

大学课程

电子游戏中的艺术体量



## 大学课程

### 电子游戏中的艺术体量

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 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/artistic-volumes-video-games](http://www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/artistic-volumes-video-games)

# 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

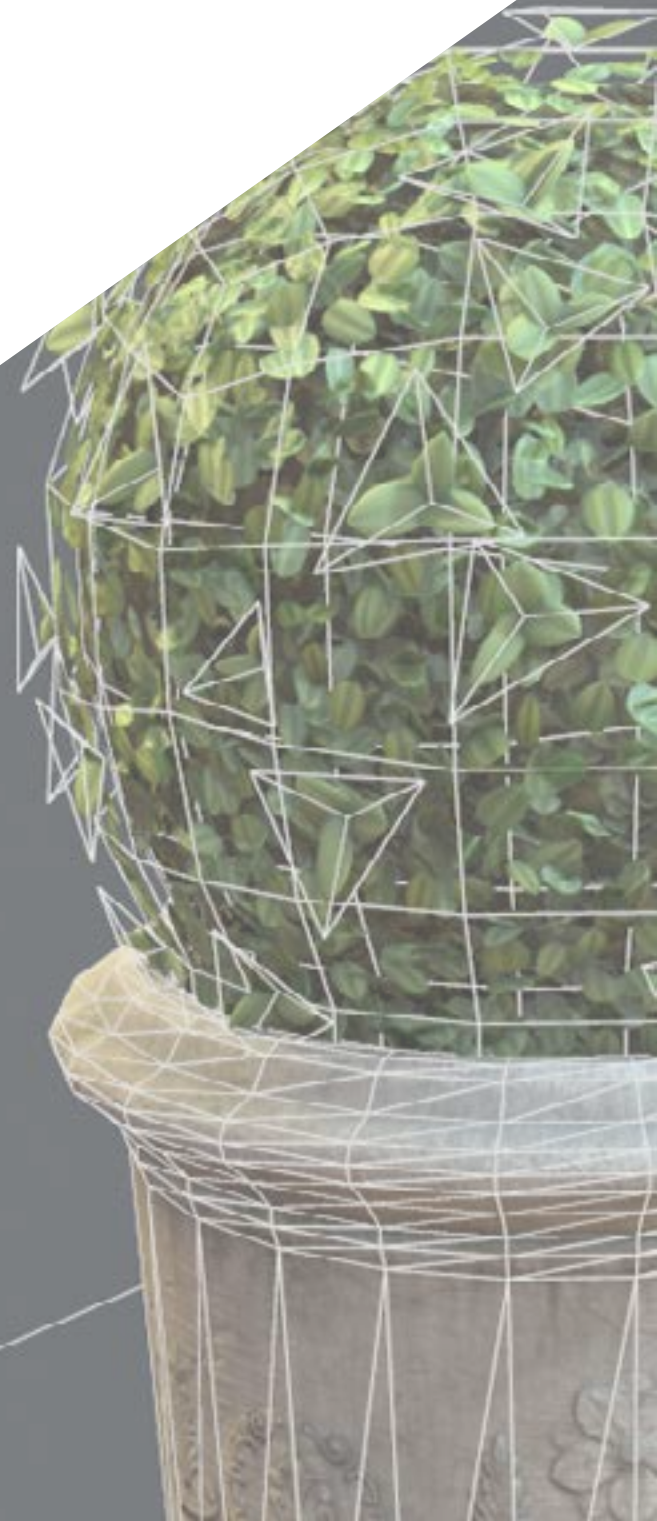
学历

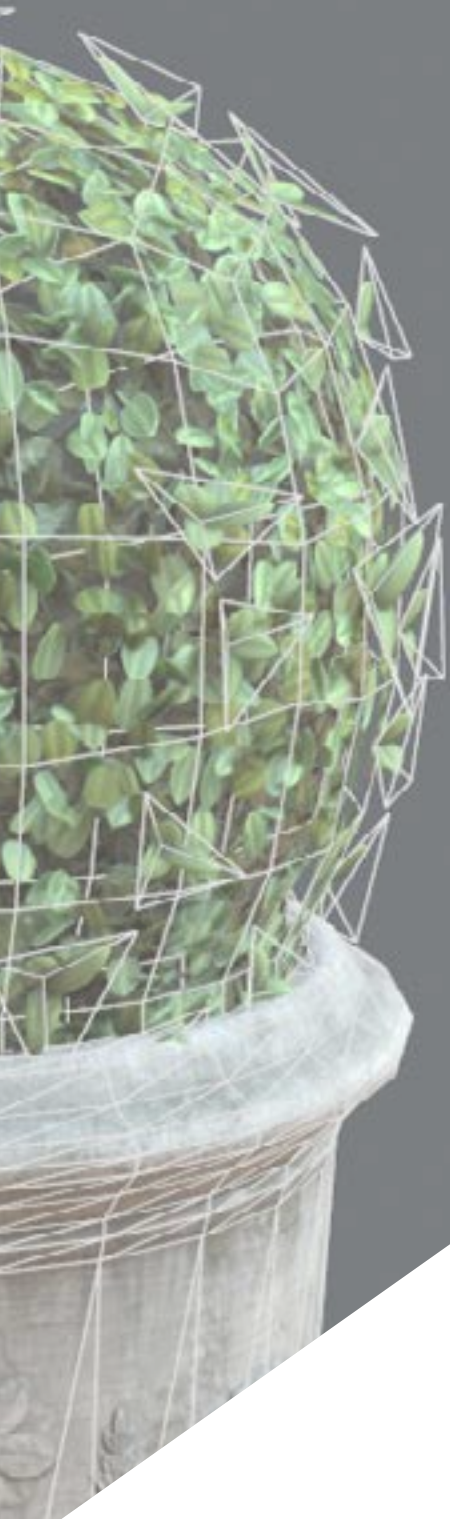
---

28

# 01 介绍

在数字动画和 videogame 开发中, 3D 设计师的工作至关重要。只有通过他们的技能和知识, 才能赋予物体、人物或景物透视感、生命力和深度。随着这些技术越来越多地应用于互动媒体, 该行业对专业人才的需求也在不断增长。在该课程中, 学生将掌握成为专业音量艺术家所需的技能。





“

与专家一起学习”，很好地分配空间并为设计提供视角是互动项目中最重要的功能之一”

3D 设计专业人员负责使用专业软件, 根据项目的创意方向, 创建和完善视频游戏的多边形模型。无论是人物还是构成作品视觉概念的元素, 都可以使用传统或最先进的媒体进行设计。

通过电子游戏中的艺术体量大学课程的学习, 学生将掌握从二维到3D的建模和设计技能, 学会使用叙事着色法、解剖着色法、平面着色法、漫画和动画。此外, 你还将成为使用笔触的专家, 通过色彩赋予物体体积感和透视感。

在学习过程中, 教学团队将通过 TECH 的虚拟校园把实践和互动体验与理论内容结合起来, 这将使学生的学习体验更加生动活泼, 并能在学习过程中将所学知识付诸实践。

TECH 的安全环境使学生可以通过任何联网设备与专业人员和教学人员交流, 还可以下载学习材料, 随时查阅。数字校园提供论坛、会议室、数字图书馆、聊天室和 流媒体 平台, 让你在学习过程中随时了解最新情况。

这个**电子游戏中的艺术体量大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由电子游戏设计和艺术专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 书中的图表内容提供了专业实践所必需的学科实用信息
- ◆ 通过实际练习提高学习能力的自我评估过程
- ◆ 它特别强调构成电子游戏开发项目的多个方面
- ◆ 理论讲座、专家提问、争议问题论坛和个人思考工作
- ◆ 可从任何连接互联网的固定或便携设备上获取可下载内容

“

通过最先进的3D设计技术, 让线条栩栩如生, 在虚拟环境中实现您的创意”

“

您知道吗, 3D动画的蓬勃发展始于 25 年前的电影《玩具总动员》, 这些工具将为您在视听行业带来更多机会"

学习如何利用电子游戏中的艺术体量大学课程中应用的技术, 在线创作真正的互动作品。

现在, 3D设计师的工作机会越来越多。

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。

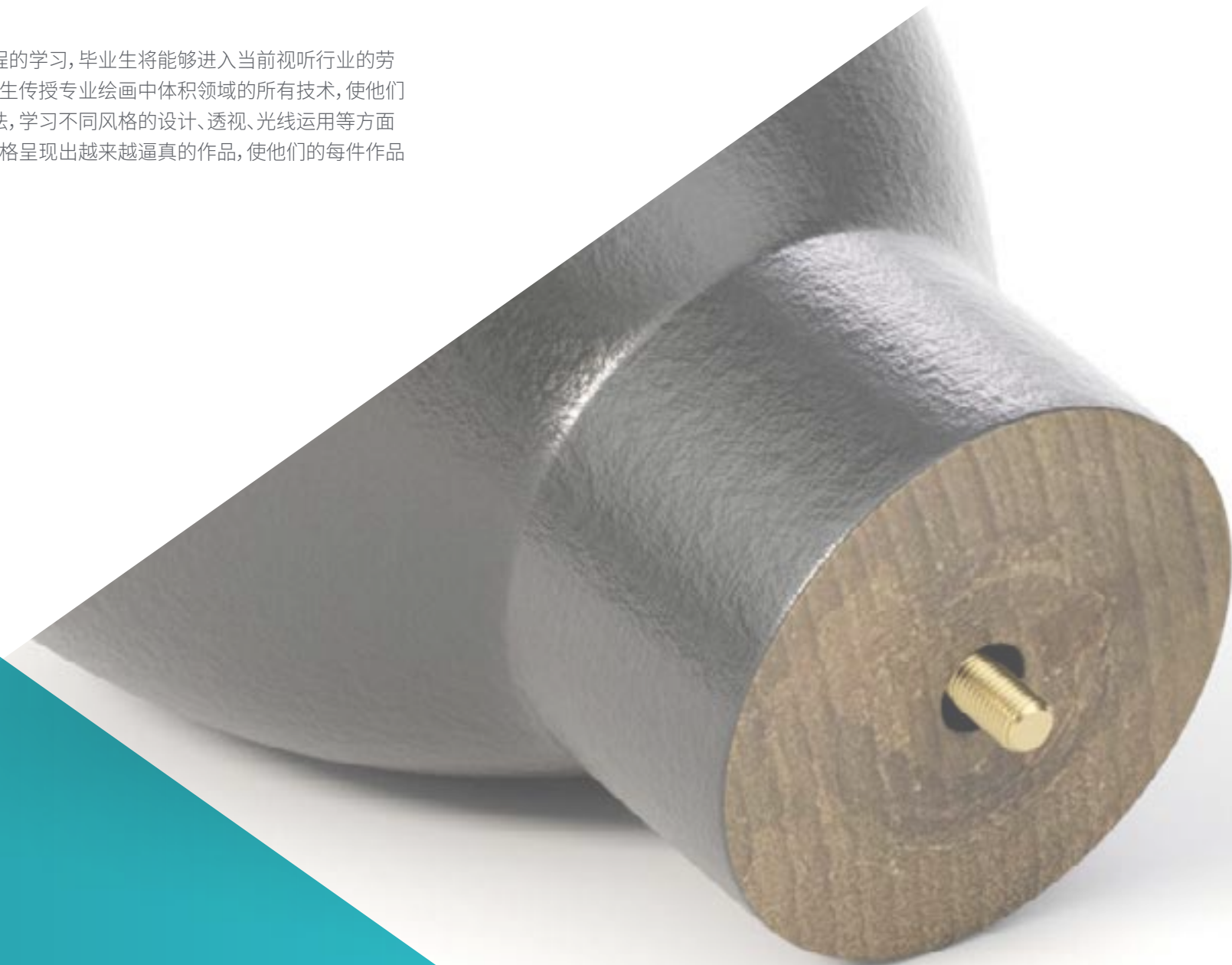
它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的, 将允许专业人员进行情景式学习, 即一个模拟的环境, 提供一个身临其境的培训, 为真实情况进行培训。

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。

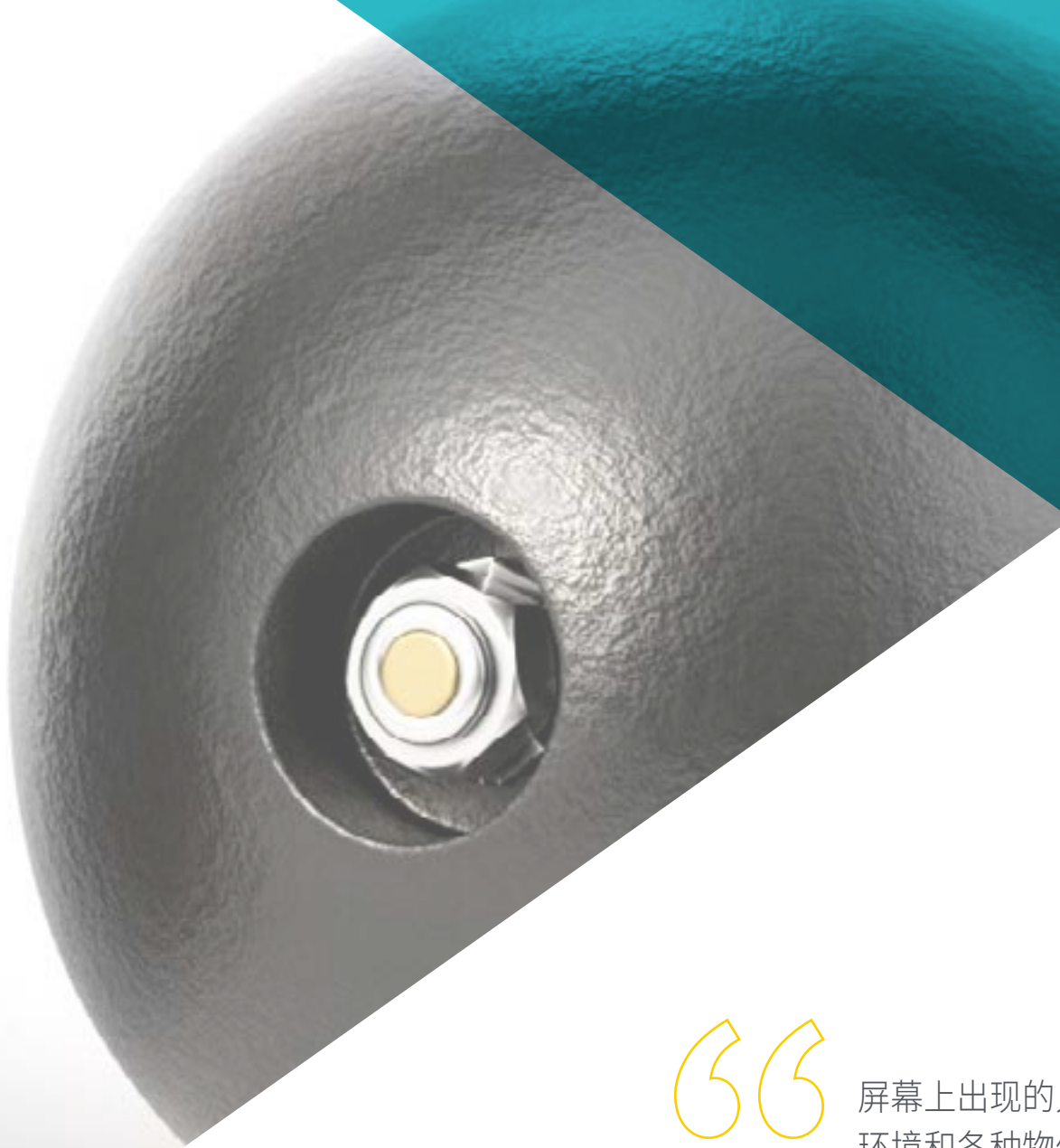


# 02 目标

通过电子游戏中的艺术体量大学课程的学习,毕业生将能够进入当前视听行业的劳动力市场;该课程的主要目标是向学生传授专业绘画中体积领域的所有技术,使他们能够在纸上和数字上表达自己的想法,学习不同风格的设计、透视、光线运用等方面的最新技术和着色程序,以独特的风格呈现出越来越逼真的作品,使他们的每件作品都成为杰出的项目。







“

屏幕上出现的人物、奇妙的生物以及所有环境和各种物体都是设计师用 3D 制作的, 您可以成为他们中的一员”



## 总体目标

- ◆ 研究虚拟环境中应用的3D形状
- ◆ 学习最有效的专业绘画技巧和程序, 通过体积和色彩让线条栩栩如生
- ◆ 在人物、物体和布景设计中有效运用阴影和透视法
- ◆ 通过课程的互动方法, 应用所学技术开展实际工作
- ◆ 掌握有效利用资源和材料的技能, 以适合每次创作





## 具体目标

- ◆ 深化从2D到3D的差异
- ◆ 学习平面阴影和解剖学知识
- ◆ 根据所选风格了解不同类型的阴影
- ◆ 了解如何根据透视和色彩运用体积感

“

您将学习使用笔触和环境闭塞等技术创造具有体积感的物体的数字艺术”

# 03

## 课程管理

电子游戏中的艺术体量大学课程拥有一支经验丰富、具备艺术和技术知识的专业团队，他们将引导学生踏上虚拟环境互动作品设计艺术的学习之旅。该课程的教学人员包括概念艺术家，他们对传统和前卫工具都有透彻的了解，从而为学生提供了一个最大限度提高生产力的旅程。





“

在 TECH 在线学习时,您永远不会感到  
孤单,教学团队将一路陪伴您”

## 管理人员



### 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



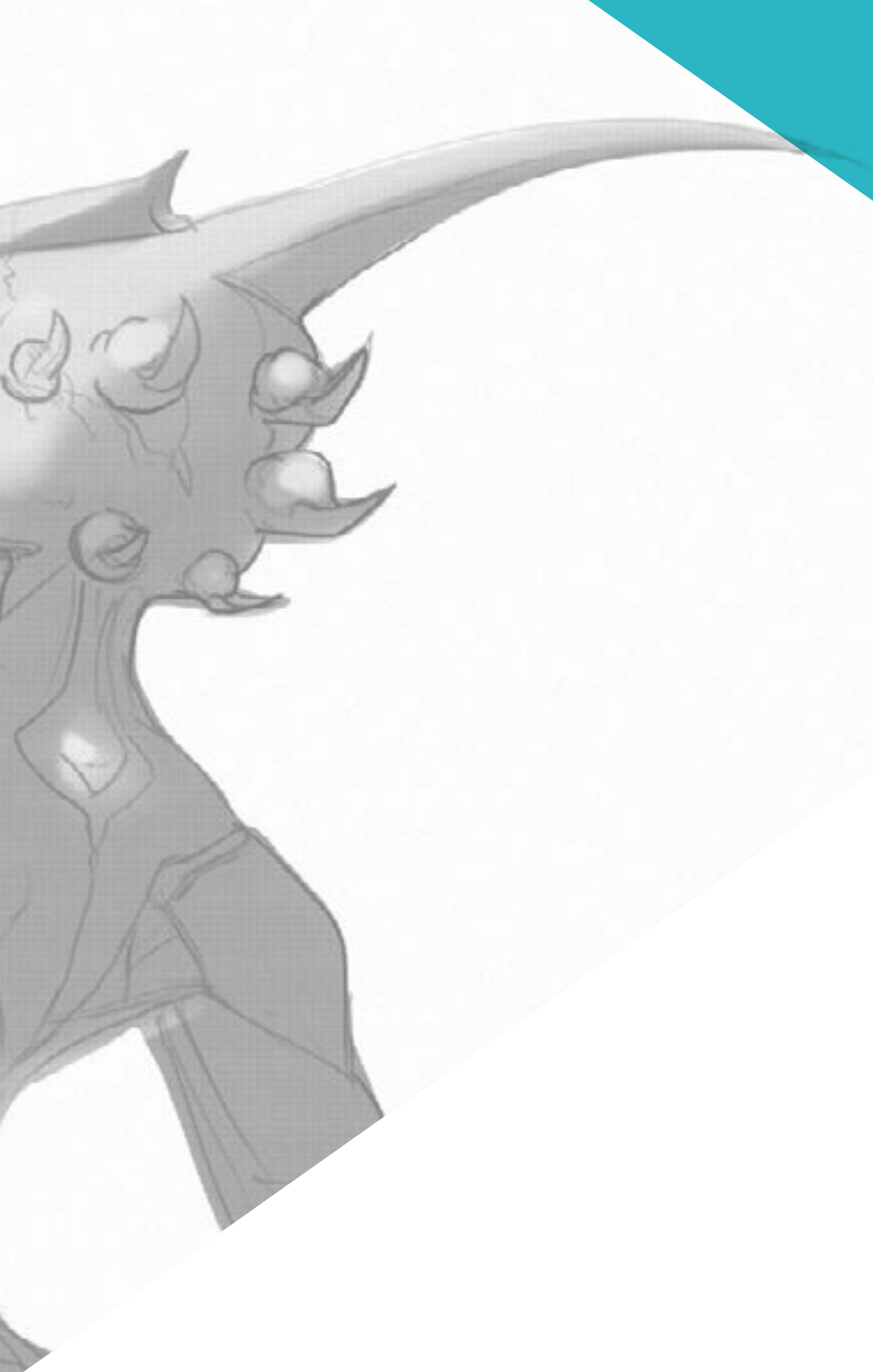
# 04

## 结构和内容

为了向电子游戏中的艺术体量大学课程的学生提供专业培训,TECH 的专业教学团队为那些希望在专业培训中更上一层楼的学生设计了一个具有特定内容的课程,让他们以专业的方式创造具有透视效果的物体、角色和场景,在执行过程中对不同的概念、材料和软件进行技术和实践控制,从而为他们在电子游戏艺术和设计领域的职业生涯提供巨大的机会。所有这些都是通过一种基于再学习的学习方法来实现的,这种方法具有实用性和动态性,使学生有机会下载他们的学习材料,并在任何设备上查阅。







“

通过电子游戏中的艺术体量大学课程，  
在虚拟环境中创造3D世界”

## 模块1.体积

- 1.1. 3D形状
  - 1.1.1. 2D到3D
  - 1.1.2. 混合形状
  - 1.1.3. 研究
- 1.2. 飞机上的阴影
  - 1.2.1. 光线不足
  - 1.2.2. 方向灯
  - 1.2.3. 不同物体上的阴影
- 1.3. 环境闭塞
  - 1.3.1. 定义
  - 1.3.2. 难度轻
  - 1.3.3. 接触
- 1.4. 解剖学中的阴影
  - 1.4.1. 面孔
  - 1.4.2. 人体绘画
  - 1.4.3. 照明
- 1.5. 叙事阴影
  - 1.5.1. 例子
  - 1.5.2. 何时使用?
  - 1.5.3. 夸大其词
- 1.6. 漫画阴影
  - 1.6.1. 风格
  - 1.6.2. 框架
  - 1.6.3. 作者
- 1.7. 袖子阴影
  - 1.7.1. 风格
  - 1.7.2. 作者
  - 1.7.3. 执行





- 1.8. 框架
  - 1.8.1. 传统的
  - 1.8.2. 数字化
  - 1.8.3. 制作纬纱
- 1.9. 容量和视角
  - 1.9.1. 无阴影
  - 1.9.2. 表格
  - 1.9.3. 执行
- 1.10. 按颜色划分的体积
  - 1.10.1. 深度
  - 1.10.2. 表格
  - 1.10.3. 笔触



了解这一点之后,你在设计界的现实将发生改变"

# 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。



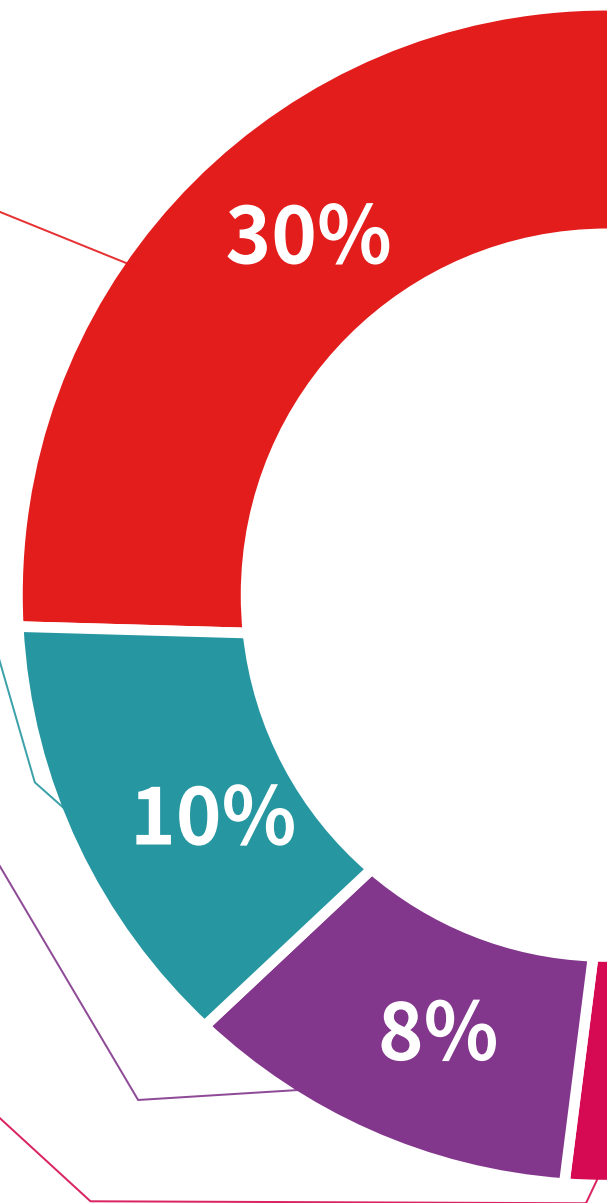
### 技能和能力的实践

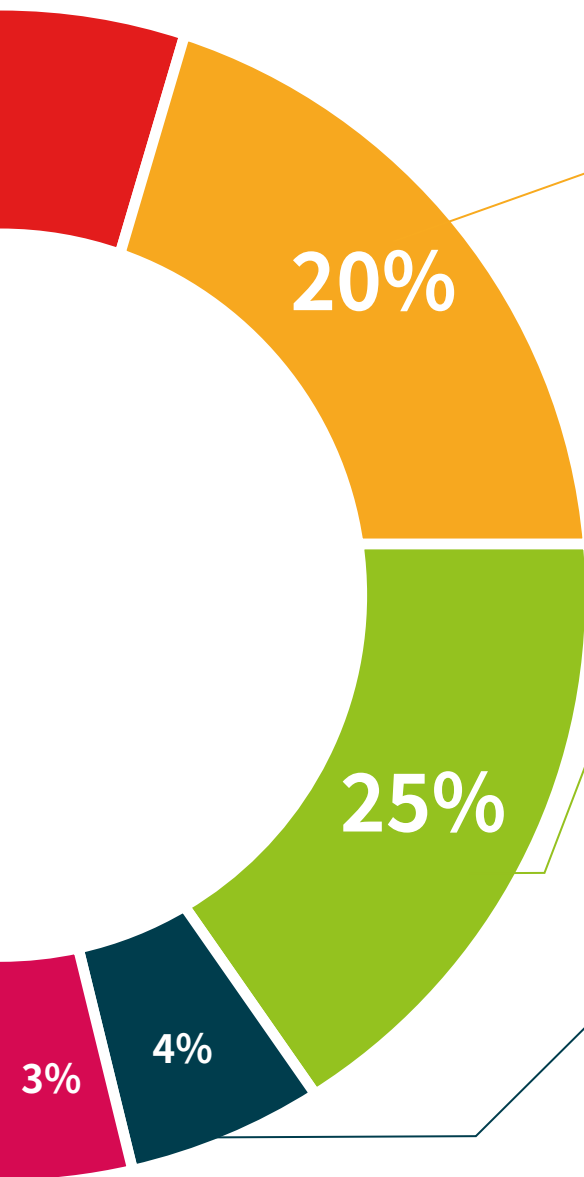
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 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

电子游戏中的艺术体量大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**电子游戏中的艺术体量大学课程**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:**电子游戏中的艺术体量大学课程**

官方学时:**150小时**



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

**tech** 科学技术大学

大学课程  
电子游戏中的艺术体量

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 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

电子游戏中的艺术体量

