

大学课程

3D 视频游戏的音频创作



tech 科学技术大学

大学课程

3D 视频游戏的音频创作

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/audio-creation-3d-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

视听行业每天都在飞速发展，对具备创作、制作和剪辑知识的专业人员的需求也与日俱增。音频创作正是电子游戏开发过程中的一个重要环节，这也是该行业各公司的高要求。对越来越专业的设计师的这种需求促使TECH开发了这一项目，以深入研究声音产品在与3D和VR有关的一切方面的重要性。通过高质量的多媒体内容，学生将了解到电子游戏的配乐、音效和声音特征，以及其他许多令人感兴趣的方面。100%在线课程，提供理论和实践内容，确保提高学生的专业技能。





“

获取新知识, 创造声音产品
并将其应用于音像产业”

音频即使不是最重要的,也是视听产品中最关键的部分之一。因此,全球多个项目都取得了听觉上的成功,以其极致的音质吸引了公众的目光。因此,设计专业人员必须详细了解其制作、编辑和在行业内被接受的特殊性,以及必要的工具和软件。

在3D视频游戏的设计中,音频的创造有助于增强视听产品的体验,丰富声音,并在公众的脑海中留下想象中的难忘时刻,如场景、静止图像,甚至片头字幕本身。该课程的特点是,除了音频创作外,还将深入学习将音频融入3D产品和视频游戏的必要应用。这是一种100%在线的学术体验,让学生能够完善自己的制作技术,并创作出适合每部作品的音效。

从大学课程开始,该大学课程的内容就可以在虚拟平台上获得,并可以下载查阅,还可以在任何设备上学习,甚至离线学习。因此,这是一个独特的机会通过一个多学科、充满活力、易懂的学位,加深对音频创作的了解,使学生的个人形象更加专业化。因此,这是一个加深音频创作知识的难得机会,通过一个多学科、动态、无障碍的学位,将学生的才能提升到视频游戏行业的顶端,从而实现专业化。

这个**3D 视频游戏的音频创作大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 视频游戏和技术方面的专家提出的案例研究的发展
- ◆ 这个书的内容图文并茂,具有明显的实用性,为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- ◆ 你可以进行自我评价过程的实际练习,以改善你的学习
- ◆ 特别关注的是虚拟环境中的三维建模和动画
- ◆ 理论讲座、向专家提问、关于有争议问题的讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 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

“

这是一项100%在线的计划,可让你识别最有用的虚拟工具,并将其应用到音频创作过程中”

“

你将学习如何使用最好的软件来创建、编辑和调整声音产品与视觉产品,这将使你在未来的工作领域中占据有利地位”

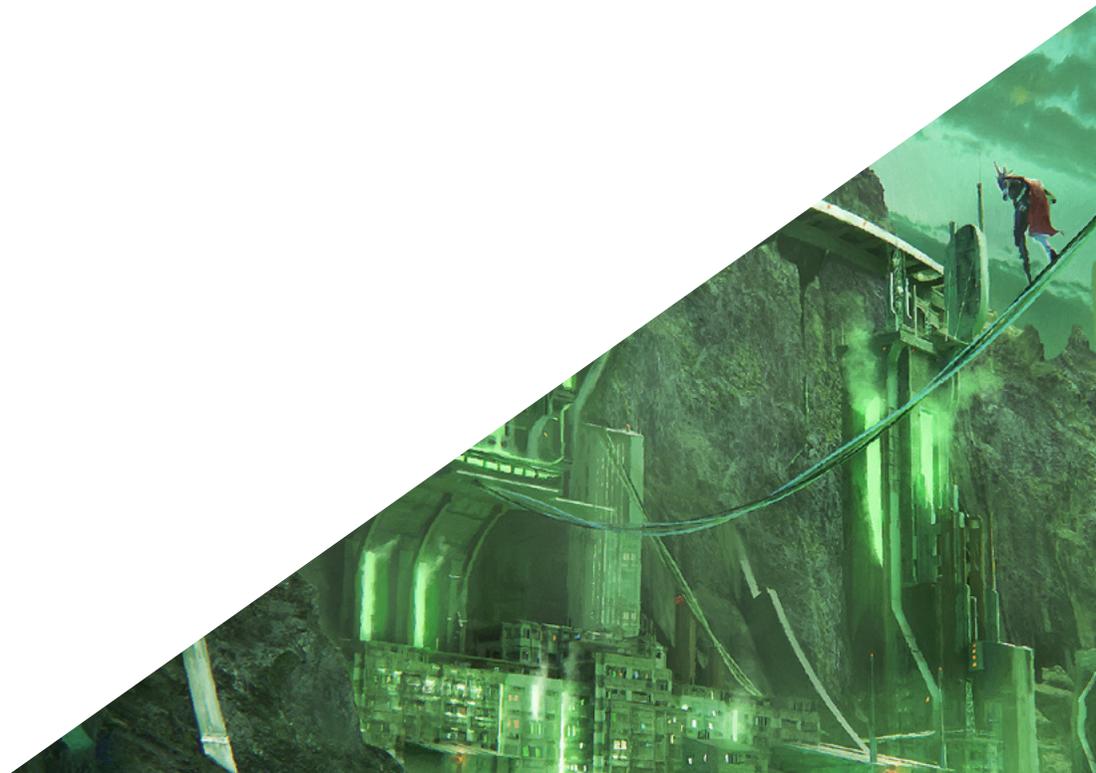
这个课程的教学人员包括,来自这个部门的专业人员,他们将自己的工作经验带到了这一培训中。他们的工作经验被纳入这一培训,还有来自主要协会和著名大学的公认专家。

其多媒体内容采用最新教育科技开发,将使专业人员在情景式学习环境中学习,即模拟环境,提供身临其境的培训程序,在真实情况下进行培训。

这个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。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。

你可以随时访问虚拟教室,没有时间限制,可以通过任何联网设备访问。

通过学习本大学课程所掌握的技术和工作方法,设计出令人难忘的产品,为未来几年的视听里程碑奠定基础。



02 目标

该课程的主要目的是向专业设计人员传授必要的知识和工具,使他们能够创作出与视频游戏完美搭配的音频作品。这样做的目的是让学生在最新理论和实践知识的基础上,掌握实现项目的新技能。因此,TECH希望通过这项计划来满足现代设计师的所有最苛刻的目标。



“

创造出能够回荡多年并成为流行文化一部分的音频产品, 这是音像和视频游戏产业成功的标志”



总体目标

- ◆ 阐述一个3D视频游戏项目的声音特征
- ◆ 为项目设计适当的音频类型, 如语音、配乐或特殊的声效果
- ◆ 估计音频创作的工作量, 以便在适当的生产计划和时间内工作

“

磨练音频创作技能, 为未来的
视频游戏行业增加就业机会”





具体目标

- ◆ 分析不同类型的视频游戏音频风格和行业趋势
- ◆ 考察研究项目文件的方法, 以建立音频
- ◆ 研究主要参考文献, 提取声音特征的关键点
- ◆ 设计完整的3D视频游戏声音识别
- ◆ 确定为项目创作视频游戏配乐和声音效果的关键环节
- ◆ 开发与配音演员合作的关键环节, 并录制游戏的声音
- ◆ 利用目前的技术汇编视频游戏中音频输出的方法和格式
- ◆ 生成完整的声音库, 作为开发工作室的专业资产包进行销售

03 课程管理

该大学课程由一支高素质的师资队伍组成,他们在三维视频游戏音频制作领域拥有丰富的知识,能为学生提供必要的支持。他们在教学方面的专业经验,使他们在广泛的主题领域(如定制音频库的准备或语音创作)中指导和分享自己的知识时,具有参考价值。





“

音乐和声音制作专家团队将为你提供最好的理论、实践和补充材料,使你能够详细了解视听行业的音频制作过程”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo 先生

- Intervenía Group 游戏化工程和设计总监
- ESNE 电子游戏设计、关卡设计、电子游戏制作、中间件、创意媒体产业等专业讲师
- Avatar Games 或 Interactive Selection 等公司的创立顾问
- 《视频游戏设计》一书的作者
- Nima World 的顾问委员会成员



教师

Núñez Martín, Daniel 先生

- ◆ Cateffects S.L 生产商
- ◆ 音乐制作人, 专门从事视听媒体和视频游戏的原创音乐的创作和设计
- ◆ Risin' Goat 音频设计师兼音乐作曲家
- ◆ SOUNDUB S.A. 音像配音员
- ◆ Talentum 电子游戏创作硕士学位的内容创作者在 Telefónica Educación Digital 工作
- ◆ Francisco de Vitoria 大学专业音响培训高级技师
- ◆ Conservatorio Manuel de Falla 的官方音乐教育中级水平, 专攻钢琴和萨克斯

04 结构和内容

本大学课程旨在为学生提供广泛的主题,使他们能够逐一深入学习制作音频所需的
概念。教学人员设计的理论和实践内容,其要求和质量准则将超出学生的预期,为他们的
职业生涯加分。大量的视听材料将对所提供的所有内容起到很好的补充作用。





“

完成本大学课程后,你将掌握必要的知识,能够制作出适用于行业内不同类型视听项目的功能性音效”

模块 1. VR中3D视频游戏的专业音频

- 1.1. 专业3D视频游戏中的音频
 - 1.1.1. 电子游戏中的音频
 - 1.1.2. 当前视频游戏中的音频风格类型
 - 1.1.3. 空间音频模型
- 1.2. 研究以前的材料
 - 1.2.1. 游戏设计文档研究
 - 1.2.2. 关卡设计文档研究
 - 1.2.3. 评估创建音频的项目的复杂性和类型
- 1.3. 声音参考工作室
 - 1.3.1. 与项目相似的主要参考文献列表
 - 1.3.2. 来自其他媒体的听觉参考以赋予视频游戏身份
 - 1.3.3. 研究参考文献并得出结论
- 1.4. 电子游戏的声音标识设计
 - 1.4.1. 影响项目的主要因素
 - 1.4.2. 音频组成的相关方面:乐器、节奏、其他
 - 1.4.3. 声音的定义
- 1.5. 配乐创作
 - 1.5.1. 环境和音频列表
 - 1.5.2. 动机、主题和乐器的定义
 - 1.5.3. 功能原型中的作曲和音频测试
- 1.6. 创建音效 (FX)
 - 1.6.1. 声音效果:根据项目需要的 FX 类型和完整列表
 - 1.6.2. 母题、主题和创作的定义
 - 1.6.3. 音效评估和功能原型测试





- 1.7. 声音创作
 - 1.7.1. 语音类型和短语列表
 - 1.7.2. 配音演员搜寻与评价
 - 1.7.3. 功能原型中语音录音和测试的评估
- 1.8. 音频质量评估
 - 1.8.1. 与开发团队一起准备听力会议
 - 1.8.2. 将所有音频集成到功能原型中
 - 1.8.3. 所得结果的测试和评估
- 1.9. 在项目中导出、格式化和导入音频
 - 1.9.1. 视频游戏中的音频格式和压缩
 - 1.9.2. 音频输出
 - 1.9.3. 将音频导入项目
- 1.10. 为商业化准备音频库
 - 1.10.1. 为游戏专业人士设计的多功能声音库
 - 1.10.2. 按类型选择音频: 音轨、FX 和语音
 - 1.10.3. 音频资产库的营销



完成本大学课程后, 你将掌握必要的知识, 能够制作出适用于行业内不同类型视听项目的功能性音效"

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：**Re-learning**。

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 Re-learning, 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”

案例法一直是世界上最好的院系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临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

Re-learning 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: Re-learning。

在2019年，我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

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 Re-learning。

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。

Re-learning 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。



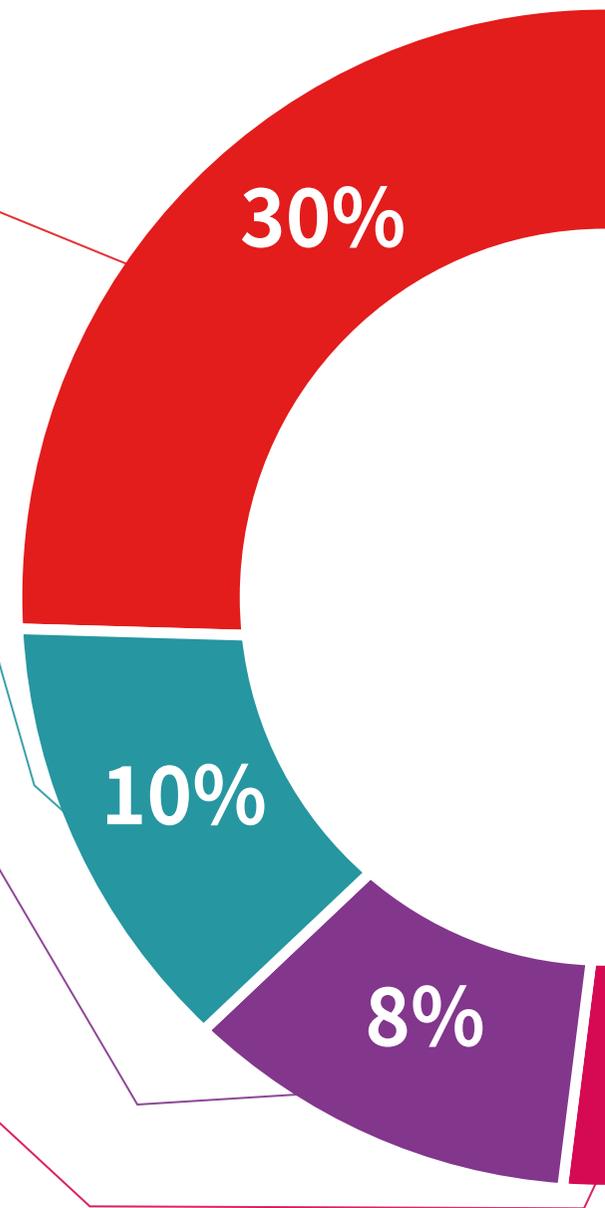
技能和能力的实践

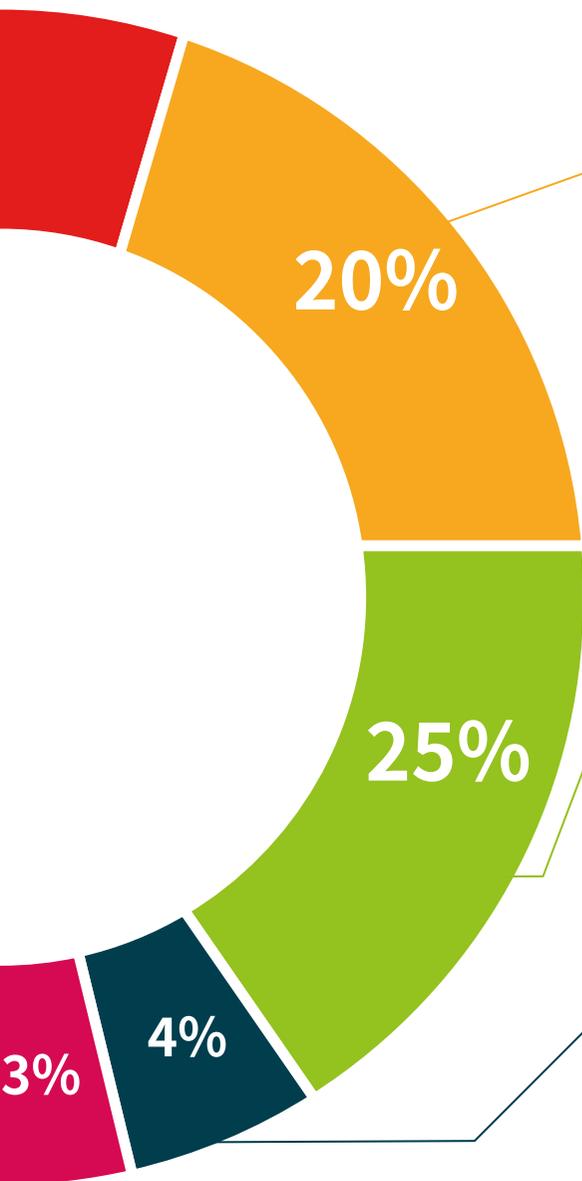
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

3D 视频游戏的音频创作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。



“

成功完成该课程, 即可获得大学学位, 无需舟车劳顿或办理手续”

这个3D 视频游戏的音频创作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: 3D 视频游戏的音频创作大学课程

模式: 在线

时长: 6周



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

大学课程
3D 视频游戏的音频创作

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

3D视频游戏的音频创作

