

专科文凭

电子游戏中的艺术设计



专科文凭 电子游戏中的艺术设计

- » 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.techitute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-artistic-design-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

电子游戏存在的理由不仅仅是娱乐，它还是一种全世界数百万人聚集在一起的交流方式；它本身就是一种当代文化展示和艺术表现形式。他们的设计和风格是脱颖而出的根本，每一个细节都让故事独一无二、令人难忘。每一款电子游戏的背后都有一位创意者，一位专业人士。在电子游戏艺术设计领域，要想用正确的工具表达自己的创造力，就必须接受最好的培训。这个资格证书将使學生能够学习必要的艺术程序，以便通过使用特定的插图和设计软件将自己的职业生涯提升到一个新的水平。



“

通过在电子游戏艺术设计的各个阶段开发自己的创造力,让自己的职业生涯更上一层楼”

通过这电子游戏中的艺术设计专科文凭课程, 学生将学会有效使用市场上的工具和技术, 了解 Photoshop、Clip Studio Paint 和 Procreate 之间的区别。

通过学习不同类型的素描和当今艺术家使用的材料, 你将确定自己的风格。此外, 他还专业设计角色和道具, 并将传统媒体数字化。

电子游戏的艺术设计会给作品带来或大或小的成功, 因此, 要想成为与众不同的专业人士, 就必须接受提高其线条和技巧的培训。通过本专业的学习, 您将掌握从构思、色彩心理学以及根据作品目标正确使用色彩, 到艺术表演设计、Pitch Deck 和整洁的收尾工作等方面的知识。

由概念艺术和设计方面的专家教师开发的优质内容, 可让学生获得舒适的学习体验, 同时积极参与学习过程, 使这一体验成为他们个人转变的重要一步。

这个**电子游戏中的艺术设计专科文凭**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

“

专门从事视频游戏行业的美工工作, 学习如何使用 Krita、Aseprite 和 Photoshop 等最广泛使用的软件”

通过在不同场景中脱颖而出的形状设计, 将您的专业作品集变成一个真正的展示窗口。

“

学习如何高效地使用当今最广泛使用的设计软件”

您将获得将天赋转化为事业所需的所有工具。

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

这个电子游戏中的艺术设计专科文凭课程旨在为学生提供必要的技能，帮助他们深入了解设计的关键环节。你将掌握的技能将使你成为一个多才多艺、与时俱进和独一无二的专业人士，引导你在不断发展和更新的行业中实现卓越。为了让未来的毕业生更加满意，TECH 制定了一系列总体和具体目标，从最初的草图到作品的最终呈现，都以适当的方式塑造他们的创造力。





“

演出剧目需要付出努力和心血, TECH 的目标就是让你们达到目标并发展自己的才能”



总体目标

- ◆ 成为电子游戏艺术世界中独一无二的艺术家
- ◆ 以高效和创新的方式管理设计中应用的各种技术
- ◆ 将艺术史元素与新技术相结合
- ◆ 能够在电子游戏中使用专业绘图的变量
- ◆ 通过学习本计划采用的创新方法, 优化成果
- ◆ 为每个项目提供与众不同的知识

“有了您的努力和 TECH 所采用的方法, 您将能够同时更新您的投资组合”





具体目标

模块1.专业绘图

- ◆ 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

模块2.行业计划

- ◆ 加深对目前行业内使用的各种程序的了解
- ◆ 了解 Photoshop、Clip Studio Paint 和 Procreate 之间的区别
- ◆ 掌握 Photoshop 界面和工具
- ◆ 学习将传统媒体专业数字化

模块3.电子游戏中的设计

- ◆ 设计电子游戏的艺术概念
- ◆ 学习如何专业设计角色和道具
- ◆ 了解服装和布景设计的基础知识
- ◆ 对作品进行分析,以便了解如何清理作品并以适当的方式展示作品

03 课程管理

为了根据世界电子游戏产业的需求开发认证课程,TECH 配备了专业人员,使学生在每个课程中都能获得最前沿的知识。因此,电子游戏中的艺术设计专科文凭将为学生提供最好的工具和知识,培养他们所有技能,在竞争日益激烈的世界中脱颖而出。





“

如果您想把职业生涯的重点放在电子游戏领域,那么在 TECH,您将找到理想的课程,让您更上一层楼”

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 科技大学采用最创新的教学方法,为您提供电子游戏艺术设计课程,该课程由 3 个模块组成,让您了解从材料、程序和适当系统的规划、选择和使用到最终产品的开发。该课程不同科目的授课方式有助于学生的学习和理解,使学生最终掌握必要的工具,达到专业艺术设计师的标准。





“

电子游戏设计行业所用软件的使用对于该行业的任何专业人员来说都是不可或缺的。在本课程中,您将学到这一点”

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

模块2. 行业计划

- 2.1. Photoshop
 - 2.1.1. 在工业领域
 - 2.1.2. 基地
 - 2.1.3. 建议
- 2.2. 剪辑工作室油漆
 - 2.2.1. 差异
 - 2.2.2. 它的独特之处是什么?
 - 2.2.3. 为了谁?
- 2.3. 创作
 - 2.3.1. Ipad
 - 2.3.2. 在工业领域
 - 2.3.3. 未来
- 2.4. 替代计划
 - 2.4.1. Krita
 - 2.4.2. Aseprite
 - 2.4.3. 其他
- 2.5. Photoshop 界面
 - 2.5.1. 工具
 - 2.5.2. 个性化定制
 - 2.5.3. 提示
- 2.6. Photoshop 图层
 - 2.6.1. 图层样式
 - 2.6.2. 遮罩层
 - 2.6.3. 提示

- 2.7. Photoshop 笔刷
 - 2.7.1. 去哪里找?
 - 2.7.2. 创建自己的
 - 2.7.3. 用途
- 2.8. 格式和尺寸
 - 2.8.1. JPG vs. 巴新
 - 2.8.2. Bits
 - 2.8.3. 图像分辨率
- 2.9. Photoshop 中的色彩
 - 2.9.1. 一层
 - 2.9.2. 多层次
 - 2.9.3. 提示
- 2.10. 从传统媒体数字化
 - 2.10.1. 扫描
 - 2.10.2. Photoshop 编辑
 - 2.10.3. 删除颜色

模块3. 电子游戏中的设计

- 3.1. 电子游戏设计
 - 3.1.1. 设计与电子游戏
 - 3.1.2. 概念
- 3.2. 构思
 - 3.2.1. 参考文献
 - 3.2.2. 书面
 - 3.2.3. 草图
- 3.3. 迭代
 - 3.3.1. 剪影
 - 3.3.2. 提示
 - 3.3.3. 形状设计
- 3.4. 角色设计
 - 3.4.1. 性格心理学
 - 3.4.2. 颜色
 - 3.4.3. 详细内容

- 3.5. 道具设计
 - 3.5.1. 表格
 - 3.5.2. 实用性
 - 3.5.3. 重要性
- 3.6. 情景设计
 - 3.6.1. 作品
 - 3.6.2. 详细内容
 - 3.6.3. 深度
- 3.7. 服装设计
 - 3.7.1. 参考文献
 - 3.7.2. 灵感
 - 3.7.3. 原创性
- 3.8. 设计中的色彩
 - 3.8.1. 意义
 - 3.8.2. 心理学家
 - 3.8.3. 联络点
- 3.9. 工作的实用性
 - 3.9.1. 电子游戏业
 - 3.9.2. 3D 设备
 - 3.9.3. 项目
- 3.10. 艺术表演的设计
 - 3.10.1. 项目介绍
 - 3.10.2. 完工
 - 3.10.3. 清洁



作为一名电子游戏开发人员,在艺术设计方面的专长是您职业生涯中不可或缺的加分项”

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。



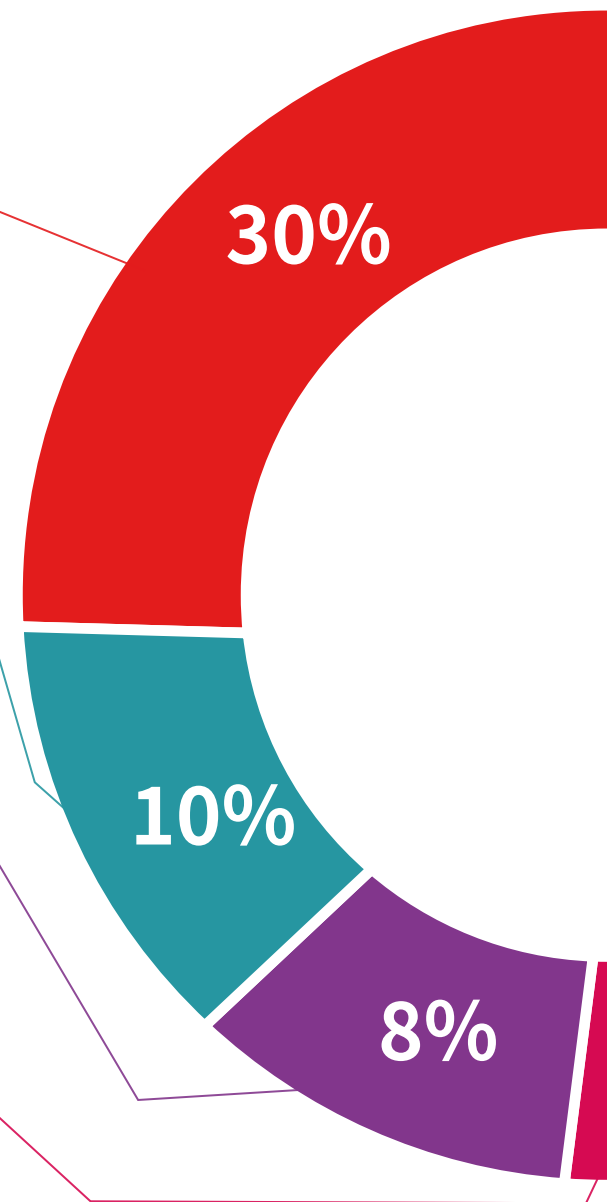
技能和能力的实践

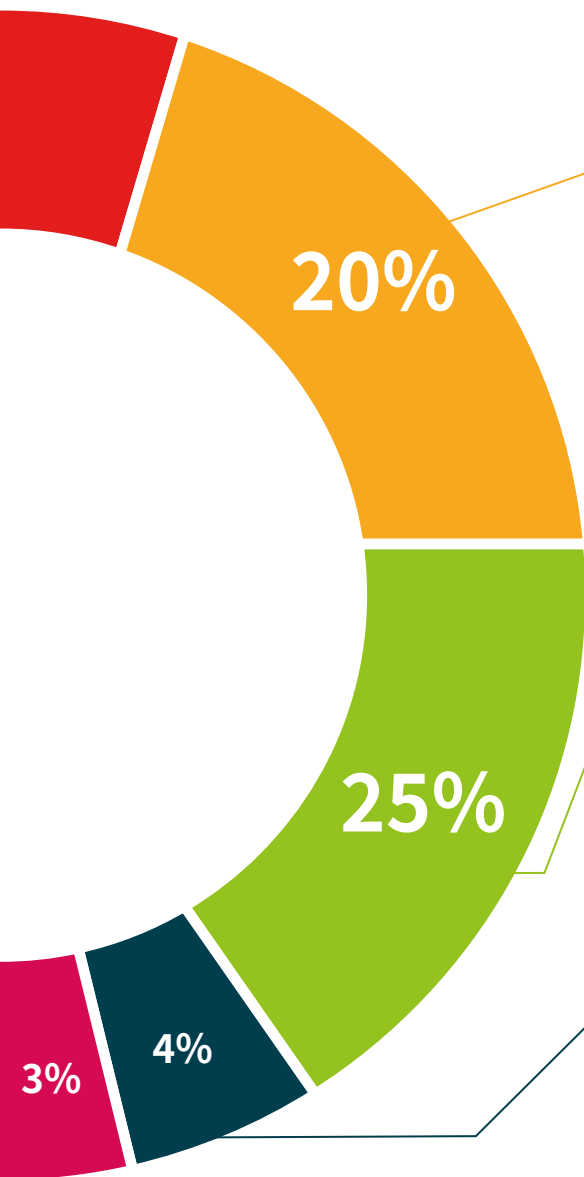
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

电子游戏中的艺术设计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**电子游戏中的艺术设计专科文凭**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:**电子游戏中的艺术设计专科文凭**

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
知识 网页
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

专科文凭
电子游戏中的艺术设计

- » 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

电子游戏中的艺术设计

