

大学课程

专业视频游戏的高级3D技术





大学课程

专业视频游戏的高级3D技术

- » 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/advanced-3d-techniques-professional-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

三维几何已成为视频游戏开发的主要策略之一。为此,专业设计人员花费数百个小时,利用最先进的技术创造出特定的角色和场景,为玩家打造出越来越逼真、越来越身临其境的成品。然而,这种做法需要对最有效的软件和最佳的创意策略有专业和广泛的了解,而这正是本课程毕业生能够影响的。这是一项 100% 在线的资格认证,包括 150 个小时的最佳理论、实践和附加内容,该领域的专业人员将能够通过使用虚幻引擎和最具创新性的建模和雕刻策略,完善其在专业视频游戏高级设计方面的技能和能力。





“

如果你选择本课程, 那么成为一名掌握最先进专业技术和策略的 3D 视频游戏设计专家将是一个非常可行的选择”

熟练掌握纹理、雕刻和主要 3D 建模技术已成为数位和视频游戏行业亟需的技能。技术的发展带来了无限的创意可能性,但也使设计角色、场景和界面的过程成为一项复杂的任务,只有该领域的专家才能胜任。

因此,掌握创建游戏项目的主要工具的先进知识,以及对虚幻引擎或 Zbrush 等最佳 3D 软件的详尽操作,是该领域专业人员在电子游戏这样一个蓬勃发展的行业中大显身手的一张王牌。为了促进你的专业化,TECH 开发了这一综合课程。

这是一种 100% 在线的学术体验,通过这种体验,毕业生将能跟上该领域的最新发展,并能在其专业实践中运用最具创新性和前卫性的再拓扑学和摆姿势技术。此外,该计划还深入探讨了更优化资源输出的关键,重点是如何利用主要计划来实现这一目的。

它还包括数小时的高质量补充材料,可将教学大纲中开发的信息与背景联系起来,并以个性化的方式深化不同章节的内容。所有这些内容都将从学习开始时就在虚拟校园中提供。这样,毕业生就能完美地安排自己,将本专业课程与任何工作活动结合起来。

这个**专业视频游戏的高级3D技术大学课程**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
- ◆ 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3D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

“

你将与最具创新性的学术科技合作,为游戏项目完善数位雕刻技能”

“

这是一个由游戏设计领域专家创建的课程, 你可以通过该课程 100% 在线完善你的 3D 纹理制作技能”

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。

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。

这个课程的设计重点是基于问题的学习, 藉由这种学习, 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。为此, 你将获得由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。

你可以随时随地通过任何联网设备访问虚拟校园。

你将学习主要的建模技术, 以及对 3D 物体进行高级映射的关键技术。



02 目标

这个学位的目的不是别的,而是为毕业生提供所有的专业工具,使他们能够在所从事的专业领域实现自己的目标。TECH及其专家团队投入了几十个小时,创建了一个完整的、最新的和全面的最高质量的文凭,以适应最苛刻的市场规范。因此,通过本课程的学习,学生将掌握所有必要的技能,能够在 3D 视频游戏设计领域的任何著名职位上成功胜任。





凭借高质量的教学内容，
一个让你甚至可以超越最
苛刻的学术目标的学位”



总体目标

- ◆ 使用ZBrush程序进行3D雕刻
- ◆ 开发有机建模和重构的不同技术
- ◆ 为作品集完成一个3D角色

“

了解如何开发有组织和有计划的管道将帮助你更有效地开展视频游戏项目,并确保一套更优化的结果"





具体目标

- ◆ 掌握最先进的3D建模技术
- ◆ 发展3D纹理的必要技能
- ◆ 将物体输出到3D软件和虚幻引擎
- ◆ 使学生在数位雕塑方面更加专业
- ◆ 分析不同的数位雕塑技术
- ◆ 探究人物的重塑技术
- ◆ 研究如何摆出角色的姿势来放松3D模型
- ◆ 用先进的高多边形建模技术完善我们的工作

03 课程管理

TECH 为该课程挑选了一批电子游戏设计领域的专业人士，他们在管理和指导游戏项目方面有着广泛而丰富的经验。这是一个由活跃的专家组成的教学团队，因此他们对当前效果最好的策略和技术了如指掌。因此，这是一个与最优秀的专家一起在这一领域成长的独特学术机会。





“

教学团队将通过个性化的
在线辅导, 随时解答你在学
习过程中遇到的任何问题”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo 博士

- Intervenía Group 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
- Avatar Games 或 Interactive Selection 等公司的创立顾问
- 《视频游戏设计》一书的作者
- 尼Nima World的顾问委员会成员

教师

Pradana, Noel 博士

- ◆ 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

TECH每个课程的开发上都投入了数百个小时。课程内容是专家团队努力和坚持的结果，他们尽一切努力设计最好的内容，以适应部门的规格、市场需求和当前主题的重要性。所有内容都以100%在线形式汇编，使学生有机会以个性化的方式安排学习进度，不与工作和个人生活相互冲突。





“

由于使用了Relearning方法，
你将能够节省枯燥乏味的记
忆时间，同时又不放弃对详尽
和专业的知识的获取”

模块 1. 高级3D

- 1.1. 先进的 3D 建模技术
 - 1.1.1. 接口配置
 - 1.1.2. 用于建模的观察
 - 1.1.3. 高建模
 - 1.1.4. 视频游戏的有机建模
 - 1.1.5. 高级 3D 对象映射
- 1.2. 高级 3D 纹理
 - 1.2.1. 物质画家界面
 - 1.2.2. 材料、阿尔法和画笔的使用
 - 1.2.3. 粒子的使用
- 1.3. 将输出到三维软件和虚幻引擎
 - 1.3.1. 将虚幻引擎整合到设计中
 - 1.3.2. 三维模型的整合
 - 1.3.3. 虚幻引擎中的纹理应用
- 1.4. 数字雕刻
 - 1.4.1. 使用 ZBrush 进行数字雕刻
 - 1.4.2. Zbrush第一步
 - 1.4.3. 界面、菜单和导航
 - 1.4.4. 参考图片
 - 1.4.5. zBrush 中对象的全 3D 建模
 - 1.4.6. 用基础网格
 - 1.4.7. 件造型
 - 1.4.8. 导出 3D 模型在ZBrush
- 1.5. 使用Polypaint
 - 1.5.1. 高级画笔
 - 1.5.2. 纹理
 - 1.5.3. 默认材质
- 1.6. 重新拓扑
 - 1.6.1. 重新拓扑在视频游戏行业中的使用
 - 1.6.2. 低多边形网格创建
 - 1.6.3. 使用软件进行重新拓扑



- 1.7. 3D模型的姿势
 - 1.7.1. 参考图像查看器
 - 1.7.2. 使用转置
 - 1.7.3. 使用 移位法 由不同部分组成的模型
- 1.8. 导出 3D 模型
 - 1.8.1. 导出 3D 模型
 - 1.8.2. 生成导出的纹理
 - 1.8.3. 使用不同的材料和纹理配置 3D 模型
 - 1.8.4. 3D模型预览
- 1.9. 先进的工作技术
 - 1.9.1. 三维建模的工作流程
 - 1.9.2. 三维建模工作流程的组织
 - 1.9.3. 生产的工作量估计
- 1.10. 模型定型和输出到其他程序
 - 1.10.1. 模型定稿的工作流程
 - 1.10.2. 使用 Zplugging 导出
 - 1.10.3. 可能的文件优势和劣势

“

不要再犹豫了, 选择一个能将你的才能提升到 3D 电子游戏设计领域顶端的学位吧”

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。



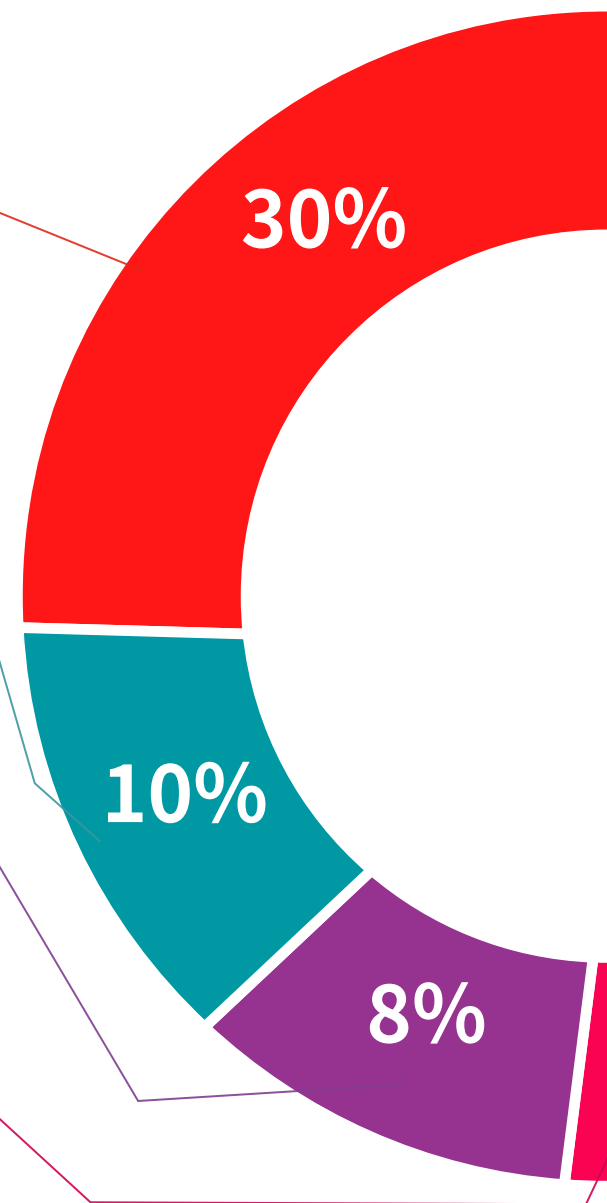
技能和能力的实践

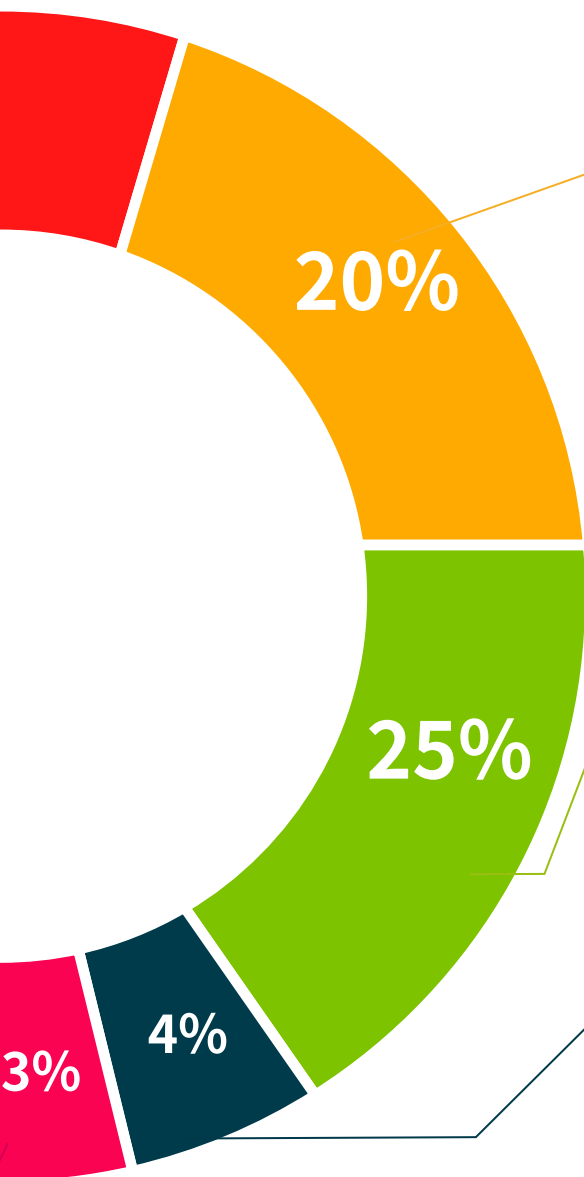
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

专业视频游戏的高级3D技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。



“

无需旅行或繁琐的程
序,即可成功通过此课
程并获得大学学位”

这个**专业视频游戏的高级3D技术大学课程**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:**专业视频游戏的高级3D技术大学课程**

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
专业视频游戏的高级3D技术

- » 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

专业视频游戏的高级3D技术

