

大学课程

视频游戏的高级 3D 艺术



大学课程

视频游戏的高级 3D 艺术

- » 模式:在线
- » 时间:12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/advanced-3d-art-video-games

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

16

05

学历

24

01 介绍

当前大多数视频游戏视觉方面的基础是 3D 艺术。这一学科使得设计这些作品的三维外观成为可能,这就是为什么它是开发公司的基本要素。因此,这是一个具有广阔职业前景的领域,该课程旨在让学生专攻该领域。这样,基于100%在线教学方法,该项目将深入研究无机建模或使用Blender或Maya等软件进行3D建模等问题。这些知识将使学生成为业内公司备受追捧的专家。





“

通过该计划成为视频游戏高级
3D 艺术专家, 由于其先进的内
容, 这将立即改善您的职业前景”

3D 建模在当前绝大多数视频游戏中至关重要。因此，该领域的专家近年来已成为该行业最受欢迎的专业人士。因此，为了利用该领域提供的所有机会，有必要获得最前沿的知识，而这正是该大学课程所提供的。

在整个课程中，学生将能够深入研究面向视频游戏的 3D 艺术的重要问题，例如动画原理和系统、库和动作捕捉文件的使用或 ZBrush、Blender、Maya 或 Substance 等软件的使用设计师。

通过这些从各种多媒体资源中呈现的内容，学生将能够立即取得职业发展。此外，通过在线学习系统，学生将能够毫无问题地将个人生活与学习结合起来，因为这将使他能够按照自己的节奏完成课程，而无需严格的时间表或不舒服的旅行。一个学术中心。

这个**视频游戏的高级 3D 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：

- ◆ 由视频游戏设计和开发方面的专家介绍案例研究的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂、示意性强、实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了科学和实用的信息
- ◆ 实际练习，你可以进行自我评估过程，以改善你的学习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 可以从任何有互联网连接的固定或便携式设备上获取内容

“

该计划将让您学习如何使用
ZBrush、Blender 或 Substance
Designer 等软件来进行视频游戏设计”

“

您将能够选择学习时间和地点，
因为开发该课程的学习系统将完
全适应您的个人和职业情况”

该项目的教职员团队包括该行业的专业人士，他们通过自己的工作经验提供培训，并得到了权威社团和著名大学的专家的认可。

其多媒体内容采用最新的教育技术制作，将为专业人士提供情景化和环境化的学习体验，即通过模拟环境提供沉浸式、按计划的培训，以应对真实情境。

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。

借助该计划的先进内容和直
观的技术方法，以及非常实用
的导向，开发您的所有才能。

您将拥有最好的多媒体资源：
理论实践活动、视频、
交互式摘要、大师班等。



02 目标

该视频游戏的高级 3D 艺术大学课程的主要目标是让专业人士更接近 3D 建模的最新发展,以便在完成该课程后,他们准备好在视频游戏行业等快速扩张的市场中获得大量机会。因此,该资格对于工作水平的进步至关重要,因为其所有内容都集中于促进学生的职业生涯。





“

凭借此大学课程, 您将
实现所有职业目标”



总体目标

- ◆ 学习视频游戏设计的基础知识以及视频游戏设计师必须掌握的理论知识
- ◆ 学习视频游戏艺术设计的理论和实践基础
- ◆ 知道如何进行三维建模任务
- ◆ 掌握应用于视频游戏的 3D 艺术的关键概念

“

您将参与未来伟大成功视频游戏的开发”





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
- ◆ 深入研究复杂性质的模型, 以及建模技术
- ◆ 优化建模时间
- ◆ 管理三维设计的先进工具, 以支持最终可视化的后期制作
- ◆ 为数字世界创造环境和氛围

03

结构和内容

该视频游戏的高级 3D 艺术大学课程由 2 个特定模块组成, 通过这些模块, 专业人士将能够通过最好的多媒体资源第一手学习有机和无机建模或绑定的最新发展 面部的。同样, 他们将深入研究 3D Max、Graphite、Maya 或 Blender 等专业软件的管理。这样, 你就会成为这个领域的伟大专家, 你的事业也会立即腾飞。





“

该计划将使您有机会接触视频游戏行业最伟大的开发公司之一”

模块 1.3D艺术

- 1.1. 高级艺术
 - 1.1.1. 来自 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. 场景的组织
- 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. UV的创造
 - 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. 自己的绑定技术
- 1.8. 脸部绑定技术
 - 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

模块 2.3D设计

- 2.1. 3D设计
 - 2.1.1. 视频游戏中的3D技术,为什么它很重要?
 - 2.1.2. 计算机3D的历史
 - 2.1.3. 视频游戏中3D的实现
 - 2.1.4. 视频游戏中的3D优化技术
- 2.2. 三维建模玛雅
 - 2.2.1. 玛雅哲学
 - 2.2.2. 玛雅的能力
 - 2.2.3. 用Autodesk Maya实现的项目
 - 2.2.4. 建模工具简介, Rig, 纹理
- 2.3. 三维建模Blender
 - 2.3.1. Blender 哲学
 - 2.3.2. 过去、现在和未来
 - 2.3.3. 用Blender制作的项目
 - 2.3.4. Blender Cloud
 - 2.3.5. 建模工具简介, Rig, 纹理
- 2.4. 三维建模Zbrush
 - 2.4.1. Zbrush理念
 - 2.4.2. ZBrush 集成在 管道中 生产量
 - 2.4.3. 与Blender相比的优势和劣势
 - 2.4.4. 对ZBrush中的设计进行分析



- 2.5. 三维纹理物质设计者
 - 2.5.1. Substance Designer简介
 - 2.5.2. 物质设计者的理念
 - 2.5.3. 视频游戏制作中的物质设计师
 - 2.5.4. 物质设计器和物质绘画器的互动
- 2.6. 三维纹理物质颜料
 - 2.6.1. Substance Painter是用来做什么的?
 - 2.6.2. Substance Painter和它的标准化
 - 2.6.3. 风格化纹理中的 Substance Painter
 - 2.6.4. 逼真的纹理中的 Substance Painter
 - 2.6.5. 纹理模型的分析
- 2.7. 三维纹理物质炼金术士
 - 2.7.1. 什么是物质炼金术士?
 - 2.7.2. 物质炼金术师工作流程
 - 2.7.3. 替代 Substance Alchemist 的产品
 - 2.7.4. 示例项目
- 2.8. 渲染:纹理映射和 烘焙
 - 2.8.1. 纹理映射的介绍
 - 2.8.2. 紫外映射
 - 2.8.3. 紫外线优化
 - 2.8.4. UDIM
 - 2.8.5. 与纹理软件集成
- 2.9. 渲染:高级照明
 - 2.9.1. 照明概念
 - 2.9.2. 对比度平衡
 - 2.9.3. 色彩平衡
 - 2.9.4. 视频游戏中的照明
 - 2.9.5. 资源优化
 - 2.9.6. 预先渲染的照明对实时照明
- 2.10. 渲染:ersscenes, 渲染层 和 通过
 - 2.10.1. 使用场景
 - 2.10.2. 渲染层的用处
 - 2.10.3. 通行证的作用
 - 2.10.4. 在Photoshop中整合通行证

04 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：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。



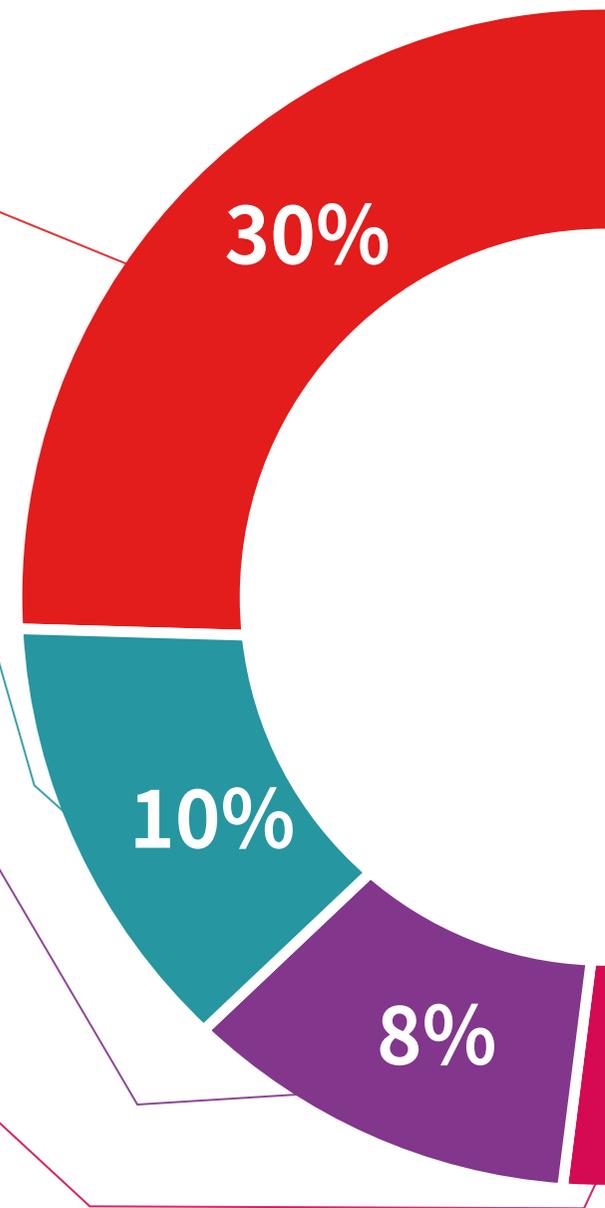
技能和能力的实践

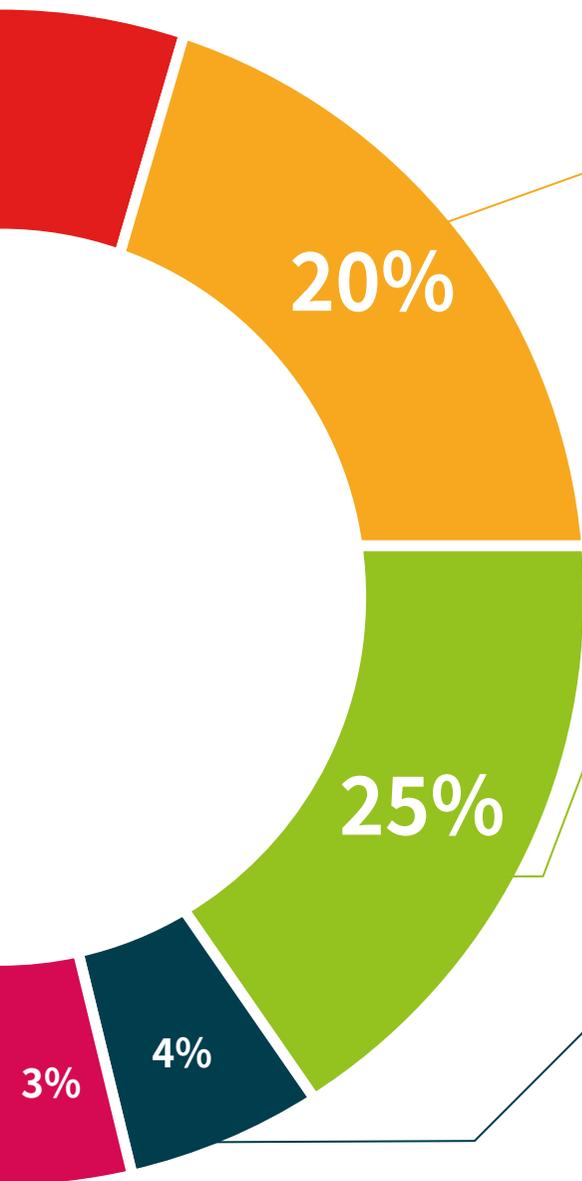
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



05 学历

视频游戏的高级 3D 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。





成功完成此项目, 无需出行或繁琐手续即可获得大学学位证书"

这个**视频游戏的高级 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:**视频游戏的高级 3D 艺术大学课程**

官方学时:**300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 质量
网上教室 发展 语言 机构



大学课程
视频游戏的高级 3D 艺术

- » 模式:在线
- » 时间:12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

视频游戏的高级 3D 艺术

