

大学课程

3D动画应用于游戏引擎



tech 科学技术大学

大学课程 3D动画应用于游戏引擎

- » 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/applied-3d-animation-video-game-engines

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

3D动画的兴起是一个日益增长的现实。因此,设计专业人员有必要将行业所需的新数字工具应用到自己的技能和知识中。然而,要找到一种能够动态、深入地涵盖这个问题的资格证书是一项复杂的任务,至少在 TECH 及其专家团队决定开发这一综合课程之前是如此。这个大学课程通过 150 个学时的最佳理论、实践和补充材料,学习在视听项目中制作三维作品所需的主要软件 and 应用程序。在这种培训中,创意人员可以通过 100% 的在线学术体验,完善自己的设计技能,并将创意具体化。





“

掌握了主要的3D动画软件, 将为今后的职业生涯打开一扇大门, 在游戏行业中获得更多的机会”

3D建模和人工智能的设计具有共同的特点和目标,因为这两个部分都旨在使人物、结构、地图以及任何三维物体独立存在。这样就可以提供身临其境的体验,在无数场合模拟现实的方方面面。因此,3D动画已成为游戏特许经营成功的主要假象,因为观众对专业创作的认可超过了对故事情节或故事发展的认可。

设计的特点是不断更新,行业的要求和需求也越来越多,以满足客户的期望。因此,参加一个能提供掌握这一领域所需信息的课程,就成了许多创作者在获得成功之前最终会选择的一个备选方案。在这方面,你可以信赖这个非常完整的大学课程,它将为你提供处理最复杂的3D动画设计程序的最佳知识,使你能够为视频游戏生成引擎并参与视听行业的其他项目。

为了制定这个课程,学生将接受一段时间严格、密集和详尽的在线培训。这是一个100%的在线课程,没有固定的时间表,你可以随时自由地学习,没有任何限制。此外,在理论-实践材料中,专家还可以找到:详细的视频、研究文章和补充读物,从而能够更深入地了解课程的不同部分。所有这些内容将在学术活动开始时提供,并可在任何有互联网连接的设备上下载。TECH保证让你在短短6周内实现最远大的目标。

这个**3D动画应用于游戏引擎大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 电子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
- ◆ 可从任何联网的固定或便携设备上获取内容

“

这是一个多学科的大学课程,
将帮助学生深入研究3D动画
这一未来充满希望的行业”

“

通过这个课程,你将学习到动画的一般知识,特别是 3D 知识。这样,你的知识面就不会受到限制,而是有保障地得到扩展”

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。

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。

通过这个大学课程的学习,你将成为视听行业的一员,并将所学知识应用于电影、电视和视频游戏等其他领域。

随时访问虚拟校园,复习学习材料,完善设计程序的使用。这将扩大你未来的行动半径。



02 目标

学生必须渴望成为顶尖专业人士中的一员,设计出影响世界的下一代3D动画产品。TECH 对学生的承诺是,提供这个课程的主要目的是让毕业生学习新的设计技术,并以更高的专业水平处理最需要的程序和软件,以实现国际作品和产品。





“

如果你的目标是掌握 Blender, 这是最好的方法。报读这个大学课程, 成为视听行业的一员”



总体目标

- ◆ 为两足和四足的3D角色制作动画
- ◆ 了解 3D 装配
- ◆ 分析动画师身体运动的重要性, 以便在动画中有所参考

“

一个充满知识的课程任你使用。名额有限, 欲报从速”





具体目标

- ◆ 发展使用三维动画软件的专业知识
- ◆ 确定两足动物和四足动物之间的异同点
- ◆ 开发各种动画周期
- ◆ 内化唇语、面部装备
- ◆ 分析电影动画和电子游戏动画的区别
- ◆ 开发一个自定义的骨架
- ◆ 掌握摄像机和镜头的构成

03 课程管理

TECH 为这个大学课程挑选了一支重要的教学团队，他们在职业生涯中曾隶属于并仍隶属于该行业的不同公司。负责教学的教师以其创造力、知识和对最复杂数字工具的驾驭能力而脱颖而出，并因此跻身行业前列。所有这些背景和经验都将丰富课程的发展，使学生能够提高技能，成为下一个成功的特许经营创造者。





“

向最优秀的人学习,成为塑造未来娱乐产业的一员,为世界带来电影、电视、数字平台和视频游戏产品”

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
- ◆ 视频游戏设计书的作者
- ◆ Nima World顾问委员会成员

教师

Pradana Sánchez, Noel 先生

- ◆ 电子游戏的装配和三维动画专家
- ◆ 在Dog Lab工作室担任3D图形艺术家
- ◆ 在Imagine Games担任制片人, 领导电子游戏开发团队
- ◆ 在Wildbit工作室从事2D和3D作品的图形艺术家
- ◆ ESNE 和 CFGS 的 3D 动画教学经验: 游戏和教育环境
- ◆ 在ESNE大学获得电子游戏设计和开发学位
- ◆ 城市青年中心教师培训硕士学位
- ◆ Voxel学校的装配和三维动画专家



04 结构和内容

这个课程的教学大纲是由了解电子游戏行业当前需求的专家团队设计的。这使得我们有可能创建一个具有准确信息的非捆绑式课程，帮助学生实现他们的职业目标。这是一个充满信息、教学和多学科内容的大学课程。此外，这个课程还将为毕业生提供必要的工具，以充分发挥他们在3D动画设计方面的创造能力。





“

你将学会使用视听行业高度认可的软件进行设计，你的 3D 设计将脱颖而出”

模块 1. 3D动画

- 1.1. 软件管理
 - 1.1.1. 信息管理和工作方法
 - 1.1.2. 动画
 - 1.1.3. 时间和重量
 - 1.1.4. 带有基这个对象的动画
 - 1.1.5. 直接运动学和反运动学
 - 1.1.6. 逆运动学
 - 1.1.7. 动力总成
- 1.2. 解剖学: 两足动物 vs. 四足动物
 - 1.2.1. 两足动物
 - 1.2.2. 四足动物
 - 1.2.3. 步行周期
 - 1.2.4. 跑步周期
- 1.3. 面部绑定和变形
 - 1.3.1. 面部语言: 口型同步、眼睛、关注点
 - 1.3.2. 序列编辑
 - 1.3.3. 语音学重要性
- 1.4. 应用动画
 - 1.4.1. 电影和电视的三维动画
 - 1.4.2. 电玩动画
 - 1.4.3. 其他应用程序的动画
- 1.5. 使用 Kinect 进行动作捕捉
 - 1.5.1. 动画的动作捕捉
 - 1.5.2. 动作顺序
 - 1.5.3. Blender 中的集成
- 1.6. 骨骼、蒙皮和设置
 - 1.6.1. 骨架和几何体之间的相互作用
 - 1.6.2. 网格插值
 - 1.6.3. 动画权重





- 1.7. 表演
 - 1.7.1. 肢体语言
 - 1.7.2. 姿势
 - 1.7.3. 序列编辑
- 1.8. 摄像机和计划
 - 1.8.1. 相机和环境
 - 1.8.2. 平面和人物的构成
 - 1.8.3. 饰面
- 1.9. 特殊视觉效果
 - 1.9.1. 视觉效果和动画
 - 1.9.2. 光学效果的类型
 - 1.9.3. 3D VFX L
- 1.10. 作为演员的动画师
 - 1.10.1. 表达方式
 - 1.10.2. 演员的引用
 - 1.10.3. 从镜头到节目

“

不要再考虑了, 报名参加一个能让你在不到6周的时间里在3D 电子游戏领域出人头地的课程”

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。



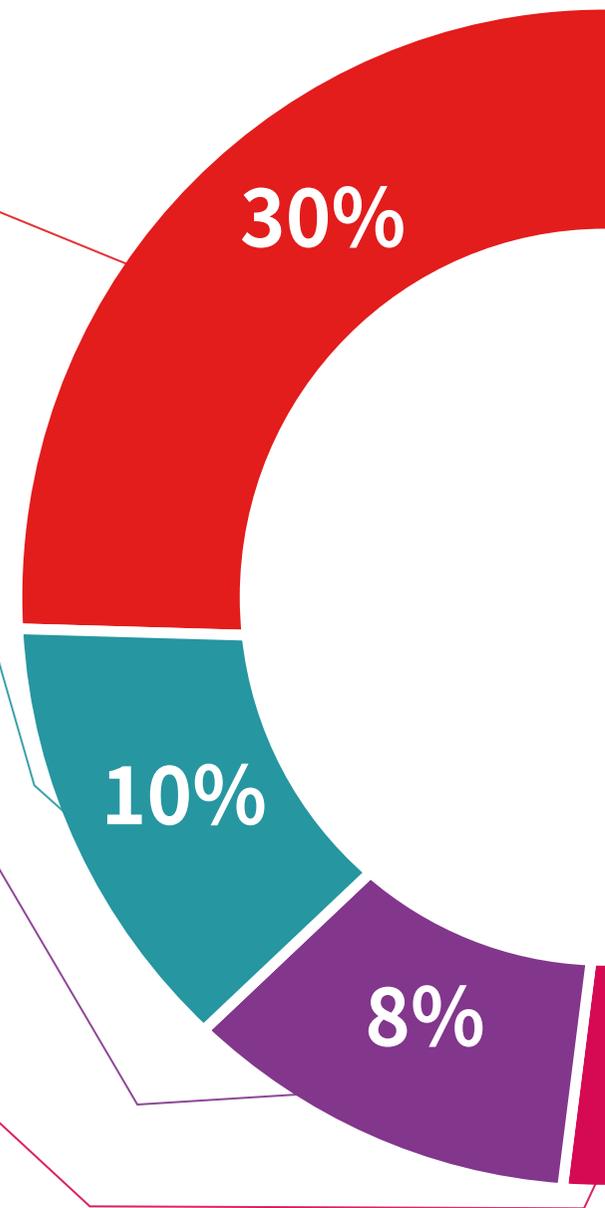
技能和能力的实践

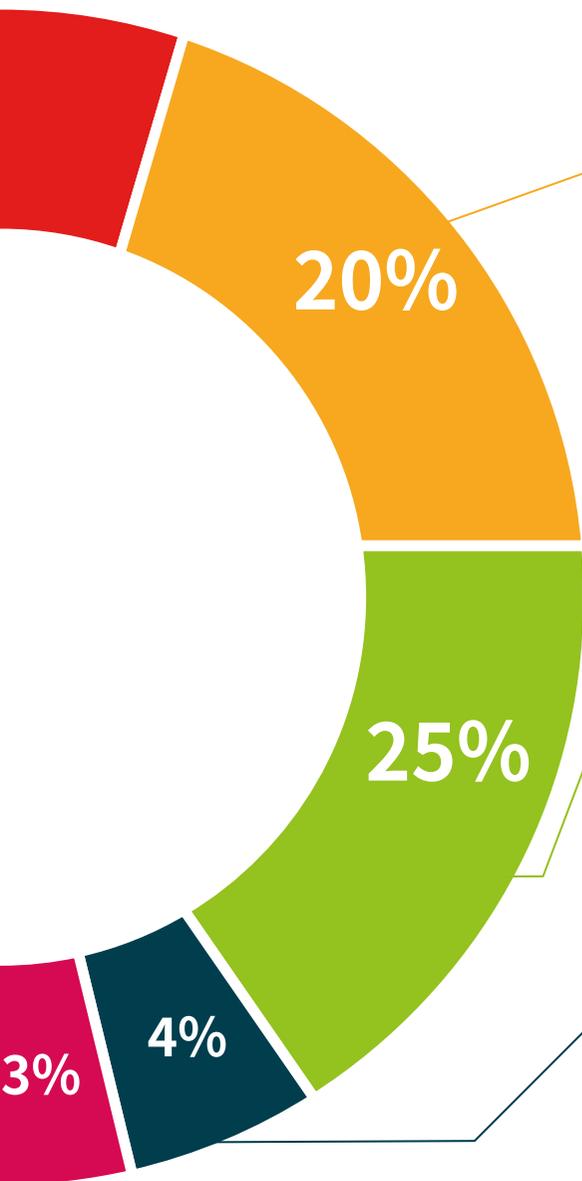
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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动画应用于游戏引擎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。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**3D动画应用于游戏引擎大学课程**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动画应用于游戏引擎大学课程**

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动画应用于游戏引擎

- » 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动画应用于游戏引擎