

专科文凭 3D视频游戏行业





专科文凭 3D视频游戏行业

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-video-game-industry

目录

01

介绍

4

02

目标

03

课程管理

12

04

结构和内容

16

05

方法

22

06

学位

30

01 介绍

视频游戏公司越来越多地要求他们的员工中有具备3D技能的设计专业人员，以从事结合这两个部门最新发展的技术作品的创作。出于这个原因，在你的简历上有一个证明这个专业的资格，可以成为在一个蓬勃发展的行业中脱颖而出的独特机会。正是为了他们，TECH推出了这项计划，为他们提供知识，将他们的才能提升到行业的顶端。这是一个在线的，动态的和多学科的学位，你将能够获得一个严格的3D项目制作知识，同时完善你在处理其主要工具和软件的技能。





“

如果你正在寻找一个能让你在3D
视频游戏行业脱颖而出的学位, 这
是你的最佳选择。你打算错过吗”

随着每年的发展, 视频游戏行业似乎正在不断地发展壮大。感谢, 世界各地数以百万计的专业人士可以在它所包含的不同领域工作, 使其成为一个具有多种选择的职业。然而, 为了成功地做到这一点, 有必要详细了解当前环境的特点, 这样才有可能创造出不仅适应公司规格, 而且适应社会需求的项目。

TECH开发的专科文凭正是以这最后一点为基础的。这是一个充满活力和朴素的节目, 汇集了与3D电子游戏领域有关的最新信息, 从行业的内幕和外延到有保障的成功作品推荐。此外, 它还深入研究了典型问题及其解决课程, 为毕业生提供了在指导或管理这类项目时解决复杂情况的钥匙。

其方便的100%在线形式使该课程的课程容易获得和方便, 使专业人员能够在任何地方扩展他们的知识和完善他们的技能, 并根据他们的绝对可用性调整时间表。你将有6个月的时间来享受这个资格证书所包括的450个小时的材料(理论, 实践和附加), 你将得到以下支持一个专门从事设计领域的教学团队, 以确保你从这一学术经验中获得最大的收获。

这个**3D视频游戏行业专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由视频游戏和技术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, 突出实用性, 为那些专业实践中必不可少的学科提供了实用信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践, 以推进学习
- ◆ 特别关注的是虚拟环境中的三维建模和动画
- ◆ 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

“

一个包括450小时的最佳理论, 实践和附加内容的课程, 基于设计的最新发展及其在电子游戏行业的应用”

“你将能够在你的专业技能中加入对SCRUM和Agile的掌握,这两者在视频游戏领域都受到高度重视”

该课程的教学人员包括来自该部门的专业人员,他们把自己的工作经验带到了培训中,还有来自主要协会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。

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。为此,它将得到一个由公认的专家制作的互动视频的创新系统的支持。

你将掌握3D Max工具,以生成从零到出口的不同项目。

你可以在一周内每天24小时访问虚拟校园,这样你就可以按照自己的意愿进行安排。



02 目标

对能够完美处理视频游戏项目创作的专业设计人员的需求不断增加,这也是TECH认为有必要在该领域开发一个专业学位的原因。因此,我们的目的是指导他们进行更新,为他们提供当今最先进的信息和最复杂的学术工具。





“

你将能够达到你最苛刻的学术目标, 这要归功于一个专门为你设计的课程, 在不到6个月的时间内实现这些目标”



总体目标

- ◆ 提供3D行业的专业知识
- ◆ 使用3D Max软件来生成不同的内容
- ◆ 提出一系列的良好做法和有组织的专业工作
- ◆ 创建关于虚拟现实的专门知识
- ◆ 确定资产和人物并在虚拟现实中进行整合
- ◆ 分析视频游戏中音频的重要性
- ◆ 开发适用于视频游戏的SCRUM和敏捷方法来管理项目
- ◆ 建立一个以小时为单位的计算工作量的系统
- ◆ 生成材料, 向投资者介绍项目目标





具体目标

模块1.3D行业

- ◆ 检视3D行业的现状, 以及它在过去几年的演变
- ◆ 生成有关行业内常用的软件的专业知识, 以生成专业的3D内容
- ◆ 确定通过适应电子游戏行业的管道来开发这种类型的内容的步骤
- ◆ 分析最先进的3D风格, 以及它们的差异, 优势和劣势, 为其后续发展提供参考
- ◆ 将在数字世界(电子游戏, VR等)和现实世界(AR, MR/XR)中开发的内容整合起来
- ◆ 在视频游戏行业, 电影, 电视剧或广告界建立区别于3D项目的主要关键点
- ◆ 使用Assets 3D Max生成专业质量的3D资产, 学习如何使用该工具
- ◆ 在生成3D内容时, 保持工作空间的有序性并最大限度地提高时间的效率

模块2.视频游戏行业中的艺术和3D

- ◆ 检视3D网格创建和图像编辑软件
- ◆ 分析3D VR项目中的潜在问题和解决方案
- ◆ 为视频游戏的艺术风格的产生确定审美线
- ◆ 确定寻求美学的参考地点
- ◆ 评估艺术风格发展的时间限制
- ◆ 制作资产并将其整合到一个场景中
- ◆ 创建人物并将其融入场景中
- ◆ 评估音频和声音在电子游戏中的重要性

模块3.视频游戏的制作和融资

- ◆ 确定SCRUM之前的生产方法和它们演变到今天的区别
- ◆ 在不损失项目管理的情况下, 将敏捷思维应用于开发
- ◆ 为整个团队制定一个可持续的框架
- ◆ 预测生产中的人力资源需求, 并制定一个基本的人事费用估算
- ◆ 进行预先分析, 以获得关键信息, 以传达我们项目的最重要价值
- ◆ 用数字来支持项目的销售和融资论据, 证明项目的潜在偿付能力
- ◆ 制作资产并将其整合到一个场景中



你想完善你的技能, 为视频游戏的艺术风格的生成定义美学线吗? 有了这个课程, 你将实现这一目标”

03

课程管理

对于该课程的管理和教学, TECH不仅考虑了候选人的课程,而且还考虑了他们在严格的选拔过程中所表现出的人文和专业素质。感谢它,才有可能形成一个坚实而充满活力的团队,他们精通设计领域,在电子游戏开发方面具有广泛而丰富的工作经验。





“

教学团队选择了数小时的高质量补充材料,以便你能以个性化的方式并根据你的学术要求深入钻研教学大纲”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo 先生

- Intervenía Group 工程和游戏化设计总监
- ESNE 视频游戏设计, 关卡设计, 视频游戏制作, 中间件, 创意媒体产业等专业教授
- Avatar Games 或 Interactive Selection 等公司的创立顾问
- 视频游戏设计一书的作者
- 尼玛世界顾问委员会成员

教师

Pradana Sánchez, Noel 博士

- ◆ 视频游戏的装配和3D动画专家
- ◆ 在Dog Lab工作室担任3D图形艺术家
- ◆ Imagine Games的制作人, 领导视频游戏开发团队
- ◆ Wildbit工作室的图形艺术家, 从事2D和3D工作
- ◆ ESNE 和 CFGS 的 3D 动画教学经验: 游戏和教育环境
- ◆ ESNE 大学视频游戏设计与开发学士
- ◆ 马德里胡安-卡洛斯国王大学培训学硕士
- ◆ Voxel学校的装配和3D动画专家



04 结构和内容

进入这个专科文凭的毕业生将发现450小时的最佳内容,分布在理论,实践和附加材料中(详细的视频,研究文章,补充读物等等所有这些都将在学术活动开始时在虚拟校园中提供,并可下载到任何有互联网连接的设备上。这样一来,专业人员就可以根据自己的时间,不急不躁地定制课程的课程。



“

感谢该课程内容的开发方法,你将不需要
花费额外的时间来记忆。给你们看吗”

模块1.3D产业

- 1.1 动画和视频游戏中的 3D 产业
 - 1.1.1. 3D动画
 - 1.1.2. 动画和视频游戏中的 3D 产业
 - 1.1.3. 3D动画未来
- 1.2 3D视频游戏
 - 1.2.1. 视频游戏限制
 - 1.2.2. 开发 3D 视频游戏困难
 - 1.2.3. 电子游戏开发难点的解决方案
- 1.3 视频游戏中的 3D 软件
 - 1.3.1. 玛雅优点和缺点
 - 1.3.2. 3DS Max.优点和缺点
 - 1.3.3. Blender.优点和缺点
- 1.4 为视频游戏生成 3D 资产的管道
 - 1.4.1. 模型表中的想法和组装
 - 1.4.2. 具有低几何形状和高细节的建模
 - 1.4.3. 通过纹理投射细节
- 1.5 视频游戏 3D 的主要艺术风格
 - 1.5.1. 风格cartoon
 - 1.5.2. 写实风格
 - 1.5.3. Cel shading
 - 1.5.4. 动作捕捉
- 1.6 3D整合
 - 1.6.1. 数字世界中的2D集成
 - 1.6.2. 数字世界中的3D集成
 - 1.6.3. 融入现实世界 (AR, MR/XR)
- 1.7 不同行业3D的关键因素
 - 1.7.1. 3D电影和连续剧
 - 1.7.2. 3D视频游戏
 - 1.7.3. 3D广告
- 1.8 渲染: 实时渲染和预渲染
 - 1.8.1. 照明
 - 1.8.2. 阴影的定义
 - 1.8.3. 质量vs.速度





- 1.9 在 3D Max 中生成 3D 资产
 - 1.9.1. 3D Max 软件
 - 1.9.2. 界面, 菜单, 工具栏
 - 1.9.3. 控制措施
 - 1.9.4. 场景
 - 1.9.5. 视口
 - 1.9.6. 基本形状
 - 1.9.7. 对象的生成, 修改和转换
 - 1.9.8. 创建 3D 场景
 - 1.9.9. 视频游戏专业资产的 3D 建模
 - 1.9.10. 材质编辑器
 - 1.9.10.1. 材质创建和编辑
 - 1.9.10.2. 光在材料中的应用
 - 1.9.10.3. UVW Map 修改器地图坐标
 - 1.9.10.4. 纹理的创建
- 1.10. 工作空间的组织和良好实践
 - 1.10.1. 创建项目
 - 1.10.2. 文件夹结构
 - 1.10.3. 自定义功能

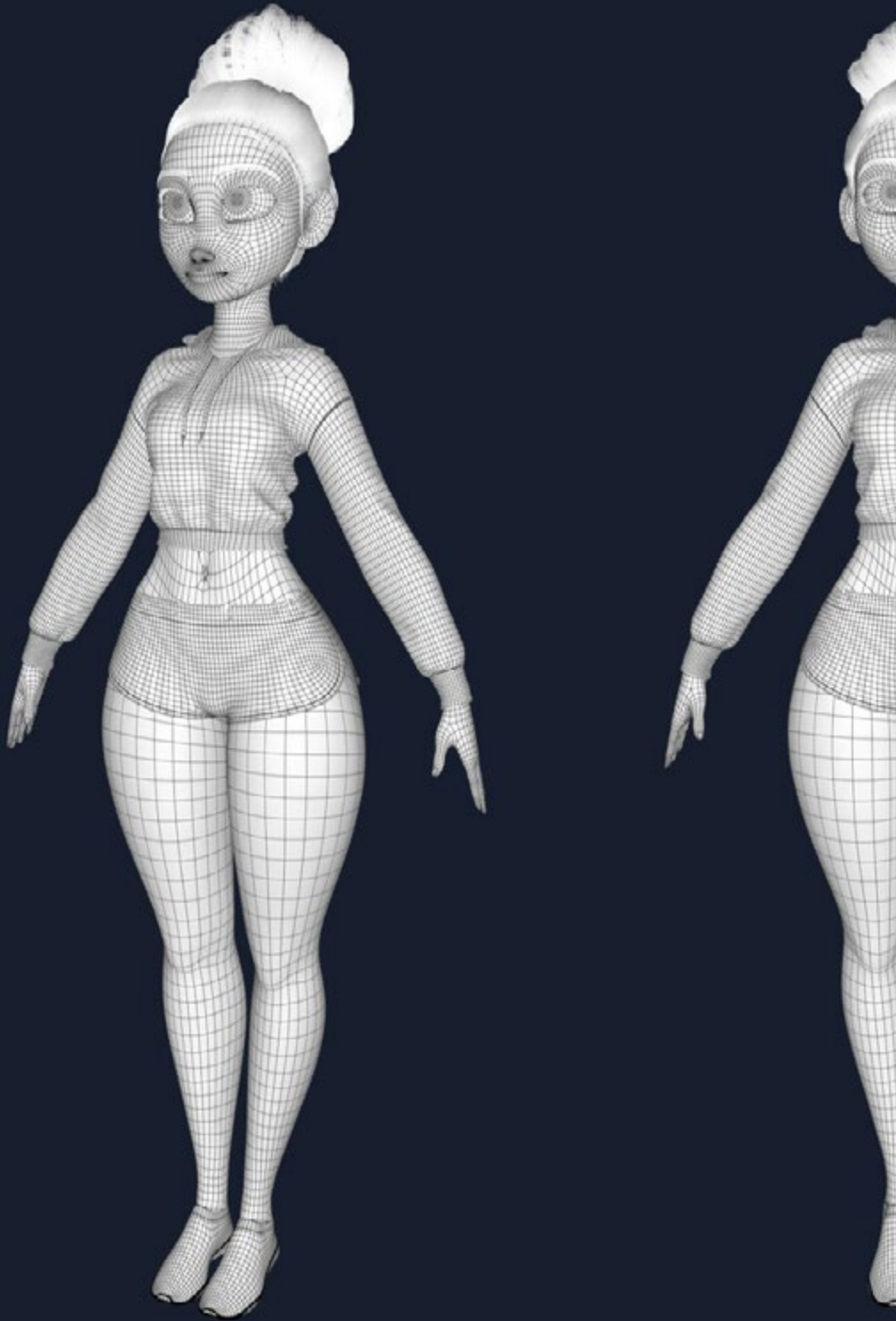
模块2. 视频游戏行业中的艺术和3D

- 2.1 VR 中的 3D 项目
 - 2.1.1. 3D 网格创建软件
 - 2.1.2. 图像编辑软件
 - 2.1.3. 虚拟现实
- 2.2 典型问题, 解决方案及项目需求
 - 2.2.1. 项目需求
 - 2.2.2. 可能出现的问题
 - 2.2.3. 解决方案
- 2.3 电子游戏艺术风格生成的审美线研究:
从游戏设计到3D美术生成
 - 2.3.1. 选择视频游戏的接收者我们想接触谁?
 - 2.3.2. 开发的艺术可能性
 - 2.3.3. 审美的最终定义

- 2.4 在审美层面搜索竞争对手的参考和分析
 - 2.4.1. Pinterest 和类似页面
 - 2.4.2. 创建模型表
 - 2.4.3. 竞争对手搜索
- 2.5 圣经的创造和简报
 - 2.5.1. 圣经的创作
 - 2.5.2. 圣经的发展
 - 2.5.3. 简报的制定
- 2.6 场景和资产
 - 2.6.1. 各层级资产的生产计划
 - 2.6.2. 舞台设计
 - 2.6.3. 资产设计
- 2.7 在关卡和测试中集成资产
 - 2.7.1. 各级整合过程
 - 2.7.2. 纹理
 - 2.7.3. 最后的润色
- 2.8 人物
 - 2.8.1. 角色制作策划
 - 2.8.2. 角色设计
 - 2.8.3. 角色资产设计
- 2.9 在场景和测试中集成角色
 - 2.9.1. 角色在关卡中的整合过程
 - 2.9.2. 项目需求
 - 2.9.3. 动画片
- 2.10. 3D 视频游戏中的音频
 - 2.10.1. 电子游戏声音识别生成项目档案解读
 - 2.10.2. 成分和生产过程
 - 2.10.3. 配乐设计
 - 2.10.4. 音效设计
 - 2.10.5. 语音设计

模块3. 视频游戏的制作和融资

- 3.1 视频游戏制作
 - 3.1.1. 级联方法
 - 3.1.2. 缺乏项目管理和工作计划的缺失
 - 3.1.3. 视频游戏行业缺乏制作部门的后果
- 3.2 开发团队
 - 3.2.1. 项目开发中的重点部门
 - 3.2.2. 微观管理的关键概况: LEAD 和 SENIOR
 - 3.2.3. Junior profiles 经验不足的问题
 - 3.2.4. 为低经验档案制定培训计划
- 3.3 游戏开发的敏捷方法
 - 3.3.1. SCRUM
 - 3.3.2. 敏捷
 - 3.3.3. 混合方法
- 3.4 工作量, 时间和成本的估算
 - 3.4.1. 开发视频游戏的价格: 概念 主要费用
 - 3.4.2. 任务调度: 要考虑的关键点, 关键和方面
 - 3.4.3. 基于工作点 VS 小时计算的估计以小时计算
- 3.5 原型规划中的优先级
 - 3.5.1. 项目总体目标的确立
 - 3.5.2. 功能和关键内容的优先级排序: 根据部门的顺序和需求
 - 3.5.3. 对生产中的功能和内容进行分组以构成可交付成果 (功能原型)
- 3.6 视频游戏制作的良好实践
 - 3.6.1. 会议, 日会, 周会, 冲刺结束会议 阿尔法, 测试版和发布里程碑签到Release
 - 3.6.2. 冲刺速度测量
 - 3.6.3. 检测缺乏动力和低生产率并预测生产中可能出现的问题



- 3.7 生产分析
 - 3.7.1. 前期分析I:市场状况回顾
 - 3.7.2. 前期分析II:建立主要项目参考(直接竞争对手)
 - 3.7.3. 先前分析的结论
- 3.8 开发成本的计算
 - 3.8.1. 人力资源
 - 3.8.2. 技术和许可证
 - 3.8.3. 开发以外的支出
- 3.9 投资搜索
 - 3.9.1. 投资者类型
 - 3.9.2. 执行摘要
 - 3.9.3. 推介台
 - 3.9.4. 出版商
 - 3.9.5. 自筹资金
- 3.10. 项目事后 分析的 准备
 - 3.10.1. 公司事后 分析的 制定过程
 - 3.10.2. 项目积极点分析
 - 3.10.3. 项目负点研究
 - 3.10.4. 项目不足之处的改进建议及结论



在你的创意生涯中迈出决定性的一步,选择一个学位,无疑将标志着你的职业生涯的前前后后"

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：**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”

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。

再学习方法

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:再学习。

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。



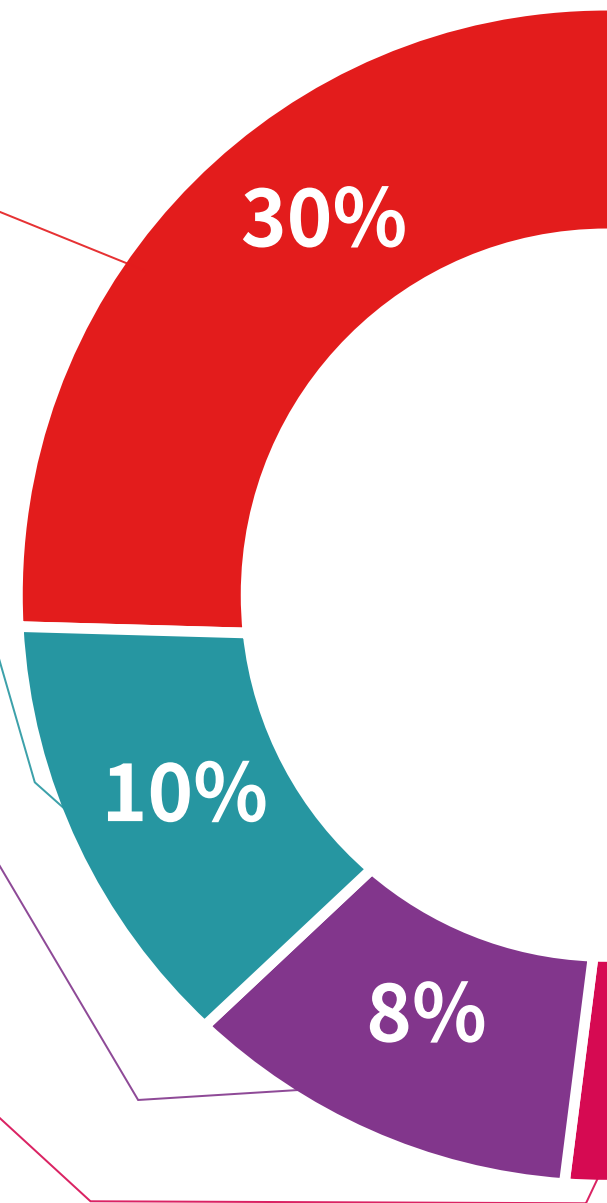
技能和能力的实践

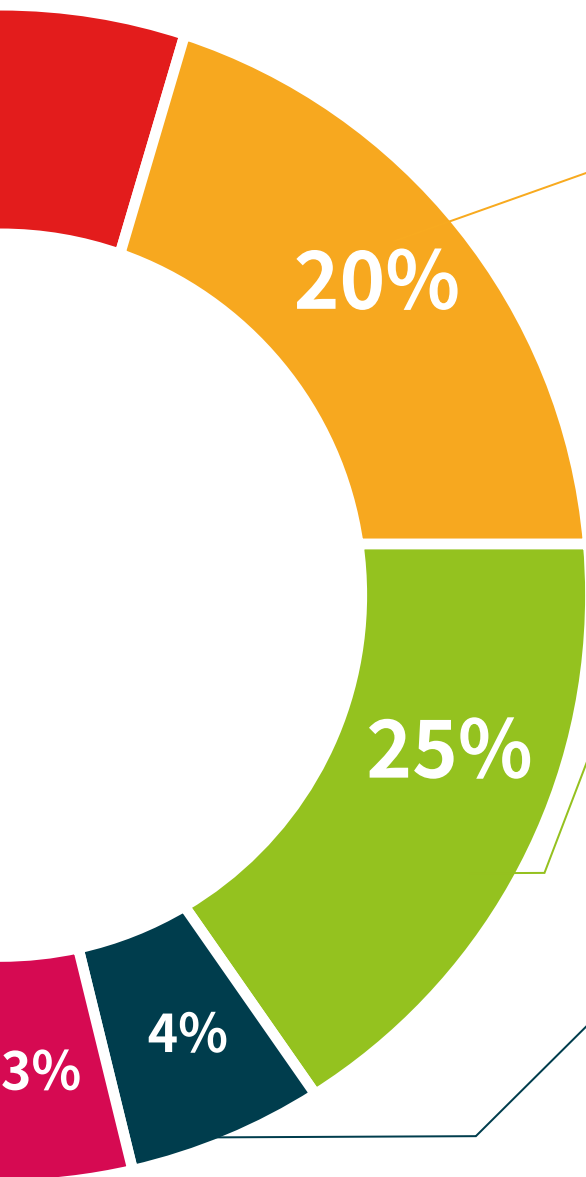
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

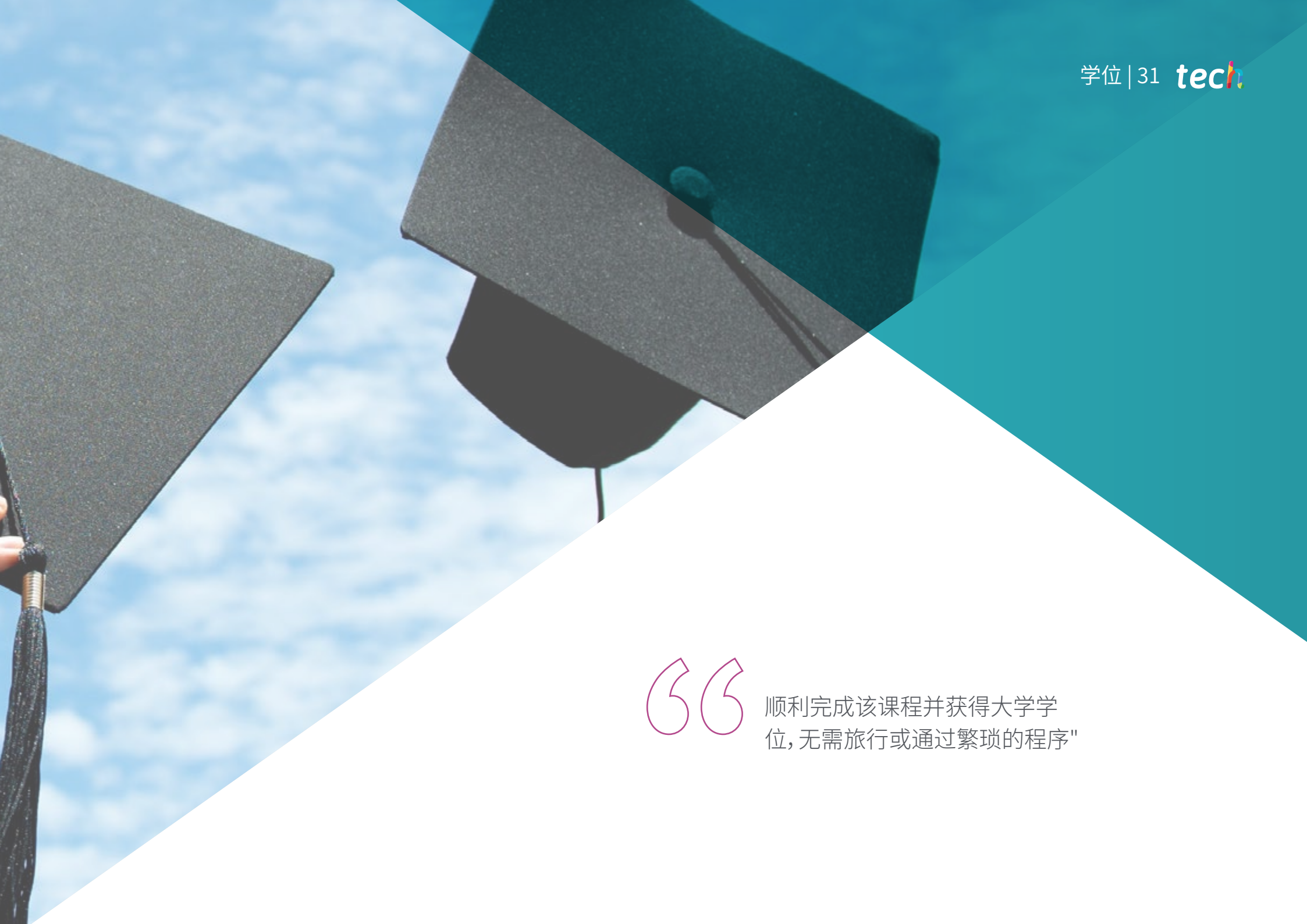
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

专科文凭
专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。





“

顺利完成该课程并获得大学学位, 无需旅行或通过繁琐的程序”

这个**3D视频游戏行业专科文凭**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**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 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:**3D视频游戏行业专科文凭**

官方学时:**450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

tech 科学技术大学

专科文凭
3D视频游戏行业

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

专科文凭 3D视频游戏行业