

大学课程

视频游戏的3D艺术



大学课程 视频游戏的3D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.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/3d-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

学位

.28

01 介绍

电子游戏是当今最重要的娱乐元素之一。来自不同国家和年龄段的人都在玩电子游戏，因此世界上有数以百万计的游戏者，每个人都有自己的特殊口味。出于这个原因，视频游戏行业需要有技能的人，能够开发不同类型的体验，有不同的叙述和设计。3D艺术是这个过程中的一个基本方面，该行业的公司需要专门的专业人员，这就是为什么这个学位为学生提供最好的工具，使他们成为该行业所需要的专家。





“

3D艺术是电子游戏设计的一个基本要素：公司需要专门的工作人员”

视频游戏产业是世界上最重要的经济和文化部门之一。由于游戏玩家的高需求,每周都会有数百个新的游戏作品发布。此外,这些游戏玩家是一个非常庞大的群体,因为全世界有数百万人,他们来自不同的年龄组,来自不同的社会,来自各种各样的背景。

在这种情况下,每周对新作品的需求量很大,行业内的公司不得不适应并使他们的产品多样化,在视频游戏的风格和类型上有所不同,以达到所有玩家群体的需求。为此,需要越来越多能够处理新的创作和设计方式的专业人员。

该行业的公司最需要的领域之一是3D艺术,它结合了艺术设计和3D建模,将创造性的想法应用于这一技术领域,这对最大的视频游戏公司来说是非常必要和重要的。

电子游戏3D艺术大学课程是为了满足学生和专业人士的需要,使其专业化并适应这个不断发展的行业的公司的要求。这个学位提供了在视频游戏公司的艺术部门工作的所有必要知识,但在3D设计的专业范围内,这将使学生获得决定性的具体知识,以获得新的工作机会。

这个**视频游戏的3D艺术大学课程**包含市场上最完整和最新的教育课程。主要特点是:

- ◆ 有关视频游戏设计的一般知识
- ◆ 关于电子游戏3D艺术的具体一级内容
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践练习,以提高学习效果
- ◆ 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

“

电子游戏行业需要3D艺术专家为其新作品服务:
你可以成为其中的一员”

“

每周都有数以百计的新视频游戏发布, 公司需要专门的工作人员”

如果你热爱视频游戏, 并希望因参与了一个伟大的标题而被人记住: 这是你的机会。

如果你一直想设计视频游戏: 不要再等了, 在这个行业最需要的领域中专研吧。

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士, 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。

该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。你将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。



02 目标

本大学课程的主要目标是一方面为学生提供有关视频游戏3D艺术的最佳内容,另一方面使他们能够凭借这一资格在需要该领域专家的行业中找到自己的出路。





“

你有雄心壮志, 这份大学课程为你提供
了被大游戏公司注意到的内容”



总体

- ◆ 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
- ◆ 了解更多关于二维和三维动画, 以及物体和角色动画的关键因素
- ◆ 知道如何进行三维建模任务
- ◆ 使用Unity 3D引擎进行专业编程





具体目标

- ◆ 对三维物体和人物进行建模和纹理处理
- ◆ 了解3D Studio Max和Mudbox软件的界面, 为物体和人物建模
- ◆ 理解三维建模的理论
- ◆ 知道如何提取纹理
- ◆ 了解3D相机的工作原理

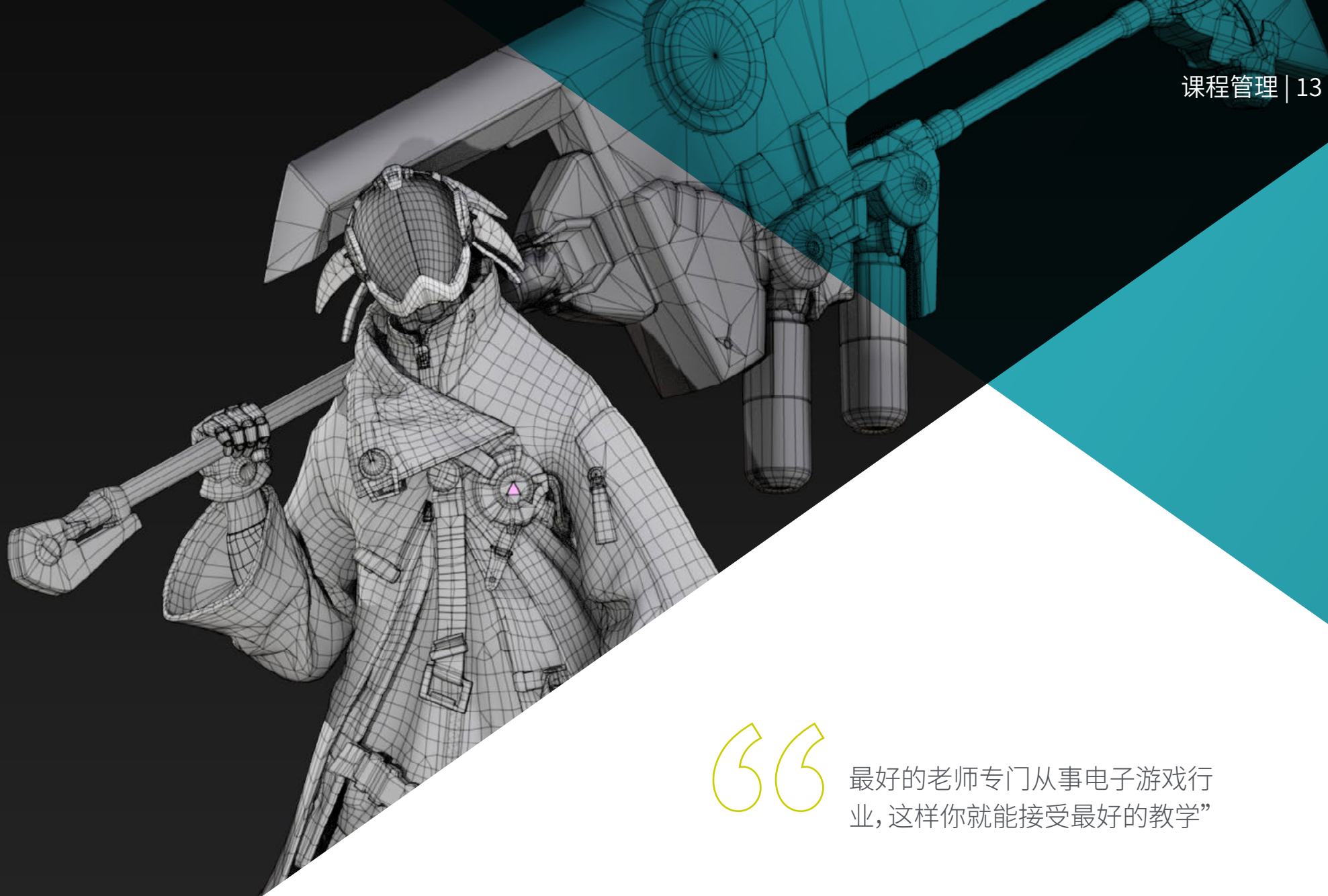


你的目标就是TECH的目标。
这个学位是专门为你设计的”

03 课程管理

这个课程是由视频游戏行业最好的专家设计的,他们了解这个行业的来龙去脉,知道公司在工作方面的要求。因此,由于他们的经验,教师将能够把最好的内容传递给学生,使他们能够立即应用到他们的专业领域。





“

最好的老师专门从事电子游戏行业，这样你就能接受最好的教学”

管理人员



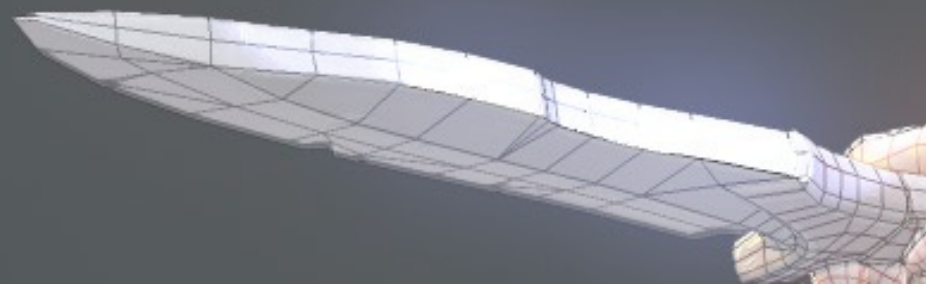
Blasco Vilches, Luis Felipe 先生

- 西班牙Saona工作室的叙事设计师
- 在Stage Clear工作室担任叙事设计师, 开发一个机密产品
- 在HeYou Games的 "Youturbo" 项目中担任叙事设计师
- 为Telefónica Learning Services, TAK和Bizpills的电子学习产品和严肃游戏的设计师和编剧
- 在Indigo公司担任 "肉球马拉松" 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本教师
- 马德里TAI电影系视频游戏领域的叙事设计和制作讲师
- 在格拉纳达的ESCAV, 担任叙事设计和剧本研讨会的讲师, 以及电子游戏设计学位的讲师
- 在格拉纳达大学获得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



04 结构和内容

本视频游戏3D艺术大学课程的内容包含了所有必要的知识，以成为该领域的专家，并能够进入视频游戏行业的就业市场。通过10个非常完整和深入的科目，涵盖不同的3D建模和设计技术，学生将能够成为该行业的高价值专家。





“

最好的内容, 由最好的老师教授”

模块1.3D艺术

- 1.1. 高级艺术
 - 1.1.1. 从概念艺术 到3D
 - 1.1.2. 三维建模的原则
 - 1.1.3. 造型类型:有机/无机
- 1.2. 3D Max界面
 - 1.2.1. 3D Max软件
 - 1.2.2. 基本界面
 - 1.2.3. 场景组织
- 1.3. 无机模型
 - 1.3.1. 用原形和变形器建模
 - 1.3.2. 用可编辑的多边形进行建模
 - 1.3.3. 用石墨做模型
- 1.4. 有机模型
 - 1.4.1. 角色建模I
 - 1.4.2. 角色建模II
 - 1.4.3. 角色建模III
- 1.5. 紫外线创造
 - 1.5.1. 材料和基本地图
 - 1.5.2. 解包 和纹理投射
 - 1.5.3. 重构学
- 1.6. 高级3D
 - 1.6.1. 纹理图集创建
 - 1.6.2. 层次结构和骨骼的创建
 - 1.6.3. 骨架的应用





- 1.7. 动画系统
 - 1.7.1. Bipet
 - 1.7.2. CAT
 - 1.7.3. 自己的Rigging
- 1.8. 脸部装配
 - 1.8.1. 表达方式
 - 1.8.2. 限制
 - 1.8.3. 控制器
- 1.9. 动画原理
 - 1.9.1. 循环
 - 1.9.2. MoCap动作捕捉文件的库和使用
 - 1.9.3. 运动混合器
- 1.10. 出口到发动机
 - 1.10.1. 导出到Unity引擎
 - 1.10.2. 模型出口
 - 1.10.3. 导出动画

“

最完整的内容在这个
视频游戏的3D艺术
大学课程中等着你”

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。



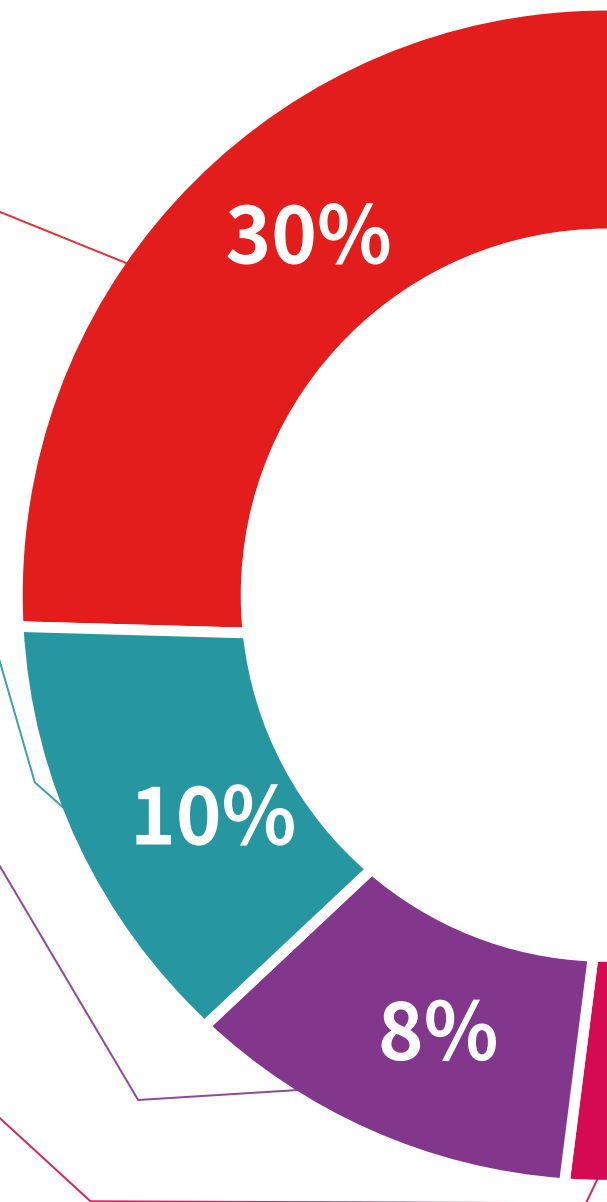
技能和能力的实践

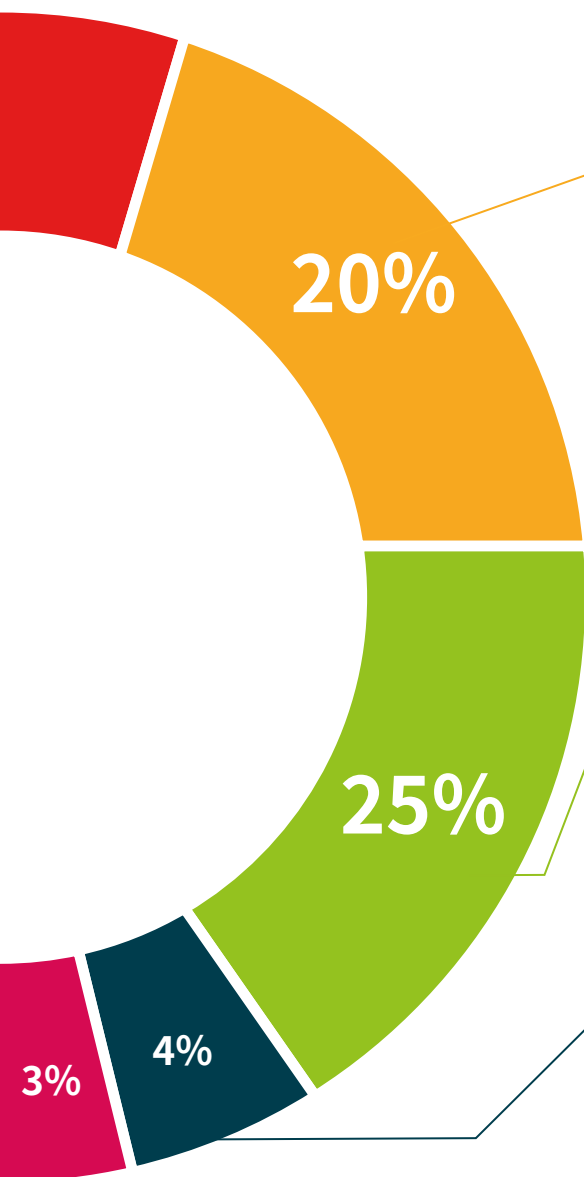
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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 学位

视频游戏的3D艺术大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以通过以下方式获得大学课程学位TECH科技大学。



“

顺利完成该课程并获得大学学位, 无需旅行或通过繁琐的程序”

这个**视频游戏的3D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:**视频游戏的3D艺术大学课程**

官方学时:**150小时**



健康 信心 未来 人 导师
信息 教育 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

tech 科学技术大学

大学课程
视频游戏的3D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

视频游戏的3D艺术