

# 专科文凭

## 电子游戏专业绘图





## 专科文凭 电子游戏专业绘图

- › 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-professional-drawing-video-games](http://www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-professional-drawing-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

学位

---

28

# 01 介绍

从 20 世纪 80 年代在视频游戏中占据主导地位的像素艺术到虚幻引擎 5 所支持的超逼真图形,专业绘图是任何希望在艺术美感上脱颖而出的游戏不可或缺的一部分。因此,艺术家必须对作品的体量、素描的专业发展以及草图、阴影和透视等有专业的掌握。这个TECH课程重点关注所有这些至关重要的问题,因为它们共同决定了任何电子游戏艺术项目的最终质量。





“

您将掌握绘画发展的基本要素, 从最有效的工作程序到反馈和参与兴趣社区”

掌握了不同几何形式、材料、线描、阴影和工作纪律的艺术家,在获得知名项目和工作室的机会时,将拥有重要的竞争优势。

因此,这个TECH学位旨在以创新和直接的方式加强所有这些技能,课程分为三个模块,涵盖专业绘画的基本技巧、三维体积的深化以及日常工作的专业化和规范化发展。

所有这些都是由TECH挑选出的顶级专业人员为创建该学位而开发的。教师团队以独特的专业视角审视所有教学内容,丰富了教材内容,使其适应当今电子游戏行业最苛刻的要求。

此外,该课程的形式是100%在线的,这使得学生可以在继续提高和增强最重要技能的同时,保持自己的职业或个人责任,以便在视频游戏行业获得更好的职位和项目。

这个**电子游戏专业绘图专科文凭**包含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
- ◆ 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
- ◆ 实际练习,你可以进行自我评估过程,以改善你的学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论讲座、给专家的问题和个人反思工作
- ◆ 可从任何连接互联网的固定或便携设备上访问内容

“

您将提高着色技巧,深化解剖学中的阴影、叙事阴影、漫画中的阴影和漫画中的阴影”

“

通过提交更简洁、更有针对性的作品集,您将能够申请视频游戏行业中更高级的职位”

您将深入了解数码素描与数码绘图的重要性。传统,以及简化形式,使您的工作更加敏捷和精确。

您可以根据自己的进度和要求,选择何时、何地、以何种方式学习学位的所有内容。

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。

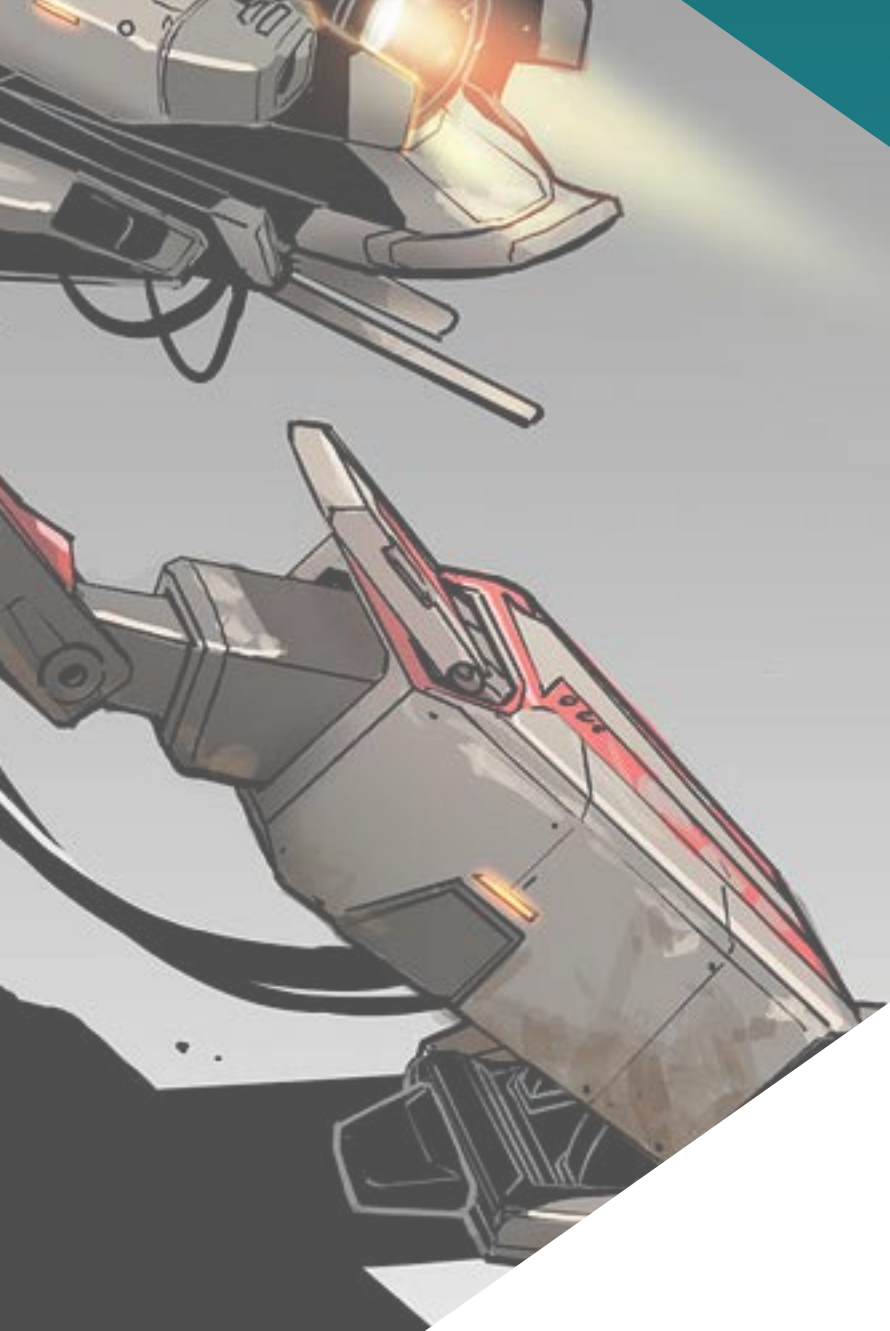


# 02 目标

这个专科文凭课程旨在为美术专业人员提供视频游戏行业最先进的工具、工作方法和着色技术。所有这一切，都是为了进一步提高图纸质量，完善自身产品组合的细节，使其对大型项目和业内公司具有吸引力。得益于 TECH 的教育方法，学生甚至在完成学业之前就能实现所有既定目标。







“

你们将逐步提高绘画和艺术提案的水平，  
直接关注最具吸引力的电子游戏作品”



## 总体目标

- ◆ 开发专业品质的作品
- ◆ 为电子游戏产业创建一个专业组合
- ◆ 拓展绘画技巧
- ◆ 了解电子游戏艺术产业的运作方式
- ◆ 提高团队合作技能
- ◆ 分析行业中的不同职位
- ◆ 拓展设计技能
- ◆ 促进以专业方式展示作品
- ◆ 深化艺术知识
- ◆ 把职业生涯的重点放在理想工作上

“

您无需投入大量的时间或精力来学习乏味的教学大纲,就能实现学位的所有目标”





## 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.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3.绘制图纸

- ◆ 发展自己的绘画技巧
- ◆ 创建专业、有效的工作程序
- ◆ 掌握走出舒适区的技巧
- ◆ 了解社区,积极参与并寻求反馈



# 03 课程管理

由于素描和阴影的技巧多种多样, TECH 挑选了一支在这方面具有专长的教师队伍, 以便为学生提供这方面的最佳培训。此外, 该课程提供的工作方法也是在任何工作室担任最重要的艺术职位的绝佳跳板, 因为它为开发作品集和重申个人风格提供了关键。





Layered membrane

Segmented tubes

“

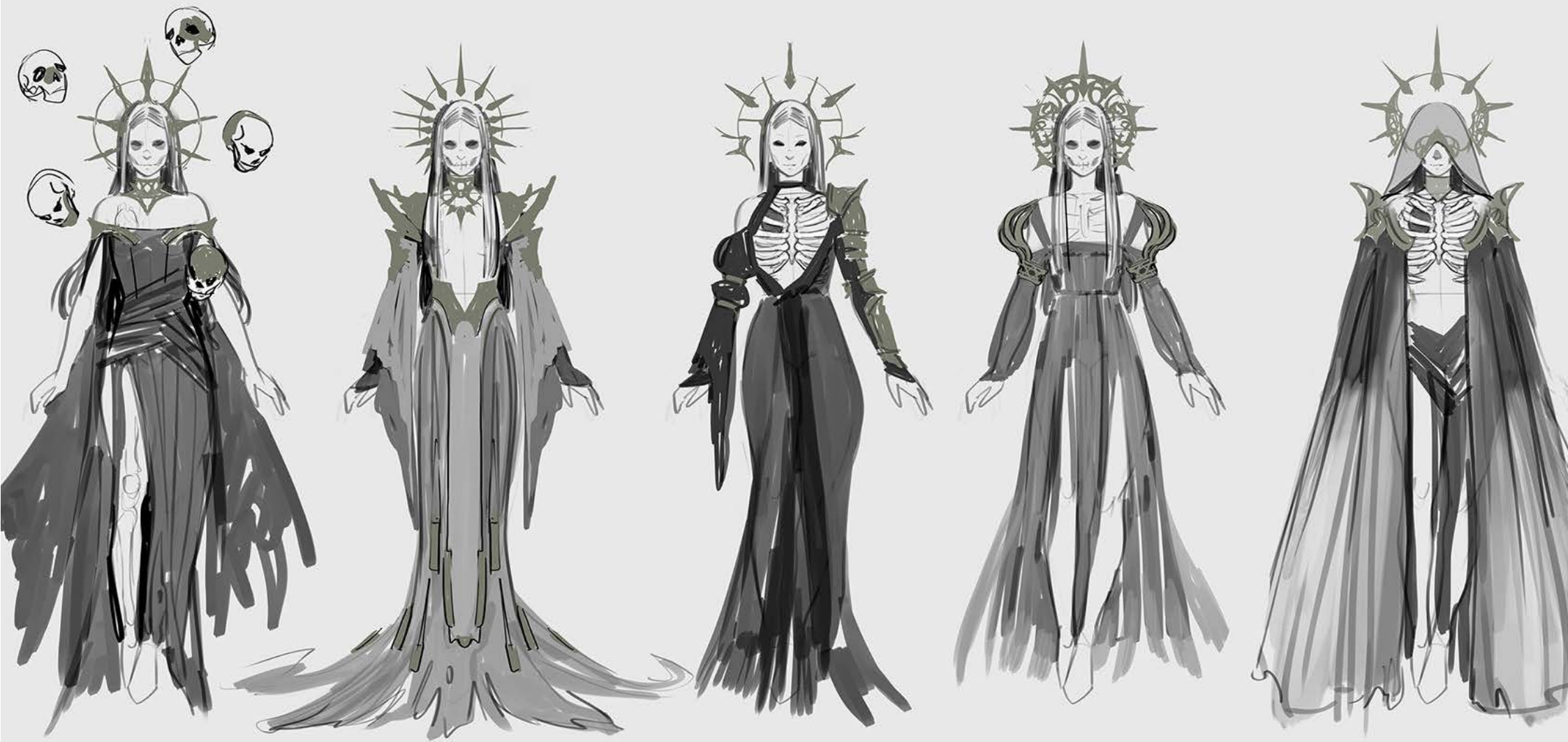
教学团队将为您提供专家建议,帮助您在视频游戏艺术行业中取得最令人瞩目的成功”

## 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

为了便于学生学习,以下专题的结构简明扼要,便于理解和组织。TECH 采用最先进的教育技术和最有效的教学方法,为学生提供大量辅助材料,包括讲解视频、工作指南和与电子游戏专业绘画相关的补充读物,从而减轻学生的教学负担。



ENTRANCE  
ELEVATOR





“

老师们提出的实际练习将帮助你们将所学内容与实际情况相结合,是你们提高专业水平、取得更大成功的基本支柱”

## 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.体积

- 2.1. 三维形状
  - 2.1.1. 2D到3D
  - 2.1.2. 混合形状
  - 2.1.3. 研究
- 2.2. 飞机上的阴影
  - 2.2.1. 光线不足
  - 2.2.2. 方向灯
  - 2.2.3. 不同物体上的阴影
- 2.3. 环境闭塞
  - 2.3.1. 定义
  - 2.3.2. 难度轻
  - 2.3.3. 接触
- 2.4. 解剖学中的阴影
  - 2.4.1. 面孔
  - 2.4.2. 人体绘画
  - 2.4.3. 照明
- 2.5. 叙事阴影
  - 2.5.1. 例子
  - 2.5.2. 何时使用
  - 2.5.3. 夸大其词

- 2.6. 漫画阴影
  - 2.6.1. 风格
  - 2.6.2. 框架
  - 2.6.3. 作者
- 2.7. 袖子阴影
  - 2.7.1. 风格
  - 2.7.2. 作者
  - 2.7.3. 执行
- 2.8. 框架
  - 2.8.1. 传统的
  - 2.8.2. 数字化
  - 2.8.3. 制作纬纱
- 2.9. 容量和视角
  - 2.9.1. 无阴影
  - 2.9.2. 表格
  - 2.9.3. 执行
- 2.10. 按颜色划分的体积
  - 2.10.1. 深度
  - 2.10.2. 表格
  - 2.10.3. 笔触

### 模块3. 绘制图纸

- 3.1. 发挥想象力
  - 3.1.1. 开始
  - 3.1.2. 实习
  - 3.1.3. 提示
- 3.2. 参考研究与开发
  - 3.2.1. 不同的参考资料
  - 3.2.2. Pinterest
  - 3.2.3. 应避免的参考文献
- 3.3. 惯例
  - 3.3.1. 例行工作
  - 3.3.2. 享受学习
  - 3.3.3. 休息时间
- 3.4. 姿势绘画
  - 3.4.1. 网页
  - 3.4.2. 时间
  - 3.4.3. 每日
- 3.5. 开发笔记本
  - 3.5.1. 哪个笔记本?
  - 3.5.2. 什么时候?
  - 3.5.3. 内容
- 3.6. 走出舒适区
  - 3.6.1. 改变
  - 3.6.2. 抽象
- 3.7. 尝试各种风格
  - 3.7.1. 作者
  - 3.7.2. 不同
  - 3.7.3. 研究它
- 3.8. 寻求反馈
  - 3.8.1. 友谊
  - 3.8.2. 社交网络
  - 3.8.3. 不要往心里去
- 3.9. 参与社区活动
  - 3.9.1. 在线社区
  - 3.9.2. 城市活动
- 3.10. 改善基础
  - 3.10.1. 实习
  - 3.10.2. 返回到
  - 3.10.3. 重做

# 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

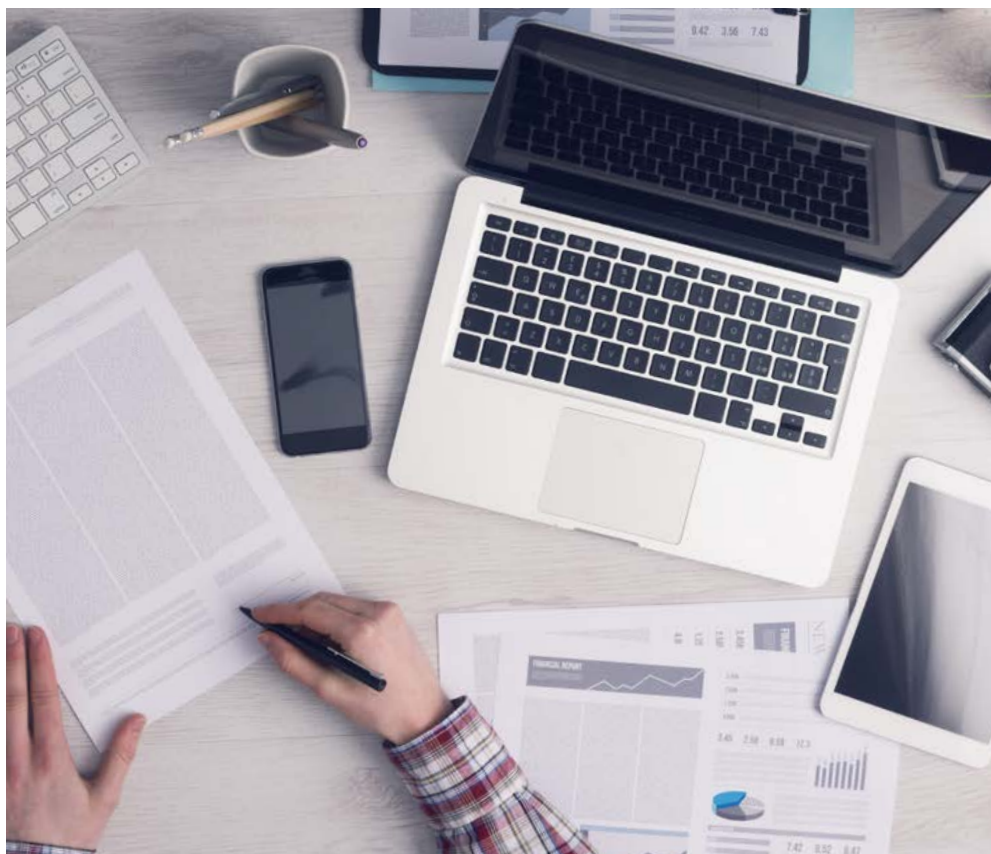
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

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与基于循环的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。



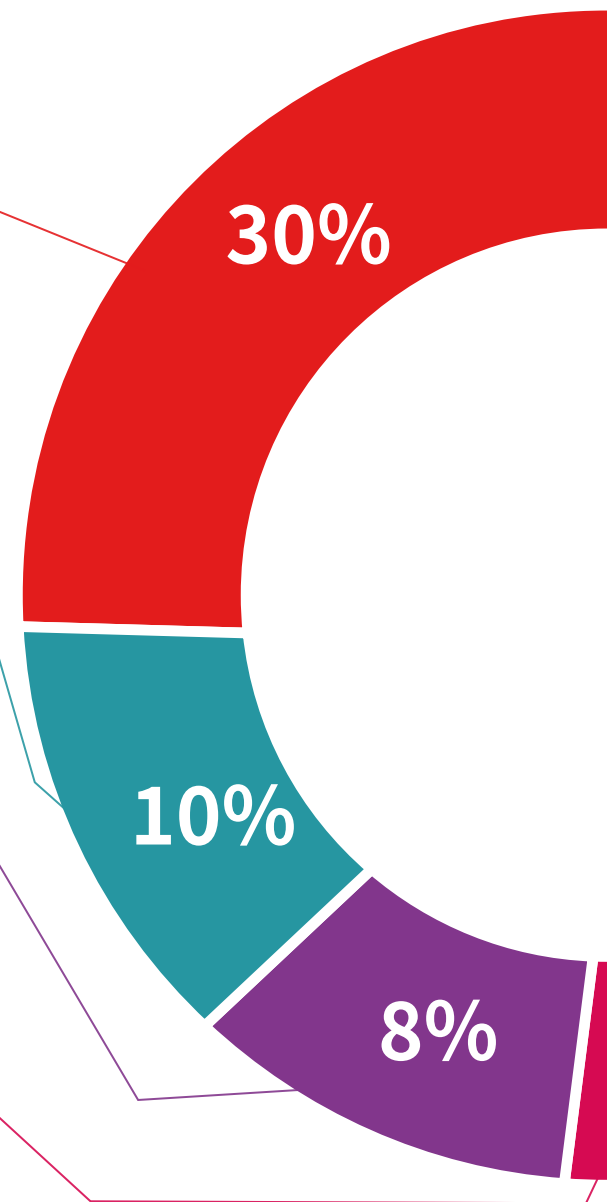
### 技能和能力的实践

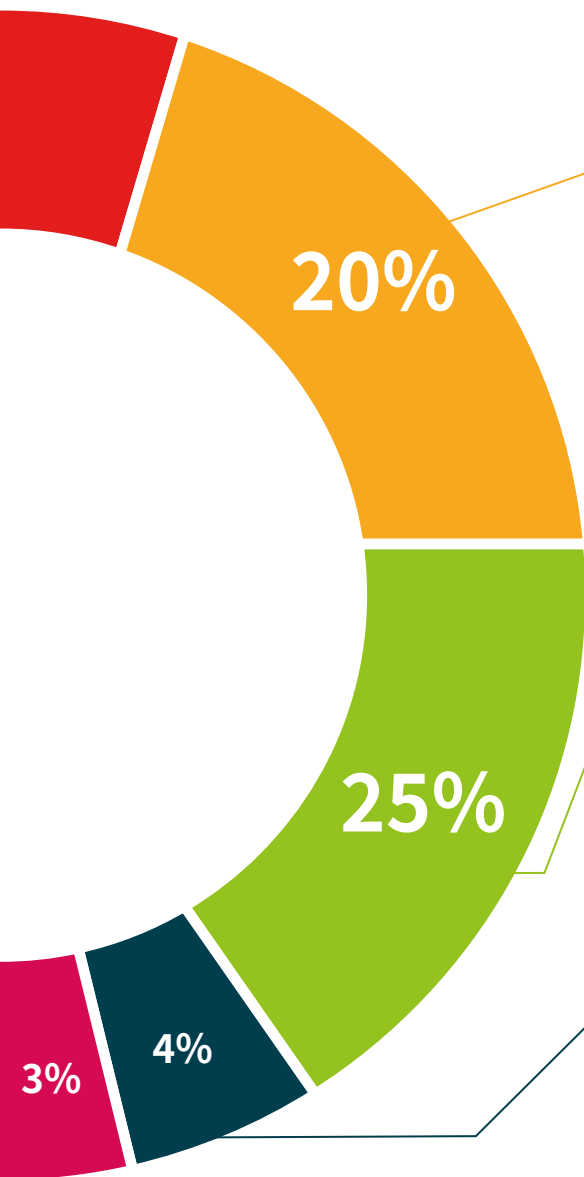
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 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。



# 06 学位

电子游戏专业绘图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**电子游戏专业绘图专科文凭**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:**电子游戏专业绘图专科文凭**

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 培养 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

专科文凭 质量  
电子游戏专业绘图

- » 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

电子游戏专业绘图

3 Skin for a growing hexagon



5

An expanding spiral forms body shapes.



6

Like 1. the ten have g tips.



tech 科学技术大学