

大学课程

3D视频游戏开发的算法

```
/* user-space array */  
user(gid_t user, *grouplist,  
/* dupinfo to a user-space array */  
const struct group_info *group_info)  
int groups_touser(gid_t user *grouplist,  
const struct group_info *group_info)  
  
int i;  
unsigned int count = groupinfo->ngroups;  
int i;  
unsigned int count = groupinfo->ngroups;  
for (i = 0; i < group_info->nblocks; i++) {  
    unsigned int cpcount = min(NGROUPSPERBLOCK, count);  
    for (i = 0; i < group_info->nblocks; i++) {  
        unsigned int len = cpcount * sizeof(*grouplist);  
        int cpcount = min(NGROUPSPERBLOCK, count);  
        if (*grouplist);  
    }  
}
```



tech 科学技术大学

大学课程 3D视频游戏开发的算法

- » 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.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/algorithmics-3d-video-game-development

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

对于任何致力于在当今各种平台上开发视频游戏的专业人员来说,算法的管理是一项基本要求。由于优化和逻辑流程图的发展,有可能通过计算执行多项任务或解决问题,优化过程和简化步骤。为此,为了让对这一领域感兴趣的毕业生能够专攻这一领域,TECH开发了这一综合课程。这是一个100%的在线学术体验,你可以通过它来完善你在Unity 3D管理方面的专业技能,用于视频游戏的原型设计和具体编程。



“

成为游戏算法方面的专家,现在是一个可行的和容易实现的可能性,与TECH和这个非常完整和密集的100%在线文凭"

自20世纪中期计算机程序的起源以来, 算法在其发展中发挥了基本作用, 是创建系统所不可或缺的, 随着时间的推移, 系统变得更加复杂和专业化。在它的众多应用中, 值得强调的是使用流程图来促进视频游戏的发展, 由于它的存在, 可以简化步骤, 使其更简单, 更有活力。

目前, 这一领域的大公司, 如任天堂, 育碧或腾讯, 对掌握这些策略以及主要计算机工具的专业人员的需求, 是促使TECH决定推出这一课程的原因。这是一个为期6周的大学课程, 毕业生将能够从事Unity 3D的管理工作, 并通过具体的编程技术和原型设计开发视频游戏, 为目前存在的多个平台优化他们的成果。他们还将通过神经网络和算法深入研究增强现实和人工智能编程的最新概念。

这将包括150小时的理论, 实践和附加内容, 以不同的形式呈现: 详细的视频, 自我认知练习, 补充阅读, 动态总结和研究文章。此外, 所有的材料从课程开始就可以获得, 可以下载到任何有互联网连接的设备上, 无论是平板电脑, PC还是手机。因此, 毕业生将参加一个高度有利的学术经验, 专门适应他们的需求, 没有限制的时间表或面对面的课程。

这个**3D视频游戏开发的算法大学课程**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
- ◆ 该书的内容图文并茂, 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
- ◆ 其特别强调的是虚拟环境中的三维建模和动画
- ◆ 理论讲座, 向专家提问, 关于有争议的话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

“

你想深入了解视频游戏在娱乐以外的其他领域和行业的应用吗?
通过这个技术课程, 你将能够通过150小时的最佳内容做到这一点”

“

你将可以没有时间表从任何有互联网连接的设备上访问虚拟校园。因此,你可以在你需要的时候连接”

TECH让你有机会通过这个非常完整的大学课程来完善对Unity的处理和视频游戏的原型设计。

这是一个前卫和创新的学术机会,通过Singleton模型和在Windows上执行游戏的资源加载,深入研究特定的编程技术。

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个培训中,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学年出现的不同专业实践情况。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。



02 目标

算法在视频游戏开发中的重要性,以及该领域的专业人士对其编程和界面设计技术的掌握,是TECH专家用来开发该大学课程的主要理由。为了保证越来越多的毕业生的专业成长,他们推出了一个动态和详尽的资格证书,其目标是提供详尽的资格证书,其目标是为他们提供所有他们需要的信息,以获得有关计算机流程图的专业知识。



“

这是一个独特的学术机会, 可以获得在计算机中应用于视频游戏环境的流程图的专业掌握”

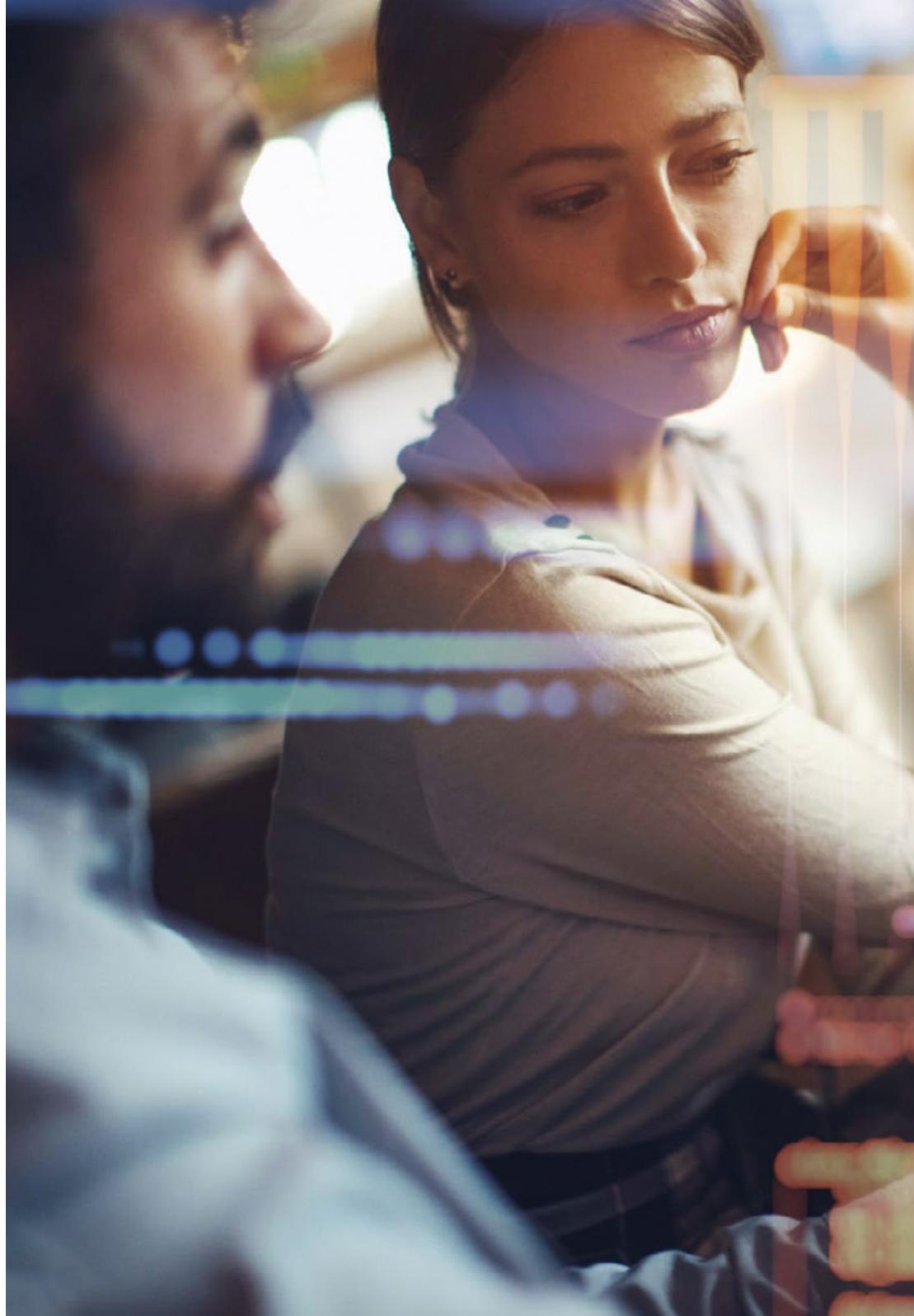


总体目标

- ◆ 提供专门的技术知识, 以便能够快速和有效地开发原型
- ◆ 利用Unity的潜力和与视频游戏开发相关的不同技术
- ◆ 发展先进的编程技术和最佳实践

“

TECH在每个课程上花费了数百个小时, 目的是创造适应毕业生学术需求和劳动力市场要求的学位”





具体目标

- ◆ 从视频游戏演变的技术角度分析决定的历史
- ◆ 规划一个可持续的和灵活的技术发展
- ◆ 在我们的内容开发中产生有关脚本和使用第三方插件的专门知识
- ◆ 实施物理系统和动画
- ◆ 掌握快速原型技术和基本的形状技术,用于场景的结构化,研究资产的比例
- ◆ 深入学习高级视频游戏编程的具体技术
- ◆ 运用所学的知识来开发不同技术的视频游戏,如AR, AI等

```
elif _operation == "MIRROR_X":
    mirror_mod.use_x = True
    mirror_mod.use_y = False
    mirror_mod.use_z = False
elif _operation == "MIRROR_Z":
    mirror_mod.use_x = False
    mirror_mod.use_y = False
    mirror_mod.use_z = True

#selection at the end -add back the deselected mirror modifier
mirror_ob.select= 1
modifier_ob.select=1
bpy.context.scene.objects.active = modifier_ob
print("selected" + str(modifier_ob)) # modifier ob is the active
mirror_ob.select = 0
bpy.context.selected_objects[0]
modifier_ob.select = 1
```

03 课程管理

本大学课程的教学人员是由一群精通视频游戏和技术领域的专业人士组成的，他们在大型项目的创建和管理方面有着广泛而丰富的经验。这个团队的特点还在于它的人力和教学质量，这些方面清楚地反映在教学大纲和补充材料的详尽性和动态性上。





“

一个精通视频游戏移植的教学团队
将教你进行平台间转换过程的关键”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo先生

- ◆ Grupo Intervenía游戏化工程和设计总监
- ◆ ESNE视频游戏设计, 关卡设计, 视频游戏制作, 中间件, 创意媒体产业等方面的讲师
- ◆ 在阿凡达游戏或互动选择等公司的基础上担任顾问
- ◆ 《视频游戏设计》一书的作者
- ◆ 尼Nima World的顾问委员会成员

教师

Martínez Alonso, Sergio先生

- ◆ 在NanoReality Games Ltd.担任高级Unity开发人员
- ◆ NoobO Games的高级程序员和游戏设计师
- ◆ 在多个教育中心担任讲师, 如iFP, Implika或Rockbotic
- ◆ Stage Clear工作室的程序员
- ◆ 大学设计, 创新和技术学院的讲师
- ◆ 毕业于穆尔西亚大学计算机工程专业
- ◆ 大学设计, 创新和技术学院视频游戏设计和开发专业毕业生



```
mirror_ob.use_x = True
mirror_ob.use_y = False
mirror_ob.use_z = False
elif _operation == "MIRROR_Z":
    mirror_ob.use_x = False
    mirror_ob.use_y = False
    mirror_ob.use_z = True

#selection at the end -add back the deselected
mirror_ob.select= 1
modifier_ob.select=1
bpy.context.scene.objects.active = modifier_ob
print("Selected" + str(modifier_ob)) # modifier ob
#mirror_ob.select = 0
bpy.context.selected_objects[0]
bpy.context.active_object.select = 1
```

04

结构和内容

TECH是国际大学中使用再学习方法来发展其学位中的理论部分的先驱者。这一策略包括重申最重要的概念,使毕业生逐渐和自然地获得知识,而不必在记忆上投入额外的时间。此外,教学大纲还附有各种不同形式的补充材料,这有助于在更长的时间内保留信息。



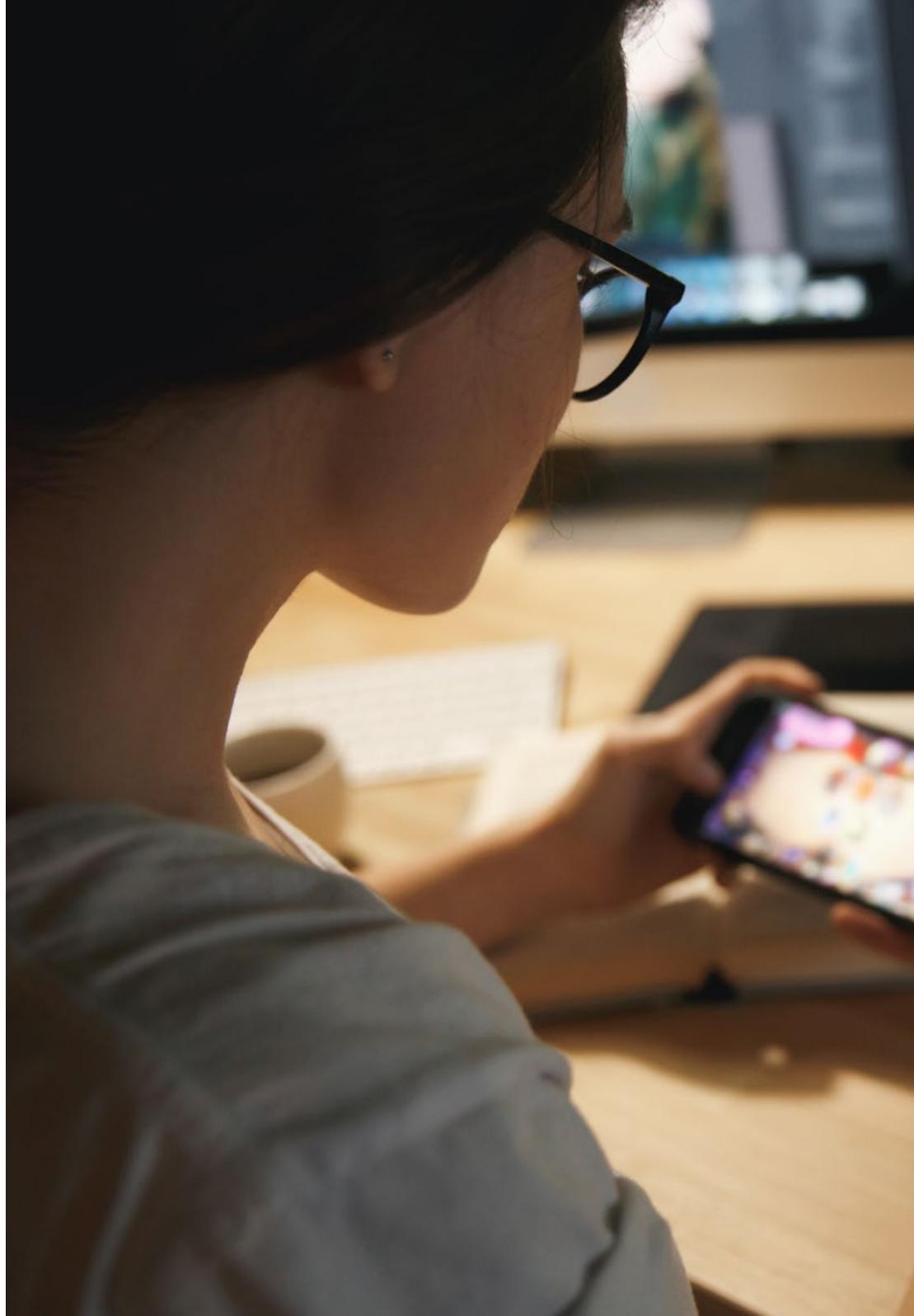


“

该课程包括一个专门讨论分销和营销的部分,以便你在从事3D视频游戏开发时能够计划有效和高效的策略”

模块1.熟练掌握Unity 3D和人工智能技术

- 1.1. 视频游戏Unity 3D
 - 1.1.1. 视频游戏
 - 1.1.2. 视频游戏错误和成功
 - 1.1.3. 电子游戏在其他领域和行业的应用
- 1.2. 视频游戏开发Unity 3D
 - 1.2.1. 生产计划和开发阶段
 - 1.2.2. 开发方法
 - 1.2.3. 补丁和附加内容
- 1.3. Unity 3D
 - 1.3.1. Unity 3D应用
 - 1.3.2. Unity 3D中的脚本
 - 1.3.3. 资产库和第三方插件
- 1.4. 物理, 输入
 - 1.4.1. 输入系统
 - 1.4.2. Unity 3D中的物理学
 - 1.4.3. 动画和动画师
- 1.5. Unity中的原型设计
 - 1.5.1. 阻塞和碰撞器
 - 1.5.2. 预制板
 - 1.5.3. 可编写脚本的对象
- 1.6. 具体的编程技术
 - 1.6.1. 单子模型
 - 1.6.2. 在 Windows 上运行游戏时加载资源
 - 1.6.3. 性能和分析器



- 1.7. 移动设备的视频游戏
 - 1.7.1. 适用于 Android 设备的游戏
 - 1.7.2. IOS设备游戏
 - 1.7.3. 跨平台开发
- 1.8. 扩增实境
 - 1.8.1. 增强现实游戏的类型
 - 1.8.2. ARkit 和 ARcore
 - 1.8.3. Vuforia 开发
- 1.9. 人工智能编程
 - 1.9.1. 人工智能算法
 - 1.9.2. 有限状态机
 - 1.9.3. 神经网络
- 1.10. 分销和营销
 - 1.10.1. 发布和推广视频游戏的艺术
 - 1.10.2. 对成功负责
 - 1.10.3. 战略

“

一旦你通过这个大学课程，
人工智能编程将显得很简单”



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。

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。



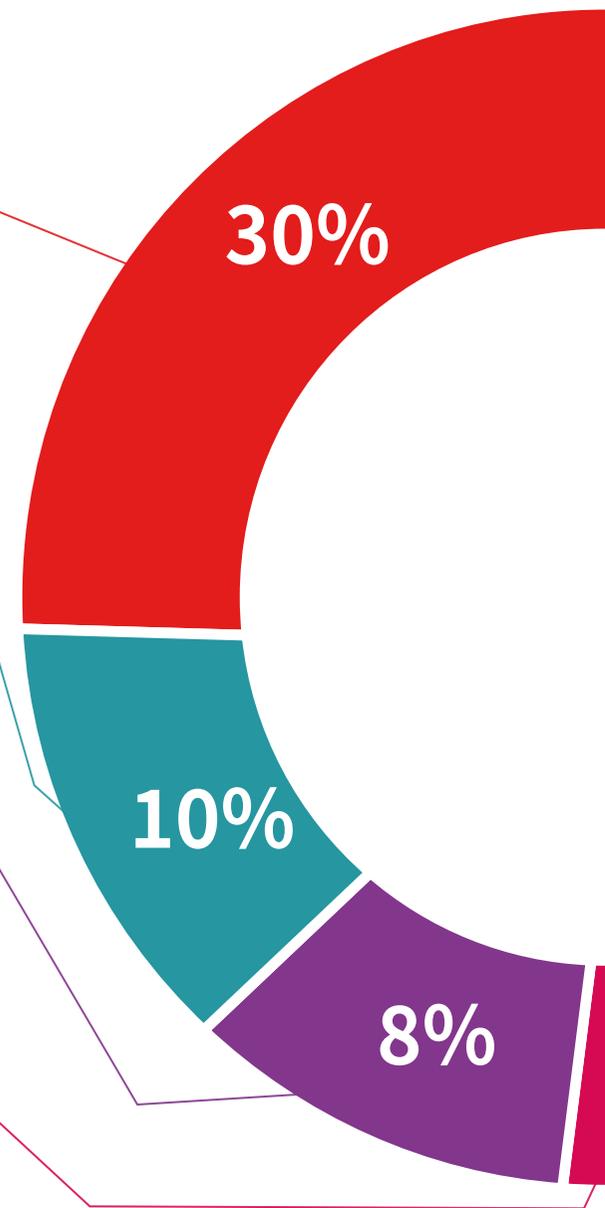
技能和能力的实践

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

3D视频游戏开发的算法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。





“

顺利完成该课程并获得大学学位, 无需旅行或办理繁琐的手续”

这个**3D视频游戏开发的算法大学课程**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视频游戏开发的算法大学课程**

官方学时:**150小时**



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 培 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程
3D视频游戏开发的算法

- » 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

3D视频游戏开发的算法

