

Университетский курс

Цвет в видеоиграх





tech технологический
университет

Университетский курс Цвет в видеоиграх

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-certificate/color-video-games

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Самые простые дизайнерские исследования демонстрируют важность правильного применения теории цвета для достижения эффекта в любом визуальном проекте. Эффективное смешивание пигментов и цветов поможет сделать творческий процесс более эффективным. В аудиовизуальной индустрии становится все проще добиться хороших результатов благодаря использованию правильных технологий, но без знания техник и использования ресурсов невозможно добиться успеха. В случае с видеоиграми качество графики проекта влияет на впечатления пользователя от игры, поэтому так важен профессионализм команды дизайнеров виртуальных сред. Эта программа позволит вам сделать еще один шаг на пути к подготовке специалиста по цвету видеоигр.



“

Создание оптических иллюзий, которые делают впечатления игрока все более реальными, — это настоящее и будущее видеоигр”

Благодаря системе преподавания TECH Global University, разработавшей целую образовательную программу, посвященную искусству в этом секторе, будущий дизайнер получит необходимые колориметрические инструменты для реализации проектов в аудиовизуальной индустрии, особенно для видеоигр. В рамках этой программы студенты смогут специализироваться в каждой из областей компетенции в соответствии со своими интересами и потребностями.

На Университетском курсе "Цвет в видеоиграх" студент не только рассмотрит фундаментальные концепции цвета в дизайне, но и узнает все о *концепт-арте* и дизайне *реквизита*, правильном использовании света и контраста, насыщенности; сможет дать волю своему творчеству, чтобы создать уникальные произведения в собственном стиле, изучая великие образцы в истории творческого процесса видеоигр.

После этого обучения профессионалы будут владеть широким набором художественных инструментов, поднимая свое творчество на новый уровень, понимая, как свет воздействует на различные поверхности. Они узнают об отражении и его использовании в дизайне, а также научатся влиянию окружающей среды на цвет фигур.

Программа, рассчитанная на шесть недель онлайн-обучения с любого устройства и в любом месте, делает процесс обучения простым и комфортным, при постоянном сопровождении команды преподавателей, специализирующихся на искусстве для видеоигр, которая интегрирует это образовательное пространство.

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

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами из области искусства для видеоигр
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет теоретическую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Использование цвета в видеоиграх влияет на впечатления пользователей, поэтому так важно правильно применять теории"

“

Стать одним из лучших концептуальных художников для видеоигр теперь проще простого благодаря специализированной программе, предлагаемой ТЕСН, крупнейшим цифровым университетом в мире”

В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые приносят 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 разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Если первые видеоигры были выполнены в зеленом цвете, можете ли вы представить, что ждет нас в будущем?

Вам предстоит правильно применить теорию цвета, чтобы проиллюстрировать свое воображение.

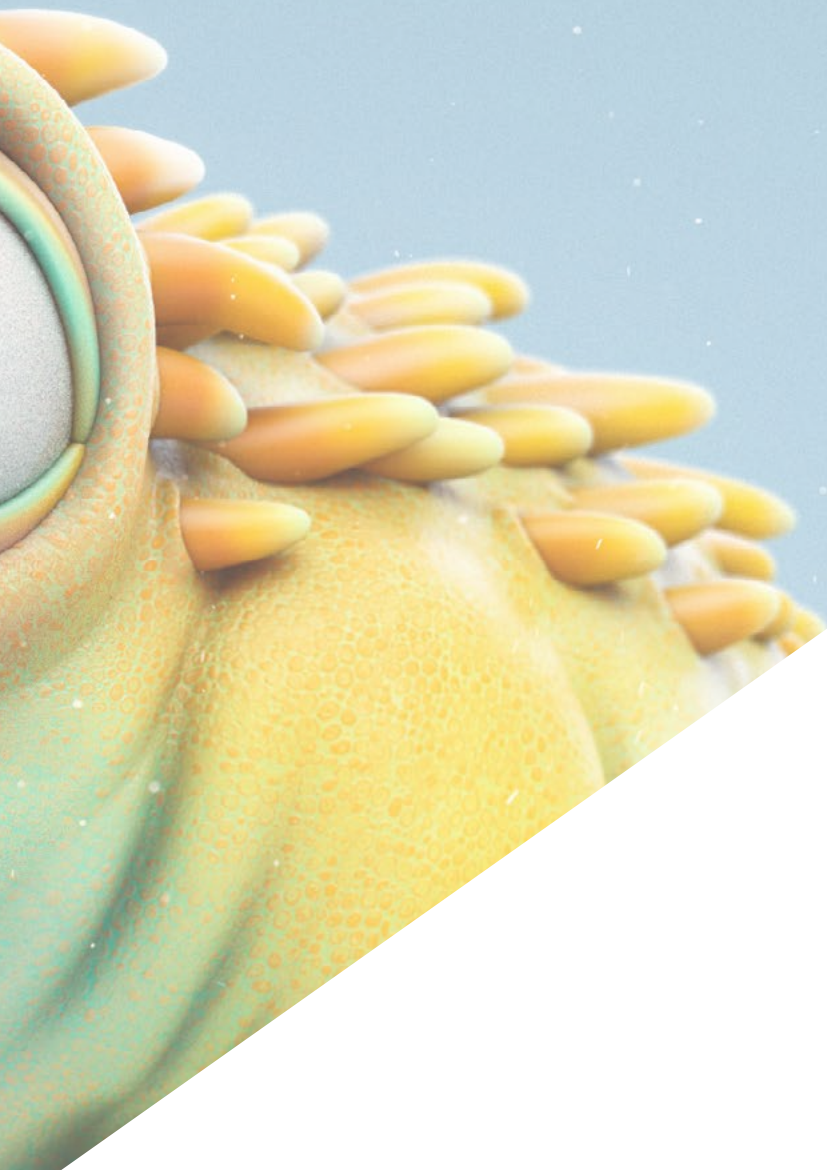


02

Цели

Университетский курс "Цвет в видеоиграх" позволит студентам заявить о себе на рынке концепт-арта, обеспечив их необходимыми навыками, которые позволят им углубить свои знания о технике колорирования виртуальных произведений. Они смогут открыть свой собственный стиль среди множества примеров и практических упражнений, подкрепленных теоретическим содержанием, разработанным экспертами после тщательного отбора лучших инструментов. В рамках этого отбора ТЕСН определил ряд общих и конкретных целей, чтобы сделать процесс обучения более эффективным для будущих выпускников.





“

Каждая техника, изученная и отработанная на этом Университетском курсе по цвету в видеоиграх, приблизит вас к цели стать лучшим профессионалом”



Общие цели

- ◆ Создавать дизайны профессионального качества для аудиовизуальной индустрии
- ◆ Составлять специализированное портфолио с использованием инновационных техник работы с цветом
- ◆ Расширять свои знания о технике применения цвета
- ◆ Повысить презентацию работы в профессиональной манере
- ◆ Углубить технические художественные знания





Конкретные цели

- ◆ 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

“

Когда ваша цель — стать лучшим в своем деле, подготовка должна быть постоянной, и TESH сопровождает вас в этом процессе”

03

Руководство курса

Команда преподавателей TECH Global University, обладая опытом в каждом предмете, предлагает превосходное образование для всех благодаря процессам и методологии обучения, применяемым в виртуальном кампусе. Так на Университетском курсе "Цвет в видеоиграх" работают эксперты в области искусства с большим опытом и специальной подготовкой, которая позволяет им обучать студентов лучшим инструментам, способствуя развитию всех их навыков, совершенствуя их профессиональный профиль и позволяя выделиться на все более конкурентных рынках, таких как искусство для видеоигр.





“

Изучение новых инструментов от авторитетных профессионалов вдохновит вас на дальнейшее совершенствование своего стиля”

Руководство



Г-н Микель Алаэс, Джон

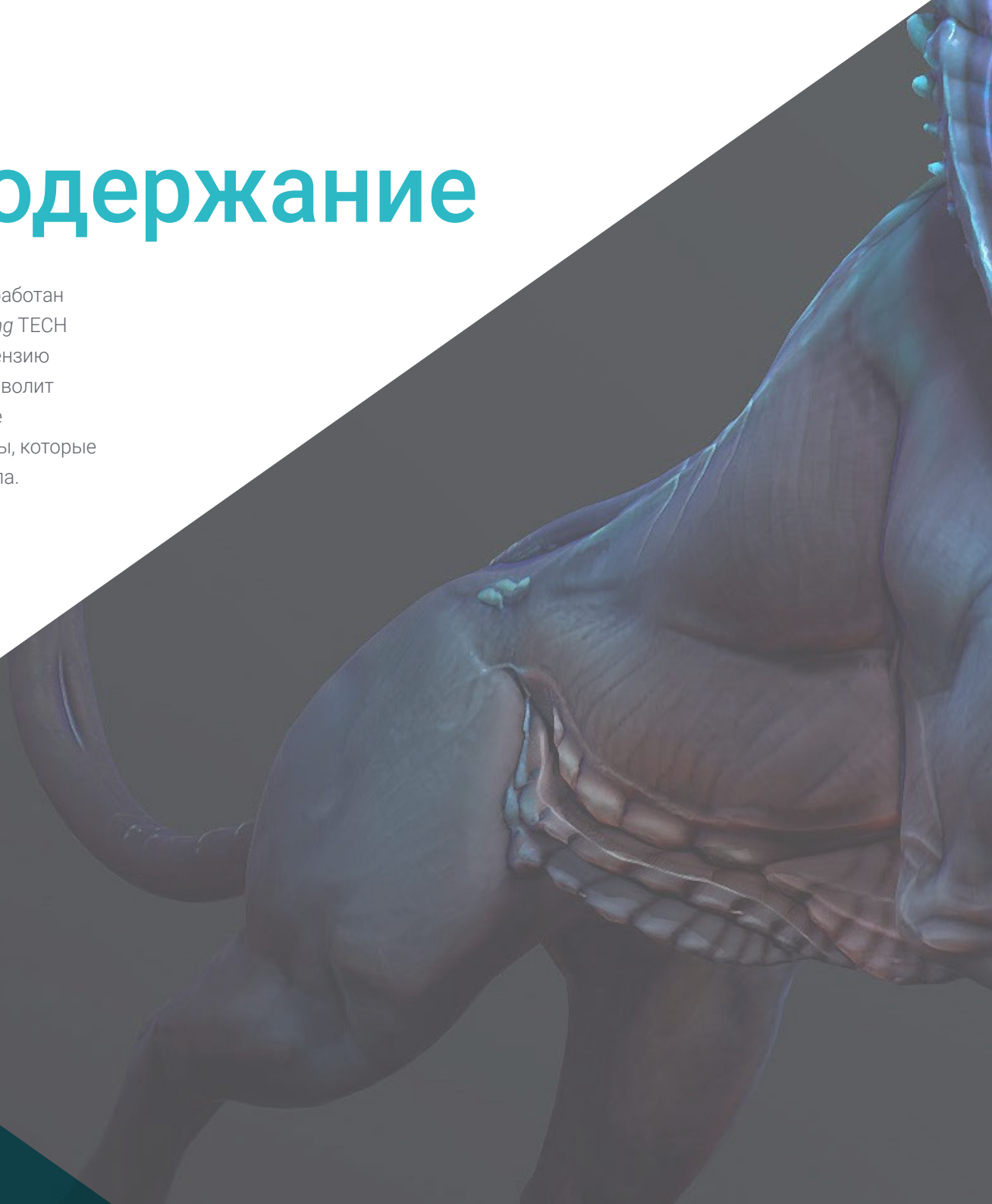
- Концептуальный художник персонажей в подкасте English Coach
- Концептуальный художник в Máster D
- Выпускник факультета искусств Университета изящных искусств, Политехнический университет в Валенсии UPV
- Концепт-арт и цифровая иллюстрация в Master D Rendr



04

Структура и содержание

Учебный план Университетского курса "Цвет в видеоиграх" был разработан для динамичного обучения на основе проверенной системы *relearning* TECH Global University, единственного учебного заведения, имеющего лицензию на ее использование. Программа, разработанная в этом модуле, позволит студентам понять самые актуальные концепции через практическое теоретическое содержание, применяя новые технологии и процедуры, которые позволят легко учиться и подчеркнут профиль нового профессионала.





“

Вы изучите самые важные цветовые ориентиры в искусстве, научитесь применять оттенки, насыщенность, свет и контраст, подходящие для видеоигр”

Модуль 1. Цвет

- 1.1. Распространение света
 - 1.1.1. Техника
 - 1.1.2. Пример
 - 1.1.3. Цветосвет
- 1.2. Свет на поверхностях
 - 1.2.1. Отражения
 - 1.2.2. Рикошеты света
 - 1.2.3. *Подповерхностное рассеивание*
- 1.3. Дизайн и цвет
 - 1.3.1. Преувеличение
 - 1.3.2. Воображение
 - 1.3.3. Применение
- 1.4. Свет в тени
 - 1.4.1. Отражения
 - 1.4.2. Цвет в тенях
 - 1.4.3. Особые моменты
- 1.5. Градиенты HUE/Тон
 - 1.5.1. Определение
 - 1.5.2. Важность
 - 1.5.3. Применение
- 1.6. Насыщенность
 - 1.6.1. Определение
 - 1.6.2. Важность
 - 1.6.3. Применение





- 1.7. *Value*/контраст
 - 1.7.1. Определение
 - 1.7.2. Контраст в работе
 - 1.7.3. Применение
- 1.8. Цвет в иллюстрации
 - 1.8.1. Различия
 - 1.8.2. Свобода
 - 1.8.3. Теория
- 1.9. Цвет в *концепт-арте*
 - 1.9.1. Важность
 - 1.9.2. Дизайн и цвет
 - 1.9.3. *Реквизит* сцены и персонажа
- 1.10. Цвет в искусстве
 - 1.10.1. История
 - 1.10.2. Изменения
 - 1.10.3. Примеры

“

Теперь образование стало
гораздо более доступным
и специализированным, ваше
будущее зависит от вас”

05

Методология

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

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





““

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

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

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

“

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



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



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

Инновационный и отличный от других метод обучения

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

“

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

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения 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.



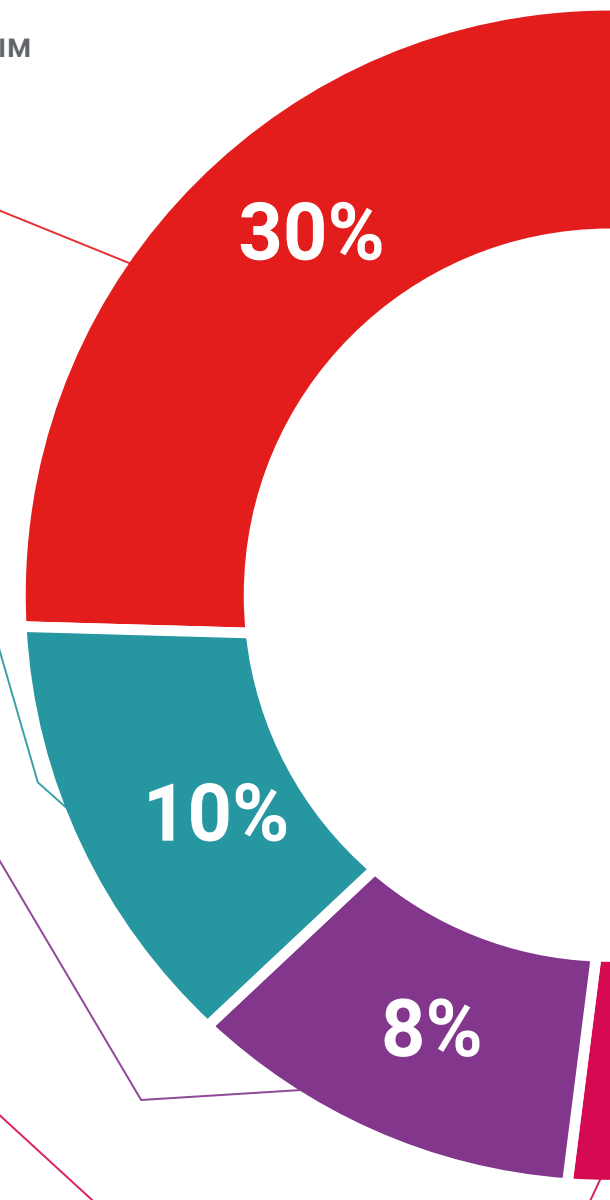
Практика навыков и компетенций

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.



06

Квалификация

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



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и бумажной волокитой”

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

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

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

Диплом: **Университетский курс в области цвета в видеоиграх**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение
Цвет в видеоиграх

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс

Цвет в видеоиграх

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

Университетский курс

Цвет в видеоиграх

