

Курс профессиональной подготовки Профессиональный рисунок для видеоигр





Курс профессиональной подготовки Профессиональный рисунок для видеоигр

- » 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-professional-drawing-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

От *пиксель-арта*, доминировавшего в видеоиграх в 1980-х годах, до ультрареалистичной графики, которую позволяет Unreal Engine 5, профессиональный рисунок является неотъемлемой частью любой игры, которая хочет выделиться своей художественной красотой. Поэтому художнику необходимо владеть объемом работ и профессионально разрабатывать рисунки, а также наброски, штриховку и перспективу. Эта программа TECH посвящена всем этим вопросам, которые имеют жизненно важное значение, поскольку вместе они определяют конечное качество любого художественного проекта для видеоигр.





“

Вы освоите основы разработки рисунков, от наиболее эффективных рабочих процедур до обратной связи и участия в сообществах по интересам”

Художник, овладевший различными геометрическими формами, материалами, *линейным рисунком*, штриховкой и трудовой дисциплиной, будет иметь важное конкурентное преимущество, когда дело дойдет до проектов и студий с большой известностью.

По этой причине данная программа TECH направлена на укрепление всех этих навыков инновационным и прямым способом. Программа разделена на 3 модуля, которые охватывают основные техники профессионального рисования, углубление трехмерного объема и профессиональное и дисциплинированное развитие ежедневной работы.

Все это готовят профессионалы высочайшего уровня, отобранные TECH для создания этой программы. Команда преподавателей привносит уникальное профессиональное видение во все содержание программы, обогащая дидактический материал таким образом, чтобы он был адаптирован к самым взыскательным требованиям современной индустрии видеоигр.

Кроме того, формат программы — 100% онлайн, что позволяет студентам сохранять свои профессиональные или личные обязанности, продолжая совершенствоваться и улучшать свои самые важные навыки, чтобы получить лучшие позиции и проекты в индустрии видеоигр.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области профессионального рисунка 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 практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту и самостоятельные работы
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет

“

Вы улучшите свои навыки в технике теней, углубляясь в анатомические тени, тени, используемые в нарративе, а также в тени в комиксах и манге”

“

Вы сможете претендовать на более высокие должности в индустрии видеоигр, представив гораздо более чистое и сфокусированное портфолио”

В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые приносят 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.

Вы узнаете о важности цифровых и традиционных технологий. Традиционный подход, а также упрощение форм, что сделает вашу работу более гибкой и точной.

Вы сами будете выбирать, когда, где и как изучать все содержание программы, в своем собственном темпе и по своим требованиям.



02

Цели

Цель Курса профессиональной подготовки – предоставить специалистам в области искусства самые передовые инструменты, методики работы и техники затенения в индустрии видеоигр. И все это с акцентом на дальнейшее повышение качества своих рисунков, оттачивание деталей собственного портфолио, чтобы сделать его привлекательным для крупных проектов и компаний индустрии. Благодаря образовательной методике ТЕСН студент достигнет всех поставленных целей еще до прохождения программы.



“

Вы будете постепенно повышать уровень своих рисунков и художественных предложений, уделяя особое внимание наиболее привлекательным названиям видеоигр”



Общие цели

- ♦ Разработать работы профессионального качества
- ♦ Создать специализированное портфолио для индустрии видеоигр
- ♦ Расширить свои знания о рисовании
- ♦ Понять, как устроена индустрия видеоигр
- ♦ Повысить навыки работы в команде
- ♦ Проанализировать различные позиции в отрасли
- ♦ Расширить свои знания в области дизайна
- ♦ Повысить презентацию работы в профессиональной манере
- ♦ Углубить технические художественные знания
- ♦ Направить свою карьеру на работу вашей мечты

“

Вы достигнете всех целей обучения без необходимости тратить огромное количество времени и сил на изучение утомительных учебных программ”





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. 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 3. Разработка рисунка

- ◆ Разработать собственную технику рисования
- ◆ Создать профессиональный и эффективный рабочий распорядок
- ◆ Знать методы выхода из зоны комфорта
- ◆ Познакомиться с сообществами, чтобы активно участвовать в них и искать обратную связь



03

Руководство курса

Поскольку техники рисования и штриховки разнообразны, ТЕСН подобрал преподавательский состав с опытом работы в этом процессе, чтобы обеспечить студенту наилучшую подготовку в этой области. Кроме того, методология работы, представленная в программе, служит отличной ступенькой к самым важным художественным позициям в любой студии, так как дает ключи к созданию портфолио и утверждению собственного стиля.



Robot arms controller

Additional lights



Layered membrane

Segmented tubes

“

Вы получите квалифицированную консультацию команды преподавателей, готовых помочь вам на пути к самому известному успеху в индустрии видеоигр”

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

Для того чтобы максимально облегчить студентам процесс обучения, следующие темы были структурированы в четкой и лаконичной форме, что облегчает их понимание и систематизацию. Используя самые передовые образовательные технологии и наиболее эффективную педагогическую методологию, TECH облегчает учебную нагрузку своих студентов, предоставляя большое количество вспомогательных материалов, включая пояснительные видео, рабочие руководства и дополнительную литературу по всему, что связано с профессиональным рисованием для видеоигр.



ENTRANCE
ELEVATOR



“

Практические упражнения, предлагаемые преподавателями, помогут вам контекстуализировать все изучаемые материалы, что станет основой для вашего совершенствования на пути к профессиональному успеху”

Модуль 1. Профессиональный рисунок

- 1.1. Материалы
 - 1.1.1. Традиционный
 - 1.1.2. Цифровой
 - 1.1.3. Среда
- 1.2. Эргономика и обогрев
 - 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
 - 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. Объем

- 2.1. Трехмерные формы
 - 2.1.1. От 2D к 3D
 - 2.1.2. Смешивать формы
 - 2.1.3. Исследование
- 2.2. Тени на плоскостях
 - 2.2.1. Нехватка света
 - 2.2.2. Направление света
 - 2.2.3. Тени на различных предметах
- 2.3. *Окружающая окклюзия*
 - 2.3.1. Определение
 - 2.3.2. Трудности со светом
 - 2.3.3. Контакт
- 2.4. Тени в анатомии
 - 2.4.1. Лицо
 - 2.4.2. Плоскости человеческого тела
 - 2.4.3. Освещение
- 2.5. Теневое повествование
 - 2.5.1. Пример
 - 2.5.2. Когда применять?
 - 2.5.3. Преувеличение

- 2.6. Тень в комиксе
 - 2.6.1. Стили
 - 2.6.2. Сюжеты
 - 2.6.3. Авторы
- 2.7. Тени в манга
 - 2.7.1. Стили
 - 2.7.2. Авторы
 - 2.7.3. Выполнение
- 2.8. Сюжеты
 - 2.8.1. Традиционный рисунок
 - 2.8.2. Цифровой рисунок
 - 2.8.3. Созданные сюжеты
- 2.9. Объем и перспектива
 - 2.9.1. Без тени
 - 2.9.2. Формы
 - 2.9.3. Выполнение
- 2.10. Объем за счет цвета
 - 2.10.1. Глубина
 - 2.10.2. Форма
 - 2.10.3. Использование кисти

Модуль 3. Разработка рисунка

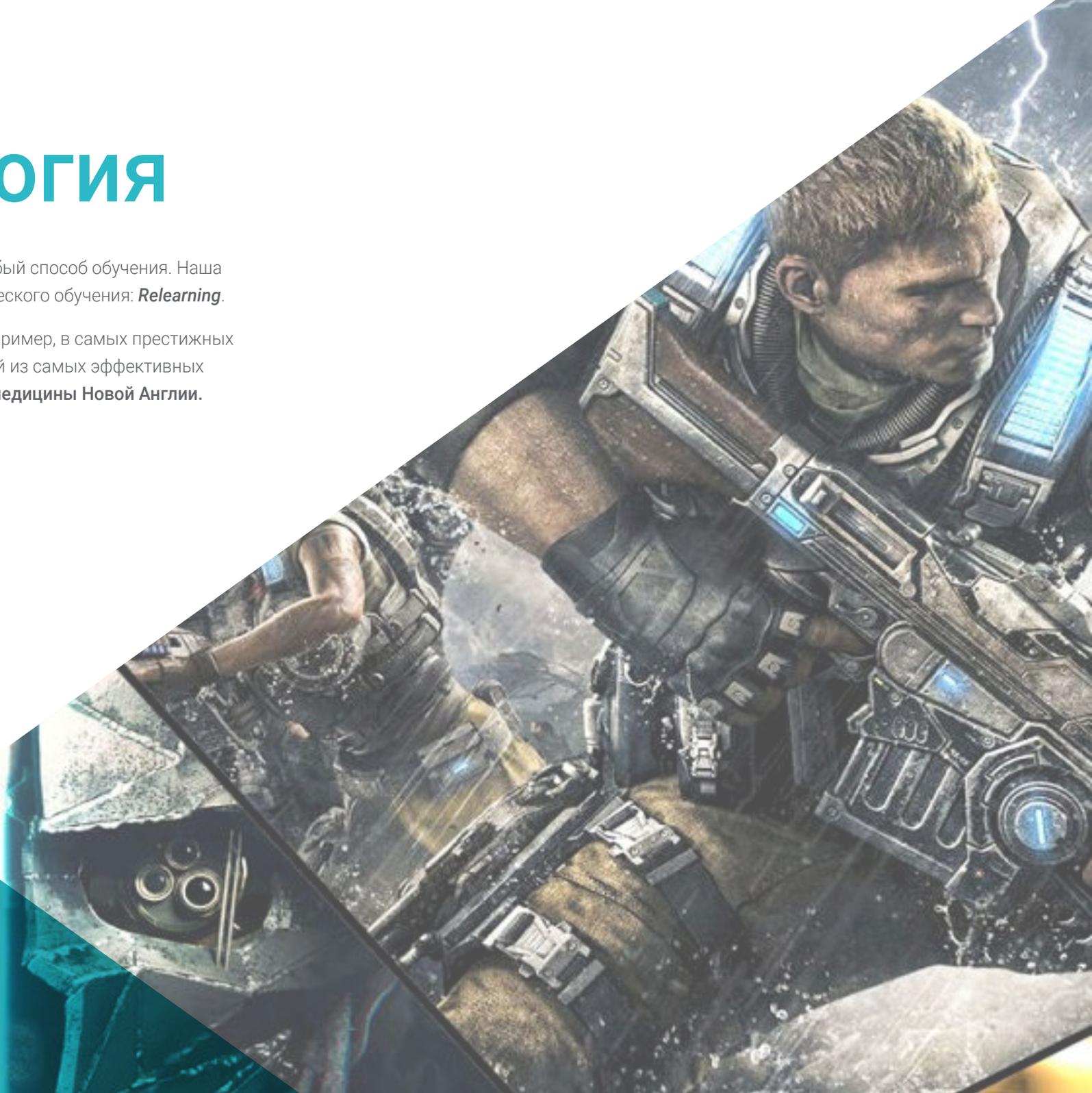
- 3.1. Рисовать, исходя из воображения
 - 3.1.1. Начало
 - 3.1.2. Практика
 - 3.1.3. Советы
- 3.2. Поиск и разработка примеров
 - 3.2.1. Различные примеры
 - 3.2.2. Pinterest
 - 3.2.3. Примеры, которые следует избегать
- 3.3. Рутинные
 - 3.3.1. Рутинная
 - 3.3.2. Получать удовольствие от обучения
 - 3.3.3. Перерывы
- 3.4. Рисунок поз
 - 3.4.1. Страницы
 - 3.4.2. Время
 - 3.4.3. Дневники
- 3.5. Разработка блокнота
 - 3.5.1. Что такое блокнот?
 - 3.5.2. Когда?
 - 3.5.3. Содержание
- 3.6. Зона комфорта
 - 3.6.1. Изменения
 - 3.6.2. Абстракция
- 3.7. Пробовать стили
 - 3.7.1. Авторы
 - 3.7.2. Различия
 - 3.7.3. Исследования
- 3.8. Поиск обратной связи
 - 3.8.1. Дружба
 - 3.8.2. Социальные сети
 - 3.8.3. Не принимать близко к сердцу
- 3.9. Принимать участие в жизни сообществ
 - 3.9.1. Онлайн-сообщества
 - 3.9.2. Городские мероприятия
- 3.10. Совершенствование основ
 - 3.10.1. Практика
 - 3.10.2. Вернуться к
 - 3.10.3. Повторная работа

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.



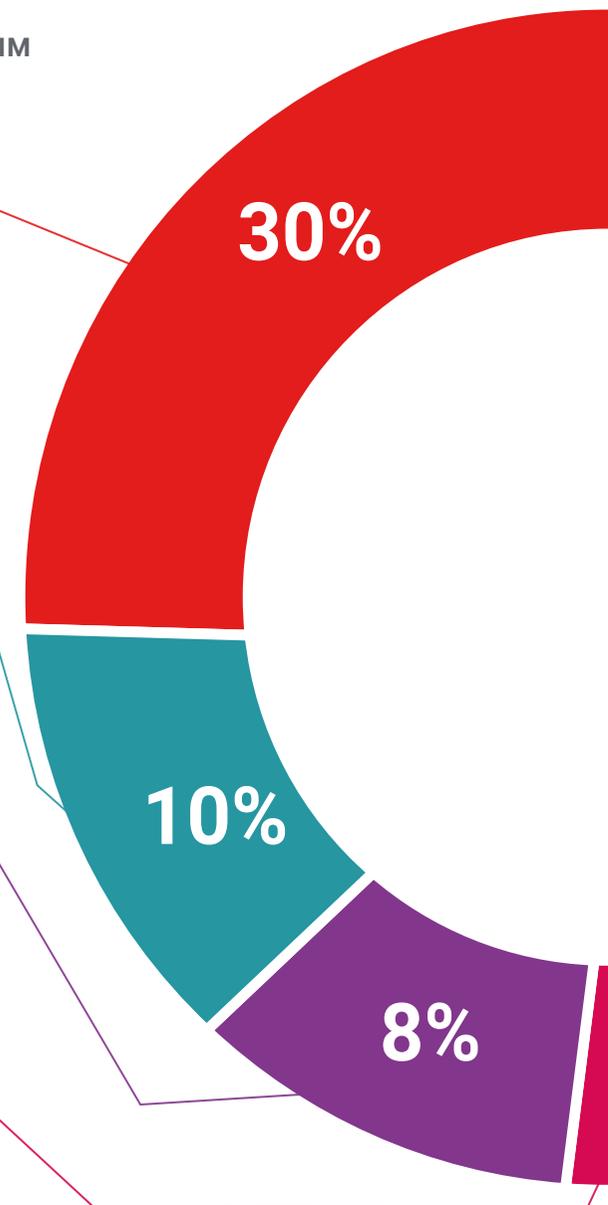
Практика навыков и компетенций

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

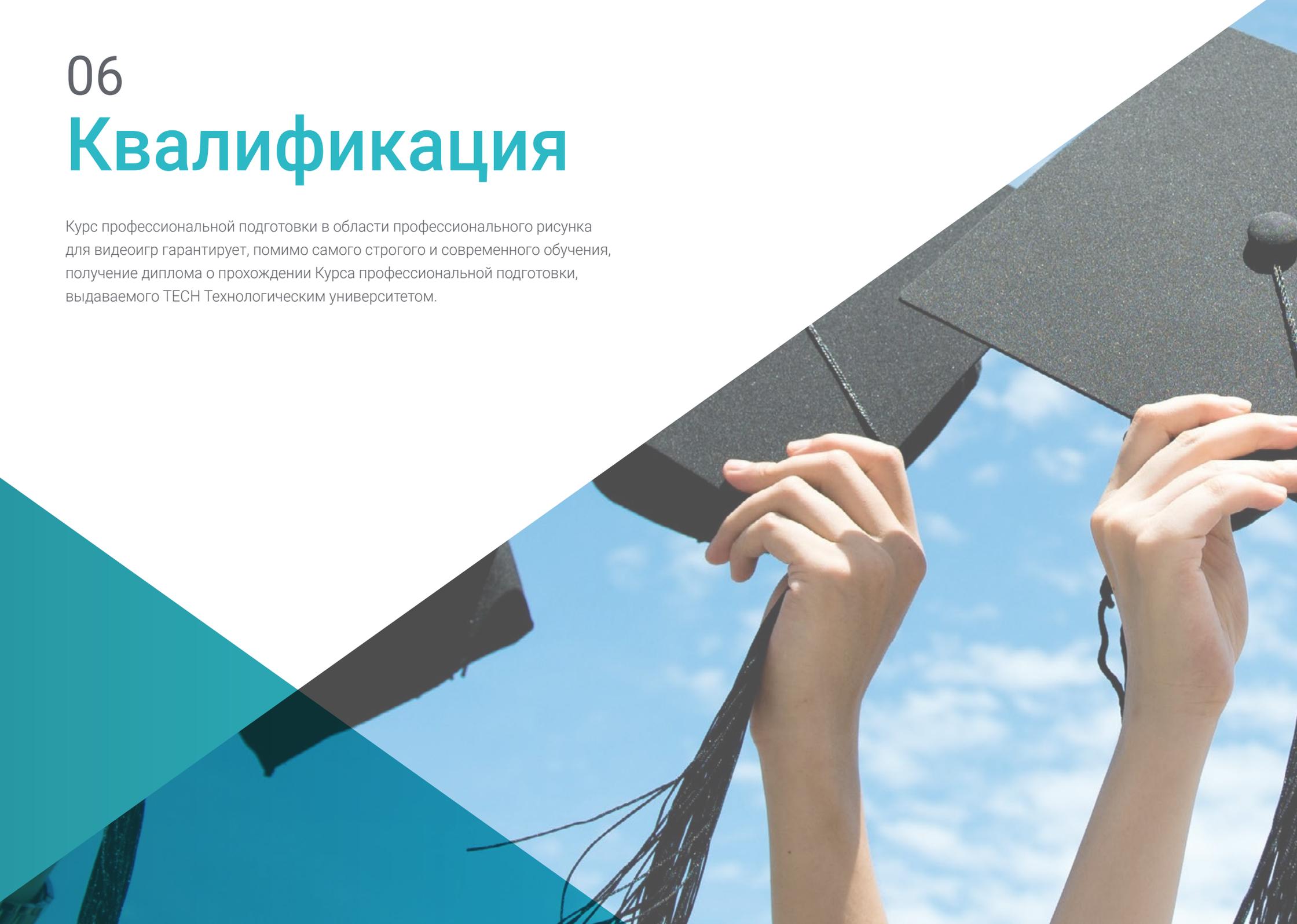
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области профессионального рисунка для видеоигр 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 профессионального рисунка для видеоигр** 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 профессионального рисунка для видеоигр**

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

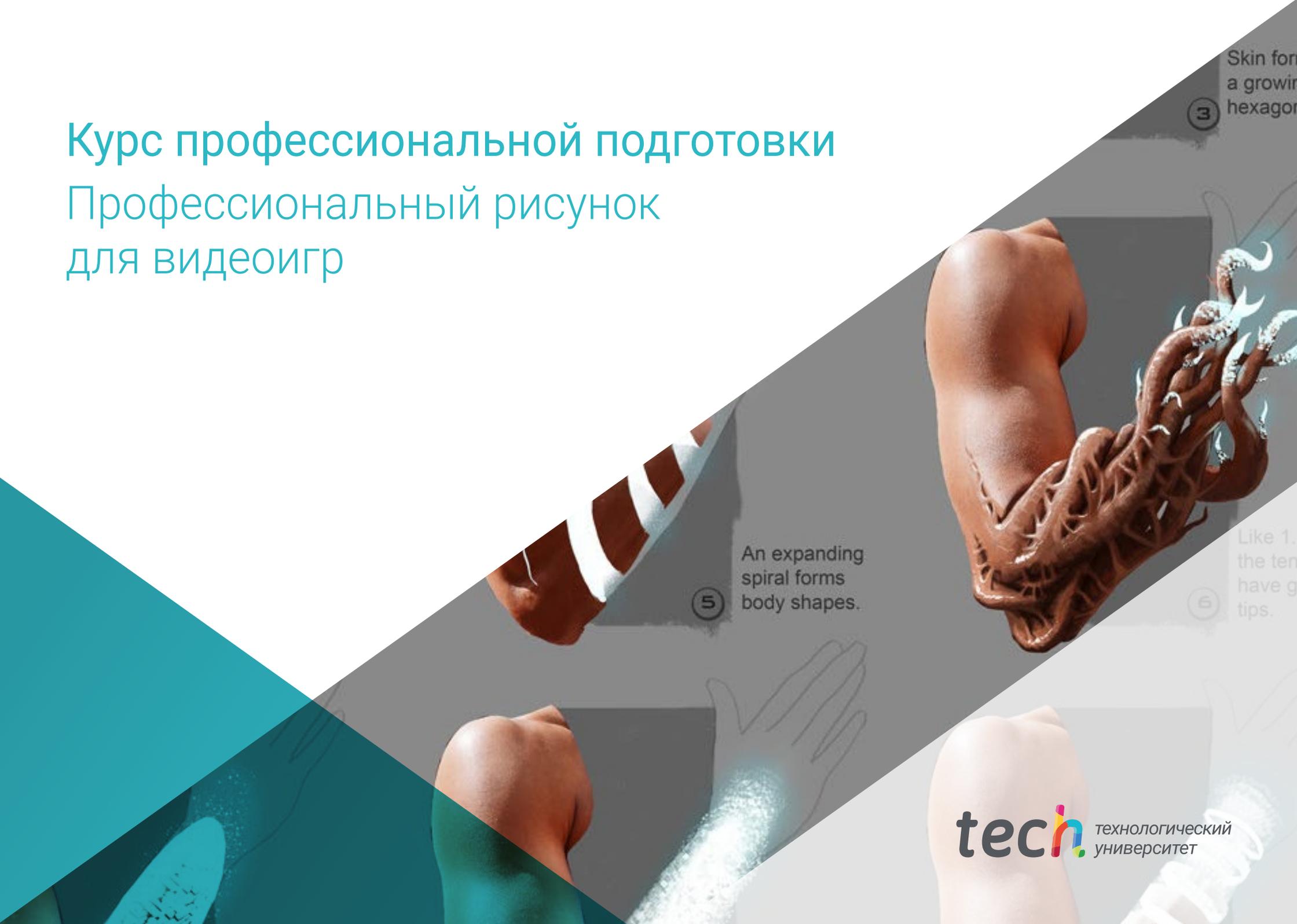
tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Профессиональный рисунок
для видеоигр

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

Курс профессиональной подготовки Профессиональный рисунок для видеоигр



3 Skin for a growing hexagon

5 An expanding spiral forms body shapes.

6 Like 1. the ten have g tips.