

# 大学课程

## 电子游戏绘画





**tech** 科学技术大学

## 大学课程 电子游戏绘画

- » 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.techtute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/drawing-video-games](http://www.techtute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/drawing-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

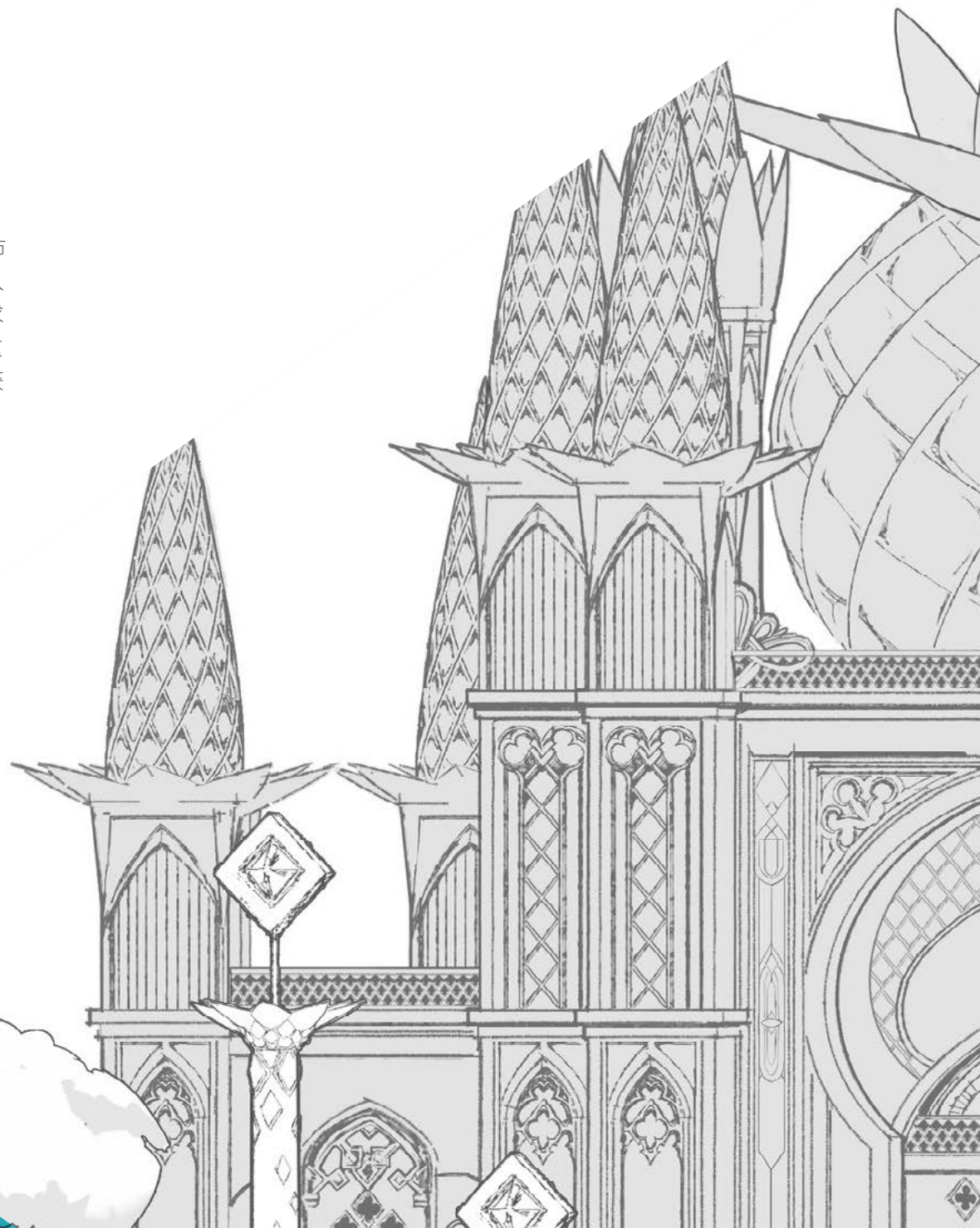
学位

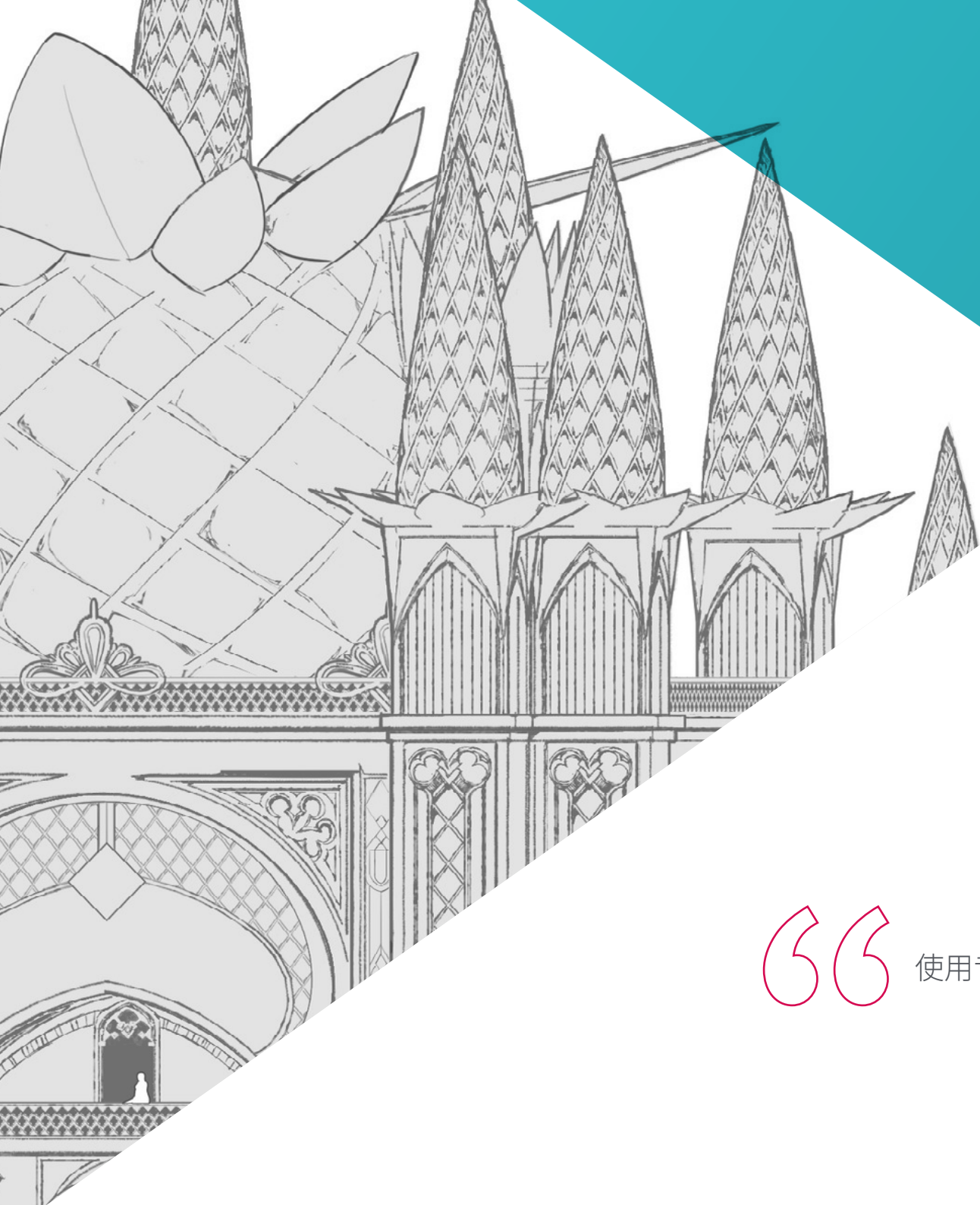
---

28

# 01 介绍

您知道吗,在过去几年中,互动娱乐产业创造的收入超过了电影或体育产业?电子游戏市场的发展势不可挡,专家指出,该市场还将进一步增长。但是,在这一切变得可见并进入视频游戏机之前,它们都要经过艺术家和创意人员的手,视频游戏开发商对他们的需求越来越大。对于这一重要领域的专业人士来说,紧跟游戏领域的新趋势至关重要。在这一针对电子游戏艺术爱好者的学习计划中,可以深入学习绘画知识及其学科知识,以获得专业的成品。





“

使用专业绘图程序, 开始视频游戏设计之路”

制作电子游戏需要训练和创造力。每件新作品都始于一个构思,这个构思通常被记录在纸上,即草图,而大量应用软件和专业设计软件的出现则超越了这一现实。现在,所使用的工具不断发展,在虚拟环境设计方面,程序的技术含量也越来越高。

通过电子游戏绘画大学课程,学生将利用传统和数字材料,将素描转为新的响应式格式。您将为 3D环境设计线条和几何图形,学习如何简化形状和应用阴影,同时保持想法和最终结果之间的平衡。

该课程专为那些希望将自己的灵感提升到更高水平的人设计,让绘画成为一种专业工具。这就是为什么通过TECH 科技大学的学习方法,越来越多的人在安全和个性化的环境中通过灵活高效的学习过程从培训中受益。

TECH 提供完整的在线教育课程,汇集了可在任何设备上下载的实践和理论内容,由视频游戏艺术专家设计;数字校园包括论坛、会议室、数字图书馆、聊天室和流媒体平台,面向任何对专业绘画有热情和品味的人。

这个**电子游戏绘画大学课程**包含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
- ◆ 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

“

有了这这个大学课程,就可以将最好的电子游戏剧本变为现实"

“

在短短的6周内,您将学会区分和应用着色、线描、透视、素描的处理和表现技巧,并学习互动和在线内容”

通过这个电子游戏绘画大学课程,学习如何将自己的想法付诸实践,并创作出下一款病毒式视频游戏。

从业余玩家转变为专业电子游戏艺术家。

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。

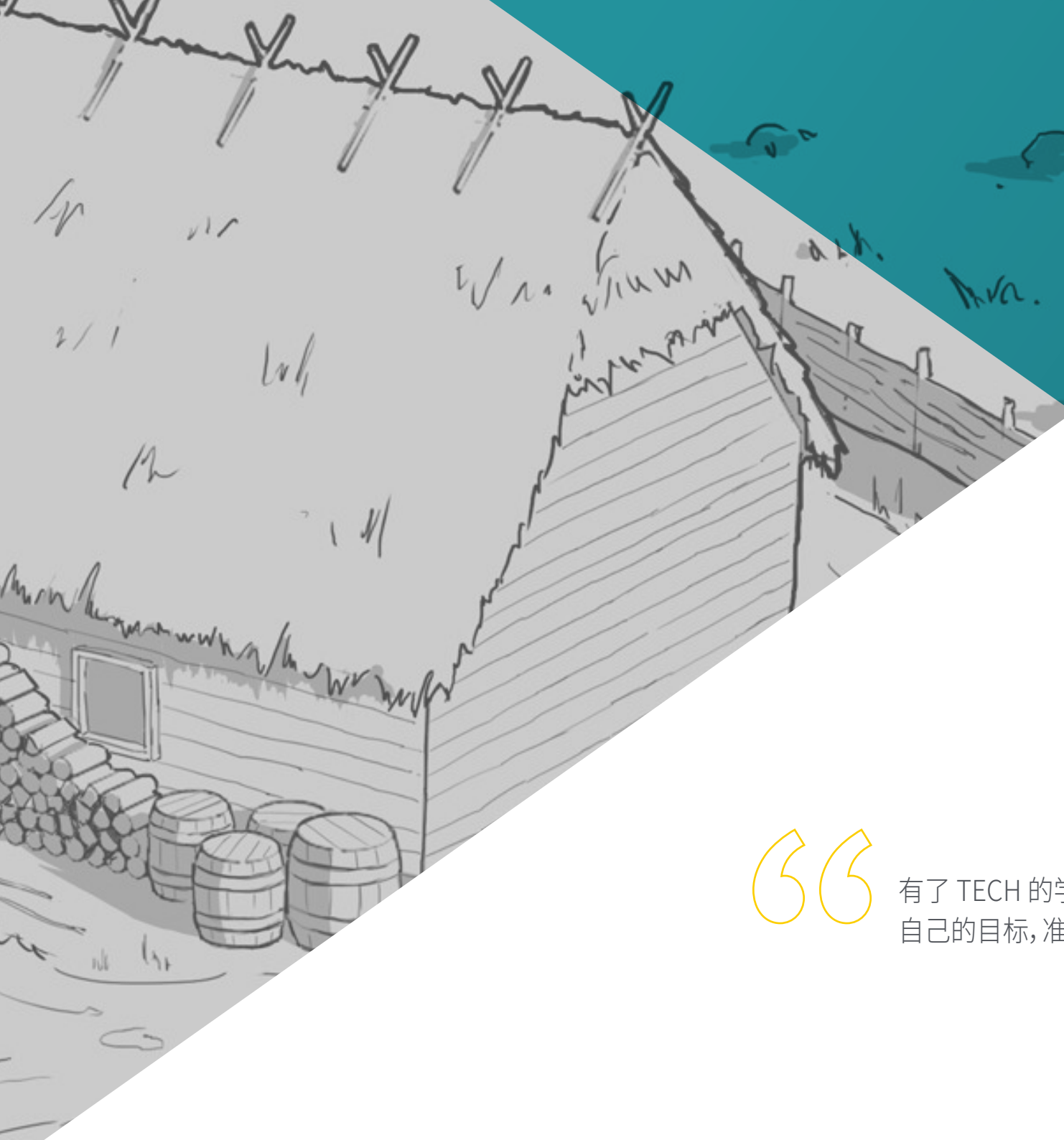


# 02 目标

电子游戏绘画大学课程的主要目标是为学生提供工具,让他们能够在纸上和数字上表达自己的想法,学习阴影、透视、线条和几何图形处理等方面的最新技术和程序,呈现简洁的草图,创作出具有独特风格的作品,使他们的每一件作品都成为杰出的项目,让他们有机会进入电子游戏行业从事专业工作。







“

有了 TECH 的学习方法,您就有可能实现自己的目标,准备好成为最好的概念艺术”



## 总体目标

---

- ◆ 学习最有效的专业绘画技巧和程序, 如线描、阴影、媒体着墨、透视和形状简化
- ◆ 了解数字艺术家的工作规律, 以保持健康和符合人体工程学
- ◆ 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

- ◆ 了解艺术家创作的主要材料
- ◆ 学习绘制数字草图与传统草图
- ◆ 研究复杂几何图形的简化
- ◆ 改进线条绘制

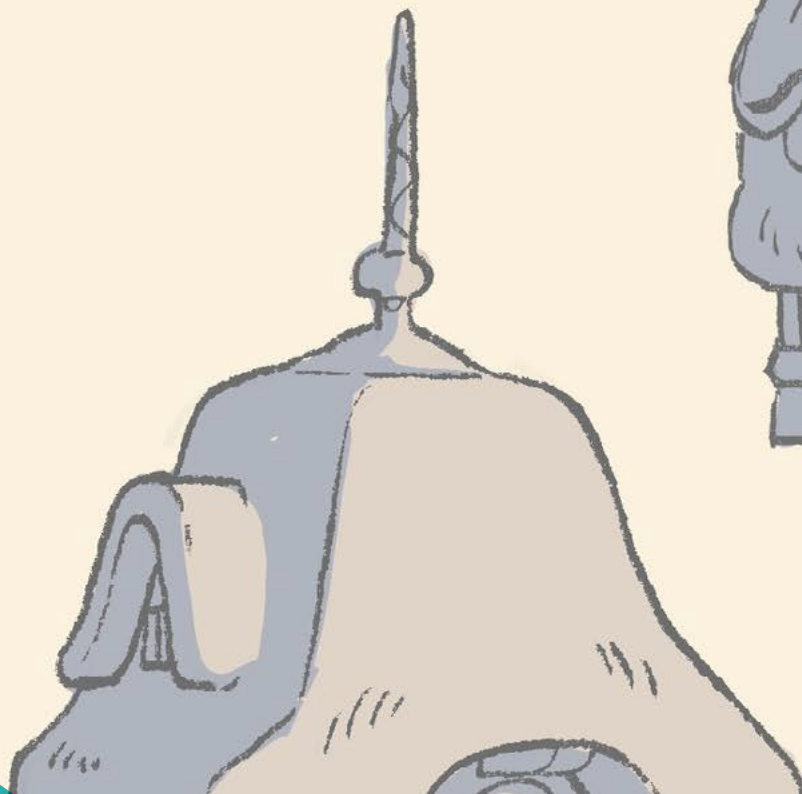
“

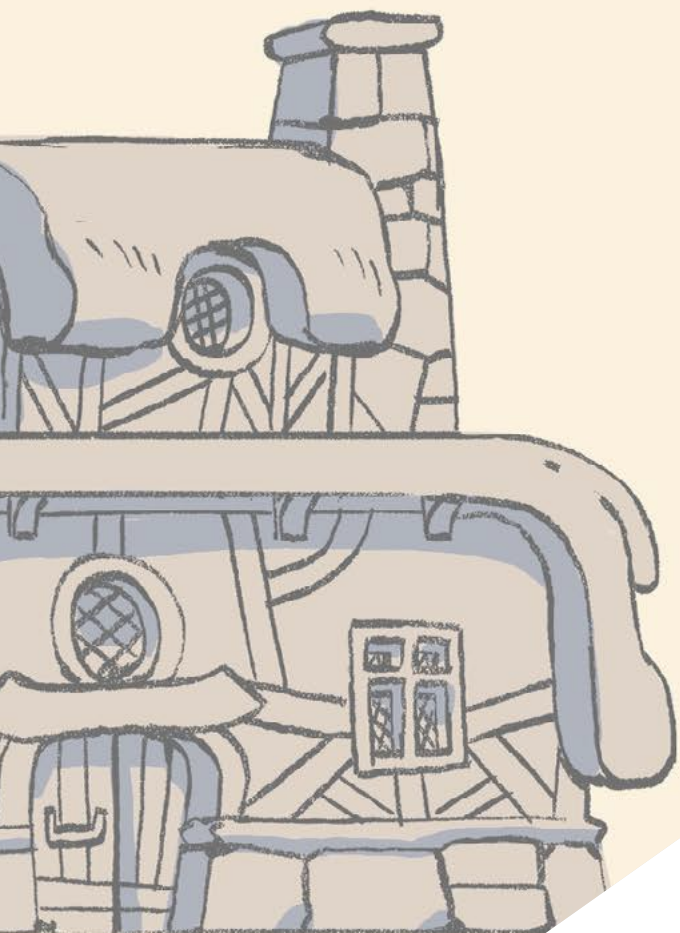
你将提高自己的线描水平，  
成为一名真正的专业人士”



# 03 课程管理

电子游戏绘画大学课程的教师团队拥有丰富的知识和经验,他们的教学大纲旨在为学生提供必要的工具,使他们能够安全地进入当前的劳动力市场,从而使学生能够以专业的方式开始他们在绘画领域的职业生涯。以全球最大的数字大学 TECH 为后盾,确保培训质量。





“

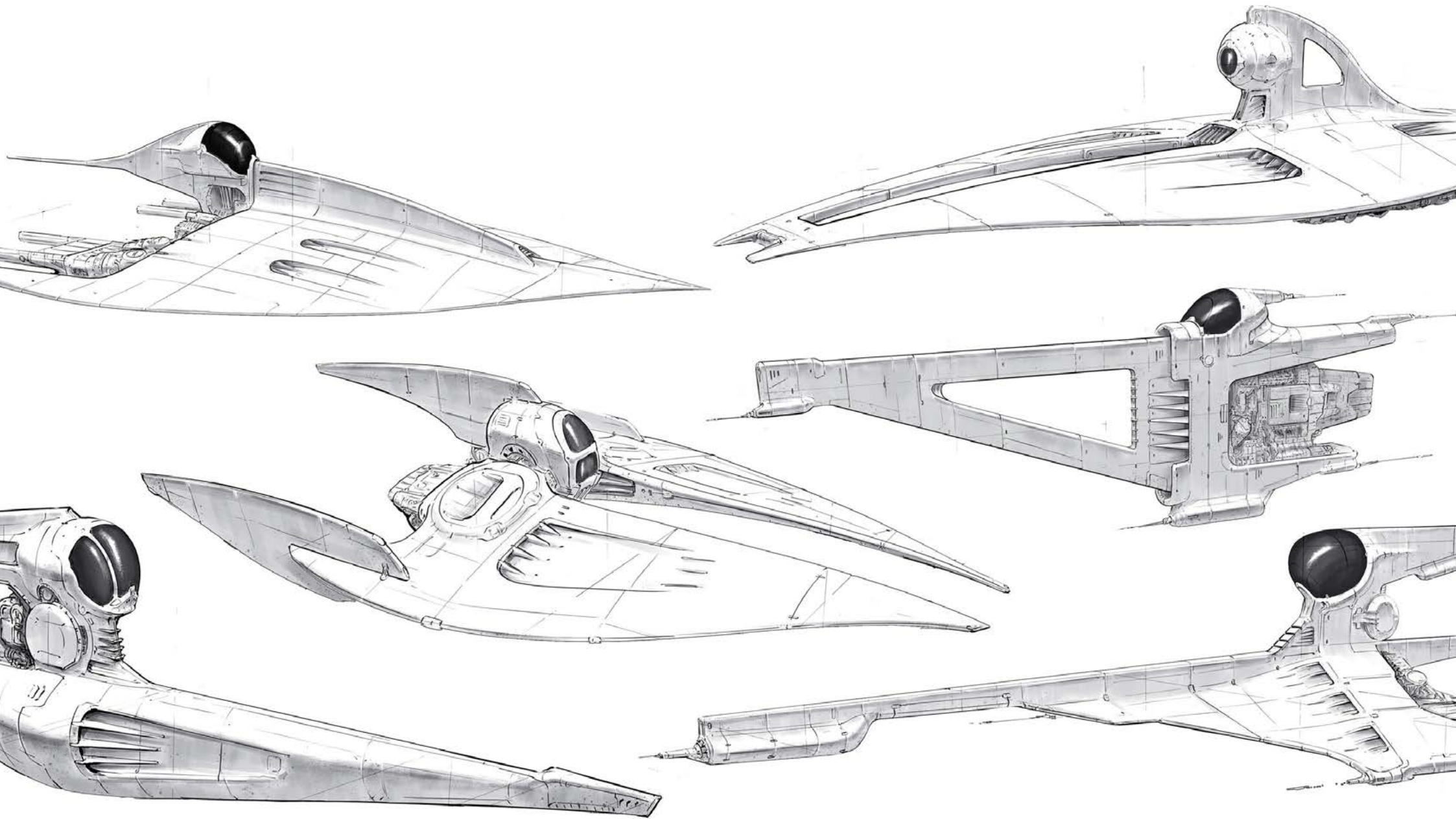
在 TECH 的学习经历将为您提供当今培训所需的舒适和活力, 并始终有专家陪伴”

## 管理人员



### Mikel Alaez, Jon先生

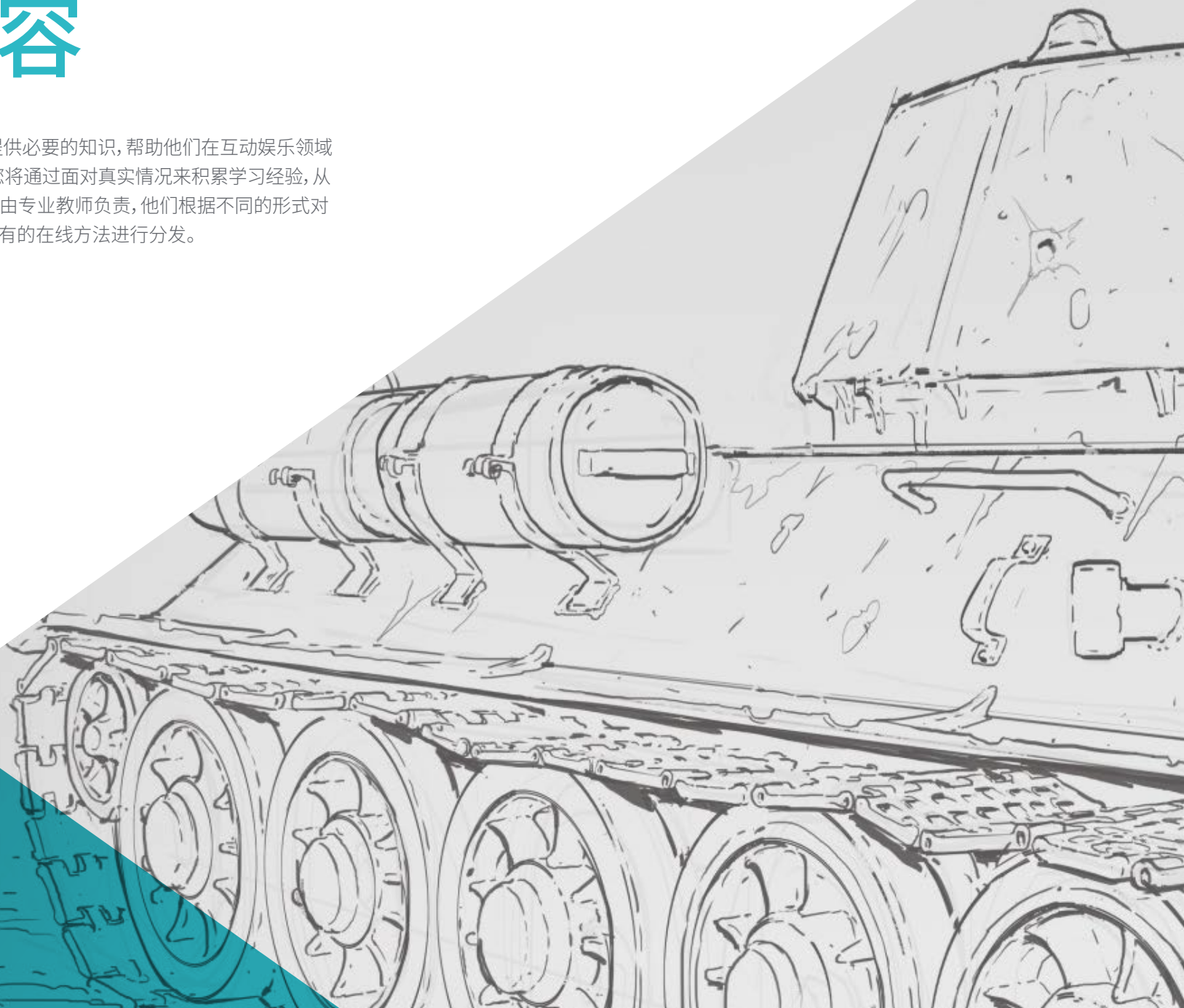
- 英语教练播客》角色的概念艺术家
- D 级大师的概念艺术家
- 毕业于 UPV 美术大学艺术系
- D Rendr 大师》中的概念艺术和数字插图



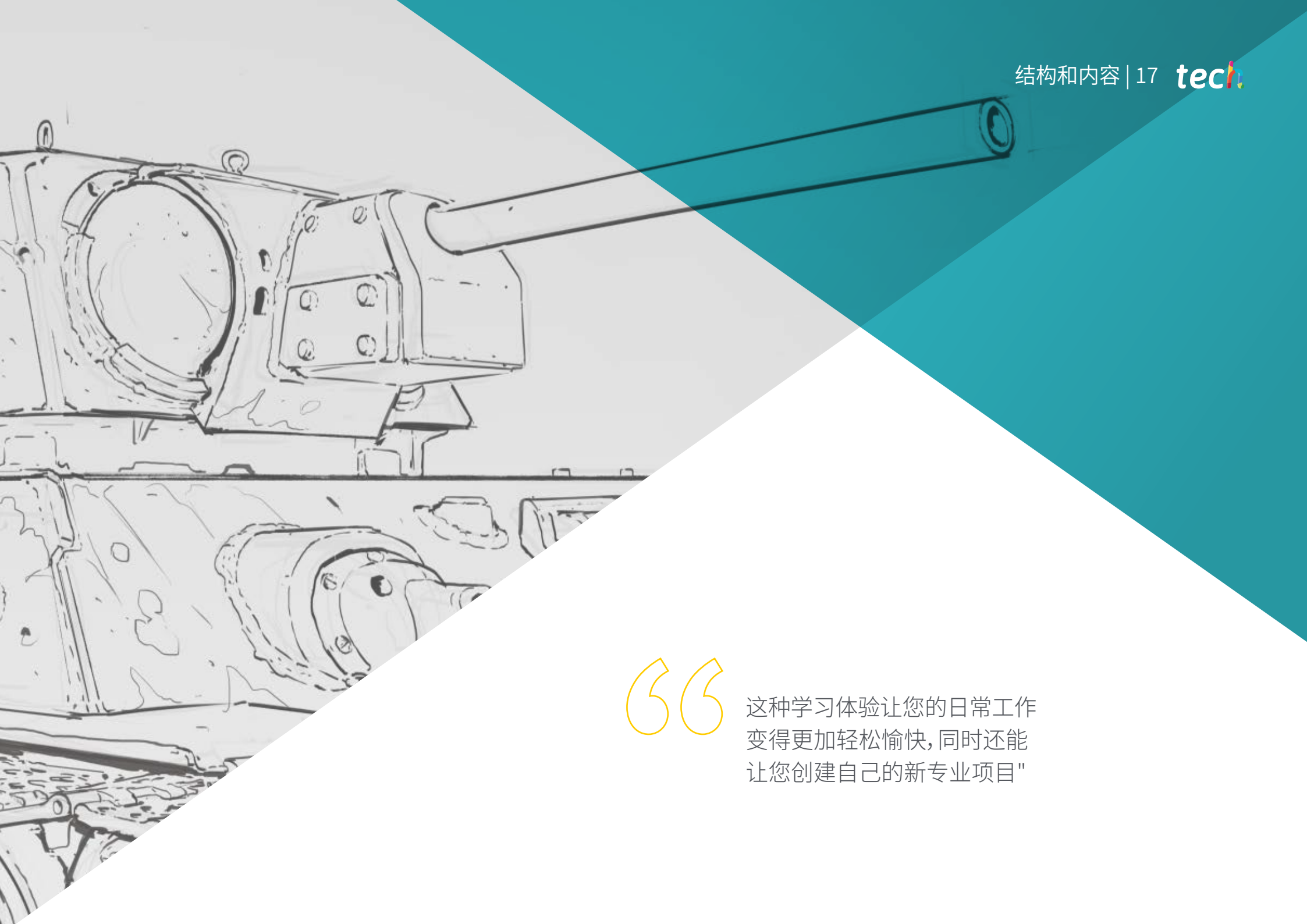
# 04

## 结构和内容

TECH 的电子游戏绘画大学课程旨在为学生提供必要的知识,帮助他们在互动娱乐领域迈出专业插图画家的第一步。通过这种方式,您将通过面对真实情况来积累学习经验,从而在项目中培养有效的决策能力。所有这些都由专业教师负责,他们根据不同的形式对内容进行分类,并在学习过程中按照 TECH 特有的在线方法进行分发。





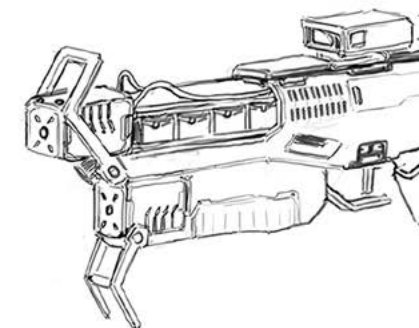
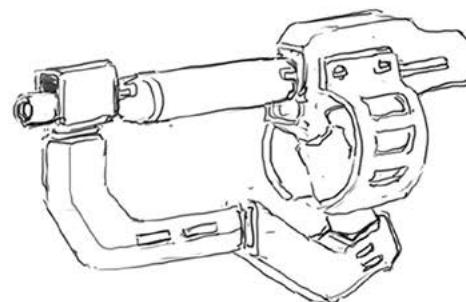
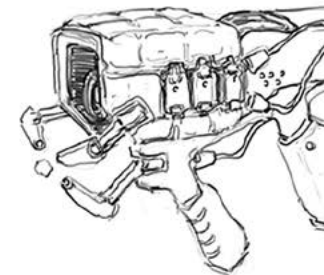
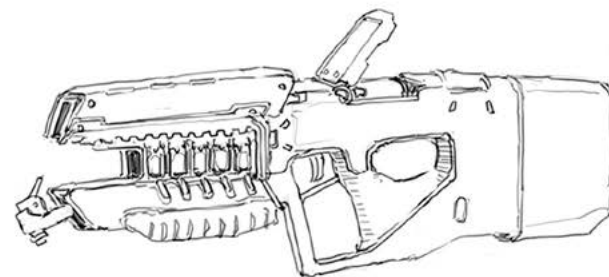
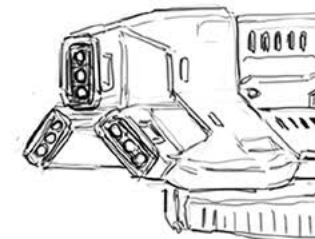
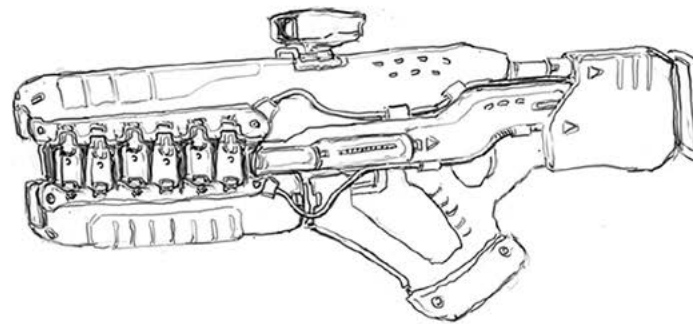


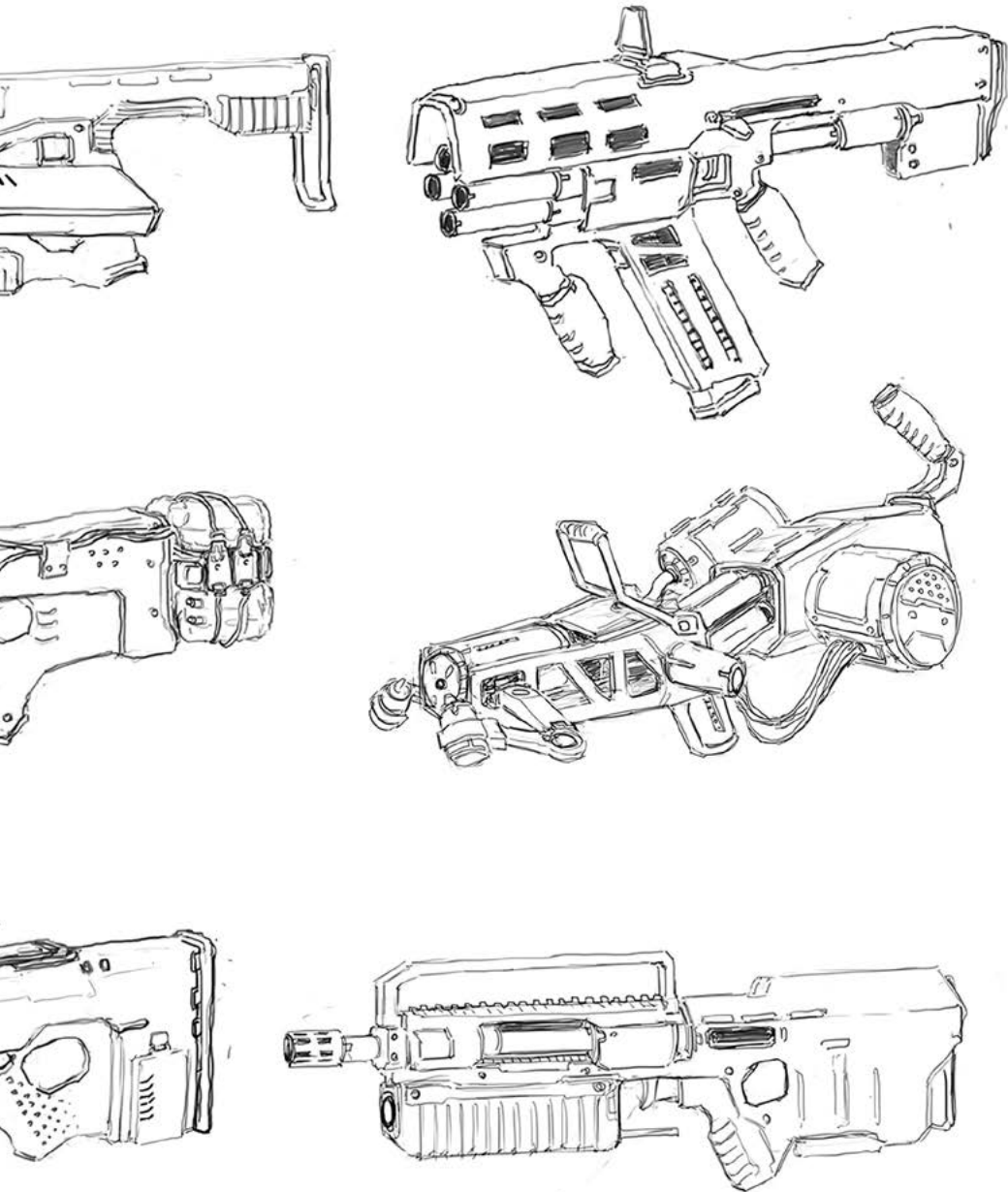
“

这种学习体验让您的日常工作  
变得更加轻松愉快,同时还能  
让您创建自己的新专业项目”

## 模块1.专业绘图

- 1.1. 材料
  - 1.1.1. 传统的
  - 1.1.2. 数字化
  - 1.1.3. 环境
- 1.2. 人体工程学和加热
  - 1.2.1. 热身运动
  - 1.2.2. 休息
  - 1.2.3. 健康
- 1.3. 几何形状
  - 1.3.1. 线路
  - 1.3.2. 椭圆
  - 1.3.3. 3D形状
- 1.4. 透视
  - 1.4.1. 一个消失点
  - 1.4.2. 多个消失点
  - 1.4.3. 提示
- 1.5. 草图
  - 1.5.1. 适应性
  - 1.5.2. 数字与文字传统的
  - 1.5.3. 清洁
- 1.6. 线形
  - 1.6.1. 关于素描
  - 1.6.2. 数字化
  - 1.6.3. 提示
- 1.7. 绘图中的阴影
  - 1.7.1. 框架
  - 1.7.2. 模糊化
  - 1.7.3. 填色





- 1.8. 简化形状
  - 1.8.1. 有机形式
  - 1.8.2. 结构
  - 1.8.3. 简单形状的融合
- 1.9. 媒体着墨
  - 1.9.1. 墨水
  - 1.9.2. 生物
  - 1.9.3. 数字化
- 1.10. 改进生产线
  - 1.10.1. 锻炼
  - 1.10.2. 梳理线
  - 1.10.3. 实践

“

提高你的绘画技巧, Akihiko Yoshida、Chris Metzen或Tetsuya Nomura 也那样进行真正的专业创作”

# 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

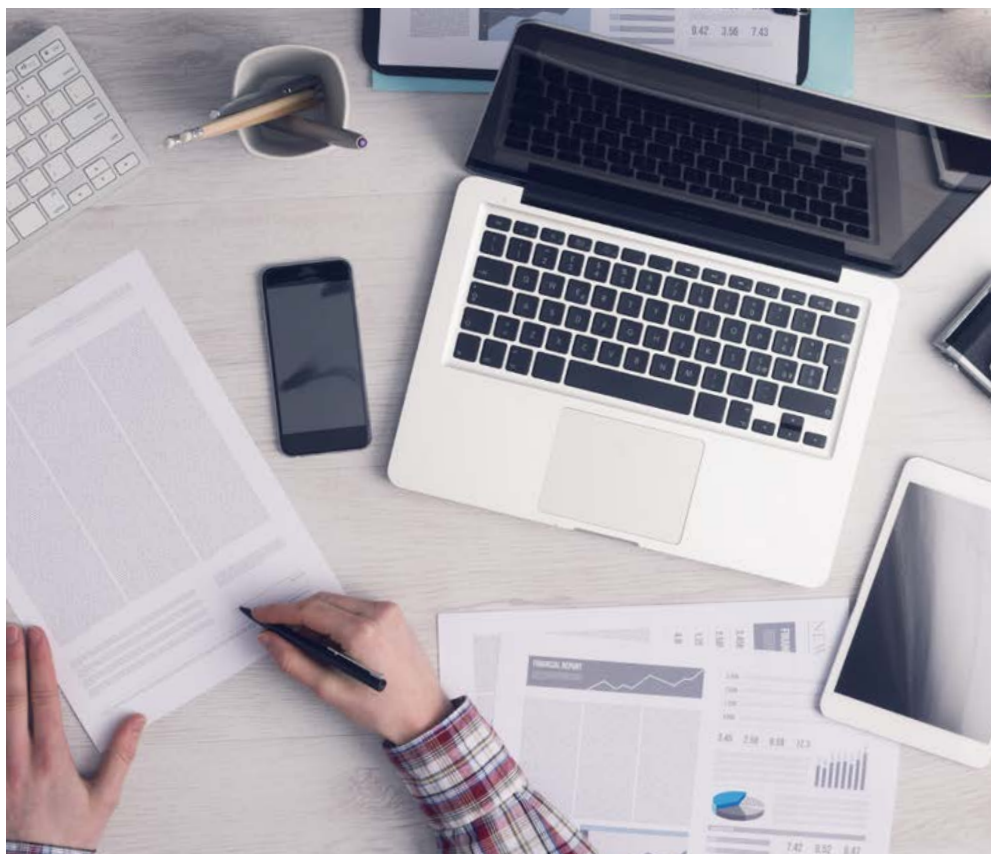
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

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与基于循环的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。



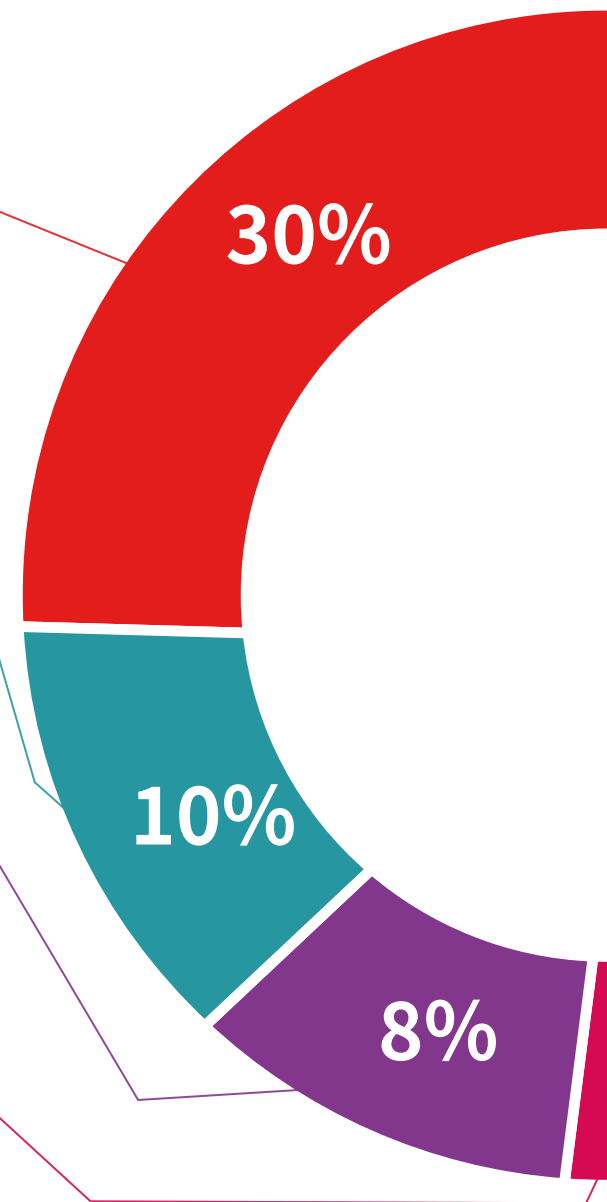
### 技能和能力的实践

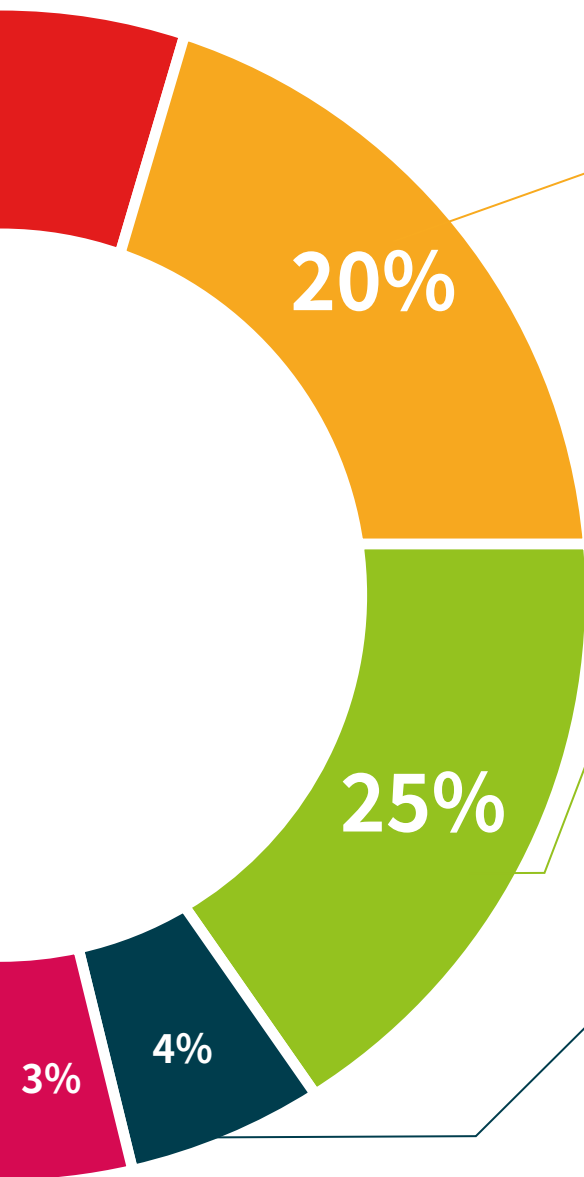
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 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 学位

电子游戏绘画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**电子游戏绘画大学课程**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:**电子游戏绘画大学课程**

官方学时:**150小时**



\*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注, TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得, 但需要额外的费用。

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 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言

**tech** 科学技术大学

大学课程  
电子游戏绘画

- » 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

## 电子游戏绘画

