

Курс профессиональной подготовки
Художественный дизайн
в видеоиграх



Курс профессиональной подготовки

Художественный дизайн

в видеоиграх

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-artistic-design-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

Смысл существования видеоигр выходит за рамки развлечений: это форма общения, в которой объединяются миллионы людей по всему миру; это демонстрация современной культуры и форма художественного самовыражения как такового. Их дизайн и стиль являются основой для того, чтобы выделиться, где каждая деталь имеет значение для того, чтобы сделать истории уникальными и запоминающимися. За каждой видеоигрой стоит творческий человек, профессионал. Чтобы выразить свое творчество с помощью правильных инструментов в мире художественного дизайна для видеоигр, требуется самая лучшая подготовка. Данная программа позволит студентам освоить художественные процедуры, необходимые для продвижения их карьеры с использованием специальных программ для иллюстрации и дизайна на следующий уровень.



“

*Поднимите свою карьеру на новый уровень,
развивая свои творческие способности на всех
этапах художественного дизайна видеоигр”*

В рамках Курса профессиональной подготовки "Художественный дизайн в видеоиграх" студенты научатся эффективно использовать инструменты и технологии, представленные на рынке, узнают о различиях между Photoshop, Clip Studio Paint и Procreate.

Они определяют свой собственный стиль благодаря изучению различных типов эскизов и использованию материалов, с которыми художник работает в настоящее время. Кроме того, они смогут профессионально разрабатывать персонажей и реквизит, а также оцифровывать традиционные носители.

Художественный дизайн видеоигр принесет большой или меньший успех работе, поэтому, чтобы стать выдающимся профессионалом, обучение совершенствованию своих линий и техник крайне важно. Эта программа позволит вам научиться от разработки идеи, использования психологии цвета и его правильного применения в соответствии с целью произведения, до дизайна художественного шоу, *питч-дек* и чистовой обработки.

Качественное содержание, разработанное преподавателями-экспертами в области концепт-арта и дизайна, позволяет студентам комфортно учиться, активно участвуя в процессе обучения и делая этот опыт важным шагом в их личной трансформации.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области художественного дизайна в видеоиграх** 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 практическое 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

“

Специализируйтесь как художник в индустрии видеоигр и научитесь использовать самые распространенные программы, такие как Krita, Aseprite и Photoshop”

“

Научитесь эффективно использовать самые распространенные на сегодняшний день программы для дизайна”

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.

Превратите свое профессиональное портфолио в настоящую витрину с Shape Design, который будет выделяться в различных сценариях.

Вы получите все необходимые инструменты, чтобы превратить свой талант в карьеру.



02 Цели

Курс профессиональной подготовки "Художественный дизайн в видеоиграх" был создан с целью предоставить студентам необходимые навыки для углубления в ключевые аспекты дизайна. Вы разовьете навыки, которые сделают вас универсальным, современным и уникальным профессионалом, направляя вас к совершенству в секторе, находящемся в полном развитии и постоянном обновлении. TECH устанавливает ряд общих и конкретных целей для большего удовлетворения будущего студента, формируя его творческий потенциал от первоначального эскиза до окончательного представления работы в надлежащем виде.





“

Представление произведения требует усилий и работы, и цель TECH – чтобы вы достигли своей цели и развили свой талант”



Общие цели

- ◆ Стать уникальным художником в мире искусства видеоигр
- ◆ Эффективно и инновационно управлять различными техниками, применяемыми в дизайне
- ◆ Объединить элементы истории искусства с новыми технологиями
- ◆ Уметь использовать переменные профессионального рисунка для видеоигр
- ◆ Оптимизировать результаты, изучая инновационные методологии, применяемые в данной программе
- ◆ Достичь дифференцированных знаний для каждого проекта

“*Благодаря вашим усилиям и методологии, применяемой в ТЕСН, вы сможете одновременно обновлять свое портфолио*”





Конкретные цели

Модуль 1. Профессиональный рисунок

- ◆ Ознакомиться с основными материалами, с которыми работает художник
- ◆ Научиться делать цифровые наброски в отличие от традиционных
- ◆ Изучить упрощение сложных геометрических форм
- ◆ Усовершенствовать рисование линий

Модуль 2. Программы в индустрии

- ◆ Глубоко изучить различные программы, используемые в настоящее время в отрасли
- ◆ Знать различия между Photoshop, Clip Studio Paint и Procreate
- ◆ Освоить интерфейс и инструменты Photoshop
- ◆ Научиться профессионально оцифровывать традиционные носители информации

Модуль 3. Дизайн в видеоиграх

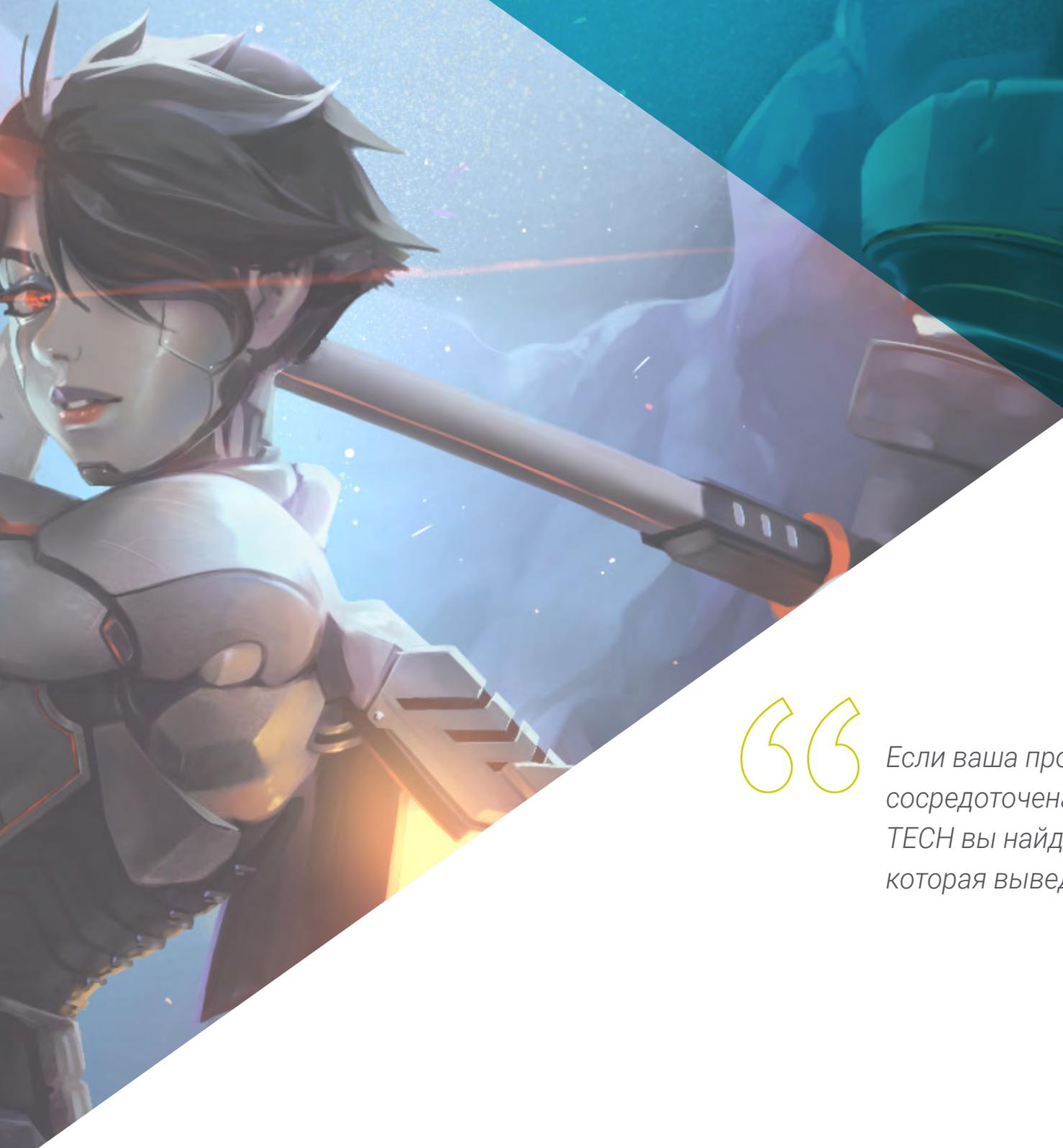
- ◆ Придумывать художественные концепции для дизайна видеоигр
- ◆ Научиться профессионально разрабатывать персонажей и реквизит
- ◆ Ознакомиться с основами дизайна одежды и декораций
- ◆ Проанализировать произведение искусства, чтобы знать, как привести его в порядок и представить должным образом

03

Руководство курса

Чтобы разработать сертификацию в соответствии с требованиями мира индустрии видеоигр, TESH привлекает специалистов, чтобы студенты получали самые современные знания по каждой из своих программ. Именно поэтому Курс профессиональной подготовки по художественному дизайну в видеоиграх предложит студентам лучшие инструменты и знания для развития всех своих навыков, выделяясь в мире с растущей конкуренцией.





“

Если ваша профессиональная карьера сосредоточена на мире видеоигр, в TESH вы найдете идеальную программу, которая выведет вас на новый уровень”

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

Внедряя самую инновационную методологию в академической панораме, ТЕСН Технологический университет предлагает программу "Художественный дизайн в видеоиграх", состоящую из 3 модулей, которые позволят вам понять все этапы от планирования, выбора и использования материалов, программ и соответствующих систем до разработки конечного продукта. Способ, которым представлены различные темы этой программы, облегчает их изучение и понимание, так что в конце студент будет иметь необходимые инструменты, чтобы соответствовать стандартам профессионального художественного дизайнера.





“

Использование программного обеспечения, применяемого в индустрии дизайна видеоигр, необходимо любому специалисту в этой области. В этой программе вы научитесь этому”

Модуль 1. Профессиональный рисунок

- 1.1. Материалы
 - 1.1.1. Традиционный рисунок
 - 1.1.2. Цифровой рисунок
 - 1.1.3. Среда
- 1.2. Эргономика и разминка
 - 1.2.1. Разминки
 - 1.2.2. Отдых
 - 1.2.3. Здоровье
- 1.3. Геометрические фигуры
 - 1.3.1. Линия
 - 1.3.2. Эллипс
 - 1.3.3. 3D-формы
- 1.4. Перспектива
 - 1.4.1. Точка схода
 - 1.4.2. Множественные точки схода
 - 1.4.3. Советы
- 1.5. наброски
 - 1.5.1. компоновка
 - 1.5.2. Цифровой рисунок vs. Традиционный рисунок
 - 1.5.3. Уборка
- 1.6. *Линейный рисунок*
 - 1.6.1. О наброске
 - 1.6.2. Цифровой рисунок
 - 1.6.3. Советы
- 1.7. Затенение в рисунке
 - 1.7.1. Сюжеты
 - 1.7.2. Размытие
 - 1.7.3. Заливка
- 1.8. Упрощение форм
 - 1.8.1. Органические формы
 - 1.8.2. Конструкции
 - 1.8.3. Слияние простых форм

- 1.9. Нанесение краски на носители
 - 1.9.1. Краска
 - 1.9.2. Ручка
 - 1.9.3. Цифровой рисунок
- 1.10. Совершенствование линии
 - 1.10.1. Упражнения
 - 1.10.2. Приведение в порядок линии
 - 1.10.3. Практика

Модуль 2. Программы в индустрии

- 2.1. Photoshop
 - 2.1.1. В индустрии
 - 2.1.2. Основа
 - 2.1.3. Рекомендации
- 2.2. Clip Estudio Paint
 - 2.2.1. Различия
 - 2.2.2. Что делает его уникальным?
 - 2.2.3. Для чего?
- 2.3. Procreate
 - 2.3.1. iPad
 - 2.3.2. В индустрии
 - 2.3.3. Последующие действия:
- 2.4. Альтернативные программы
 - 2.4.1. Krita
 - 2.4.2. Aseprite
 - 2.4.3. Прочее
- 2.5. Интерфейс программы Photoshop
 - 2.5.1. Инструменты
 - 2.5.2. Персонализация
 - 2.5.3. Советы
- 2.6. Слои программы Photoshop
 - 2.6.1. Стиль слоя
 - 2.6.2. Слой-маска
 - 2.6.3. Советы

- 2.7. Кисти в программе Photoshop
 - 2.7.1. Где их найти?
 - 2.7.2. Создание собственных
 - 2.7.3. Применение
- 2.8. Формат и масштабы
 - 2.8.1. JPG vs. PNG
 - 2.8.2. Биты
 - 2.8.3. Разрешение изображения
- 2.9. Цвет в программе Photoshop
 - 2.9.1. Слой
 - 2.9.2. Множественные слои
 - 2.9.3. Советы
- 2.10. Оцифровка традиционных средств
 - 2.10.1. Сканирование
 - 2.10.2. Редактура в программе Photoshop
 - 2.10.3. Удаление цветов

Модуль 3. Дизайн в видеоиграх

- 3.1. Дизайн в видеоиграх
 - 3.1.1. Дизайн и видеоигры
 - 3.1.2. *Концепт*
- 3.2. Идея
 - 3.2.1. Референсы
 - 3.2.2. Написание
 - 3.2.3. набросок
- 3.3. Повторение
 - 3.3.1. Силуэты
 - 3.3.2. Советы
 - 3.3.3. *Дизайн формы*
- 3.4. Дизайн персонажей
 - 3.4.1. Психология персонажа
 - 3.4.2. Цвет
 - 3.4.3. Детали

- 3.5. Дизайн *реквизитов*
 - 3.5.1. Форма
 - 3.5.2. Полезность
 - 3.5.3. Важность
- 3.6. Дизайн декораций
 - 3.6.1. Состав
 - 3.6.2. Детали
 - 3.6.3. Глубина
- 3.7. Дизайн одежды
 - 3.7.1. Примеры
 - 3.7.2. Вдохновение
 - 3.7.3. Оригинальность
- 3.8. Цвет в дизайне
 - 3.8.1. Значение
 - 3.8.2. Психология
 - 3.8.3. Фокусные точки
- 3.9. Польза о работе
 - 3.9.1. Индустрия видеоигр
 - 2.9.3. Оборудование 3D
 - 3.9.3. Проект
- 3.10. Дизайн художественных шоу
 - 3.10.1. *Литч-дек*
 - 3.10.2. Завершенная работа
 - 3.10.3. Чистка



Специализация в области художественного дизайна в качестве разработчика видеоигр — это плюс, который не должен отсутствовать в вашем профессиональном профиле"

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.



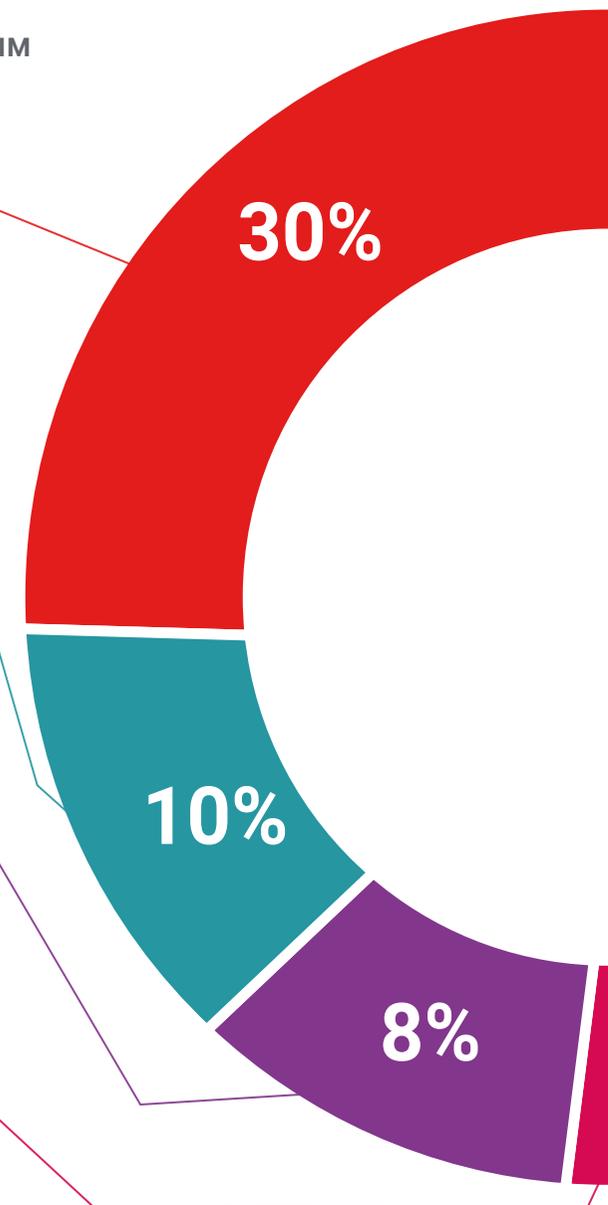
Практика навыков и компетенций

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

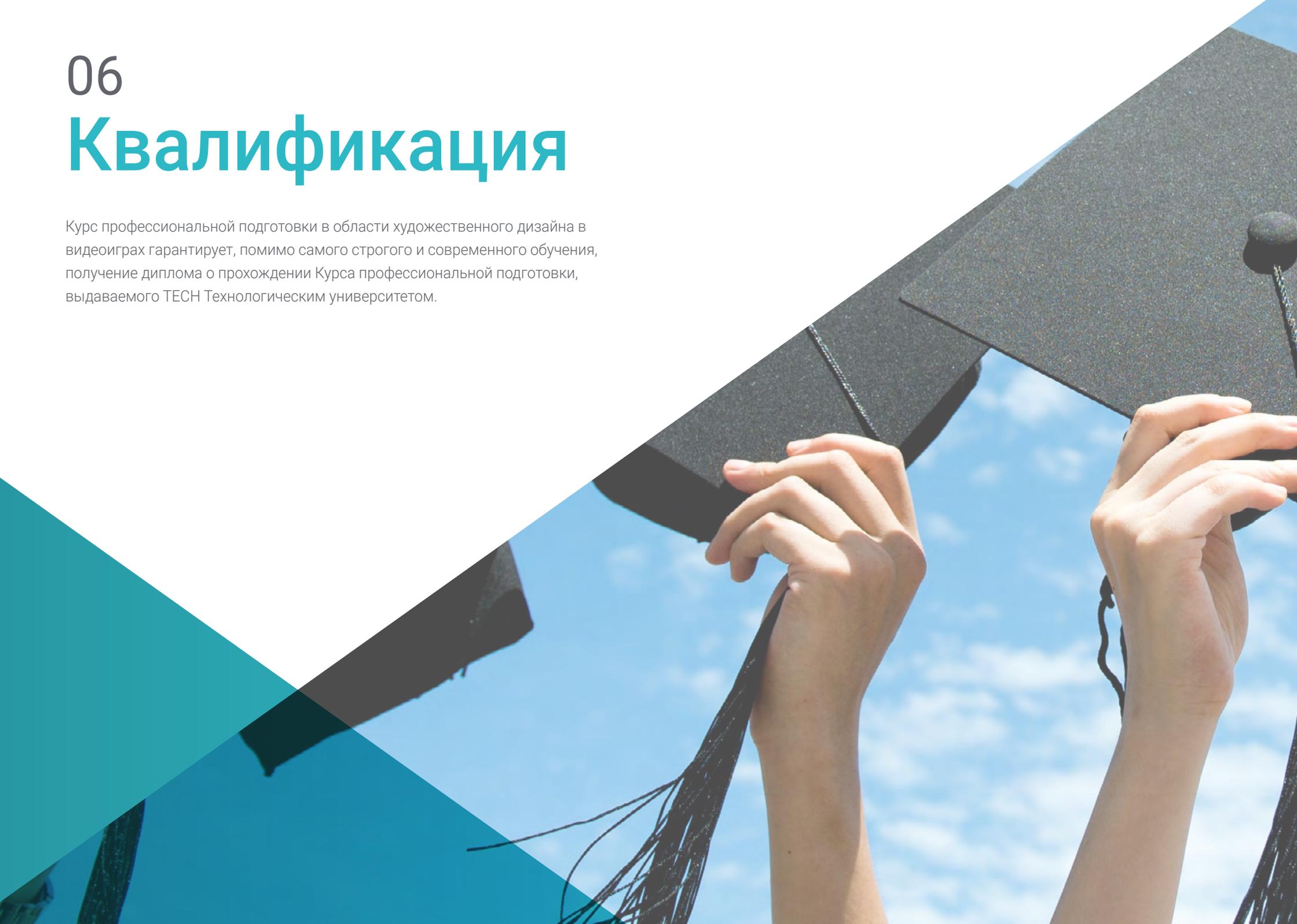
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области художественного дизайна 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 удожественного дизайна 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 художественного дизайна 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

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Художественный дизайн
в видеоиграх

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

Курс профессиональной
подготовки

Художественный дизайн
в видеоиграх

