

# 专科文凭

## 视频游戏图形设计





**tech** 科学技术大学

## 专科文凭 视频游戏图形设计

- » 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.techtitute.com/cn/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-graphic-design-video-games](http://www.techtitute.com/cn/videogames-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-graphic-design-video-games)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

结构和内容

---

12

04

方法

---

18

05

学位

---

26

# 01 介绍

当谈到一个产生了巨大影响的视频游戏时，最常被强调的元素之一是其视觉效果。球员和一般球迷将其总结为一个词：图形。图形是视频游戏的一个基本方面。而这就是为什么大公司会尽一切努力让最好的专家参与设计。但要成为专家，你必须有正确的准备，这不是随便就能得到的。这个学位为学生提供视频游戏图形方面的所有知识，使他们成为世界上最好的公司所追求的专业人士。



“

设计图形与未来最好的  
的视频游戏相提并论”

图形设计是创建视频游戏过程中最基本的任务之一。图形将在很大程度上决定有关工作的视觉质量,这就是为什么公司对它们给予最大的关注,为此,他们试图依靠世界上最好的专业人士。

然而,图形设计是一门非常复杂的学科,要找到该领域的专家并不容易,因此,这视频游戏图形设计专科文凭是所有希望成为该行业高需求专家的完美解决方案。

这个学位的内容和方法使其成为进入视频游戏领域大公司的最佳途径,这要归功于对初步设计的关注,然后使其转换为2D和3D,了解动画的原理,并创建适应任何类型项目的运动图像。

这个**视频游戏图形设计专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由视频游戏设计专家提出的案例研究的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂,示意性强,实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 可以利用自我评估过程来改善学习的实际练习
- ◆ 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



由于这个专科文凭,你将能够设计出高质量的图形"

“

想想你最喜欢的视频游戏：  
你将能够做这样的图形”

开发行业需要像你这样的人才。

你喜欢的公司会希望依靠你。

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。

该方案的设计重点是基于问题的学习，通过这种学习，专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。要做到这一点，你将得到由公认的专家制作的互动视频的创新系统的帮助。



# 02 目标

该视频游戏图形设计专科文凭的主要目标是为学生提供最好的技能和工具，以创造世界上最好的公司水平的图形。因此，TECH的目标是让学生拥有最高的愿望，这就是为什么它提供高水平的学位，帮助他们实现自己的目标，无论这些目标多么难以实现。







“

通过这专科文凭实现你所有的职业目标”



## 总体目标

---

- ◆ 学习绘画的透视法和不同的人体和动物形象的拟合方法
- ◆ 分析光线, 颜色, 纹理和运动如何影响图形作品的质量
- ◆ 学习如何正确地构成现实的和有视觉吸引力的环境
- ◆ 探索不同的数字图形资源, 以及最常用的数字媒体
- ◆ 深化视频游戏的人物和环境概念
- ◆ 建立一个专业的作品集, 捕捉和展示学生的所有能力
- ◆ 获得对After Effects程序的一般控制权
- ◆ 理解构成动态图形的元素
- ◆ 掌握使用不同工具设计动态图形的技能
- ◆ 知道如何正确导入和导出文件

“

不要再等了: 这个学位就是  
你一直在寻找的东西”





## 具体目标

### 模块1.图形和艺术表达

- ◆ 了解色彩的理论和谐,以便知道如何看待它
- ◆ 解读构成一个好的视频游戏场景的所有要素
- ◆ 理解使用不同的软件工具来创建和修饰图像和体积结构,特别强调Adobe Photoshop
- ◆ 区分卡通人物和环境与现实人物和环境的构思

### 模块2.2D动画

- ◆ 应用现有的手段来发展二维动画
- ◆ 理解动画艺术表现中的比例原则,这样你就会明白动画是一种提供主题自由的媒介
- ◆ 优化资源的使用,实现新的预期目标

### 模块3.运动图像

- ◆ 使用多层数字合成和数字视频编辑软件进行数字后期制作任务
- ◆ 通过预备图画将一个想法从最初的构思中转化出来,并在制作图形原件时使用工具,过滤器和效果
- ◆ 作为创意团队的一员,有效行事,实现复杂任务的目标
- ◆ 发展广泛的想法,为创意团队做出贡献

# 03

## 结构和内容

这个视频游戏图形设计专科文凭是以这样的方式创建的,它可以传递这个学科的最佳知识,帮助学生实现他们的专业目标。因此,这个学位为学生提供了图形和艺术表达,2D动画和动态图形方面的专业内容,使他们能够进行完整和全面的学习过程,从而使他们能够在世界最好的公司工作。





“

这些内容将使你成为一个伟大的专家”

## 模块1.图形和艺术表达

- 1.1. 绘画和透视
  - 1.1.1. 自由手绘或素描.写生的重要性
  - 1.1.2. 空间表现的视角和方法
  - 1.1.3. 比例和花边方法:人物造型
  - 1.1.4. 比例和花边方法:动物造型
- 1.2. 光与色
  - 1.2.1. 明暗对比:灯光和阴影
  - 1.2.2. 色彩理论和绘画。颜色是如何被感知的?
  - 1.2.3. 用于创造对比的塑料工具
  - 1.2.4. 色彩和谐。色彩和谐的类型
- 1.3. 纹理和运动
  - 1.3.1. 表现材料的质地和方法
  - 1.3.2. 纹理作品的分析
  - 1.3.3. 行动和运动的表述
  - 1.3.4. 对动人作品的分析
- 1.4. 构成
  - 1.4.1. 图像的结构方面:点,线和平面
  - 1.4.2. 格式塔法则
  - 1.4.3. 形式上的操作:从概念到形式的发展
  - 1.4.4. 节奏,结构,比例,对称,平衡,紧张,吸引和分组
  - 1.4.5. 模式
- 1.5. 数字图标环境的方法
  - 1.5.1. 简介
  - 1.5.2. 验证数字图像学的生成领域
  - 1.5.3. 采用新的数字图标原型
  - 1.5.4. 美学和功能是源自机器使用的概念
- 1.6. 对数字图形资源的分析.合成图像
  - 1.6.1. 数字图标的类型:回收的图像和合成图像
  - 1.6.2. 数字图形文件格式
  - 1.6.3. 二维形式.分析用于图像创作和修饰的软件
  - 1.6.4. 三维形式.对创建体积结构的软件进行分析
  - 1.6.5. 三维图形结构介绍线框结构
  - 1.6.6. 用于可视化和与多媒体应用互动的设备
  - 1.6.7. 分配给数字图像装帧的部门的术语
- 1.7. 数字支持中的艺术表达:Adobe Photoshop 中的图形
  - 1.7.1. 安装和介绍Adobe Photoshop
  - 1.7.2. 基本的Adobe Photoshop工具
  - 1.7.3. 分析和学习Adobe Photoshop
  - 1.7.4. 在图形工作中使用数字工具来创作电子游戏
- 1.8. 电子游戏的场景和氛围
  - 1.8.1. 卡通风景和气氛
  - 1.8.2. 构成分析
  - 1.8.3. 真实的场景和设置
  - 1.8.4. 构成分析
- 1.9. 电子游戏的角色
  - 1.9.1. 卡通人物
  - 1.9.2. 构成分析
  - 1.9.3. 逼真的人物
  - 1.9.4. 构成分析
- 1.10. 介绍专业作品集
  - 1.10.1. 办法
  - 1.10.2. 方法
  - 1.10.3. 用于创建文件的软件
  - 1.10.4. 对专业组合的分析研究

## 模块2.2D动画

- 2.1. 什么是动画?
  - 2.1.1. 动画的历史
  - 2.1.2. 动画的先驱者
  - 2.1.3. 二维和三维动画
  - 2.1.4. 有必要知道如何绘画吗?
- 2.2. 动画师和他在制作中的作用
  - 2.2.1. 该部门的职位。初级, 中级, 高级
  - 2.2.2. 动画师领导, 主管和导演
  - 2.2.3. 生产中的监督步骤
  - 2.2.4. 质量标准
- 2.3. 物理规律
  - 2.3.1. 推力
  - 2.3.2. 摩擦力
  - 2.3.3. 重力
  - 2.3.4. 惯性
- 2.4. 动画工具
  - 2.4.1. 时间轴
  - 2.4.2. 涂料表
  - 2.4.3. 曲线编辑
  - 2.4.4. rigs的使用
- 2.5. 动画制作方法
  - 2.5.1. 图形编辑器: 曲线和曲线类型
  - 2.5.2. 时间和间隔
  - 2.5.3. 逾期
  - 2.5.4. 阶梯式和花键式
  - 2.5.5. 父母和制约因素
  - 2.5.6. 图表和夹层
  - 2.5.7. 极端的姿势和破绽
- 2.6. 动画的12个原则
  - 2.6.1. 时间
  - 2.6.2. 壁球和拉伸
  - 2.6.3. 慢进慢出
  - 2.6.4. 预期
  - 2.6.5. 重叠
  - 2.6.6. 蝴蝶结
  - 2.6.7. 姿势到姿势, 直线前进
  - 2.6.8. 姿势
  - 2.6.9. 次要行动
  - 2.6.10. 阶段性
  - 2.6.11. 夸大其词
  - 2.6.12. 上诉
- 2.7. 解剖学知识和工作原理
  - 2.7.1. 人体解剖学
  - 2.7.2. 动物解剖学
  - 2.7.3. 卡通人物解剖学
  - 2.7.4. 破坏规则
- 2.8. 姿势和剪影
  - 2.8.1. 位置的重要性
  - 2.8.2. 摆姿势的重要性
  - 2.8.3. 轮廓的重要性
  - 2.8.4. 最终结果构成分析
- 2.9. 练习: 球
  - 2.9.1. 表格
  - 2.9.2. 时间
  - 2.9.3. 株距
  - 2.9.4. 重量
- 2.10. 锻炼: 基本周期和身体动力学
  - 2.10.1. 步态周期
  - 2.10.2. 人格步态周期
  - 2.10.3. 运行周期
  - 2.10.4. 跑酷运动
  - 2.10.5. 哑剧

## 模块3.运动图像

- 3.1. 运动图像
  - 3.1.1. After Effects 是什么?有什么用途?什么是After Effects以及它的用途
  - 3.1.2. 说明性的例子
  - 3.1.3. 项目设置和界面
  - 3.1.4. 定义工作流:创建一个基本项目
  - 3.1.5. 创建一个基本项目
  - 3.1.6. 初步的视频问题
- 3.2. 色深,屏幕格式,音频和视频压缩
  - 3.2.1. 进口
  - 3.2.2. 基本工具.图层类型和选项
  - 3.2.3. 变换属性和坐标原点
  - 3.2.4. 基本的H264输出
- 3.3. 画笔和三维空间
  - 3.3.1. 画笔和油漆效果面板
  - 3.3.2. 橡皮擦,克隆画笔,旋转画笔
  - 3.3.3. 激活三维空间.在三维中工作的视图
  - 3.3.4. 材料和转化特性
  - 3.3.5. 灯光和摄像机.摄像机控制
  - 3.3.6. 统一的摄像工具.自定义视图
  - 3.3.7. 三维文本:文本挤压光线追踪
  - 3.3.8. 消失点和相机投影
- 3.4. 文本和透明胶片
  - 3.4.1. 文本工具
  - 3.4.2. 图层样式
  - 3.4.3. 动画师,范围和选择器
  - 3.4.4. 文本动画预设
  - 3.4.5. Alpha 通道:alpha 遮罩和透明度保存
  - 3.4.6. 传输控制面板:Track Mate,混合模式,保留底层透明度
  - 3.4.7. 亮度抠像
- 3.5. 面具和形状层
  - 3.5.1. 掩码创建和编辑工具
  - 3.5.2. 形状层
  - 3.5.3. 将文本和图形转换为形状层或蒙版
  - 3.5.4. 作为路径的面具
  - 3.5.5. 与蒙版一起使用的效果:描边,涂鸦
- 3.6. 动画
  - 3.6.1. 关键帧.类型
  - 3.6.2. 路径
  - 3.6.3. 曲线图
  - 3.6.4. 将音频转换为 关键帧
  - 3.6.5. 家长 and 预置物
  - 3.6.6. 替代性的动画技术.循环, 图层排序, 自由变换工具, 运动草图, 滑块
  - 3.6.7. 时间重映射
- 3.7. 效果和色度键
  - 3.7.1. 效果的应用
  - 3.7.2. 效果的例子
  - 3.7.3. 颜色校正
  - 3.7.4. 色度键.抠门
- 3.8. 稳定
  - 3.8.1. 经典稳定器
  - 3.8.2. 变形稳定器
  - 3.8.3. 追踪选项
  - 3.8.4. 位置, 旋转和比例稳定器
- 3.9. 追踪和表达
  - 3.9.1. 位置 和旋转跟踪透视
  - 3.9.2. 用实体, 调整层和空对象进行追踪
  - 3.9.3. 三维跟踪.在三维空间中嵌入标识, 文本或图像
  - 3.9.4. 摩卡AE
  - 3.9.5. 表达方式时间
  - 3.9.6. 表达方式圈出
  - 3.9.7. 表达方式出口



### 3.10. 输出

- 3.10.1. 导出配置:用于编辑和查看的最常见格式和编解码器 I
- 3.10.2. 导出配置:用于编辑和查看的最常见格式和编解码器 II
- 3.10.3. 导出配置:用于编辑和查看的最常见格式和编解码器 III
- 3.10.4. 保存整个项目:收集文件和备份

“

你不会找到一个更好的课程来专门从事视频游戏图形设计”



# 04 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。

## 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。

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。



## 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。



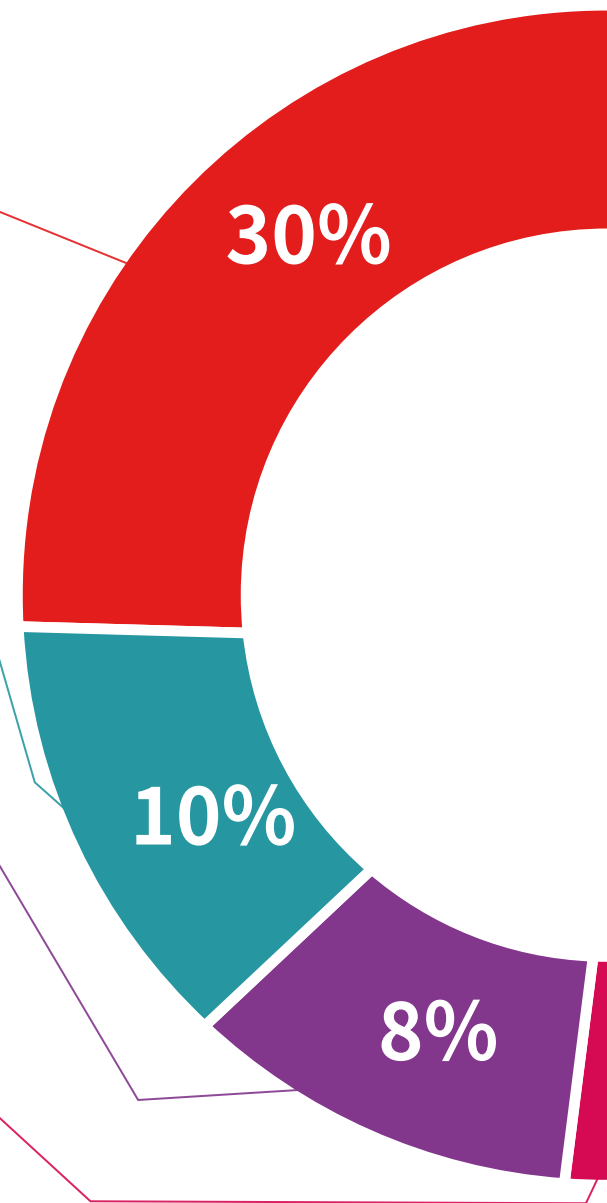
### 技能和能力的实践

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。

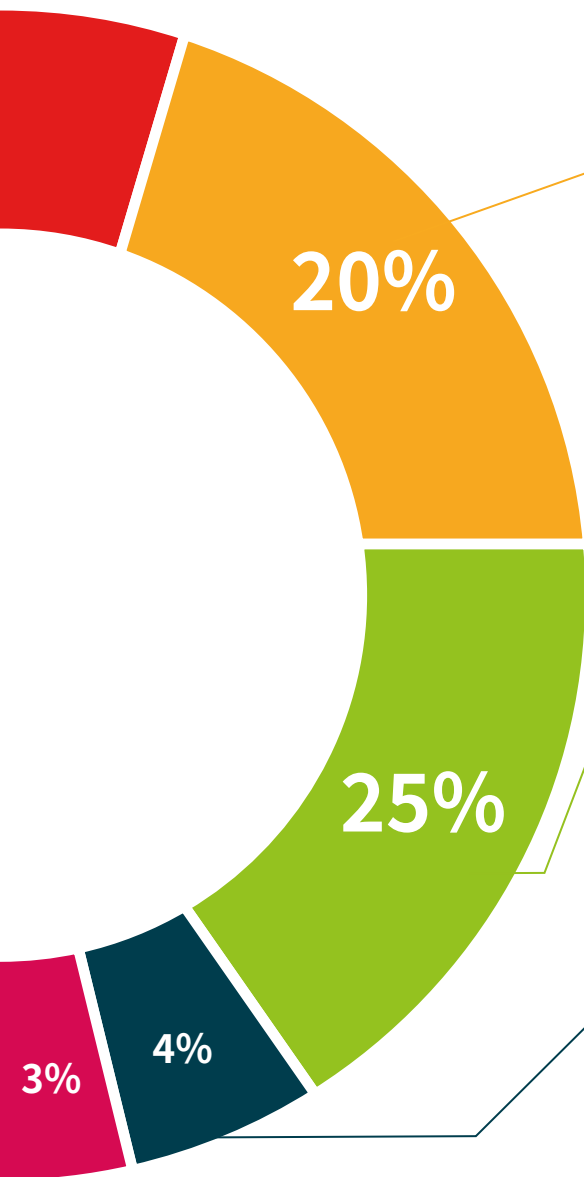


### 延伸阅读

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丸中,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。



# 05 学位

视频游戏图形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。





“

顺利完成该课程并获得大学课程，  
无需旅行或文书工作的麻烦”

这个**视频游戏图形设计专科文凭**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:**视频游戏图形设计专科文凭**

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 创新  
知识 网页 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

专科学历  
视频游戏图形设计

- » 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

视频游戏图形设计

