

# 大学课程

## 关于虚拟现实艺术的 SCI-环境



**tech** 科学技术大学

## 大学课程

### 关于虚拟现实艺术的 SCI-环境

- » 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/sci-environment-art-virtual-reality](http://www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/sci-environment-art-virtual-reality)

# 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

近年来，采用虚拟现实技术的视频游戏产业用户激增。Steam 公司在 2020 年透露，虚拟现实游戏的销量比前一年增长了 32%。这些数字近年来一直在增长。这一蓬勃发展的行业对于艺术设计师来说是一个绝佳的机会，他们必须拥有专业的档案才能进入大的工作室。该课程拥有专业的教学团队、100% 的在线教学方法和互动内容库，可帮助学生完成一个完整、高质量的科幻环境。





“

游戏玩家希望沉浸在越来越逼真的宇宙中。向大公司展示你最好的科幻环境，征服他们”

关于虚拟现实艺术的 SCI-环境大学课程为艺术设计师提供了创造高标准三维场景和空间的必要准备。这将使他们能够在这个不断发展的行业中提升自己的职业生涯。

本课程将由一支具有虚拟现实项目经验、平面设计和视频游戏创作背景的教学团队授课，这将为学生提供必要的工具，使他们能够创作出高质量的资产和 SCI-Fi 环境，达到该行业优秀设计师的水平。

该课程的内容以非常实用的案例为基础，将使平面设计师能够优化他们的工作流程，并确定他们在设计中需要投入更多或更少的时间。所有这一切，都是为了使最终结果专业化，并符合 VR 视频游戏领域的要求。

对于希望将工作与学习结合起来的专业人士来说，TECH 提供的本大学课程完全采用在线教学方法。此外，视频摘要、补充读物和Relearning系统也有助于巩固知识。

这个**关于虚拟现实艺术的 SCI-环境大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 由虚拟的艺术现实专家提出的案例研究的发展
- ◆ 这个校级硕士的图形化、示意图和突出的实用性内容提供了关于那些对专业实践至关重要的学科的实用信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践，以推进学习
- ◆ 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

“

你的艺术创作非常出色，现在您只需通过本大学课程的学习，提交一份出色的档案”

“

通过本大学课程的学习,你将在 VR 视频游戏设计领域的职业生涯中更进一步”

像真正的平面设计专业人士一样,在 Unity 中实现你的创作。报名参加本大学课程。

通过本大学课程,从头到尾进行平面设计创作。专业的教学团队将与你同行。

这个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。

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,也就是一个模拟的环境,提供一个沉浸式的学习程序,为真实情况进行培训。

该课程的设计侧重于基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决他们在整个学术课程中所面临的不同专业实践情况。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



# 02 目标

通过本关于虚拟现实艺术的 SCI-环境大学课程的学习,平面设计师将能够在整个创作过程中高效、专业地完成环境创作。此外,学生还将了解如何根据设计方案确定最佳工具,并了解为此目的使用的程序。在整个课程中,教学团队将展示最有用的资源,以获得真实和高质量的建模项目。







“

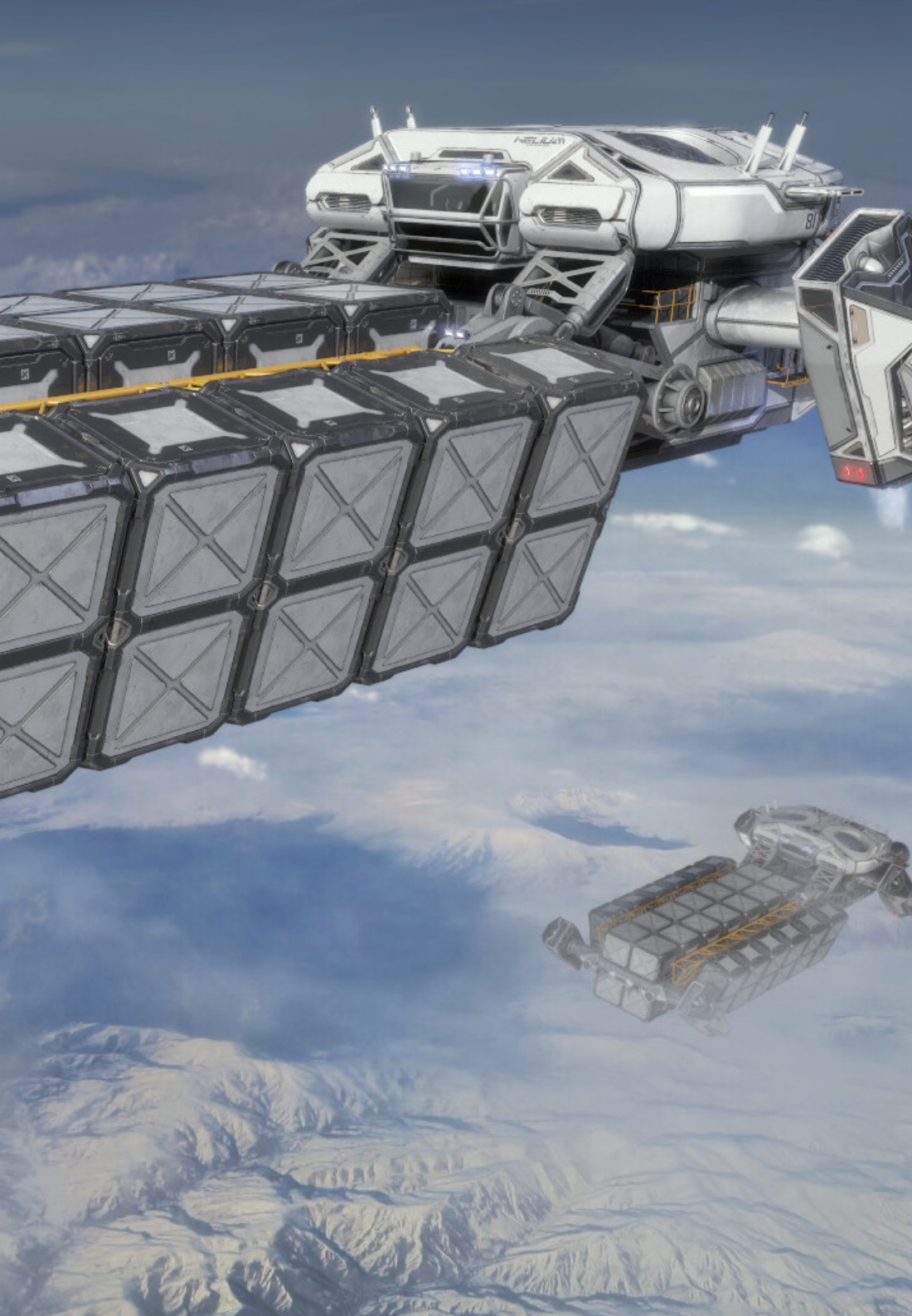
能够正确选择最适合您的管道的程序”



## 总体目标

- ◆ 理解虚拟现实技术提供的优势和限制
- ◆ 开发高质量的硬表面建模
- ◆ 创建高质量的有机模型
- ◆ 理解修辞学的基本原理
- ◆ 了解UV的基础知识
- ◆ 掌握Substance Painter的烘焙技术
- ◆ 熟练地管理图层
- ◆ 能够创建档案,并以专业水平展示最高质量的作品
- ◆ 有意识地决定哪些方案最适合学习者的管道





## 具体目标

- ◆ 巩固所学的知识
- ◆ 了解所有技巧在实际项目中的应用价值
- ◆ 有意识地决定哪些方案最适合学习者的管道
- ◆ 在档案中拥有专业质量的作品
- ◆ 从头到尾分析和吸收一个环境

“

多媒体资源库将促进您在本大学课程中的学习和知识巩固”

# 03 课程管理

TECH 精心挑选了教授该课程的专业团队, 以确保学生获得与基于虚拟现实技术的视频游戏行业相一致的高质量教学。为此, 教学人员对该行业使用的平面设计和视频游戏创作工具有着广泛的了解。他们的知识和经验将为希望在职业生涯中取得进步的平面设计专业人员提供极大的帮助。



“

教学团队在虚拟现实电子游戏项目方面的经验将对该大学课程大有帮助”

## 管理人员



### Menéndez Menéndez, Antonio Iván 博士

- 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

本课程为期六周，其教学大纲将涵盖专业 SCI-Fi 环境的创意和执行过程。平面设计师如果希望运用其所有的艺术知识，将有机会通过本专业教学大纲各单元中的案例研究来实现这一目标。通过Relearning方法和额外的多媒体内容，学生在课程结束时将能够有把握地处理虚拟现实视频游戏领域的任何项目。







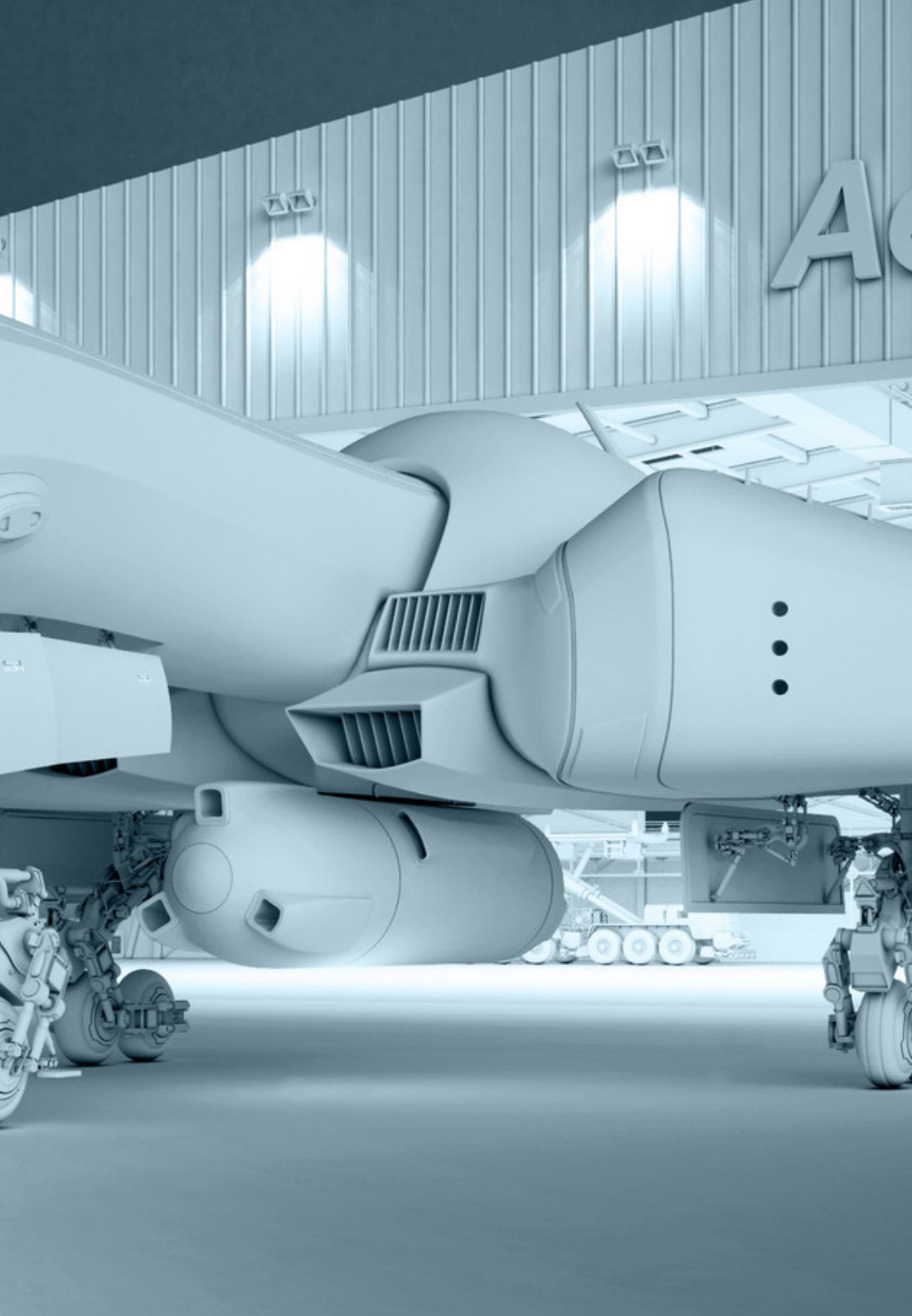
“

参加该课程后, 设计中不同元素的纹理和建模将大放异彩”

## 模块1. 科幻环境

- 1.1. 科幻概念和规划
  - 1.1.1. 参考文献
  - 1.1.2. 计划
  - 1.1.3. 阻挡
- 1.2. 统一实施
  - 1.2.1. 导入 Blockout 并验证比例
  - 1.2.2. 天空盒
  - 1.2.3. 初步文件和材料
- 1.3. 模块1: 土壤
  - 1.3.1. 从高到低的模块化建模
  - 1.3.2. 紫外线和烘烤
  - 1.3.3. 纹理
- 1.4. 模块2: 墙壁
  - 1.4.1. 从高到低的模块化建模
  - 1.4.2. 紫外线和烘烤
  - 1.4.3. 纹理
- 1.5. 模块3: 天花板
  - 1.5.1. 从高到低的模块化建模
  - 1.5.2. 润饰、紫外线和烘烤
  - 1.5.3. 纹理
- 1.6. 模块4: 附件 (管道、栏杆等)
  - 1.6.1. 从高到低的模块化建模
  - 1.6.2. 紫外线和烘烤
  - 1.6.3. 纹理





- 1.7. Hero Asset 1: 机械门
  - 1.7.1. 从高到低的模块化建模
  - 1.7.2. 润饰、紫外线和烘烤
  - 1.7.3. 纹理
- 1.8. Hero Asset 2: 冬眠室
  - 1.8.1. 从高到低的模块化建模
  - 1.8.2. 润饰、紫外线和烘烤
  - 1.8.3. 纹理
- 1.9. Unity
  - 1.9.1. 导入纹理
  - 1.9.2. 材料的应用
  - 1.9.3. 场景照明
- 1.10. 项目完成
  - 1.10.1. 虚拟现实中的可视化
  - 1.10.2. 预制和导出
  - 1.10.3. 结论



你的创作成果将反映出您的专业水平。通过本大学课程完善您的技能"

# 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。



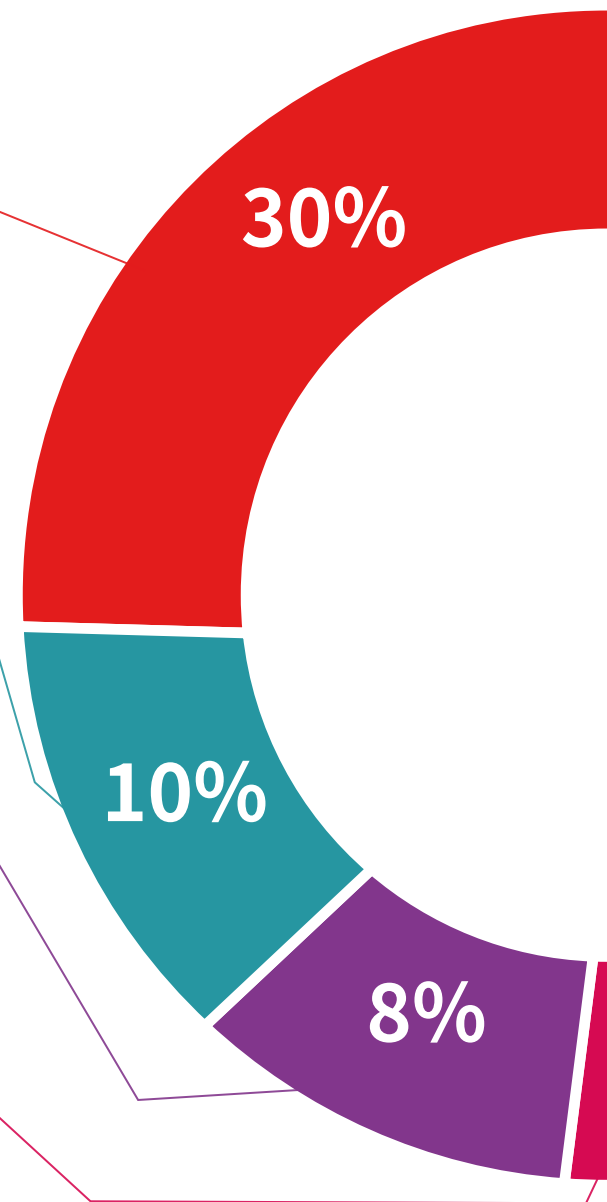
### 技能和能力的实践

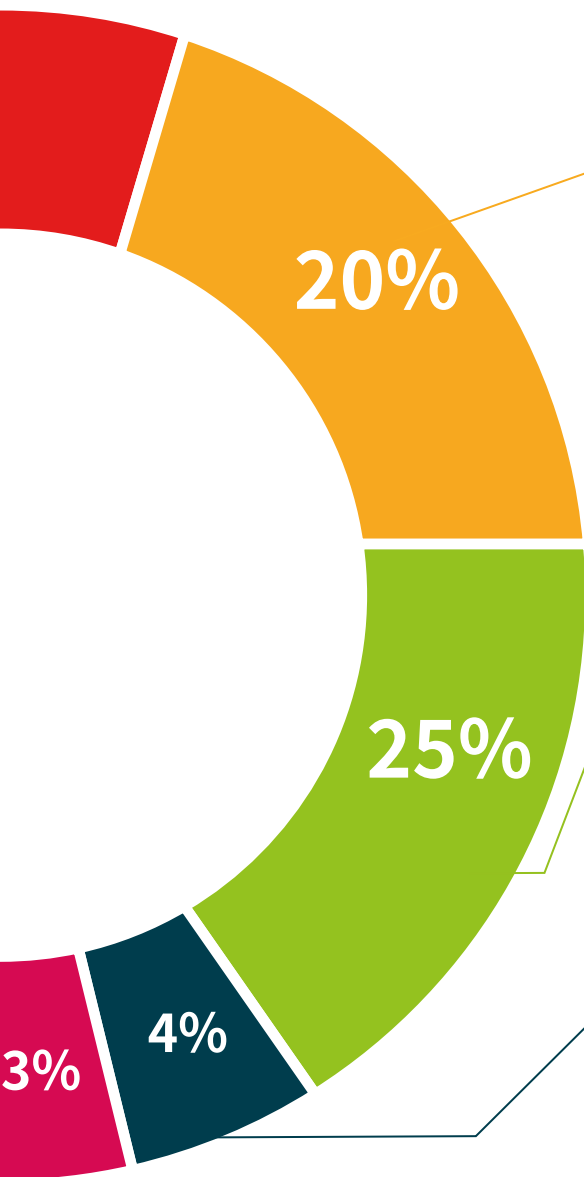
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 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

关于虚拟现实艺术的 SCI-环境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”

这个关于虚拟现实艺术的 SCI-环境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: 关于虚拟现实艺术的 SCI-环境大学课程

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 创新  
个性化的关注 现在 质量  
知识 网页  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

## 大学课程

关于虚拟现实艺术的 SCI-环境

- » 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

关于虚拟现实艺术的 SCI-环境