

# Курс профессиональной подготовки

## Художественная композиция для видеоигр





**tech** технологический  
университет

## Курс профессиональной подготовки Художественная композиция для видеоигр

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

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-artistic-composition-video-games](http://www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-artistic-composition-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

Для того чтобы видеоигра была успешной, она должна состоять из нескольких факторов, среди которых самым важным, несомненно, является ее дизайн, поскольку визуальная композиция является основополагающей для того, чтобы вызвать у пользователя интерес с первого взгляда. Анимация для социальных сетей и виртуальных сред постоянно привлекает внимание все большего числа людей к интерактивным играм. Чтобы добиться этого, художник или дизайнер видеоигры должен владеть новейшими техниками, применяемыми в индустрии, которые выделяют его работу на фоне остальных, научиться придавать форму, цвет и глубину как эксперт — знания, которые вы получите в этой программе.





“

Благодаря этой программе вы научитесь формировать свои идеи в виртуальной среде, создавая реальный опыт”

Студенты Курса профессиональной подготовки "Художественная композиция для видеоигр" получат необходимый профиль для развития в профессиональной среде 2D- и 3D-художников. Совершенствуя свои навыки в области *концепт-арта*, определяя технику работы со сложными формами, представляющими объем человеческого тела, детально прорабатывая анатомию, вы сможете создавать все более интересные персонажи и сценарии с профессиональной отделкой.

Вы поймете, какие формы использовались на протяжении всей истории в различных культурах и какие сегодня являются очень полезным источником вдохновения при разработке собственного стиля. Вы освоите технику перспективы, которая поможет вам придать большее ощущение объема, глубины и трехмерности вашим будущим работам.

Благодаря виртуальному кампусу TECH студент получит быстрый, безопасный и надежный доступ. Материалы, разработанные экспертами для повышения продуктивности обучения, позволят студентам обмениваться опытом в конференц-залах, приобретать необходимые инструменты в электронных библиотеках, а также получать доступ к дидактическим и теоретическим аудиовизуальным материалам.

Эта новая сертификация позволит студентам задействовать весь свой талант в новых проектах, которые подтолкнут их к достижению лучших результатов в профессиональном развитии, благодаря учебному процессу, адаптированному к их потребностям в 100% онлайн и практической среде.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области художественной композиции для видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных экспертами из области искусства для видеоигр
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет теоретическую и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ◆ Практические упражнения для самооценки, 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



*Учитесь в своем собственном темпе, в безопасной и качественной среде, достигая своих целей день за днем"*

“

*Узнайте о важности подповерхностного рассеяния и использовании света на различных поверхностях для получения по-настоящему реалистичных изображений”*

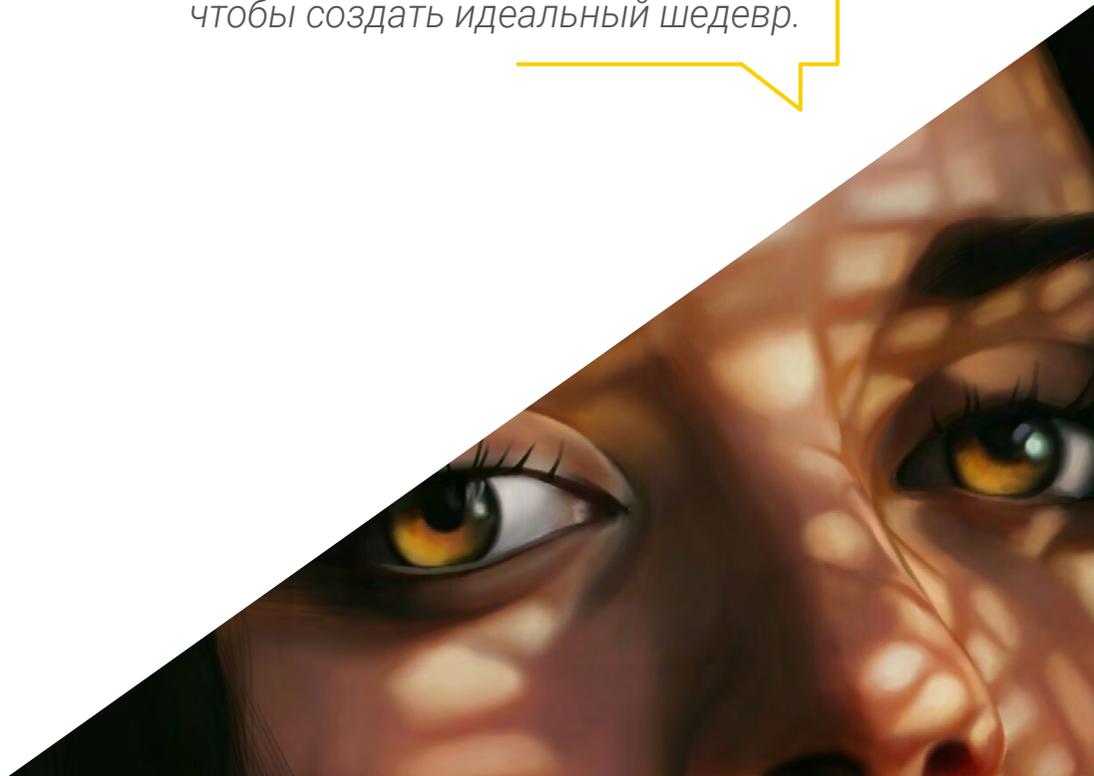
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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.

*Получение сертификата Курса профессиональной подготовки сделает вас достойным кандидатом для поступления на работу в ведущие компании по разработке игр.*

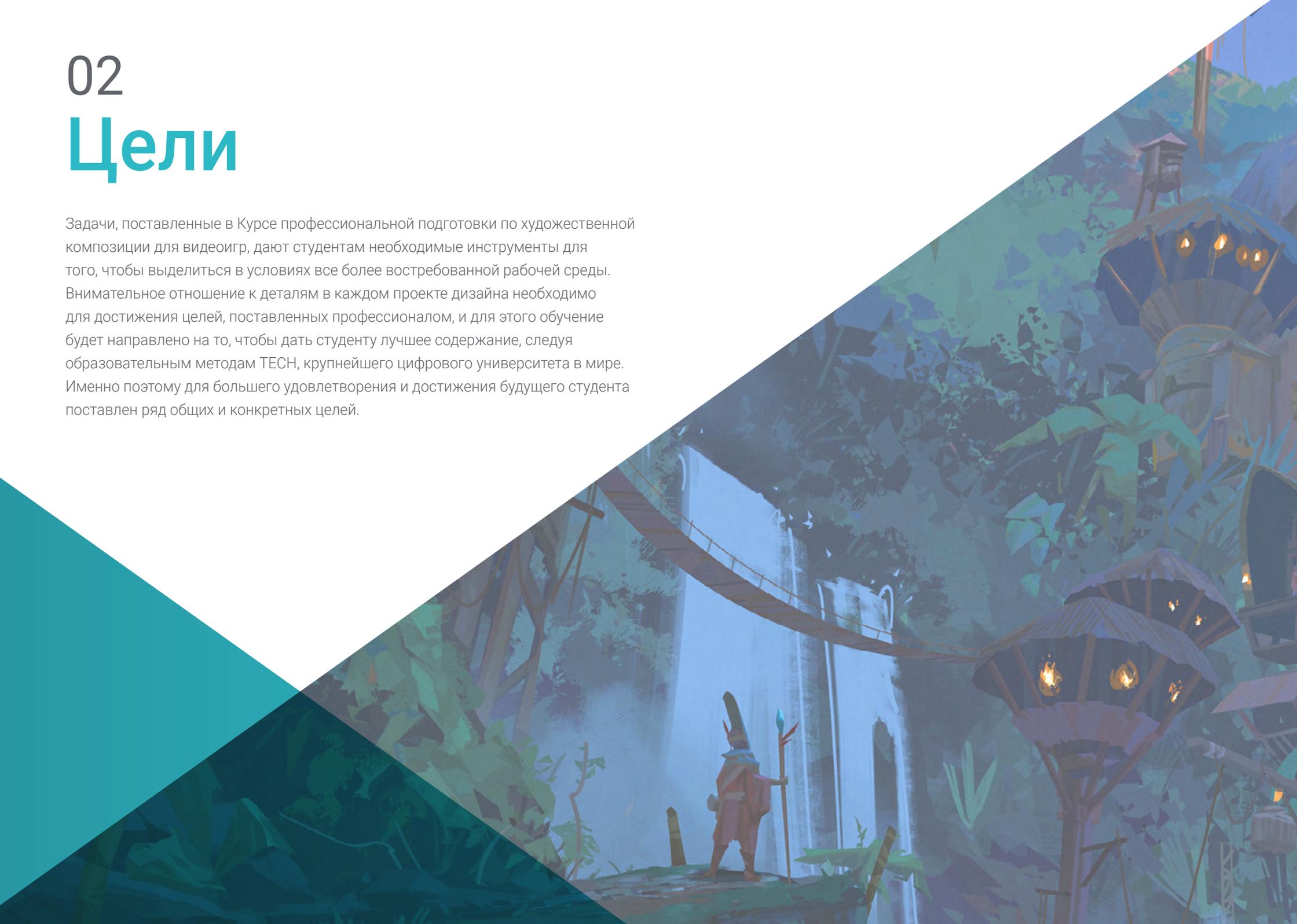
*Если вы хотите развиваться в индустрии видеоигр, научитесь эффективно сочетать элементы, чтобы создать идеальный шедевр.*



# 02

## Цели

Задачи, поставленные в Курсе профессиональной подготовки по художественной композиции для видеоигр, дают студентам необходимые инструменты для того, чтобы выделиться в условиях все более востребованной рабочей среды. Внимательное отношение к деталям в каждом проекте дизайна необходимо для достижения целей, поставленных профессионалом, и для этого обучение будет направлено на то, чтобы дать студенту лучшее содержание, следуя образовательным методам TECH, крупнейшего цифрового университета в мире. Именно поэтому для большего удовлетворения и достижения будущего студента поставлен ряд общих и конкретных целей.





“

Совершенствуйте свои идеи с помощью новых техник, применяемых в 2D- и 3D-дизайне”



## Общие цели

---

- ♦ Создавать работы профессионального качества для индустрии видеоигр
- ♦ Уметь эффективно применять техники объема, цвета и анатомического дизайна
- ♦ Понять, как устроена индустрия видеоигр
- ♦ Развивать навыки индивидуальной и командной работы
- ♦ Совершенствовать дизайн человеческой фигуры в видеоигре
- ♦ Уметь профессионально представить готовые работы
- ♦ Выделиться своим профессиональным профилем в современной конкурентной среде

“

*Вы будете достигать своих целей шаг за шагом, используя методологию обучения, применяемую ТЕСН в данном Курсе профессиональной подготовки”*





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. Объем

- ◆ Углубленно изучить различия между 2D и 3D
- ◆ Развить знания о тенях на плоскостях и анатомии
- ◆ Ознакомиться с различными видами штриховки в соответствии с выбранным стилем
- ◆ Научиться передавать объем в соответствии с перспективой и цветом

### Модуль 2. Цвет

- ◆ 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

### Модуль 3. Анатомия

- ◆ Изучить анатомию органических форм
- ◆ Отличать сложный скелет от скелета с простыми формами
- ◆ Научиться избегать распространенных ошибок при изображении человеческого лица
- ◆ Уметь правильно применять цвет в соответствии с тонами и оттенками на теле человека

# 03

## Руководство курса

Для каждой из своих программ ТЕСН выбирает наиболее квалифицированных специалистов в своей области компетенции, чтобы предоставить студентам необходимые инструменты для достижения успеха в разработке видеоигр. Данный Курс профессиональной подготовки по художественной композиции включает в себя самые актуальные знания, преподаваемые инновационным и современным преподавательским составом, обеспечивая студентам качество во всех технических и профессиональных аспектах программы, что позволяет им вести любой крупный рабочий проект после его завершения.





“

*Узнайте, как сочинять новые истории,  
чтобы сделать их заметными на все  
более требовательном рынке”*

## Направление



### Г-н Микель Алаэс, Джон

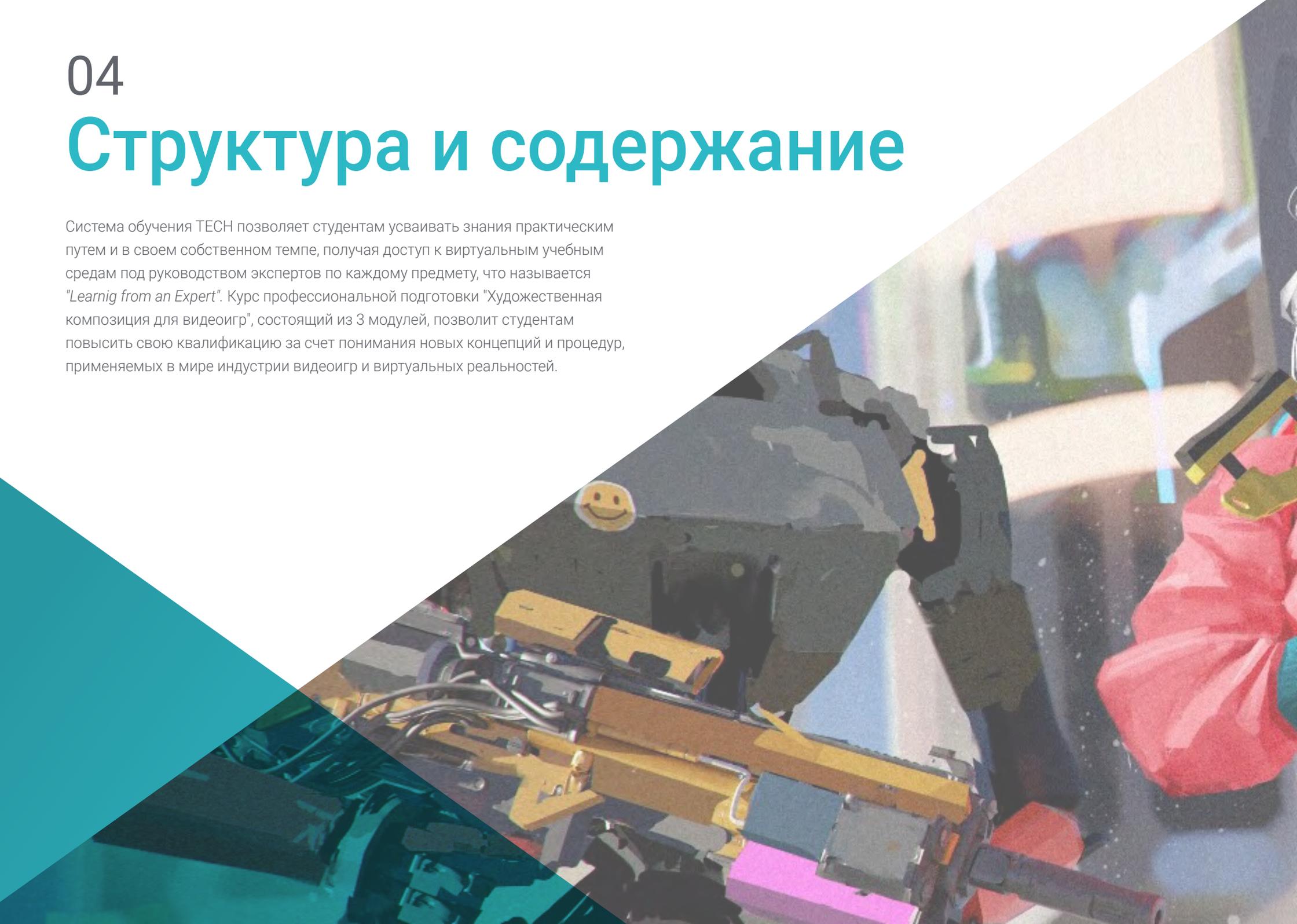
- ♦ Концептуальный художник персонажей в подкасте English Coach
- ♦ Концептуальный художник в Máster D
- ♦ Выпускник факультета искусств Университета изящных искусств UPV
- ♦ Концептуальное искусство и цифровая иллюстрация в Master D Rendr

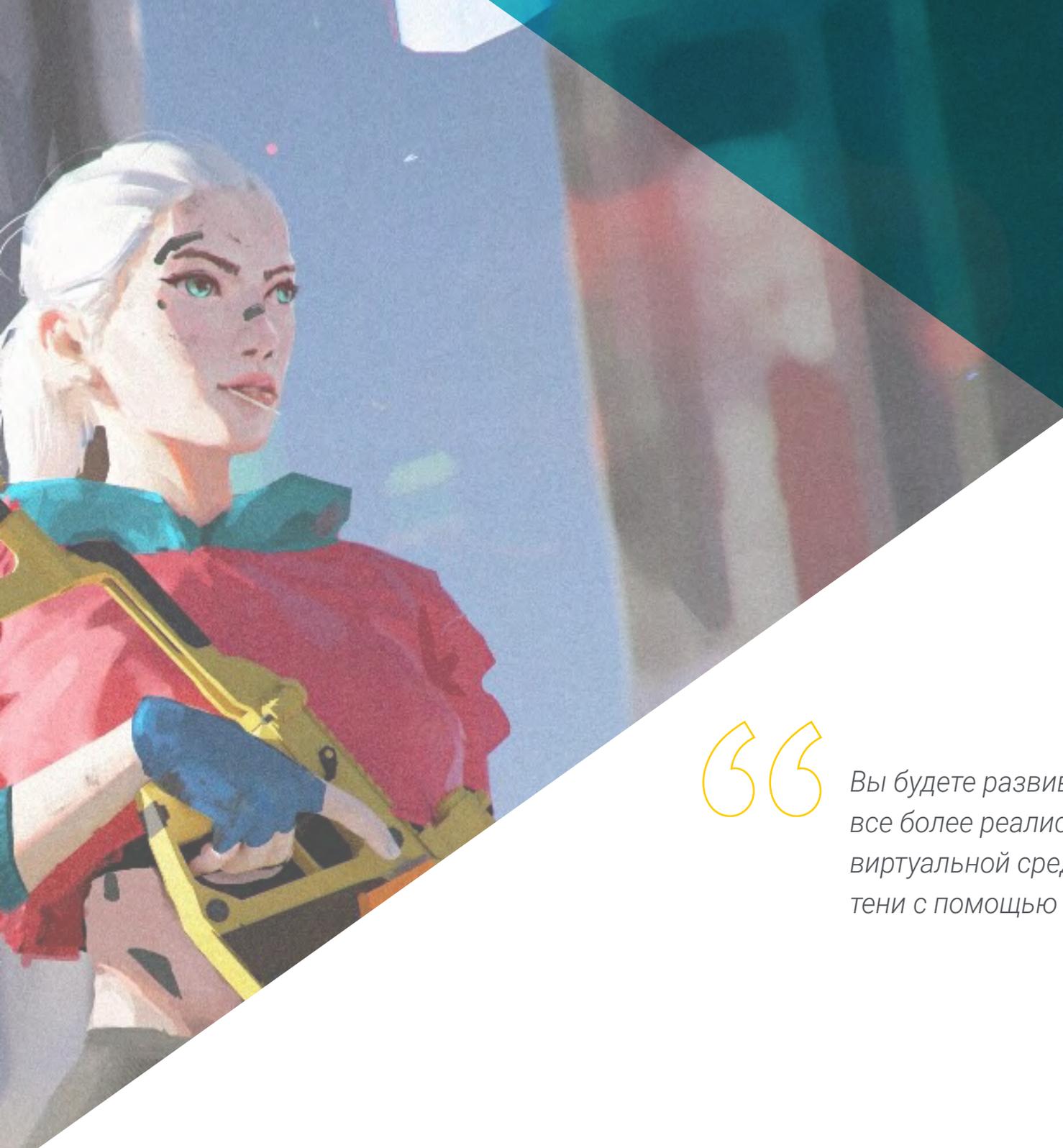


# 04

## Структура и содержание

Система обучения ТЕСН позволяет студентам усваивать знания практическим путем и в своем собственном темпе, получая доступ к виртуальным учебным средам под руководством экспертов по каждому предмету, что называется *"Learnig from an Expert"*. Курс профессиональной подготовки "Художественная композиция для видеоигр", состоящий из 3 модулей, позволит студентам повысить свою квалификацию за счет понимания новых концепций и процедур, применяемых в мире индустрии видеоигр и виртуальных реальностей.





“

*Вы будете развивать способность создавать все более реалистичные работы в виртуальной среде, смешивая формы, цвета и тени с помощью техники искусства видеоигр”*

## Модуль 1. Объем

- 1.1. Трехмерные формы
  - 1.1.1. От 2D к 3D
  - 1.1.2. Смешивать формы
  - 1.1.3. Исследование
- 1.2. Тени на плоскостях
  - 1.2.1. Нехватка света
  - 1.2.2. Направление света
  - 1.2.3. Тени на различных предметах
- 1.3. *Окружающая окклюзия*
  - 1.3.1. Четкость
  - 1.3.2. Трудности со светом
  - 1.3.3. Контакт
- 1.4. Тени в анатомии
  - 1.4.1. Лицо
  - 1.4.2. Плоскости человеческого тела
  - 1.4.3. Освещение
- 1.5. Теневой нарратив
  - 1.5.1. Пример
  - 1.5.2. Когда применять?
  - 1.5.3. Преувеличение
- 1.6. Тень в комиксе
  - 1.6.1. Стили
  - 1.6.2. Сюжеты
  - 1.6.3. Авторы
- 1.7. Тени в манга
  - 1.7.1. Стили
  - 1.7.2. Авторы
  - 1.7.3. Выполнение
- 1.8. Сюжеты
  - 1.8.1. Традиционный рисунок
  - 1.8.2. Цифровой рисунок
  - 1.8.3. Созданные сюжеты

- 1.9. Объем и перспектива
  - 1.9.1. Без тени
  - 1.9.2. Формы
  - 1.9.3. Выполнение
- 1.10. Объем за счет цвета
  - 1.10.1. Глубина
  - 1.10.2. Форма
  - 1.10.3. Использование кисти

## Модуль 2. Цвет

- 2.1. Распространение света
  - 2.1.1. Техника
  - 2.1.2. Пример
  - 2.1.3. Цветосвет
- 2.2. Свет на поверхностях
  - 2.2.1. Отражения
  - 2.2.2. Рикошеты света
  - 2.2.3. *Подповерхностное рассеивание*
- 2.3. Дизайн и цвет
  - 2.3.1. Преувеличение
  - 2.3.2. Воображение
  - 2.3.3. Применение
- 2.4. Свет в тени
  - 2.4.1. Отражения
  - 2.4.2. Цвет в тенях
  - 2.4.3. Особые моменты
- 2.5. Градиенты HUE/Тон
  - 2.5.1. Четкость
  - 2.5.2. Важность
  - 2.5.3. Применение
- 2.6. Насыщенность
  - 2.6.1. Четкость
  - 2.6.2. Важность
  - 2.6.3. Применение

- 2.7. *Value*/контраст
  - 2.7.1. Четкость
  - 2.7.2. Контраст в работе
  - 2.7.3. Применение
- 2.8. Цвет в иллюстрации
  - 2.8.1. Различия
  - 2.8.2. Свобода
  - 2.8.3. Теория
- 2.9. *Цвет в концепт-арте*
  - 2.9.1. Важность
  - 2.9.2. Дизайн и цвет
  - 2.9.3. *Реквизит* сцены и персонажа
- 2.10. Цвет в искусстве
  - 2.10.1. История
  - 2.10.2. Изменения
  - 2.10.3. Примеры

### Модуль 3. Анатомия

- 3.1. Отделка и органические формы
  - 3.1.1. Практика
  - 3.1.2. Сложность
  - 3.1.3. Рутинка
- 3.2. Референсы
  - 3.2.1. Вживую
  - 3.2.2. Веб-страницы
  - 3.2.3. Хорошие примеры
- 3.3. Скелет, простые формы
  - 3.3.1. Понимание
  - 3.3.2. Об изображениях
  - 3.3.3. Упрощение
- 3.4. Сложный скелет
  - 3.4.1. Прогрессия
  - 3.4.2. Номенклатура
  - 3.4.3. От простого к сложному

- 3.5. Мышцы
  - 3.5.1. О референсах
  - 3.5.2. Мышцы исходя из применения
  - 3.5.3. Типы тел
- 3.6. Череп
  - 3.6.1. Структура
  - 3.6.2. *Лумины*
  - 3.6.3. Советы
- 3.7. Человеческое лицо
  - 3.7.1. Пропорции
  - 3.7.2. Распространенные ошибки
  - 3.7.3. Советы
- 3.8. Анатомический профиль
  - 3.8.1. Советы
  - 3.8.2. Различия
  - 3.8.3. Строительство
- 3.9. Анатомия 3/4
  - 3.9.1. Что стоит иметь в виду?
  - 3.9.2. Советы
  - 3.9.3. Различия
- 3.10. Цвет человеческого тела
  - 3.10.1. Цветопроницаемость
  - 3.10.2. Цвет в тенях
  - 3.10.3. Тоны



Создавайте произведения с уникальным стилем благодаря техникам, изученным в этой программе"

# 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

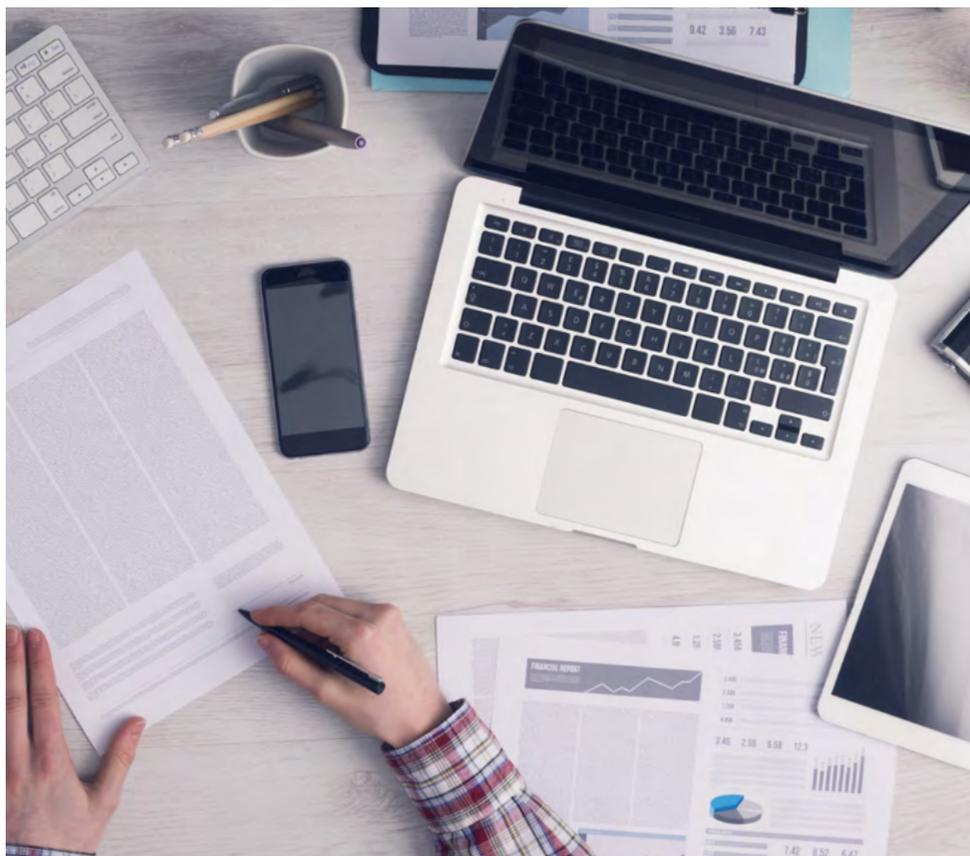
Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*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.



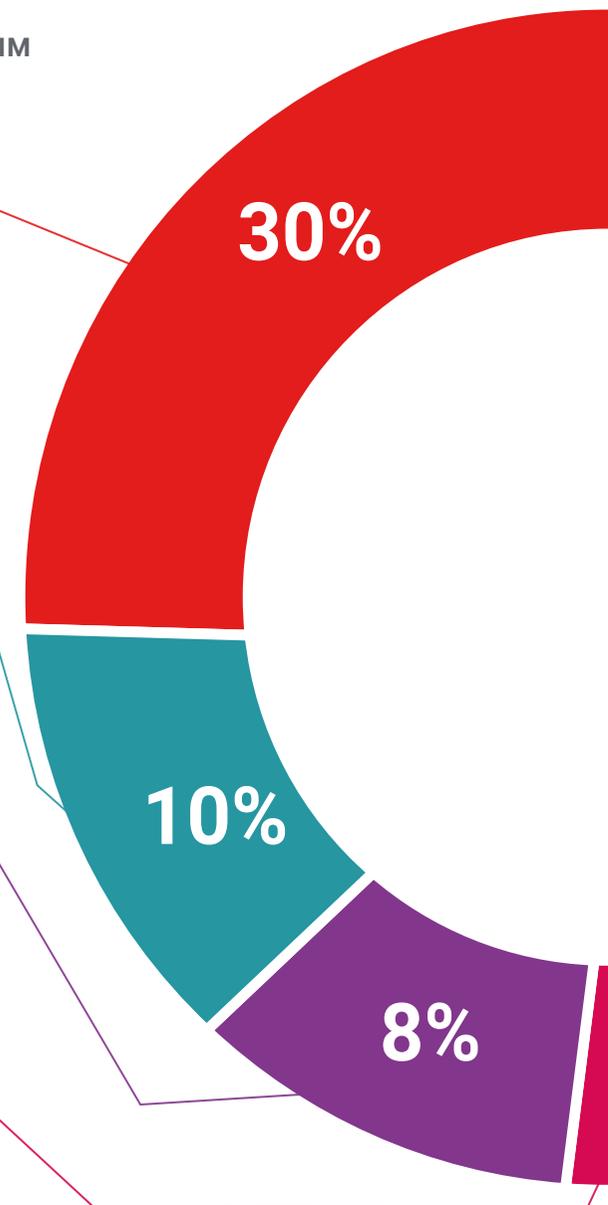
#### Практика навыков и компетенций

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

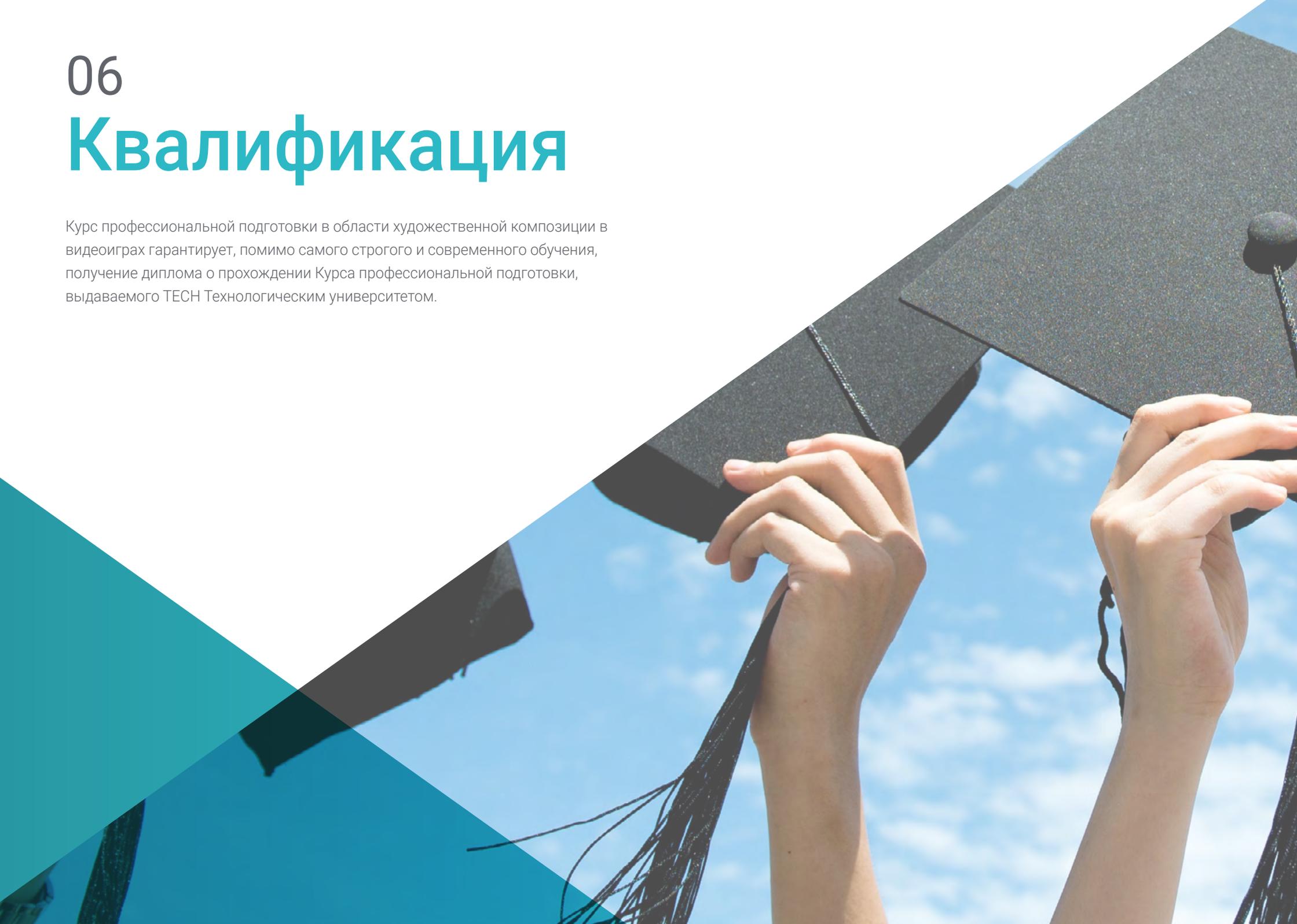
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

# Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области художественной композиции в видеоиграх гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области художественной композиции в видеоиграх** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области художественной композиции в видеоиграх**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



\*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение для видеоигр

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

**tech** технологический  
университет

Курс профессиональной  
подготовки

Художественная композиция  
для видеоигр

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

# Курс профессиональной подготовки

## Художественная композиция для видеоигр