

大学课程

电子游戏艺术





大学课程 电子游戏艺术

- » 模式: 在线
- » 时间: 6周
- » 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.techtute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/art-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

学历

28

01 介绍

视觉效果是电子游戏最突出的方面之一，是玩家的第一感知，因此，它必须是一个壮观和精心制作的元素。这就需要专门的培训，因为电子游戏艺术设计是一门具有特殊技能的学科，因此这个专业为所有希望在电子游戏行业的大公司艺术部门从事专业工作的专业人士提供必要的能力。



“

用你才华横溢的艺术设计为公司和游戏玩家带来惊喜, 专攻这个大学课程, 让梦想成真"

电子游戏业是一个极其复杂的行业, 涉及各种各样的专业人员和艺术家, 制作不同类型的游戏, 面向不同的人群。对于一群人来说, 有许多公司致力于开发各种类型和风格的作品。因此, 制作电子游戏的各个领域都需要专家。

其中一个领域是美术, 它设计电子游戏中所有可见元素的美学方面: 人物、场景、物体.....该部门还负责塑造电子游戏的艺术风格, 因为根据作品类型 (恐怖电子游戏、儿童电子游戏等), 该部门负责规划不同项目的外观, 因此在组织中扮演着重要角色。从这个质上讲, 玩家的感知很大一部分取决于美术专家的工作。

因此, 可以理解的是, 这个部门是最重要的部门之一, 公司需要合格的专业人员, 因为如果没有他们, 设计中可能会出现缺陷, 或传递错误的视觉概念, 最终可能会疏远玩家。

因此, 电子游戏艺术大学课程对于那些希望成为专业人士并在大型公司从事不同类型作品的外观设计工作的专业人士来说, 是决定性的一步。

这个**电子游戏艺术大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 它特别关注就业机会, 使其内容集中在这一领域
- ◆ 教学内容以不同的形式呈现, 以提供电子游戏艺术方面的专业教学, 满足学生的需求
- ◆ 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- ◆ 可以通过任何固定或便携式的互联网连接设备访问这些内容



做出令人难忘的设计, 玩家会记住你的艺术, 公司也会永远信赖你"

“

艺术是电子游戏的基础,你可以成为下一个伟大的设计师"

想一想你最喜欢的电子游戏:这个大学课程将是开展此类项目的第一步。

如果你有很多想法,却不知道如何表达,这本书将帮助你实现这些想法。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,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。

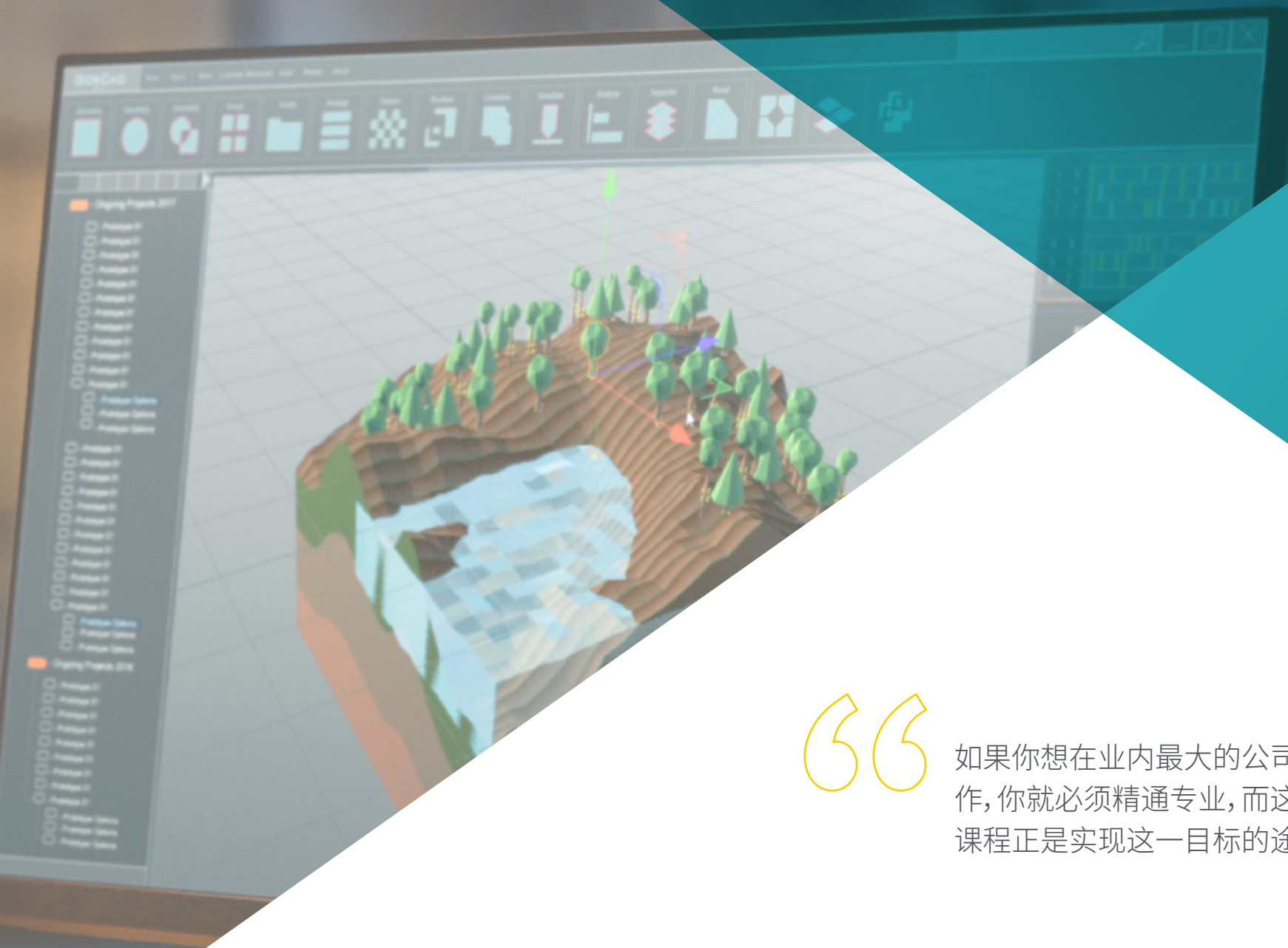
它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

这个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课程中出现的不同专业实践情况。为此,你将获得由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。



02 目标

通过电子游戏艺术大学课程的学习，学生将掌握所有必要的技能，以应对电子游戏中的艺术项目，并了解游戏设计中的所有流程，从而能够更充分地专注于劳动力市场。



“

如果你想在业内最大的公司之一工作, 你就必须精通专业, 而这个大学课程正是实现这一目标的途径"



总体目标

- ◆ 了解不同的视频游戏类型, 游戏性的概念及其特点, 以便将其应用于视频游戏的分析或视频游戏的设计创作中
- ◆ 深入了解视频游戏的制作过程和项目制作的SCRUM方法
- ◆ 学习电子游戏设计的基础知识和电子游戏设计师应这个了解的理论知识
- ◆ 为视频游戏产生想法并创造娱乐性的故事、情节和脚这个
- ◆ 学习视频游戏艺术设计的理论和实践基础
- ◆ 能够创建一个独立的数字娱乐 创业 公司





具体目标

- ◆ 了解艺术理论、色彩理论、人物和环境理论
- ◆ 绘制复杂的草图和概念图
- ◆ 用Photoshop程序进入人物、物体和环境的2D艺术
- ◆ 使用 3D Studio Max 和 Mudbox 创建 3D 物体、角色和环境 和 Mudbox
- ◆ 了解人物和场景的艺术风格, 以及绘画中场景和表现手法的类型

“

你的目标触手可及。报名参加,
开始你的电子游戏行业之路"

03 课程管理

为了提供一流的教学,我们聘请了最优秀的教师,以提供电子游戏行业和电子游戏艺术家职业的第一手经验。这样,学生就能在自己的职业生涯中利用这些经验,从而实现直接和即时的知识转移。



“

最好的老师会引导你实现自己的目标”

管理人员



Blasco Vilches, Luis Felipe先生

- 西班牙 Saona 工作室叙事设计师
- Stage Clear 工作室的叙事设计师, 负责开发一款保密产品
- 和友游戏 "Youturbo "项目的叙事设计师
- 为西班牙电信学习服务部、TAK和Bizpills的电子学习产品和严肃游戏的设计师和编剧
- Indigo 公司 "肉丸马拉松 "项目的关卡设计师
- 马拉加大学视频游戏创作硕士课程的剧这个教师
- 马德里 TAI 电影系电子游戏叙事设计与制作专业讲师
- 在格拉纳达的ESCAV, 担任叙事设计和剧这个研讨会的讲师, 以及电子游戏设计学位的讲师
- 格拉纳达大学西班牙语语言学学位
- 马德里胡安-卡洛斯国王大学创意和电视编剧硕士

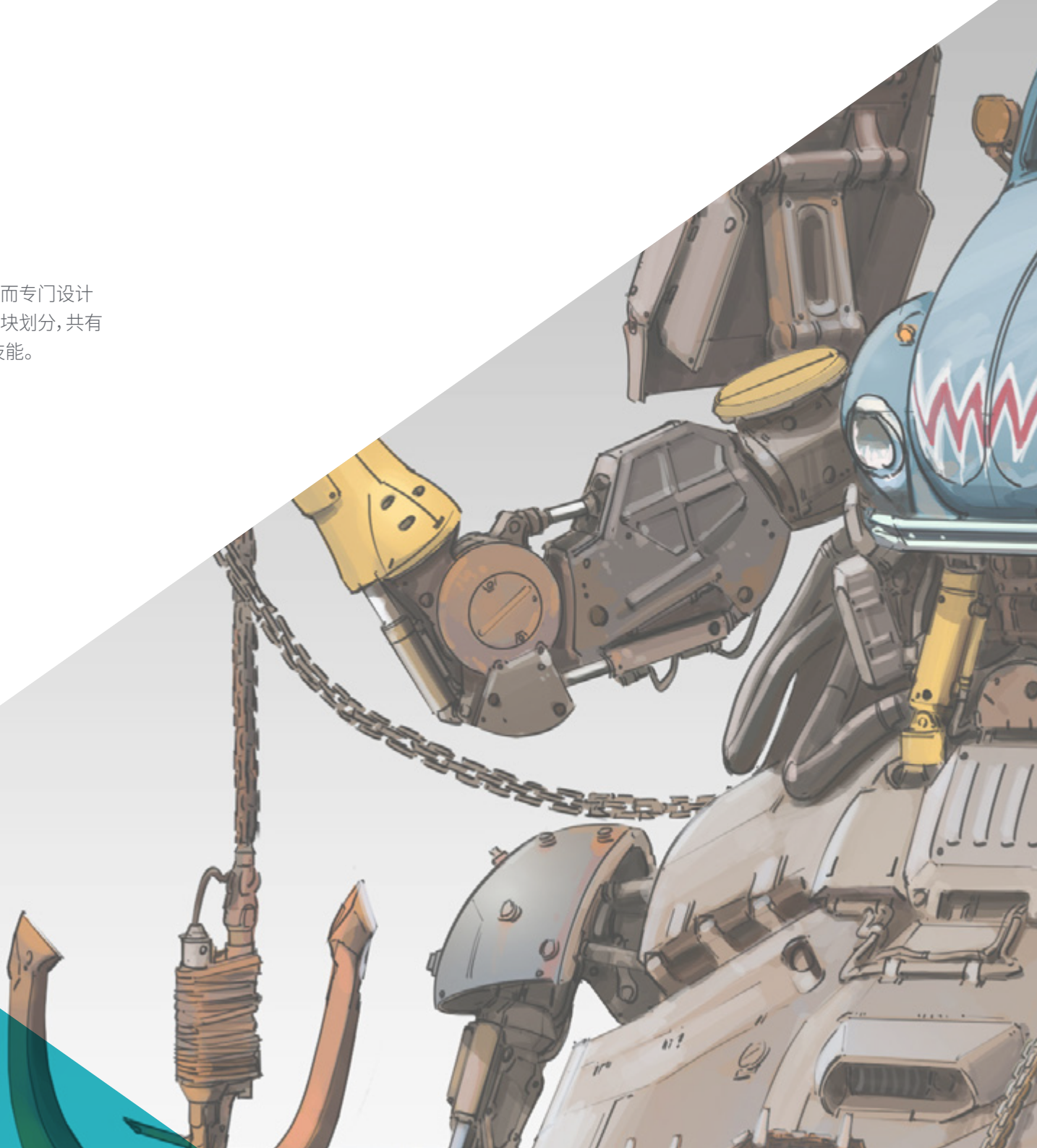


“

为希望提升职业生涯的专业人士提供了一支优秀的教师队伍”

04 结构和内容

电子游戏艺术大学课程的内容是根据电子游戏行业的最新发展而专门设计的，旨在帮助学生为进入专业领域做好准备。该课程的内容按模块划分，共有10个主题，涵盖了广泛的知识，因此毕业生将获得不同的工作技能。





“旨在帮助您提高专业水平的内容”

模块1. 电子游戏中的艺术

- 1.1. 艺术
 - 1.1.1. 艺术基础
 - 1.1.2. 色彩理论
 - 1.1.3. 软件
- 1.2. 概念艺术
 - 1.2.1. 草图
 - 1.2.2. 概念艺术
 - 1.2.3. 详细内容
- 1.3. 电子游戏场景
 - 1.3.1. 非模块化场景
 - 1.3.2. 模块化场景
 - 1.3.3. 道具和环境物体
- 1.4. 设置
 - 1.4.1. 幻想
 - 1.4.2. 现实
 - 1.4.3. 科幻小说
- 1.5. 道具和物品
 - 1.5.1. 有机物
 - 1.5.2. 无机物
 - 1.5.3. 详细内容
- 1.6. 电子游戏角色和元素
 - 1.6.1. 人物创作
 - 1.6.2. 创建视频游戏环境
 - 1.6.3. 创建对象和道具





- 1.7. 卡通风格
 - 1.7.1. 卡通
 - 1.7.2. 套筒
 - 1.7.3. 超现实主义
- 1.8. 漫画风格
 - 1.8.1. 漫画人物绘制
 - 1.8.2. 漫画绘画环境
 - 1.8.3. 绘制漫画对象
- 1.9. 现实主义风格
 - 1.9.1. 逼真的人物绘制
 - 1.9.2. 逼真的环境
 - 1.9.3. 逼真的物体
- 1.10. 最后的细节
 - 1.10.1. 最后的润色
 - 1.10.2. 演变与风格
 - 1.10.3. 细节和改进

“

游戏开发公司在找你, 别让他们等, 去拿个学位吧"

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。



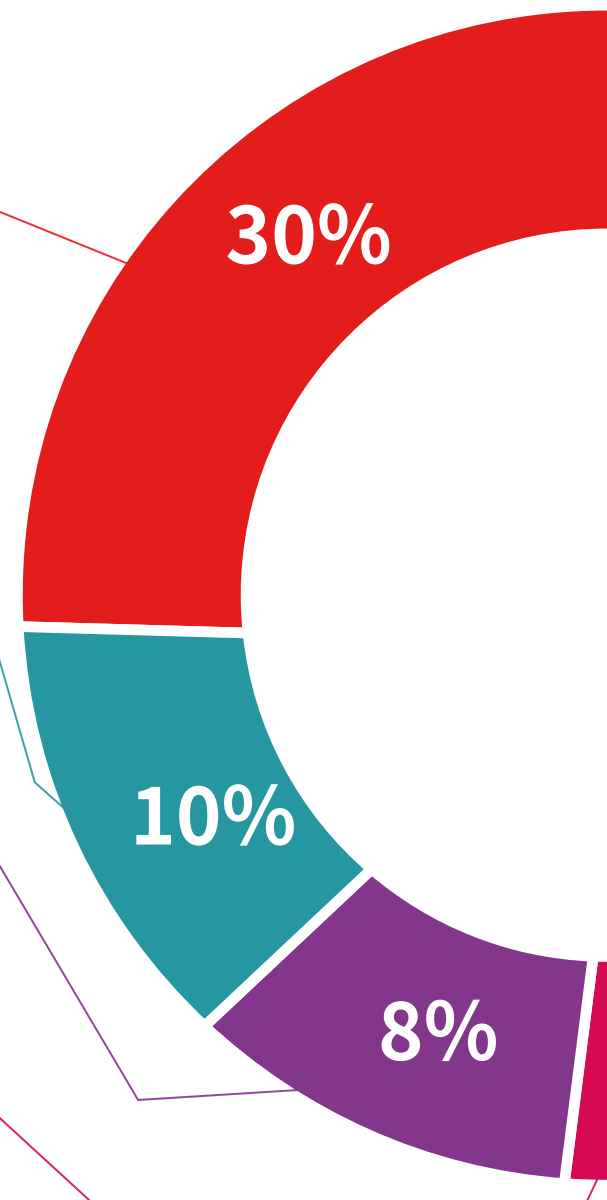
技能和能力的实践

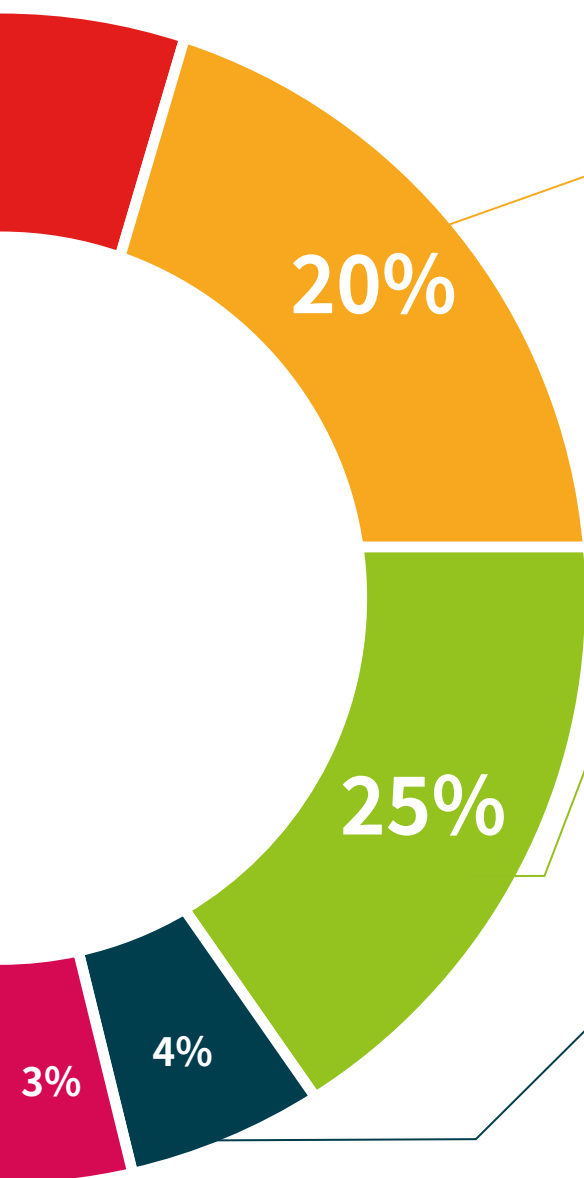
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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 学历

电子游戏艺术大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

顺利完成这个课程并获得大学学位，
无需旅行或通过繁琐的程序”

这个**电子游戏艺术大学课程**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**大学课程**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 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:**电子游戏艺术大学课程**

官方学时:**150小时**



tech 科学技术大学

大学课程
电子游戏艺术

- » 模式:在线
- » 时间: 6周
- » 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

大学课程

电子游戏艺术