

大学课程

虚拟现实和 Unity
图形引擎艺术项目

tech 科学技术大学



tech 科学技术大学

大学课程 虚拟现实和 Unity 图形引擎艺术项目

- » 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.techitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/art-project-virtual-reality-unity-graphics-engine

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

Unity 图形引擎是设计师和艺术家将创造力带入视频游戏行业的最强大工具之一。其直观的视觉系统使其成为视频游戏领域专业人士首选的程序之一。该软件适合想要成为虚拟现实艺术专家的设计师。100% 在线且非常实用的教学方法将帮助想要轻松获取最新教育内容的学生。面向 游戏行业专业化的学位 拥有广泛的就业机会。





“

通过使用 Unity 掌握纹理和光照，
在 3D 模型中获得专业的触感。注
册此大学课程并提高你的技能”

虚拟现实和 Unity 图形引擎艺术项目大学课程为设计师和艺术创作者提供了机会,通过掌握最常用的 3D 建模程序之一,增强他们应用于虚拟现实的所有创造力。

该学位提供虚拟现实之旅,引导学生为这一概念奠定坚实的基础,了解其优势、局限性以及与视频游戏世界中其他创作的差异。提供此教学的专业教学团队将陪同设计师向他展示哪些是VR中最常用的材料,并详细说明如何正确规划标题并保证成功。

100% 在线方法为想要将个人和工作环境结合起来的学生提供了舒适感,因为仅仅为了访问该计划的议程内容,你就需要一台具有互联网连接的计算机或平板电脑。同样,教学系统 Relearning, 基于内容的重复将有利于知识的巩固。

这个**虚拟现实和 Unity 图形引擎艺术项目专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由使用虚拟现实技术创建和设计视频游戏的专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 以图形、图表和极具实用性的内容设计,提供关于职业实践中不可或缺学科的实用信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 特别强调创新方法论
- ◆ 提供理论课程、专家解答问题、有争议话题的讨论论坛以及个人思考作业等
- ◆ 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



使用 Unity 图形引擎创建壮观的虚拟世界。参加这个大学课程,你就会实现它”

“完成 VR 视频游戏的艺术创作。
专业化。大工作室正在等你”

你的职业生涯即将实现飞跃。采取行动，
通过此大学课程完善你的艺术技能。

你的艺术达到了伟大的标题。
完成本大学课程后，你将获得
专业的色彩分级和照明效果。

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。

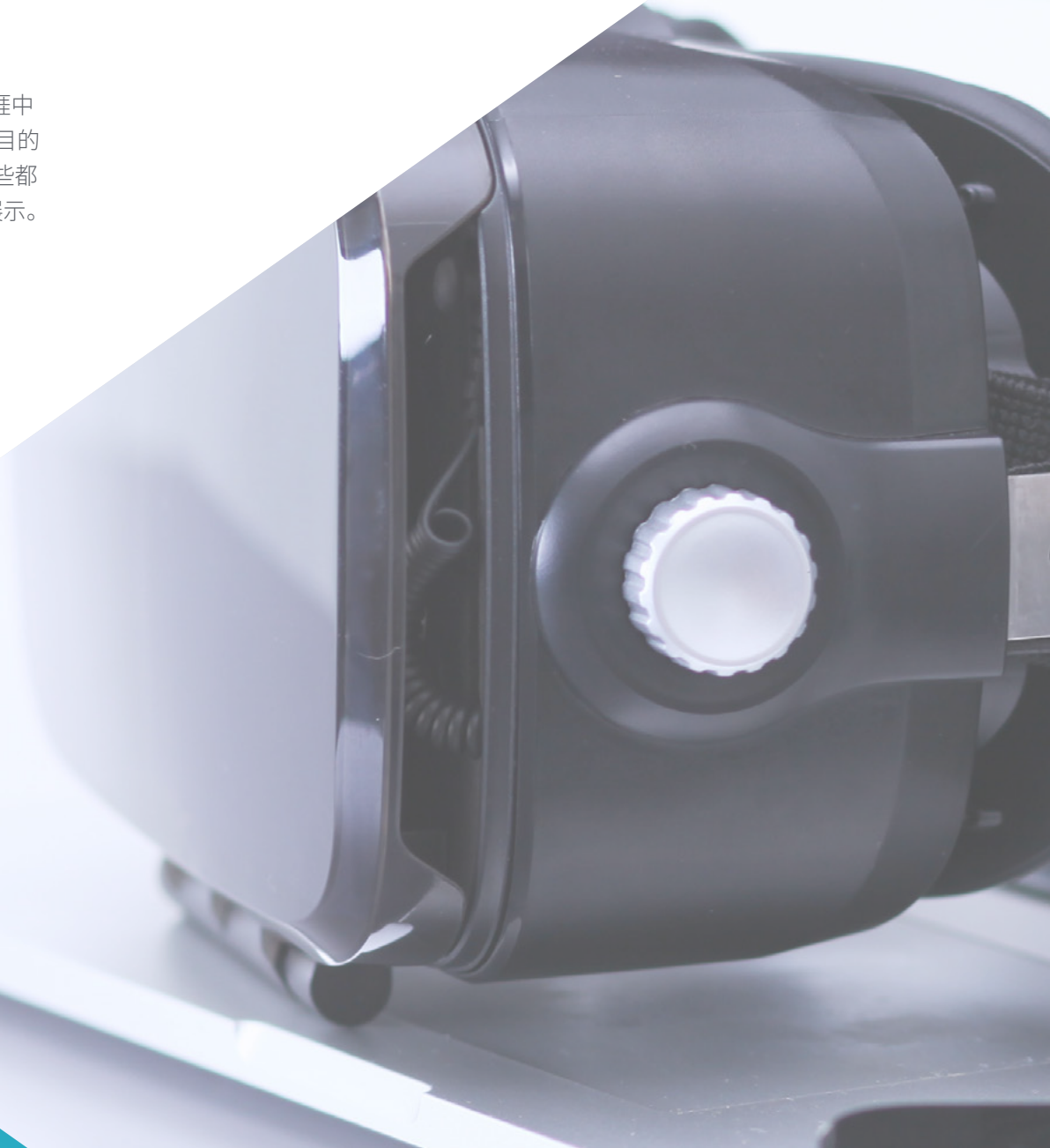
它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的，将允许专业人员进行情景式学习，即一个模拟的环境，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

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

该虚拟现实和 Unity 图形引擎艺术项目大学课程专为正在寻求教育以使其在职业生涯中取得进步的设计师而设计。因此,在本学位课程结束时,学生将能够分析基于 VR 的项目的优缺点。反过来,议程将带领设计师深入钻研三维造型元素,做出优秀的创作。所有这些都通过实际案例来引导数字艺术家将自己的项目具体化,并在该领域的主要工作室中展示。



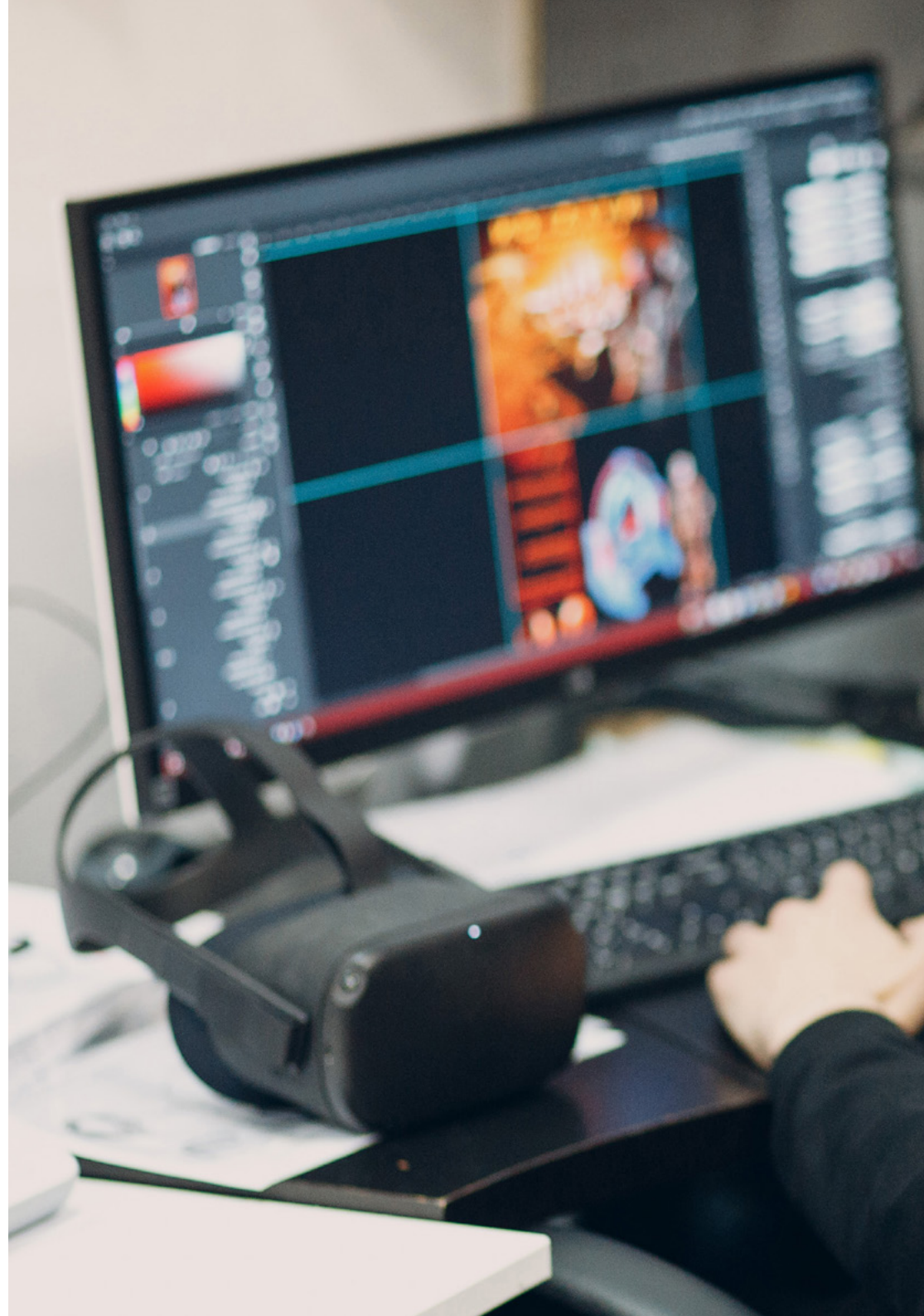
“

TECH 的目标是你实现你的职业目标, 无论它们有多么雄心勃勃, 都可以通过此大学课程来实现”



总体目标

- ◆ 了解虚拟现实为我们提供的优势和限制
- ◆ 开发建模 硬表面 质量
- ◆ 创建优质有机建模
- ◆ 了解重新拓扑的基础知识
- ◆ 了解 UV 的基本原理
- ◆ 在 Substance Painter 中进行烘焙大师
- ◆ 熟练地处理图层
- ◆ 能够以最高的质量创建档案并以专业水平展示工作
- ◆ 有意识地决定哪些计划最适合你的管道





具体目标

- ◆ 开发 VR 项目
- ◆ 深入研究面向 VR 的 Unity
- ◆ 高效导入纹理并实施必要的材质
- ◆ 创建真实且优化的照明

“

你可以从任何地点和时间通过具有互联网连接的设备进行访问。科技适应你的节奏”

03 课程管理

TECH 的目标是提供满足市场和整合市场的专业人士需求的教学。这就是为什么该大学课程拥有一支在虚拟现实平面设计创作方面拥有丰富经验的专业教学人员。教师的学术教育和他对该领域的了解保证了在一个具有高度专业投影的领域中以最新的艺术内容进行高质量的教学。学生们将与一位知道如何挖掘每个人的才能的专业人士携手并进。





“

专业的教学团队将能够教你
关键, 使你的艺术项目完美契
合虚拟现实视频游戏领域”

管理人员



Menéndez Menéndez, Antonio Iván 先生

- The Glimpse Group VR 高级环境与元素艺术家和 3D 顾问
- INMO-REALITY 的 3D 模型设计师和纹理艺术家
- Rascal Revolt 中 PS4 游戏的道具艺术家和环境
- 毕业于 UPV 美术专业
- 巴斯克大学图形技术专家
- 马德里体素学院雕塑和数字建模硕士
- 马德里大学电子游戏艺术与设计硕士



04

结构和内容

该大学课程的议程已准备好,以便设计师和艺术创作者能够了解 Unity 提供的每种工具,以及根据他希望执行的 3D 建模而提供的不同可能性。在本次教学中,我们从虚拟现实中的整体设计概念开始,然后详细介绍例如 Oculus 的软件配置,场景用于 VR 或渲染。多媒体材料和补充读物将提供有关该图形引擎的完整知识。对于任何想要在 VR 视频游戏行业晋升的设计师来说,这是职业生涯中必不可少的工具。



“

TECH 为你提供学习计划,帮助你
提升 VR 视频游戏领域的职业生涯”

模块 1. 项目和统一图形引擎

- 1.1. 设计:
 - 1.1.1. 普雷夫
 - 1.1.2. 规模
 - 1.1.3. 差异和限制
- 1.2. 项目计划
 - 1.2.1. 模块化规划
 - 1.2.2. 阻挡
 - 1.2.3. 装配
- 1.3. Unity 中的可视化
 - 1.3.1. 为 Oculus 配置 Unity
 - 1.3.2. 眼环应用程序
 - 1.3.3. 碰撞和相机设置
- 1.4. Unity 中的可视化:场景
 - 1.4.1. 配置 场景 虚拟现实
 - 1.4.2. APK导出
 - 1.4.3. 在 Oculus 中安装 APK 任务2
- 1.5. 统一材质
 - 1.5.1. 标准
 - 1.5.2. 熄灭:这种材料的特性以及何时使用它
 - 1.5.3. 优化
- 1.6. Unity 中的纹理
 - 1.6.1. 导入纹理
 - 1.6.2. 透明胶片
 - 1.6.3. 雪碧
- 1.7. 照明: 灯光
 - 1.7.1. VR 中的照明
 - 1.7.2. 菜单 照明 在统一中
 - 1.7.3. 天空盒 虚拟现实





- 1.8. 灯光:光照贴图
 - 1.8.1. 光照贴图设置
 - 1.8.2. 灯的类型
 - 1.8.3. 发射物
- 1.9. 照明 3:烘焙
 - 1.9.1. 烘焙
 - 1.9.2. 环境遮挡
 - 1.9.3. 优化
- 1.10. 组织和导出
 - 1.10.1. 文件夹
 - 1.10.2. 预制件
 - 1.10.3. 导出 Unity 包 并导入

“

该大学课程将为你提供必要的技巧,使你的虚拟现实艺术设计更加成功”

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。



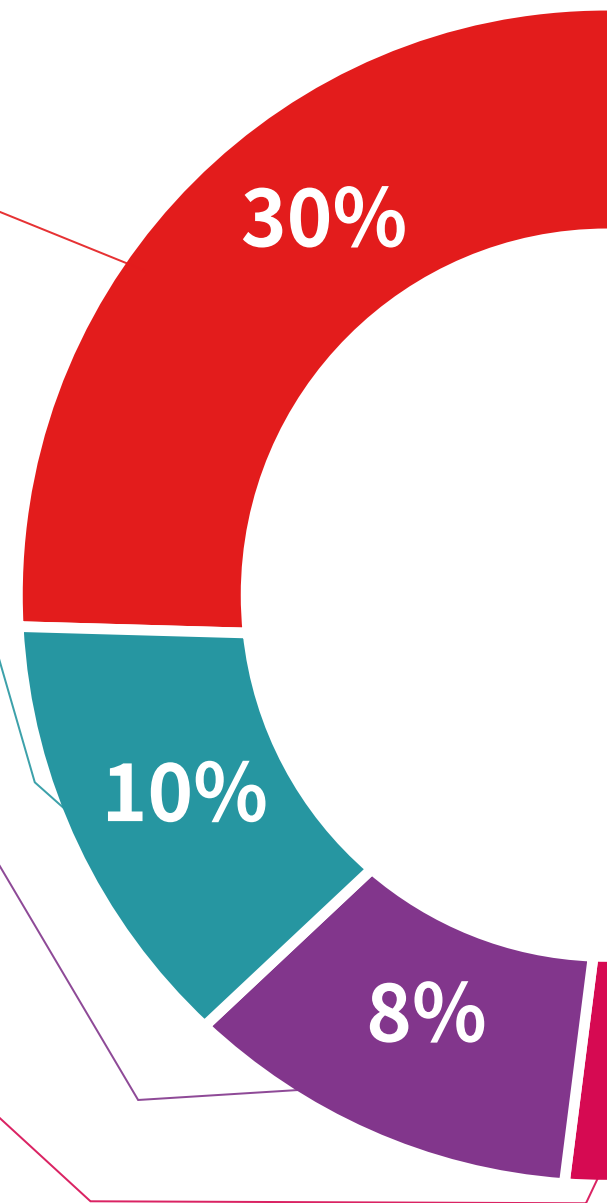
技能和能力的实践

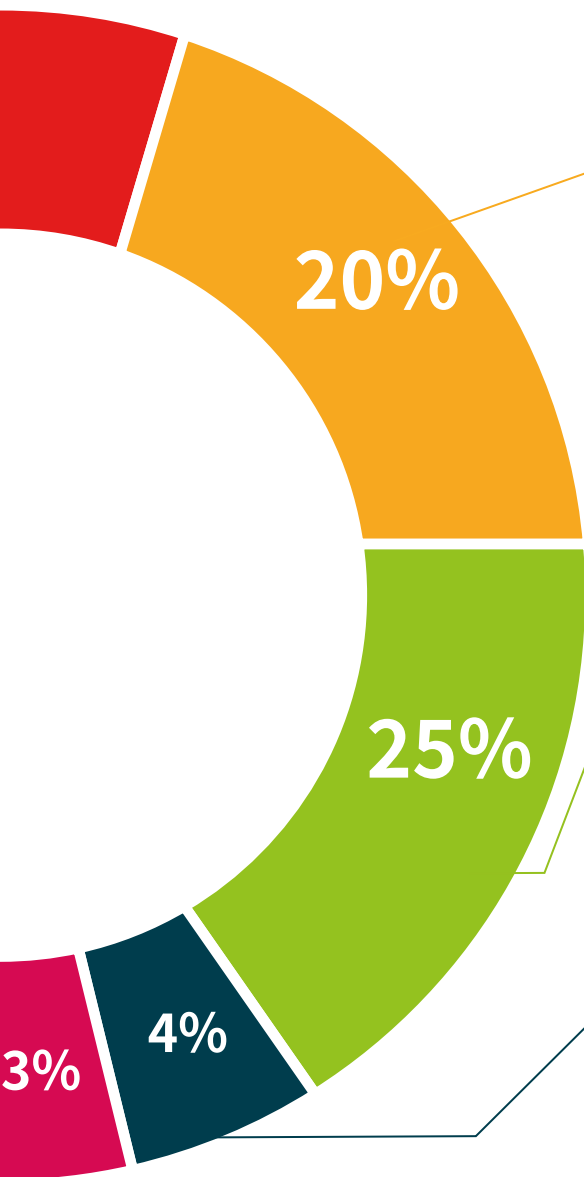
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

虚拟现实和 Unity 图形引擎艺术项目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**虚拟现实和 Unity 图形引擎艺术项目大学课程**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: **虚拟现实和 Unity 图形引擎艺术项目大学课程**

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
知识 网页
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

大学课程
虚拟现实和 Unity
图形引擎艺术项目

- » 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

虚拟现实和 Unity
图形引擎艺术项目

