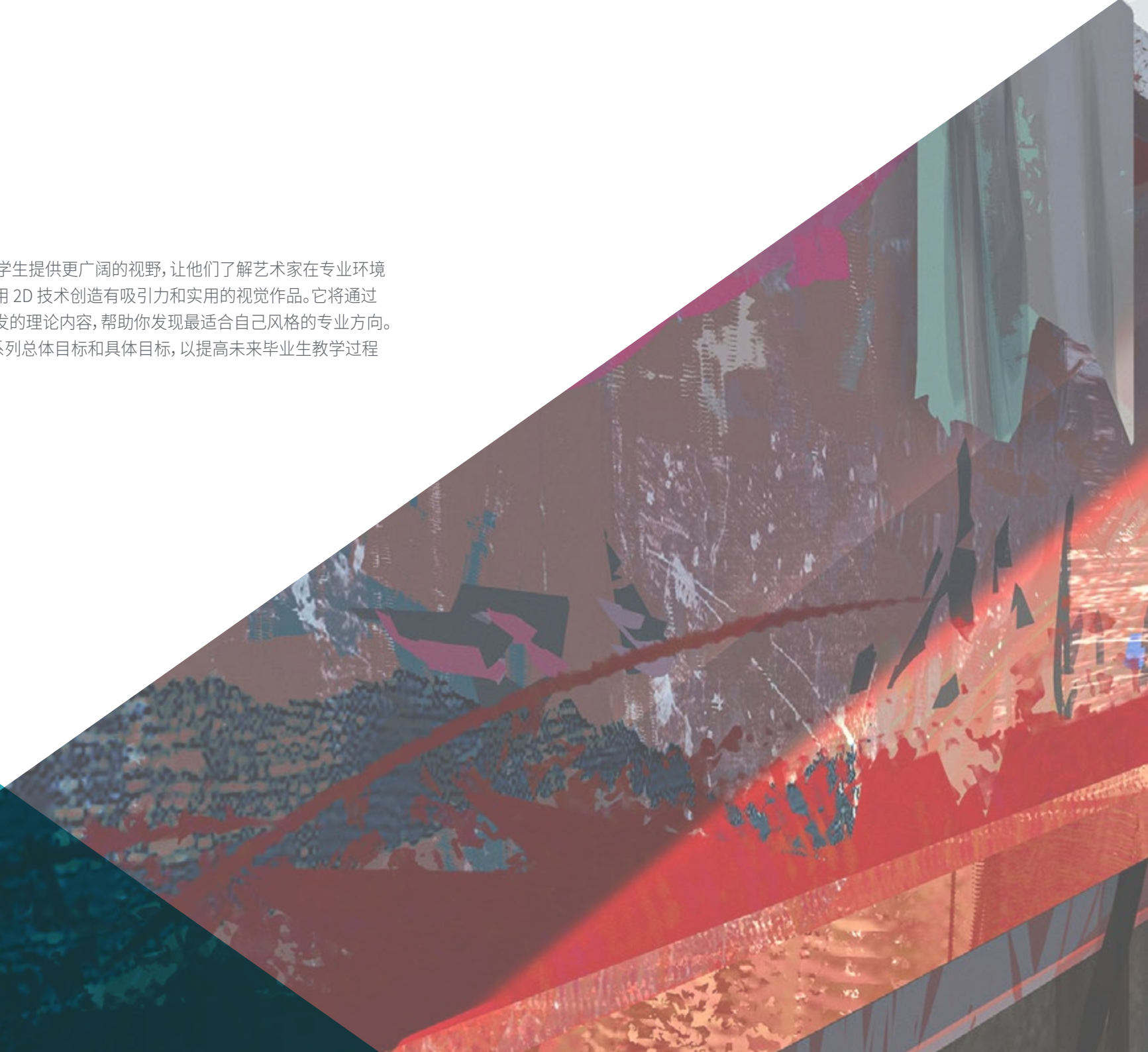
2D 是视频游戏行业中最经典、最发达的平台游戏风格。

TECH 虚拟校园为您提供安全舒适的学习环境。



02 目标

电子游戏行业中的 2D 大学课程将为学生提供更广阔的视野,让他们了解艺术家在专业环境中的不同角色,在虚拟娱乐平台中运用 2D 技术创造有吸引力和实用的视觉作品。它将通过应用实例和实践练习,并辅以专家开发的理论内容,帮助你发现最适合自己风格的专业方向。在这一选拔过程中,TECH 制定了一系列总体目标和具体目标,以提高未来毕业生教学过程的效率。





“

要想成为最优秀的人,就必须付出努力和奉献。有了 TECH 的学习系统,旅程将变得更加轻松”



总体目标

- ◆ 为视听行业的二维平台进行设计
- ◆ 为电子游戏行业编写专门的作品集。
- ◆ 拓宽您对当前 2D 技术在电子游戏行业应用的了解。
- ◆ 促进以专业方式展示作品。
- ◆ 深化艺术知识

“

如果你对电子游戏充满热情，
那么作为专业人员进入该行业
将是一个非常有利可图的决定”





具体目标

- ◆ 分析当今数字娱乐产业的现状。
- ◆ 加深对行业所需的不同类型艺术家的了解。
- ◆ 研究横向工作组中艺术家不同角色的整合。
- ◆ 认识美术指导在电子游戏项目中的重要性。

03 课程管理

TECH 科技大学的教学人员在每个课程中都具有丰富的经验,通过虚拟校园的学习过程和方法,为所有人提供卓越的教育。因此,电子游戏行业中的 2D 大学课程拥有经验丰富的艺术专家,他们通过专门的准备工作,向学生传授最好的工具,促进学生所有技能的发展,勾勒出他们的职业轮廓,并设法在竞争日益激烈的市场(如电子游戏艺术市场)中脱颖而出。





“

该计划专业团队的视角将
为学生带来专业成长经历”

管理人员



D. Mikel Alaez, Jon先生

- 英语教练播客》角色的概念艺术家
- D 级大师的概念艺术家
- 毕业于 UPV 美术大学艺术系
- D Rendr 大师》中的概念艺术和数字插图



04 结构和内容

电子游戏行业中的 2D 大学课程的教学大纲是根据 TECH 科技大学成熟的再学习系统设计的, 该系统是唯一获得使用许可的西班牙语院校。本课程的教学大纲将使学生了解最新的概念, 从数字娱乐产业的能力和重要性, 到视频游戏中的每一种艺术角色和 2D 技术。通过理论和实践内容, 在一个综合系统中以渐进和互动的方式轻松学习。





“

您将在一个充满活力的环境中学习
电子游戏行业 2D 世界的参考资料，
了解自己的真实情况和职业风格”

模块1. 电子游戏行业的 2D

- 1.1. 数字娱乐产业
 - 1.1.1. 现代
 - 1.1.2. 权限
 - 1.1.3. 西班牙工业
- 1.2. 概念艺术
 - 1.2.1. 重要性
 - 1.2.2. 类型
 - 1.2.3. 电影/电子游戏
- 1.3. 插图
 - 1.3.1. 电子游戏插图
 - 1.3.2. 实用性
 - 1.3.3. 建议
- 1.4. 用户界面艺术家
 - 1.4.1. 用途
 - 1.4.2. 设计功能
 - 1.4.3. 历史
- 1.5. 环境艺术家
 - 1.5.1. 差异
 - 1.5.2. 重要性
 - 1.5.3. 独立
- 1.6. 像素艺术
 - 1.6.1. 现代
 - 1.6.2. 提示
 - 1.6.3. 方案





- 1.7. 动画师
 - 1.7.1. 3D
 - 1.7.2. 2D视频游戏
 - 1.7.3. 理事会
- 1.8. 故事设计师
 - 1.8.1. 重要性
 - 1.8.2. 大型工作室
 - 1.8.3. 电子游戏
- 1.9. 泼水艺术
 - 1.9.1. 在线
 - 1.9.2. 现代
 - 1.9.3. 提示
- 1.10. 艺术总监
 - 1.10.1. 重要性
 - 1.10.2. 独立
 - 1.10.3. 权限

“

磨练你的技能,找到
你需要的东西,成为
视频游戏行业 2D 美
工专业环境中的一员”

05 方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的:再学习。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用,并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。





“

发现再学习, 这个系统放弃了传统的线性学习, 带你体验循环教学系统: 这种学习方式已经证明了其巨大的有效性, 尤其是在需要记忆的科目中”

案例研究, 了解所有内容的背景

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

“

和TECH,你可以体验到一种正在动摇世界各地传统大学基础的学习方式”



你将进入一个以重复为基础的学习系统, 在整个教学大纲中采用自然和渐进式教学。



学生将通过合作活动和真实案例，学习如何解决真实商业环境中的复杂情况。

一种创新并不同的学习方法

该技术课程是一个密集的教学计划，从零开始，提出了该领域在国内和国际上最苛刻的挑战和决定。由于这种方法，个人和职业成长得到了促进，向成功迈出了决定性的一步。

案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。



我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战，并取得事业上的成功”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是最广泛使用的学习系统。1912年开发的案例法是为了让法律学生不仅在理论内容的基础上学习法律，案例法向他们展示真实的复杂情况，让他们就如何解决这些问题作出明智的决定和价值判断。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在特定情况下，专业人士应该怎么做？这就是我们在案例法中面对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：再学习。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

在TECH，你将用一种旨在培训未来管理人员的尖端方法进行学习。这种处于世界教育学前沿的方法被称为再学习。

我校是唯一获准使用这一成功方法的西班牙语大学。2019年，我们成功地提高了学生的整体满意度（教学质量，材料质量，课程结构，目标……），与西班牙语最佳在线大学的指标相匹配。



在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都是在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

再学习将使你的学习事半功倍,表现更出色,使你更多地参与到训练中,培养批判精神,捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

从神经科学领域的最新科学证据来看,我们不仅知道如何组织信息,想法,图像y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它并将其储存在海马体的根本原因,并能将其保留在长期记忆中。

通过这种方式,在所谓的神经认知背景依赖的电子学习中,我们课程的不同元素与学员发展其专业实践的背景相联系。



该方案提供了最好的教育材料,为专业人士做了充分准备:



学习材料

所有的教学内容都是由教授该课程的专家专门为该课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

然后,这些内容被应用于视听格式,创造了TECH在线工作方法。所有这些,都是用最新的技术,提供最高质量的材料,供学生使用。



大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆,并为未来的困难决策建立信心。



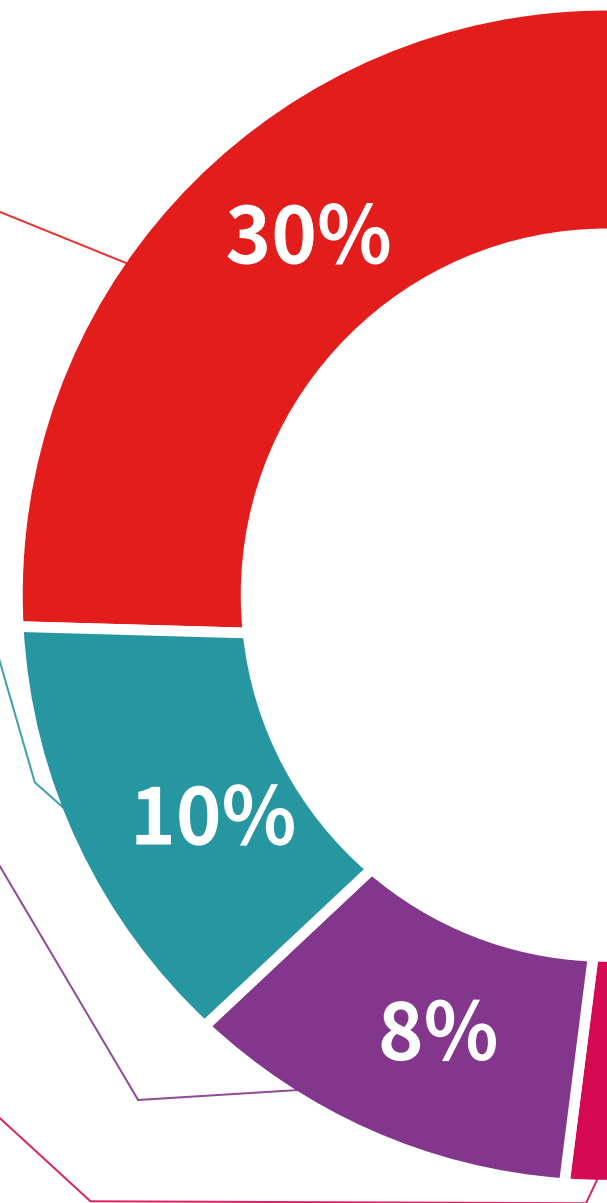
技能和能力的实践

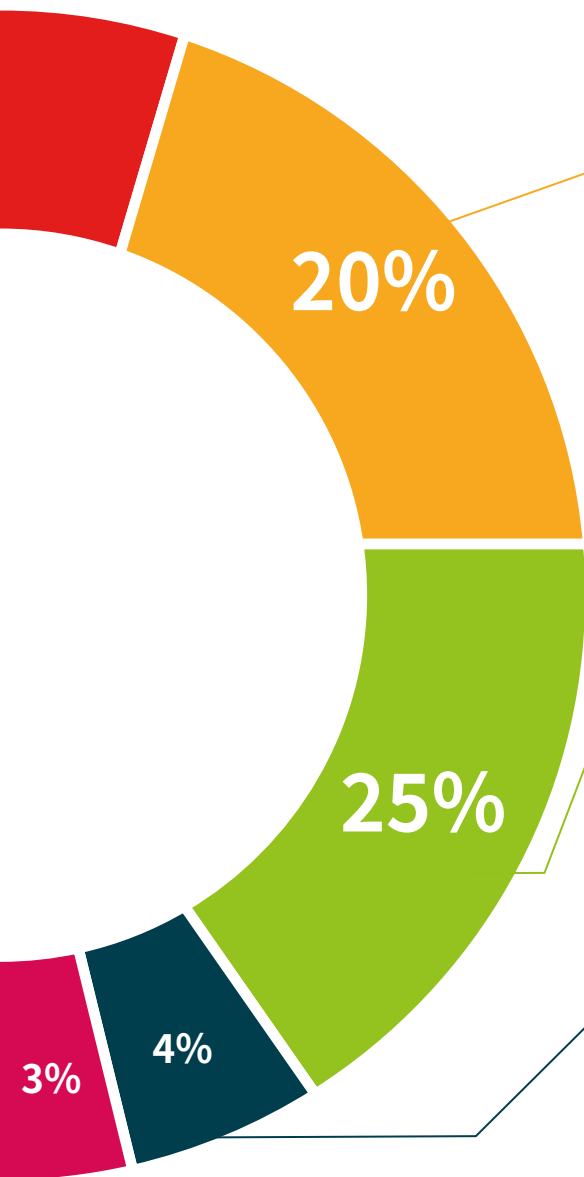
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



延伸阅读

最近的文章,共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里,学生可以获得他们完成培训所需的一切。





案例研究

他们将完成专门为这个学位选择的最佳案例研究。由国际上最好的专家介绍,分析和辅导案例。



互动式总结

TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



测试和循环测试

在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学历

电子游戏行业中的 2D 校级硕士除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的校级硕士学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**电子游戏行业中的 2D大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程学位**。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 并将满足工作交流, 竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位:**电子游戏行业中的 2D大学课程**

官方学时:**150小时**



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

tech 科学技术大学

大学课程 电子游戏中的 2D

- » 模式:在线
- » 时间:6个星期
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

电子游戏行业中的 2D

