

Esperto Universitario

Disegno Professionale per Videogiochi





Esperto Universitario Disegno Professionale per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/videogiochi/specializzazione/specializzazione-disegno-professionale-videogiochi

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 12

04

Struttura e contenuti

pag. 16

05

Metodologia

pag. 20

06

Titolo

pag. 28

01

Presentazione

Dalla *Pixel Art* che ha dominato i videogiochi negli anni '80 alla grafica ultra-realistica consentita da Unreal Engine 5, il disegno professionale è una parte indispensabile di qualsiasi titolo che voglia distinguersi per la sua bellezza artistica. È quindi essenziale che l'artista abbia una certa padronanza del volume delle opere e di come si realizzano i disegni, gli schizzi, le ombreggiature e le prospettive. Questo programma di TECH si concentra su tutti questi aspetti, che sono di vitale importanza perché insieme determinano la qualità finale di qualsiasi progetto artistico per i videogiochi.





“

Imparerai le basi fondamentali di come realizzare un disegno, dalle routine di lavoro più efficaci al feedback e alla possibilità di partecipare a comunità di interesse”

L'artista che padroneggia le diverse forme geometriche, i materiali, la *Lineart*, le ombreggiature e la disciplina di lavoro avrà un importante vantaggio competitivo quando vorrà lavorare a progetti organizzati da studi rinomati.

Questa qualifica di TECH mira a valorizzare tutte queste competenze in modo innovativo, con un programma suddiviso in 3 moduli che riguardano le tecniche di base del disegno professionale, l'approfondimento del volume tridimensionale e lo svolgimento del lavoro quotidiano.

Tutto questo è stato ideato da professionisti di alto livello, selezionati da TECH per la creazione di questo programma. Il personale docente apporta a tutti i contenuti una visione professionale unica, che arricchisce il materiale didattico in modo da adattarlo ai requisiti più esigenti dell'industria dei videogiochi di oggi.

Il formato del programma è inoltre al 100% online, il che consente agli studenti di studiare senza rinunciare ai propri impegni. Possono così migliorare e potenziare le competenze più importanti per lavorare in progetti migliori nell'industria dei videogiochi.

Questo **Esperto Universitario in Disegno Professionale per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti di Arte per Videogiochi
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e lavori di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet

“

Potrai migliorare le tue abilità nell'ombreggiatura, perfezionando le tue competenze nelle ombre in anatomia, nelle ombre narrative, nei Fumetti e nei manga"

“

Sarai in grado di candidarti a posizioni di rilievo nell'industria dei videogiochi presentando un portfolio molto più chiaro e preciso"

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Approfondirai l'importanza della contrapposizione tra bozza Digitale e Tradizionale, così come la semplificazione dei moduli che renderà il tuo lavoro più agile e preciso.

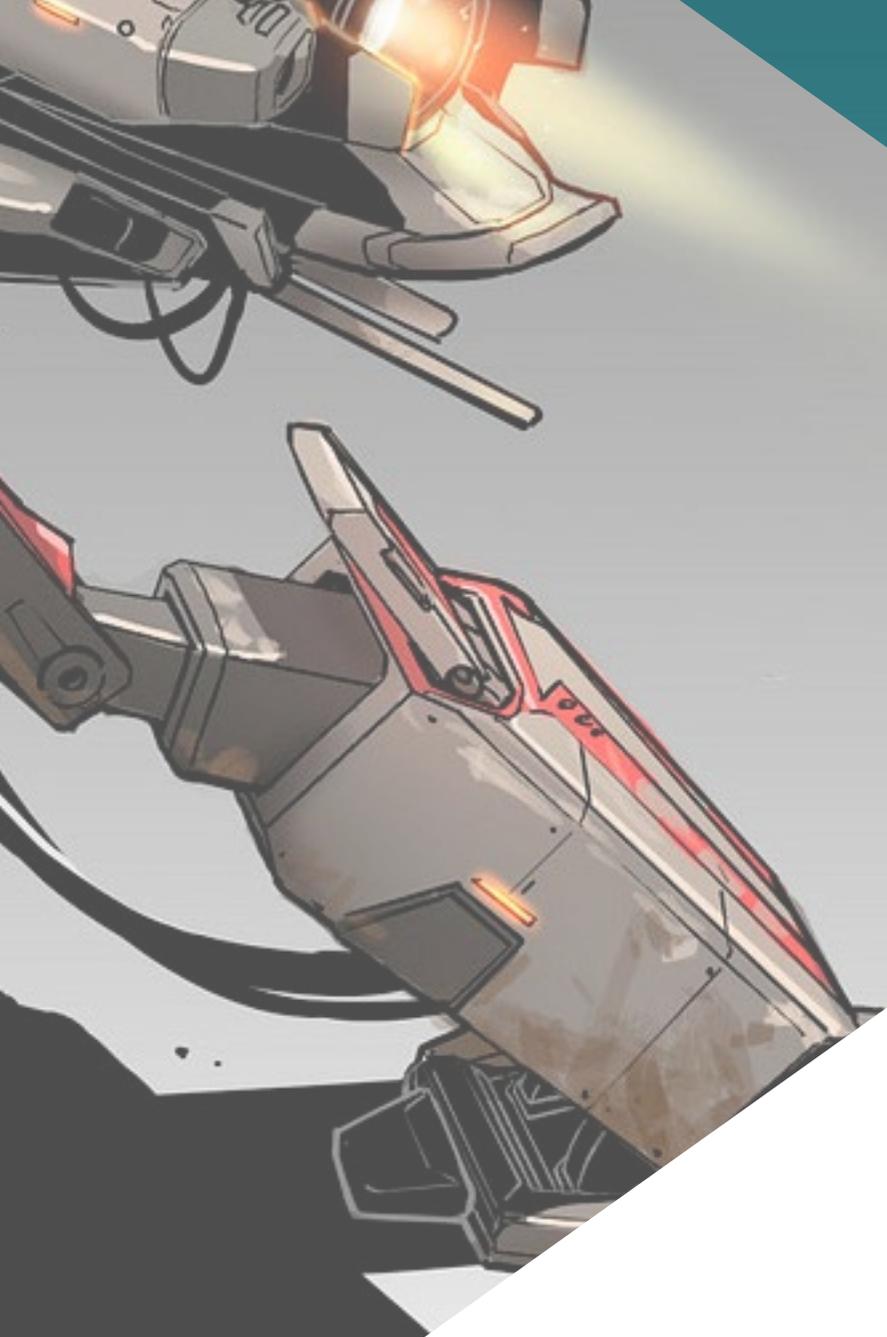
Sarai tu a scegliere quando, dove e come studiare tutti i contenuti del programma, secondo i tuoi ritmi e le tue esigenze.



02 Obiettivi

L'obiettivo di questo Esperto Universitario è quello di fornire agli artisti tutti gli strumenti, le metodologie di lavoro e le tecniche di ombreggiatura più avanzate del settore dei videogiochi. Tutto questo con l'obiettivo di migliorare ulteriormente la qualità dei propri disegni, perfezionando i dettagli del proprio portfolio per renderlo appetibile ai grandi progetti e alle aziende del settore. Grazie alla metodologia didattica di TECH, lo studente raggiungerà tutti gli obiettivi prefissati già prima di aver portato a termine il programma di studi.





“

Migliorerai gradualmente il livello dei tuoi disegni e delle tue proposte artistiche, con un interesse diretto per i titoli videoludici più affascinanti”



Obiettivi generali

- ◆ Creare lavori di qualità professionale
- ◆ Creare un portfolio specializzato per l'industria dei videogiochi
- ◆ Migliorare le proprie abilità nel disegno
- ◆ Capire come funziona l'industria dell'arte nei videogiochi
- ◆ Migliorare le capacità di lavoro di squadra
- ◆ Analizzare le diverse mansioni del settore
- ◆ Ampliare le competenze in materia di progettazione
- ◆ Promuovere la presentazione delle opere in modo professionale
- ◆ Approfondire le conoscenze tecniche in campo artistico
- ◆ Concentrarsi sulla carriera per ottenere il lavoro dei propri sogni

“

Raggiungerai tutti gli obiettivi del programma senza dover investire enormi quantità di tempo o sforzi nell'apprendimento di noiosi programmi di studio"





Obiettivi specifici

Modulo 1. Disegno professionale

- ◆ Conoscere i principali materiali con cui un artista lavora
- ◆ Imparare a realizzare schizzi digitali e tradizionali
- ◆ Studiare la semplificazione di forme geometriche complesse
- ◆ Migliorare il disegno delle linee

Modulo 2. Volume

- ◆ Approfondire le differenze tra 2D e 3D
- ◆ Sviluppare la conoscenza delle ombre nei piani e dell'anatomia
- ◆ Conoscere i diversi tipi di ombreggiatura in base allo stile scelto
- ◆ Saper applicare il volume in base alla prospettiva e al colore

Modulo 3. Creare un disegno

- ◆ Approfondire le tecniche di disegno
- ◆ Creare routine di lavoro professionali ed efficaci
- ◆ Conoscere le tecniche per uscire dalla zona di comfort
- ◆ Conoscere le comunità per parteciparvi attivamente e chiedere un feedback



03

Direzione del corso

Poiché le tecniche di disegno e ombreggiatura sono diverse, TECH ha selezionato un personale docente esperto che possa fornire la migliore preparazione del settore. La metodologia di lavoro fornita nel programma è inoltre indispensabile per ambire a ruoli artistici di rilievo in qualsiasi studio, in quanto fornisce le indicazioni per lo sviluppo di un portfolio e per l'affermazione del proprio stile.





Layered membrane

Segmented tubes

“

Avrai a disposizione i consigli del miglior personale docente che ti aiuterà per fare carriera nell'industria dell'arte videoludica”

Direzione



Dott. Mikel Alaez, Jon

- Conceptual artist per i personaggi di English Coach Podcast
- Conceptual artist in Master D
- Laurea in Arte conseguita presso l'Università di Belle Arti UPV
- Concept Art e Illustrazione Digitale presso Rendr, Scuola di Videogiochi di Master D



04

Struttura e contenuti

Per facilitare al massimo lo studio, i seguenti argomenti sono stati strutturati in modo chiaro e conciso, per facilitarne la comprensione. Utilizzando le tecnologie didattiche più avanzate e la metodologia pedagogica più efficace, TECH agevola il carico didattico dei suoi studenti fornendo materiali di alta qualità, tra cui video esplicativi, guide e letture complementari su tutto ciò che riguarda il disegno professionale per i videogiochi.





“

Le esercitazioni pratiche proposte dal personale docente ti aiuteranno a contestualizzare tutti i contenuti e saranno un pilastro fondamentale del tuo miglioramento professionale"

Modulo 1. Disegno professionale

- 1.1. Materiali
 - 1.1.1. Tradizionale
 - 1.1.2. Digitale
 - 1.1.3. Ambiente
- 1.2. Ergonomia e riscaldamento
 - 1.2.1. Riscaldamento
 - 1.2.2. Riposo
 - 1.2.3. Salute
- 1.3. Forme geometriche
 - 1.3.1. Linea
 - 1.3.2. Ellissi
 - 1.3.3. Forme 3D
- 1.4. Prospettiva
 - 1.4.1. Un punto di fuga
 - 1.4.2. Punti di fuga multipli
 - 1.4.3. Consigli
- 1.5. Schizzo
 - 1.5.1. Forma
 - 1.5.2. Digitale e Tradizionale
 - 1.5.3. Pulire
- 1.6. *Lineart*
 - 1.6.1. Sul bozzetto
 - 1.6.2. Digitale
 - 1.6.3. Consigli
- 1.7. Sfumature nel disegno
 - 1.7.1. Trame
 - 1.7.2. Sfocatura
 - 1.7.3. Riempimento
- 1.8. Semplificare le forme
 - 1.8.1. Forme organiche
 - 1.8.2. Struttura
 - 1.8.3. Fusione di forme semplici

- 1.9. Strumenti di inchiostrazione
 - 1.9.1. Inchiostro
 - 1.9.2. Penna
 - 1.9.3. Digitale
- 1.10. Miglioramento della linea
 - 1.10.1. Esercizio
 - 1.10.2. Ripassare la linea
 - 1.10.3. Fare pratica

Modulo 2. Volume

- 2.1. Forme tridimensionali
 - 2.1.1. 2D a 3D
 - 2.1.2. Mescolare le forme
 - 2.1.3. Studio
- 2.2. Ombre sui piani
 - 2.2.1. Mancanza di luce
 - 2.2.2. Direzione della luce
 - 2.2.3. Ombre su diversi oggetti
- 2.3. *Ambient Occlusion*
 - 2.3.1. Definizione
 - 2.3.2. Difficoltà luce
 - 2.3.3. Contatto
- 2.4. Ombre in anatomia
 - 2.4.1. Volto
 - 2.4.2. Piani del corpo umano
 - 2.4.3. Illuminazione
- 2.5. Ombreggiatura narrativa
 - 2.5.1. Esempio
 - 2.5.2. Quando bisogna farne uso
 - 2.5.3. Esagerazione

- 2.6. Ombreggiatura nei fumetti
 - 2.6.1. Stili
 - 2.6.2. Trame
 - 2.6.3. Autori
- 2.7. Ombreggiatura nei manga
 - 2.7.1. Stili
 - 2.7.2. Autori
 - 2.7.3. Esecuzione
- 2.8. Trame
 - 2.8.1. Tradizionale
 - 2.8.2. Digitale
 - 2.8.3. Trame realizzate
- 2.9. Volume e prospettiva
 - 2.9.1. Nessuna ombreggiatura
 - 2.9.2. Forme
 - 2.9.3. Esecuzione
- 2.10. Volume in base ai colori
 - 2.10.1. Profondità
 - 2.10.2. Forma
 - 2.10.3. Pennellata

Modulo 3. Creare un disegno

- 3.1. Disegnare con l'immaginazione
 - 3.1.1. Iniziare
 - 3.1.2. Pratica
 - 3.1.3. Consigli
- 3.2. Ricerca e sviluppo di riferimenti
 - 3.2.1. Riferimenti diversi
 - 3.2.2. Pinterest
 - 3.2.3. Riferimenti da evitare
- 3.3. Routine
 - 3.3.1. Routine
 - 3.3.2. Divertirsi negli studi
 - 3.3.3. Riposo
- 3.4. Disegno di pose
 - 3.4.1. Pagine
 - 3.4.2. Tempo
 - 3.4.3. Giornaliere
- 3.5. Creare un taccuino
 - 3.5.1. Che taccuino?
 - 3.5.2. Quando?
 - 3.5.3. Contenuti
- 3.6. Uscire dalla zona di comfort
 - 3.6.1. Cambiare
 - 3.6.2. Astrazione
- 3.7. Provare gli stili
 - 3.7.1. Autori
 - 3.7.2. Differenti
 - 3.7.3. Studiarlo
- 3.8. Ricerca di feedback
 - 3.8.1. Amicizie
 - 3.8.2. Social network
 - 3.8.3. Non prenderla sul personale
- 3.9. Partecipare alle comunità
 - 3.9.1. Comunità online
 - 3.9.2. Eventi in città
- 3.10. Migliorare le basi
 - 3.10.1. Pratica
 - 3.10.2. Tornare
 - 3.10.3. Rifare

04

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

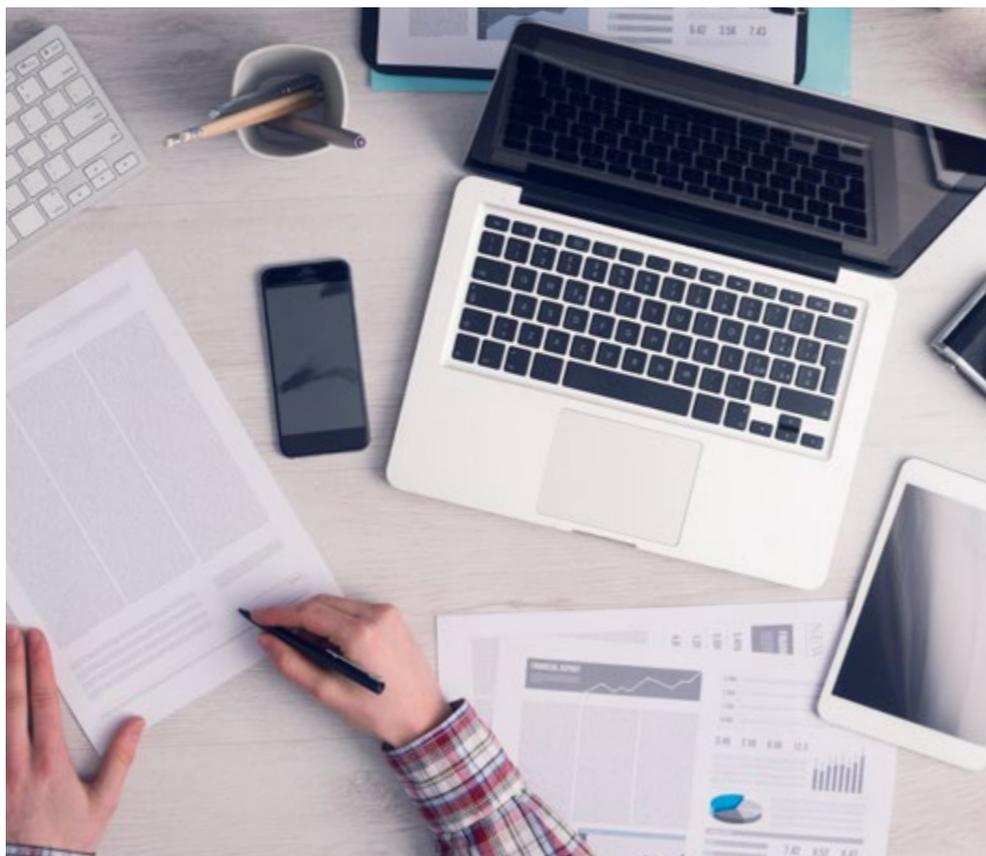
Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali di tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori business school del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, ti confronterai con diversi casi reali. Dovrai integrare tutte le tue conoscenze, fare ricerche, argomentare e difendere le tue idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.





Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.

Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



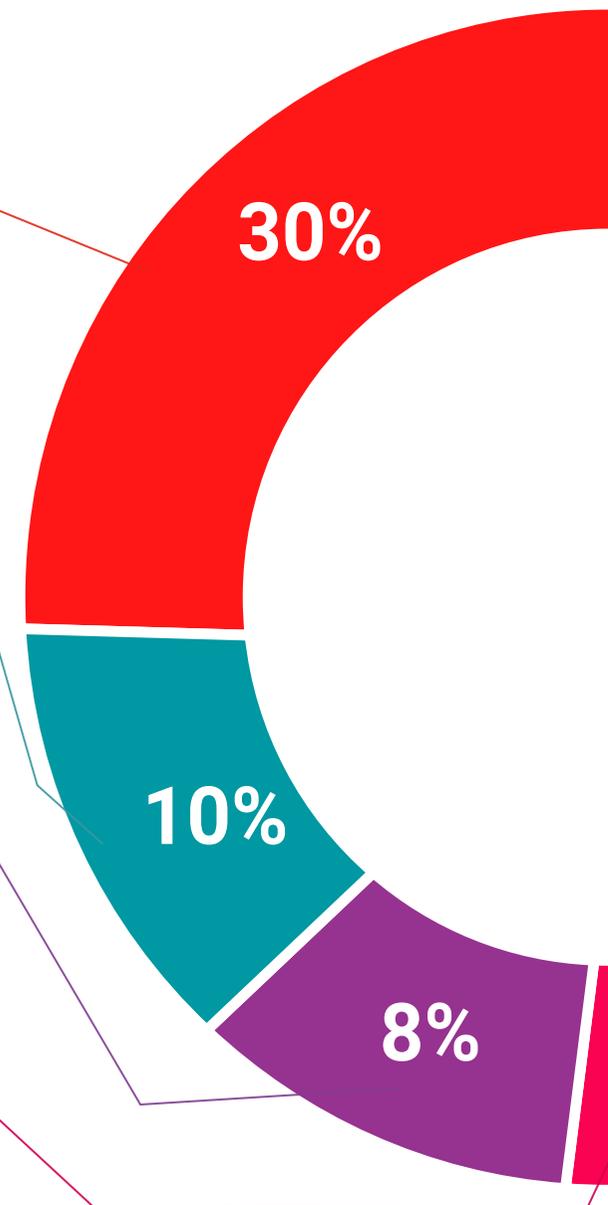
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

Il Esperto Universitario in Disegno Professionale per Videogiochi ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Disegno Professionale per Videogiochi** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Disegno Professionale per Videogiochi**

N. Ore Ufficiali: **450 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata inn
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingu

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Disegno Professionale
per Videogiochi

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Disegno Professionale per Videogiochi



3

Skin for
a growin
hexagor

5

An expanding
spiral forms
body shapes.

6

Like 1.
the ten
have g
tips.