

大学课程

Technical Animation
Systems, Skeletal Meshes
和 Ragdoll Systems



大学课程 Technical Animation Systems, Skeletal Meshes 和 Ragdoll Systems

- » 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/technical-animation-systems-skeletal-meshes-ragdoll-systems

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

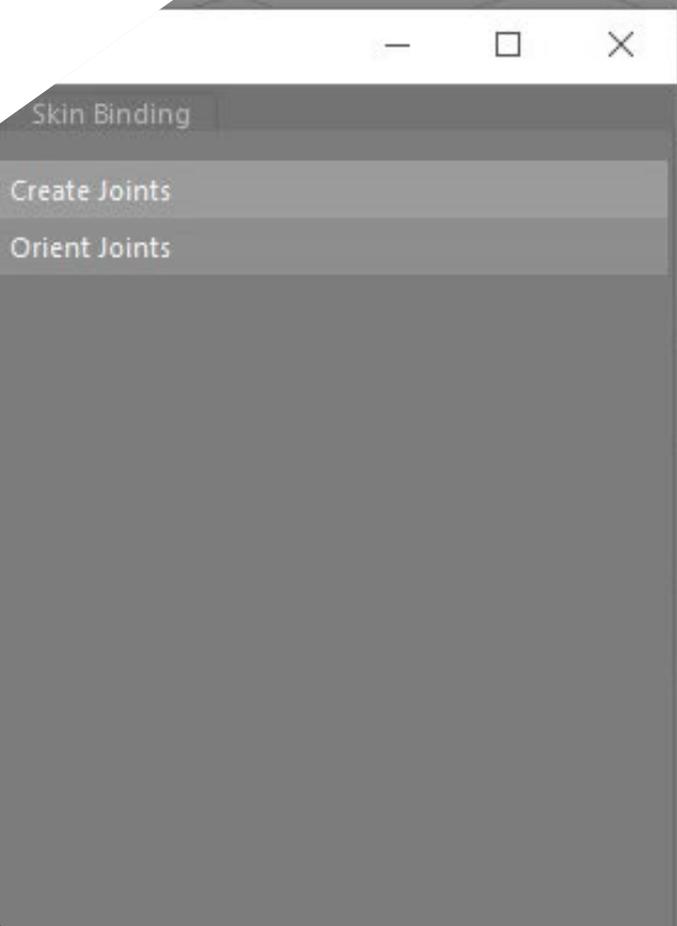
06

学位

28

01 介绍

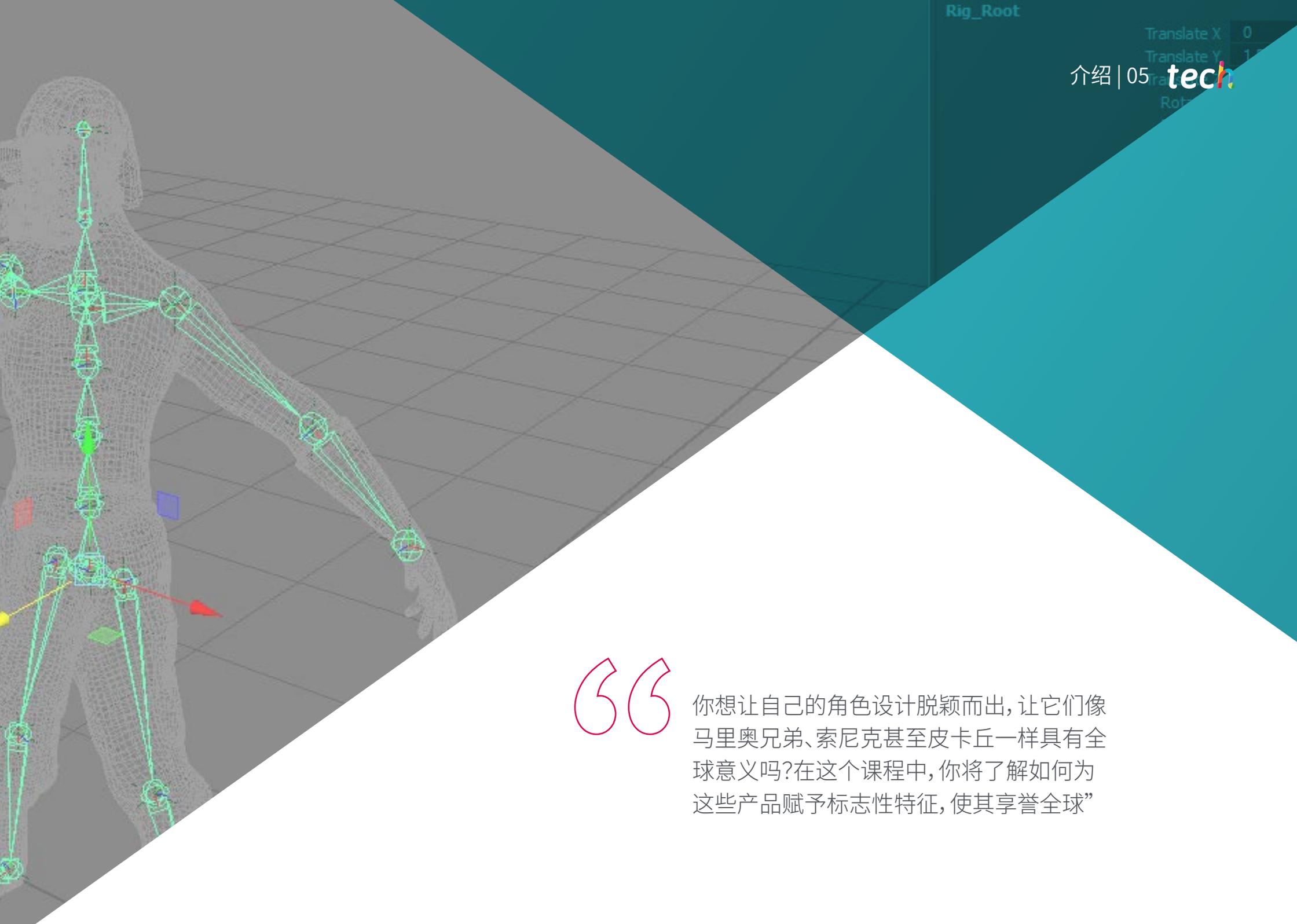
为了给公众带来更好的体验,视听娱乐业努力赋予动画人物逼真的动作,从而提供更高质量和设计的产品。这是制片人对创意人员的要求,因为他们负责使用布娃娃或骨骼网格技术让无生命的人物栩栩如生。然而,这些先进系统的操作需要专业知识,特别是在要求很高的电子游戏领域。为此,TECH 制作了这个课程,其中包括独特的实践和附加理论材料,深入探讨了最有用的资源库以及角色创建所涉及的技术流程。所有这些都采用 100% 在线的形式,没有面授课程或固定时间表,为学生提供了完全的灵活性。



Skin Binding

Create Joints

Orient Joints



“

你想让自己的角色设计脱颖而出，让它们像马里奥兄弟、索尼克甚至皮卡丘一样具有全球意义吗？在这个课程中，你将了解如何为这些产品赋予标志性特征，使其享誉全球”

今天的技术远远超越了想象力的极限。设计师和艺术家们创造完美动画和逼真视频游戏角色的能力是无止境的。随着该行业的蓬勃发展,对该领域专业人才的需求也在急剧增长。因此,设计专业的学生和专业人员必须调整自己的能力,提高自己的技能,以发展自己的作品和个人品牌,并将自己的职业生涯引向业内最负盛名的工作室。

在这一背景下,建立了 Technical Animation Systems, Skeletal Meshes 和 Ragdoll Systems 大学课程。一批电子游戏领域的资深专家将他们对最高级别电子游戏的动画和原型制作过程的理论和实践知识倾注其中。

TECH 为学生提供动画领域的最新课程,以便在虚拟世界中赋予虚构和非虚构角色动作、人格化和独特性。在许多情况下,这些技术都是人物特征的标志,对任何现代设计师来说都至关重要。这个课程的形式完全在线,便于设计师将其与更繁重的专业或个人职责结合起来。

这个 **Technical Animation Systems, Skeletal Meshes和 Ragdoll Systems 大学课程** 包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 电子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三维建模和动画
- ◆ 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
- ◆ 可从任何联网的固定或便携设备上获取内容



用复杂而先进的程序设计未来电子游戏的角色”

“

在这个课程中,你将学习到先进的混合空间创作和动画蒙太奇技能,在冒险、奇幻和动作故事中赋予自己独特的特征,设计出令人难忘的角色”

通过攻读这个大学课程,你将成为电子游戏行业最负盛名的设计师之一。

就像著名的 God of War 游戏中的克瑞托斯一样,模拟神话中的壮观事件,按照自己的喜好塑造世代铭记的角色。

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。

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,通过这种学习,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。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

这个大学课程的主要目标是让学生掌握动画制作的基础知识，并能赋予角色足够的价值，使其成为电子游戏、电影或动画系列等大型制作的一部分。同样，学生也可以利用他所掌握的知识设计出令人难忘的人物形象。为此，我们将为你提供最新、最详尽的信息，以及最好的学术工具，以确保你能够扩展知识。



“

这个课程的目标以你的需求为基础, 因此你可以学习和加强那些最重要的领域, 为你的职业生涯带来独特的推动力”

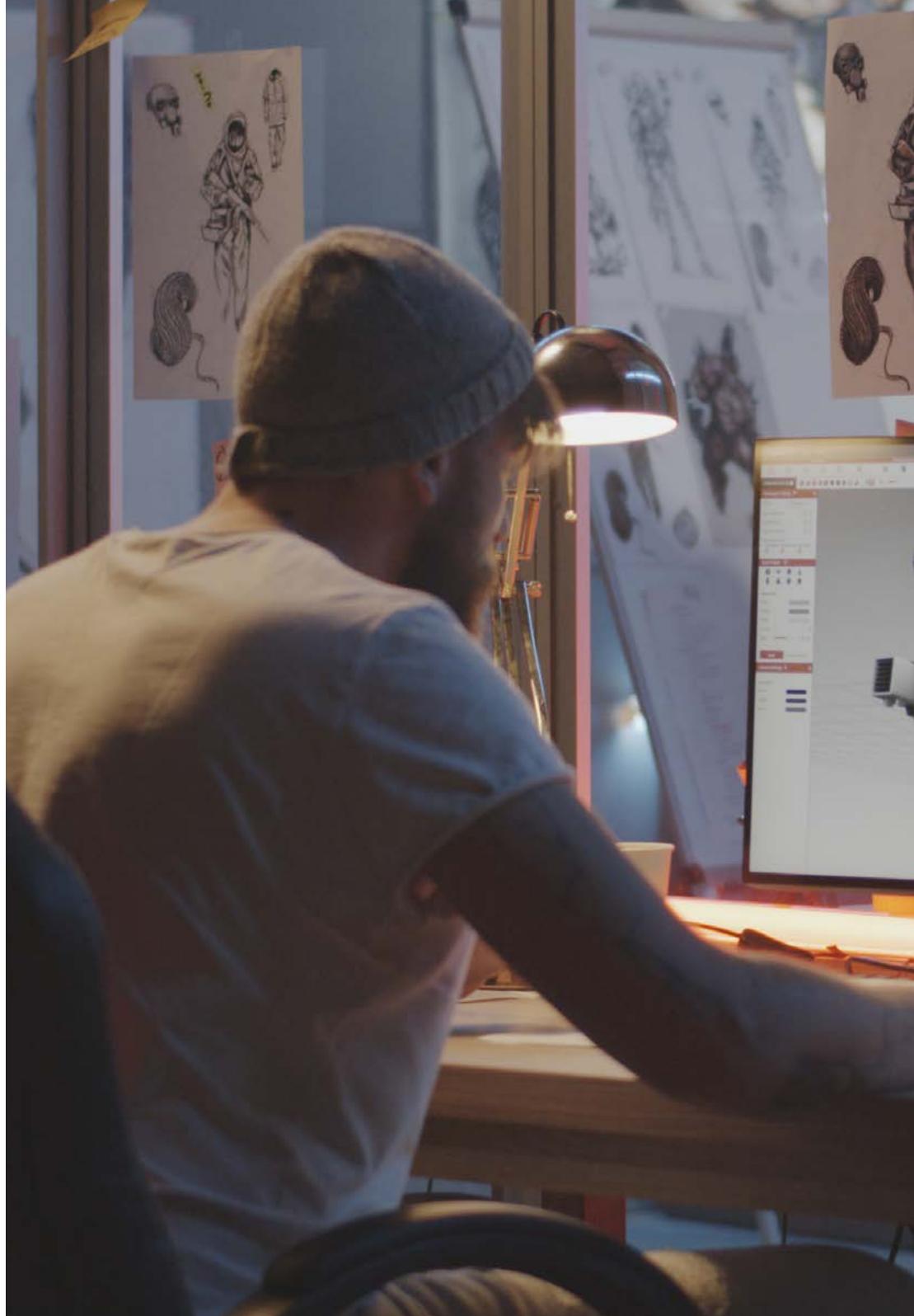


总体目标

- ◆ 为 3D 视频游戏开发高级角色
- ◆ 在一个专业项目中使用动画系统和其他资源作为资料库
- ◆ 为项目的正确输出做准备

“

一个能让你详细了解视频游戏开发中人物创作和材料操作的最创新资源的课程”





具体目标

- ◆ 在 Unity 3D 环境下的专业开发中使用低聚物和高聚物模型
- ◆ 在视频游戏角色中实现高级功能和行为
- ◆ 正确地将角色动画导入工作环境中
- ◆ 控制布偶系统和骨骼网格
- ◆ 掌握可用的资源, 如资产库和功能, 并将其导入学生配置的项目中
- ◆ 发现与编程和三维动画有关的专业技术人员的团队工作要点
- ◆ 配置项目, 以便正确输出, 保证其运作

03 课程管理

Technical Animation Systems, Skeletal Meshes 和 Ragdoll Systems 课程的教学团队由业内专家组成。属于或曾经属于大型动画公司的高素质教师。通过这种方式, 学生将从他丰富的专业经验中汲取知识, 并能将这些知识运用到自己在电子游戏、电影或动画片领域的发展道路和职业生涯中。





“

如果你在学习过程中遇到问题怎么办?你可以通过直接消息系统与教学人员解决”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo 博士

- ◆ Intervenía Group 游戏化工程和设计总监
- ◆ ESNE 电子游戏设计、关卡设计、电子游戏制作、中间件、创意媒体产业等专业讲师
- ◆ Avatar Games 或 Interactive Selection 等公司的创立顾问
- ◆ 视频游戏设计书的作者
- ◆ Nima World 顾问委员会成员

教师

Martínez Alonso, Sergio 博士

- ◆ NanoReality Games Ltd 高级 Unity 开发人员
- ◆ NoobO Games 首席程序员兼游戏设计师
- ◆ 各种教育中心 (例如 iFP、Implika 或 Rockbotic) 的教师
- ◆ 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、创新与科技学院电子游戏设计与开发学位



04

结构和内容

这个大学课程的教学大纲是由了解和理解当今行业需求的专家团队设计的。TECH 与其教学人员一起制定了详细的教学课程, 提供准确的信息, 帮助学生实现其专业目标。本课程内容丰富, 具有教学性和多学科性, 将为学生提供必要的技能, 使其成为世界上最优秀的动画专业人员之一。





“

你可以通过智能手机或所选的
联网设备查阅整个教学大纲”

模块 1. 视频游戏的编程、机制生成和原型设计技术

- 1.1. 技术流程
 - 1.1.1. Lowpoly 和 highpoly 模型到 Unity
 - 1.1.2. 材料设置
 - 1.1.3. 高清晰度渲染管线
- 1.2. 角色设计
 - 1.2.1. 运动
 - 1.2.2. 对撞机设计
 - 1.2.3. 创造与行为
- 1.3. 将骨架网格物体导入 Unity
 - 1.3.1. 从 3D 软件导出骨架网格物体
 - 1.3.2. Unity 中的骨架网格物体
 - 1.3.3. 配件的连接点
- 1.4. 导入动画
 - 1.4.1. 动画准备
 - 1.4.2. 导入动画
 - 1.4.3. 动画师和过渡
- 1.5. 动画编辑器
 - 1.5.1. 创建混合空间
 - 1.5.2. 动画蒙太奇的创作
 - 1.5.3. 编辑 read-only 动画
- 1.6. 创建和模拟 ragdoll
 - 1.6.1. 设置 ragdoll
 - 1.6.2. 将布娃娃连接到一个动画图中
 - 1.6.3. Ragdoll 的模拟
- 1.7. 人物创建资源
 - 1.7.1. 图书馆
 - 1.7.2. 图库资料的汇出与汇入
 - 1.7.3. 材料处理





- 1.8. 工作团队
 - 1.8.1. 等级制度和角色
 - 1.8.2. 版这个控制体系
 - 1.8.3. 解决冲突
- 1.9. 成功开发的条件
 - 1.9.1. 为成功而生产
 - 1.9.2. 最佳发展
 - 1.9.3. 基这个要求
- 1.10. 用于出版的包装
 - 1.10.1. 玩家设置
 - 1.10.2. 构建
 - 1.10.3. 创建一个安装程序



下载所有内容,并在完成学业后获得有用的参考指南”

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

Technical Animation Systems, Skeletal Meshes 和 Ragdoll Systems 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Technical Animation Systems, Skeletal Meshes 和 Ragdoll Systems 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: Technical Animation Systems, Skeletal Meshes 和 Ragdoll Systems 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

tech 科学技术大学

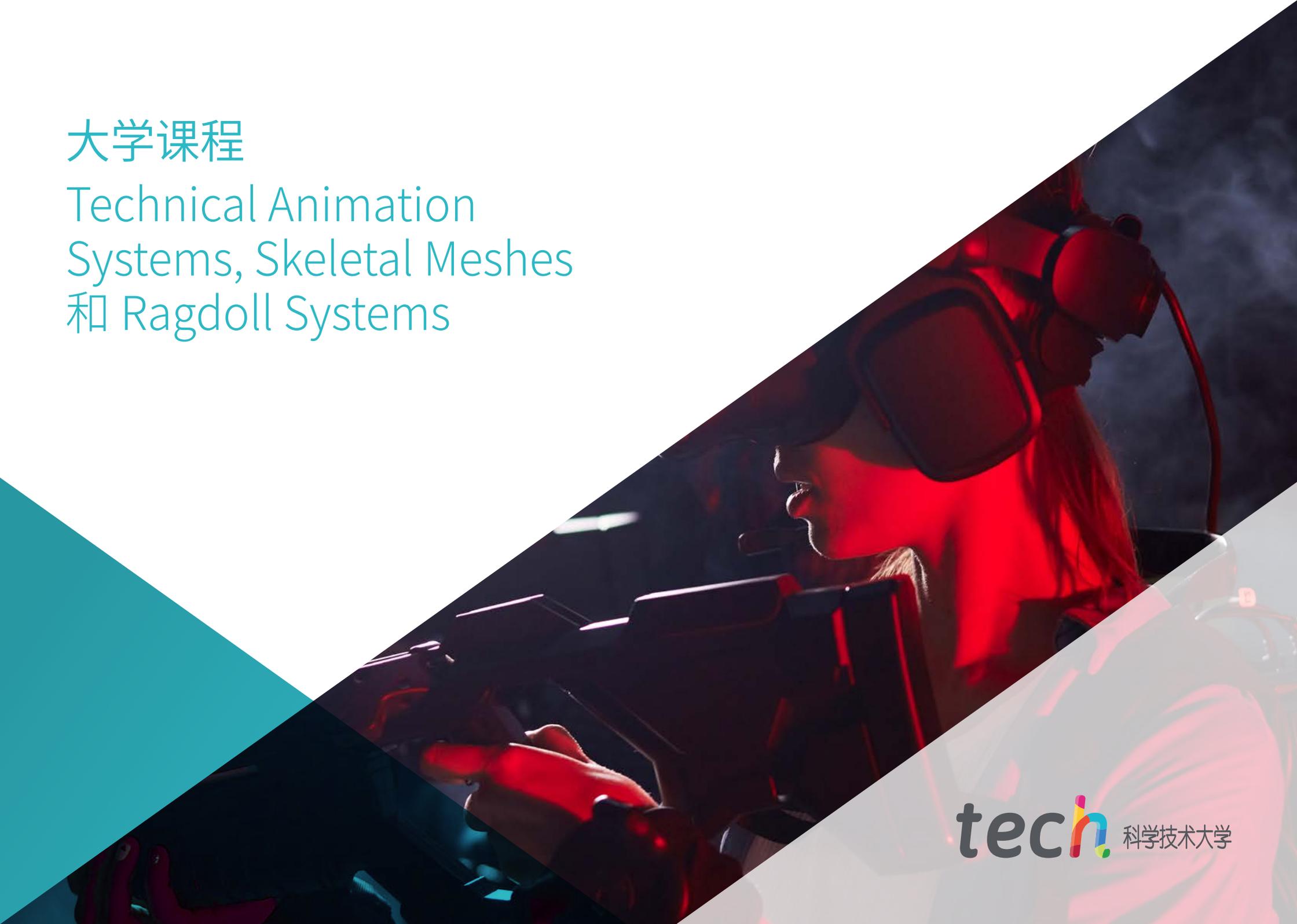
大学课程
Technical Animation
Systems, Skeletal Meshes
和 Ragdoll Systems

- » 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

个性化的关注 现在
知识 网页
网上教室 发展 语言 机构

大学课程

Technical Animation
Systems, Skeletal Meshes
和 Ragdoll Systems



tech 科学技术大学