

专科文凭

电子游戏的艺术构成





tech 科学技术大学

专科文凭

电子游戏的艺术构成

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 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-diploma/postgraduate-diploma-artistic-composition-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

一款电子游戏要想取得成功,必须由多个因素组成,其中最重要的无疑是它的设计,因为视觉构成是吸引用户第一眼的根本。社交网络和虚拟环境中的动画让越来越多的人开始关注互动游戏。要做到这一点,电子游戏艺术家或设计师必须能够掌握行业内应用的最新技术,使自己的作品与众不同,学会像专家一样赋予作品形状、色彩和深度,他们将在本课程中获得这些知识。





“

通过该课程, 您将学习如何在虚拟环境中通过创造真实体验来塑造您的想法”

电子游戏的艺术构成专科文凭的毕业生将具备在 2D 和 3D 艺术家的职业环境中发展的良好素质。提高他们在概念艺术领域的技能,确定表现人体体积的复杂形状的技术,从解剖学的细节入手,以专业的完成方式创造出更多更有趣的人物和场景。

您将了解历史上不同文化中使用的形式,这些形式在今天是您发展自己风格时非常有用的灵感来源。发展透视技术,帮助他们在未来的作品中表现出更大的体积感、深度和立体感。

有了 TECH 的虚拟校园,学生可以快速、安全、可靠地访问。专家们设计的内容将使学生的学习经历越来越富有成效,他们可以在会议室交流经验,也可以在数字图书馆获得所需的工具,还可以获得教学和理论视听材料。

这一新的认证将使学生们能够在新的项目中将他们的才能付诸实践,推动他们在职业发展中取得更好的成绩,这要归功于在 100% 的在线实践环境中根据他们的需求量身定制的学习过程。

这个**电子游戏的艺术构成专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由电子游戏概念艺术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

“

在安全、优质的环境中按照自己的节奏学习,日复一日地实现自己的目标”

“

了解次表层散射的重要性
以及在不同表面上使用光线
以获得真实图像的方法”

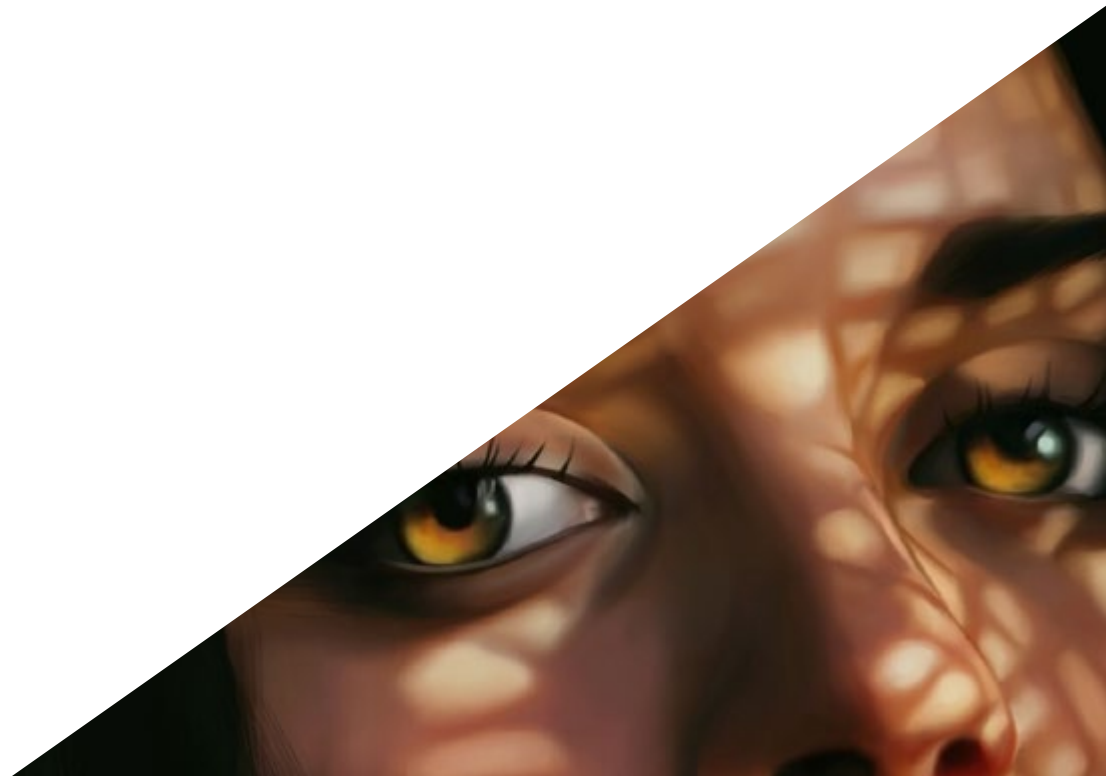
获得专科文凭级别将使您成为顶级游戏开发公司的热门候选人。

如果你想在电子游戏行业有所发展,就要学会如何有效地结合各种元素,创作出完美的杰作。

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。

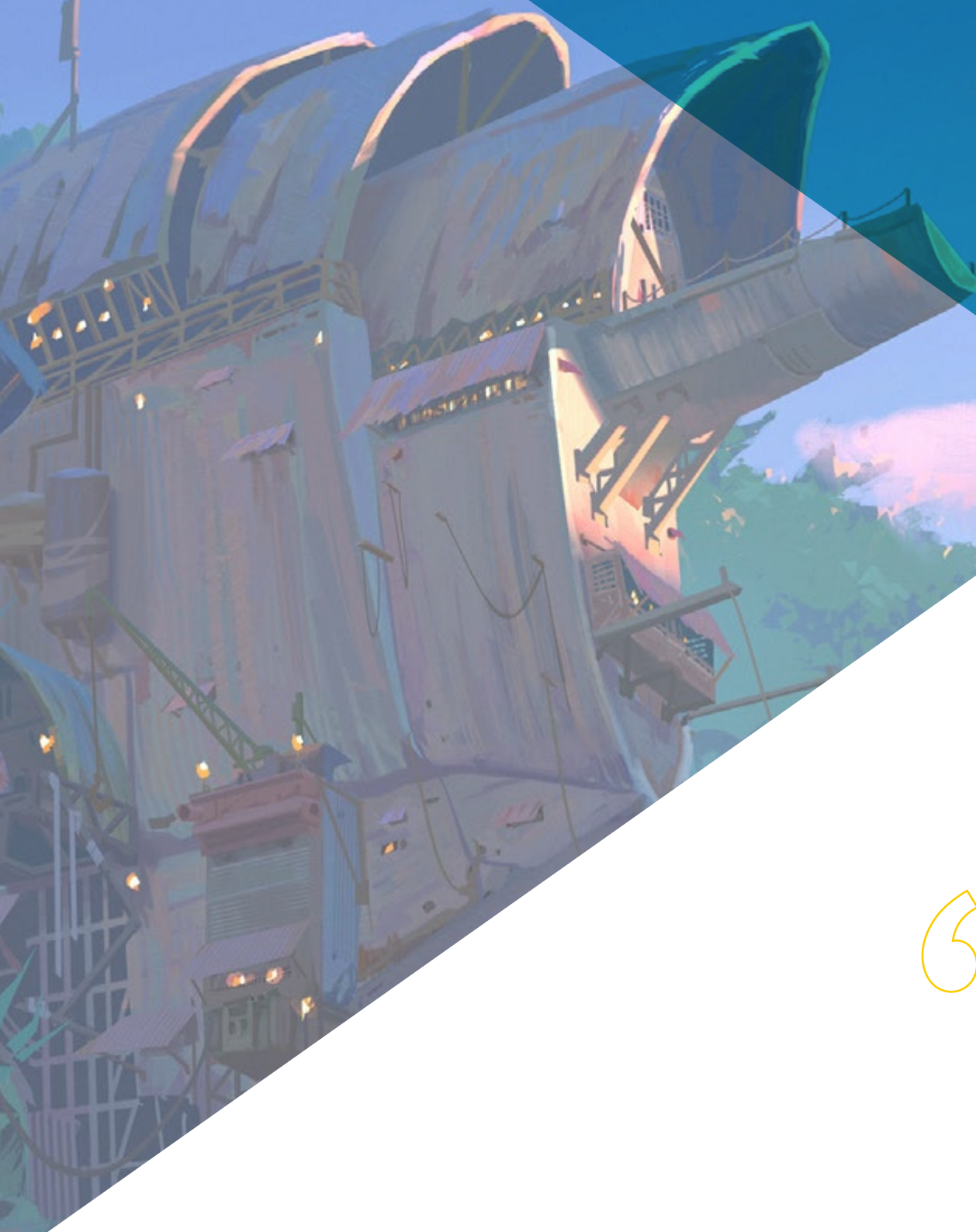
该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02 目标

这个电子游戏的艺术构成专科文凭课程的目标是为学生提供必要的工具,使他们能够在需求日益增长的工作环境中脱颖而出。要实现专业人员设定的目标,最根本的是要注意每个设计中的细节,为此,培训将按照世界上最大的数字大学 TECH 的教育方法,为学生提供最好的内容。为此,我们制定了一系列总体目标和具体目标,以提高未来毕业生的满意度和成就感。





“

利用2D和3D设计中应用的
新技术完善您的创意”



总体目标

- ◆ 为电子游戏行业创作专业品质的作品
- ◆ 能够有效地运用体积、色彩和解剖设计技巧
- ◆ 了解电子游戏艺术产业的运作方式
- ◆ 提高个人和团队合作技能
- ◆ 完善电子游戏中的人物设计
- ◆ 能够以专业方式展示最终作品
- ◆ 在当今竞争激烈的环境中脱颖而出

“

通过本专科文凭 TECH 所采用的学习方法, 您将逐步实现自己的目标”





具体目标

模块1.体积

- ◆ 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

模块2.颜色

- ◆ 了解光的特性及其传播
- ◆ 评估光线、细微差别、饱和度和对比度的不同方面
- ◆ 学习不同的色彩应用技巧
- ◆ 了解色彩在电子游戏艺术中的重要性

模块3.解剖学

- ◆ 研究有机形态的解剖学
- ◆ 区分复杂骨架和简单形状骨架
- ◆ 学习如何避免描绘人脸时的常见错误
- ◆ 了解如何根据人体的色调和深浅正确地使用色彩



03 课程管理

在每个专业中, TECH 都会选择专业领域内最优秀的专业人员, 以便为学生提供必要的工具, 让他们在电子游戏设计方面取得优异成绩。这所电子游戏的艺术构成专科文凭课程由一支创新的现代教师队伍教授最新的知识, 为学生提供教学大纲中所有技术和专业方面的优质课程, 使他们能够在完成任何重大工作项目后发挥主导作用。





“

学习如何撰写新故事,使其在要求日益严苛的市场中崭露头角”

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

TECH 的学习系统使学生能够以实用的方式按照自己的进度吸收知识，并能进入由各学科专家主导的虚拟教学环境，即“向专家学习”。这个电子游戏的艺术构成专科文凭课程分为3个模块，学生可通过了解电子游戏行业和虚拟现实世界中应用的新概念和程序来提高技能。





“

你将培养在虚拟环境中制作越来越逼真的作品的的能力, 将形状、色彩和阴影与电子游戏艺术技术相结合”

模块1. 体积

- 1.1. 三维形状
 - 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

模块2. 颜色

- 2.1. 光传播
 - 2.1.1. 技术性
 - 2.1.2. 例子
 - 2.1.3. 浅色
- 2.2. 表面光
 - 2.2.1. 反射作用
 - 2.2.2. 反弹
 - 2.2.3. 表层下散射
- 2.3. 设计与色彩
 - 2.3.1. 夸大其词
 - 2.3.2. 想象力
 - 2.3.3. 用途
- 2.4. 阴影中的光
 - 2.4.1. 反射作用
 - 2.4.2. 阴影中的色彩
 - 2.4.3. 技巧
- 2.5. HUE/Matiz
 - 2.5.1. 定义
 - 2.5.2. 重要性
 - 2.5.3. 用途
- 2.6. 饱和度
 - 2.6.1. 定义
 - 2.6.2. 重要性
 - 2.6.3. 用途

- 2.7. 价值/对比
 - 2.7.1. 定义
 - 2.7.2. 现场对比
 - 2.7.3. 用途
 - 2.8. 插图中的色彩
 - 2.8.1. 差异
 - 2.8.2. 自由
 - 2.8.3. 理论
 - 2.9. 概念艺术中的色彩
 - 2.9.1. 重要性
 - 2.9.2. 设计与色彩
 - 2.9.3. 道具 场景人物
 - 2.10. 艺术中的色彩
 - 2.10.1. 历史
 - 2.10.2. 变化
 - 2.10.3. 参考文献
- ### 模块3.解剖学
- 3.1. 蕾丝和有机形状
 - 3.1.1. 实践
 - 3.1.2. 复杂性
 - 3.1.3. 例行工作
 - 3.2. 参考文献
 - 3.2.1. 现场
 - 3.2.2. 网站
 - 3.2.3. 良好的推荐信
 - 3.3. 简单的骨架形状
 - 3.3.1. 理解
 - 3.3.2. 关于图像
 - 3.3.3. 简化
 - 3.4. 复杂骨架
 - 3.4.1. 进展情况
 - 3.4.2. 命名法
 - 3.4.3. 从简单到复杂
 - 3.5. 肌肉
 - 3.5.1. 关于参考资料
 - 3.5.2. 实用肌肉
 - 3.5.3. 身体类型
 - 3.6. 头骨
 - 3.6.1. 结构
 - 3.6.2. 织机
 - 3.6.3. 提示
 - 3.7. 人脸
 - 3.7.1. 比例
 - 3.7.2. 常见错误
 - 3.7.3. 提示
 - 3.8. 解剖剖面图
 - 3.8.1. 提示
 - 3.8.2. 差异
 - 3.8.3. 建筑
 - 3.9. 解剖学 3/4
 - 3.9.1. 需要考虑什么?
 - 3.9.2. 提示
 - 3.9.3. 差异
 - 3.10. 人体的颜色
 - 3.10.1. 半透明
 - 3.10.2. 阴影中的色彩
 - 3.10.3. 色调



通过这个课程所学到的技术，
创作出具有独特风格的作品"

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。



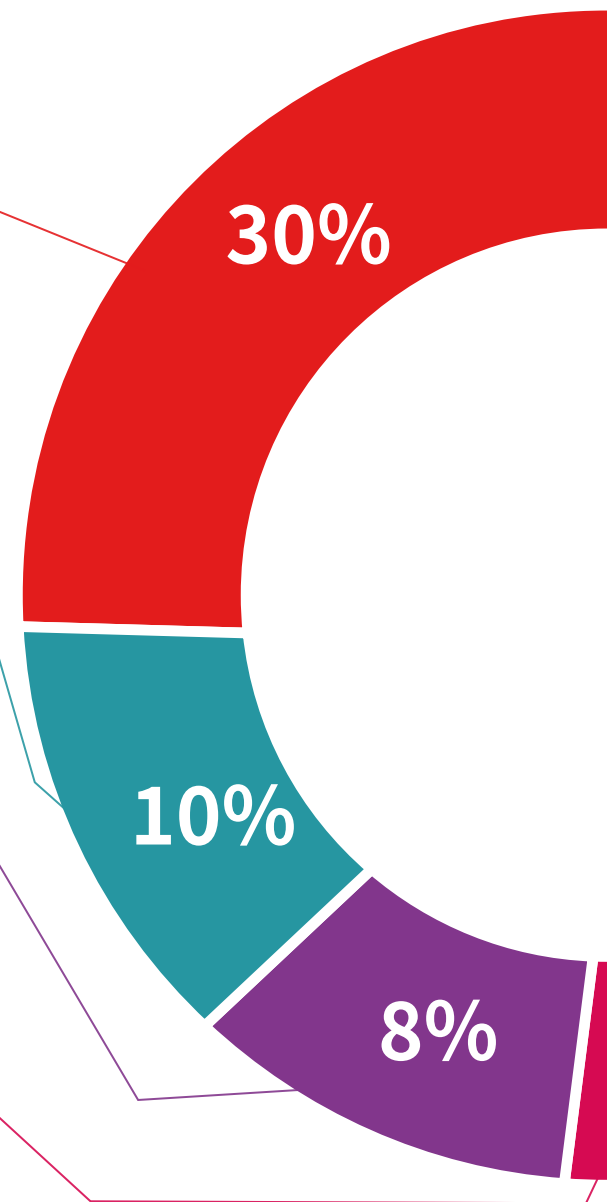
技能和能力的实践

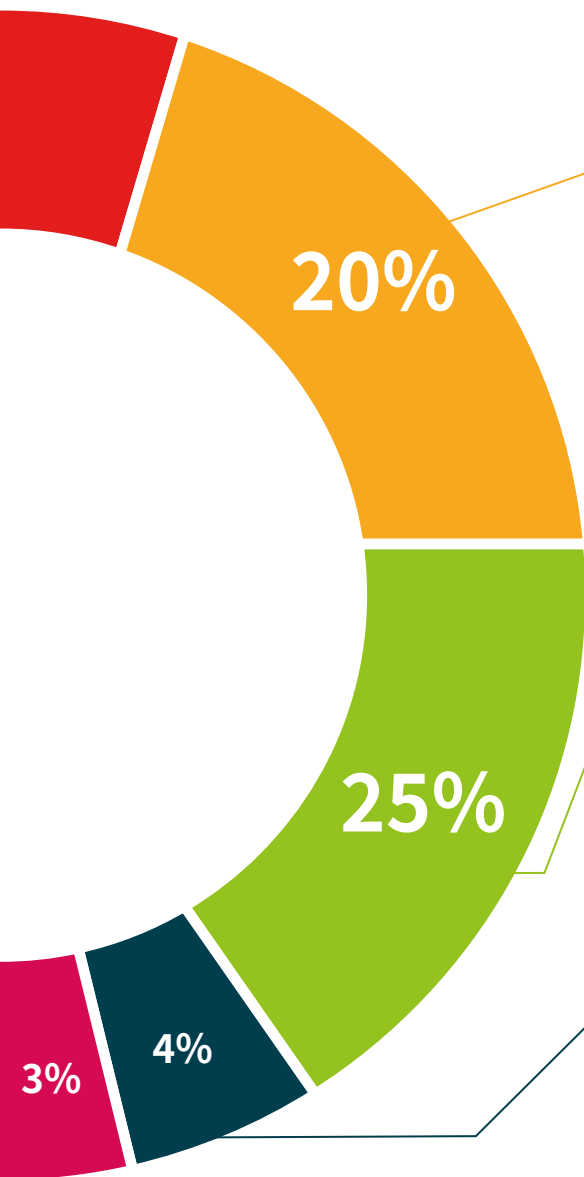
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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片中,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

电子游戏的艺术构成专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**电子游戏的艺术构成专科文凭**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**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 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:**电子游戏的艺术构成专科文凭**

官方学时:**450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 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构



专科文凭
电子游戏的艺术构成

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 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

专科文凭

电子游戏的艺术构成