

专科文凭

虚拟现实艺术与 Unity、
Blender 和 3DS



专科文凭 虚拟现实艺术与 Unity、 Blender 和 3DS

- » 模式:在线
- » 时长: 6个月
- » 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-diploma/postgraduate-diploma-art-virtual-reality-unity-blender-3ds-max

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

利用虚拟现实技术进行视频游戏的艺术创作目前需要专业设计师, 该领域近年来由于技术进步而得到推广。如果没有掌握市场上最强大软件的专业设计师的工作, 视频游戏行业的图形创意提案就不会如此出色。在这个学位中, 学生将能够整合所获得的有关程序和 3D 建模工具的所有知识, 以提供管道 这将为这个游戏领域打开大门。在线教学方法和 Relearning 凭借各种资源, 它将丰富寻求提高职业生涯的设计师的学习。



“

通过这个专科文凭, 深入了解虚拟现实视频游戏主要图形设计程序所提供的创意可能性”

虚拟现实艺术与 Unity、Blender 和 3DS 专科文凭面向希望与高水平专业工作室合作的图形设计师, 这些工作室需要其团队中合格的人才。该资格证书适合那些希望成为当前和未来劳动力市场一部分的平面设计专业人士。

该学位的专业教学人员在整个课程中使用每个基本工具, 以便图形设计师能够高质量地捕捉他们希望在虚拟现实视频游戏中传达的对象。通过实践方法, 学生将了解建模、纹理、滤镜的使用、设计优化和工作流程中使用的最佳技术。

平面设计师在教学过程中将可以访问多媒体材料、视频摘要和广泛的资源, 这将丰富他们的学习并促进对内容的理解。在该领域拥有丰富经验的教师将陪伴学生攻读该学位, 使他们能够在视频游戏行业的最佳学习中脱颖而出。

所有这一切都采用专门的在线方法, 可以随时随地获取知识。要做到这一点, 学生只需要一台可以访问互联网的设备, 并且愿意专注于近年来技术发展最快的领域之一。

这个**虚拟现实艺术与 Unity、Blender 和 3DS 专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 专家通过虚拟现实技术进行视频游戏创作和设计的实际案例开发
- ◆ 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



Beat Saber 是使用 Unity 创建的。
学习控制该软件, 你将掌握虚拟现实视频游戏的图形设计世界”

“

在线教学将让你随时随地
获得能够推动你进入 VR
视频游戏艺术领域的知识”

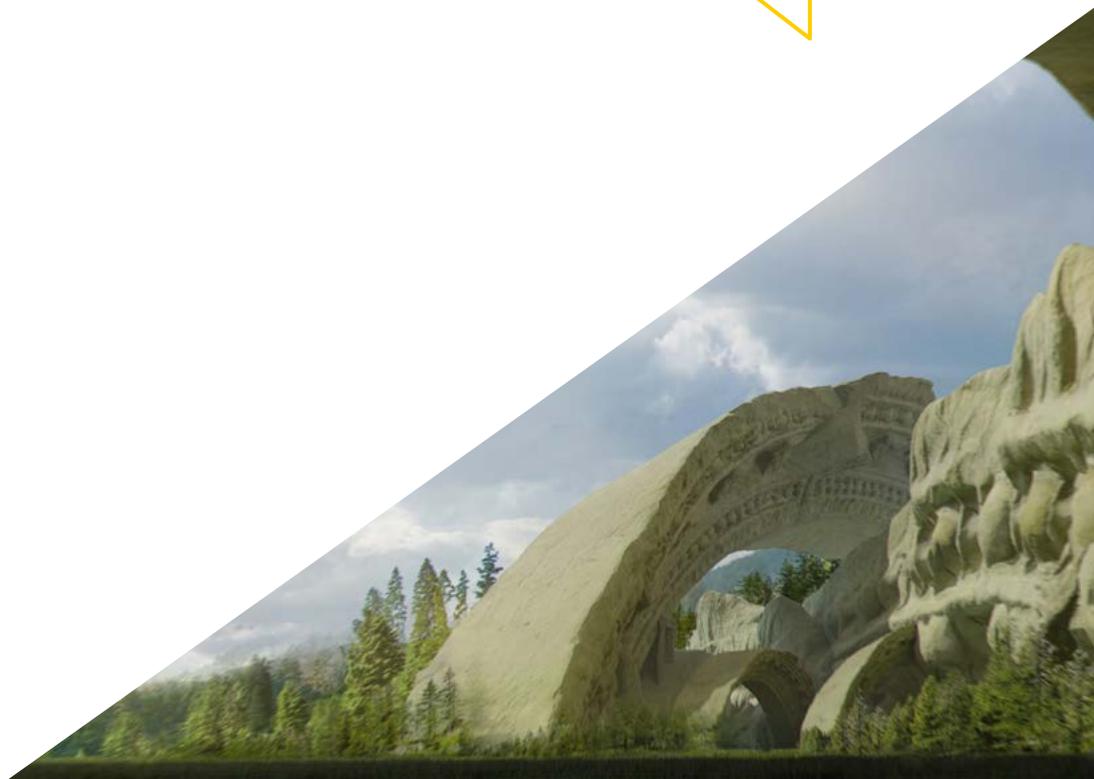
该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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。

该计划的设计侧重于基于问题的学习,通过这种方式,专业人士将在整个学年中努力解决所提出的各种职业实践情境。为此,你将得到由知名专家制作的创新互动视频系统的帮助。

使用当前最好的视频游戏工作室
使用的最强大的程序在 3D 建模
方面发展自己。

你拥有面向图形设计师的各种多
媒体资源,你可以随时下载查看。



02 目标

这个专科文凭的议程将帮助图形设计师了解应用于视频游戏的虚拟现实世界, 这要归功于教学人员将传播的全球和实用愿景。该计划将培训平面设计师以最佳和果断的方式应用在其专业领域获得的所有知识。通过这种方式, 学生将能够提高他们的创造力并获得该行业公司所需的技能。





“

通过掌握这个专科文凭所使用的主要 3D 建模软件, 你的职业目标更接近实现”



总体目标

- ◆ 了解虚拟现实提供的优点和限制
- ◆ 开发 硬表面建模 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 渠道

“

该虚拟现实艺术与 Unity、Blender 和 3DS 专科文凭的学习根据该领域主要研究的需求进行了调整。订户”





具体目标

模块 1. 项目和 Unity 图形引擎

- ◆ 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

模块 2. Blender

- ◆ 能够开发程序材料
- ◆ 能够动画化建模
- ◆ 通过模拟流体、头发、颗粒和衣服, 舒适地驾驶
- ◆ 制作渲染 Eevee 和 Cycle 的质量
- ◆ 学习使用新的 油性铅笔 以及如何充分利用它
- ◆ 学习使用新的 几何节点 并能够执行完全程序化建模

模块 3. 3DS MAX

- ◆ 在 3ds Max 中掌握建模
- ◆ 了解 3ds Max 与 Unity for VR 的兼容性
- ◆ 了解最常用的修饰符并轻松处理它们
- ◆ 使用真实的工作流程技术

03 课程管理

虚拟现实视频游戏这个竞争激烈且复杂的领域只有少数专业人士。这就是为什么 TECH 精心挑选了教授本课程的教学资料, 以确保该学位能够满足游戏行业图形设计领域寻求专业发展的苛刻需求。





“

通过这个专科文凭在VR游戏行业的竞争中脱颖而出”

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

教师

Morro, Pablo 先生

- ◆ 专注于建模、视觉效果 (VFX) 和纹理的 3D 艺术家
- ◆ 在 Mind Trips 担任 3D 艺术家
- ◆ 毕业于华梅·一赫·阿瓦兰大学的电子游戏创作与设计专业



04

结构和内容

艺术设计师将在这个学位中找到一个符合专业教学人员要求的课程, 这些教学人员将教授这种教学, 以应对日益富有创意和需求的虚拟现实视频游戏世界。议程分为三个模块, 其中每一款都将深入探讨视频游戏行业最优秀的软件。学生将能够查看在线提供的优质内容, 并将在老师的陪同下学习, 这将使他们在其他竞争对手中脱颖而出。





“

这是你向专注于视频游戏虚拟现实环境的图形设计领域的专业人士学习的机会”

模块 1. 项目和 Unity 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 Quest 2 中安装 APK
- 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. 光照: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:巴阿多
 - 1.9.1. 烘焙
 - 1.9.2. 环境遮挡
 - 1.9.3. 优化
- 1.10. 组织与导出
 - 1.10.1. 文件夹
 - 1.10.2. 预制件
 - 1.10.3. 导出 Unity 包并导入

模块 2. Blender

- 2.1. 介面
 - 2.1.1. 软件 搅拌机
 - 2.1.2. 控件和 快捷键
 - 2.1.3. 场景和定制
- 2.2. 建模
 - 2.2.1. 工具
 - 2.2.2. 网状物
 - 2.2.3. 曲线和曲面
- 2.3. 修改器
 - 2.3.1. 修改器
 - 2.3.2. 如何使用它们
 - 2.3.3. 修饰符的类型
- 2.4. 硬表面建模
 - 2.4.1. 道具建模
 - 2.4.2. 道具建模的演化
 - 2.4.3. 最终道具建模
- 2.5. 材料
 - 2.5.1. 作业和组件
 - 2.5.2. 创造材料
 - 2.5.3. 创建程序材料
- 2.6. 动画和绑定
 - 2.6.1. 关键帧
 - 2.6.2. 钢圈
 - 2.6.3. 限制条件

- 2.7. 仿真度
 - 2.7.1. 流体
 - 2.7.2. 头发和颗粒
 - 2.7.3. 衣服
 - 2.8. 渲染图
 - 2.8.1. 周期伊布
 - 2.8.2. 灯光
 - 2.8.3. 相机
 - 2.9. 油性铅笔
 - 2.9.1. 结构和原语
 - 2.9.2. 属性和修饰符
 - 2.9.3. 实例
 - 2.10. 几何节点
 - 2.10.1. 属性
 - 2.10.2. 节点类型
 - 2.10.3. 实际例子
- 模块 3. 3DS Max**
- 3.1. 配置接口
 - 3.1.1. 启动项目
 - 3.1.2. 自动增量保存
 - 3.1.3. 计量单位
 - 3.2. 菜单 创建
 - 3.2.1. 物体
 - 3.2.2. 灯光
 - 3.2.3. 圆柱形和球形物体
 - 3.3. 菜单 修改
 - 3.3.1. 菜单
 - 3.3.2. 按钮配置
 - 3.3.3. 用途
 - 3.4. 编辑多边形: 多边形
 - 3.4.1. 编辑多边形模式
 - 3.4.2. 编辑多边形
 - 3.4.3. 编辑几何图形
 - 3.5. 编辑多边形: 选择
 - 3.5.1. 选择
 - 3.5.2. 软选择
 - 3.5.3. ID 和平滑组
 - 3.6. 层次菜单
 - 3.6.1. 枢轴情况
 - 3.6.2. 重置 XFom 和冻结变换
 - 3.6.3. 调整枢轴 菜单
 - 3.7. 材质编辑器
 - 3.7.1. 紧凑的材质编辑器
 - 3.7.2. 板岩材质编辑器
 - 3.7.3. 多/子对象
 - 3.8. 修饰符列表
 - 3.8.1. 整形修改器
 - 3.8.2. 进化塑造修改器
 - 3.8.3. 终极塑形修改器
 - 3.9. XView 和非四边形
 - 3.9.1. X视图
 - 3.9.2. 检查几何错误
 - 3.9.3. 非四边形
 - 3.10. 导出至 Unity
 - 3.10.1. 资产的三角化处理
 - 3.10.2. 使用 DirectX 或 OpenGL 导出法线贴图
 - 3.10.3. 结论



实现在视频游戏中的虚拟现实正在等待您的艺术创作。与 TECH 一起学习吧!”

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

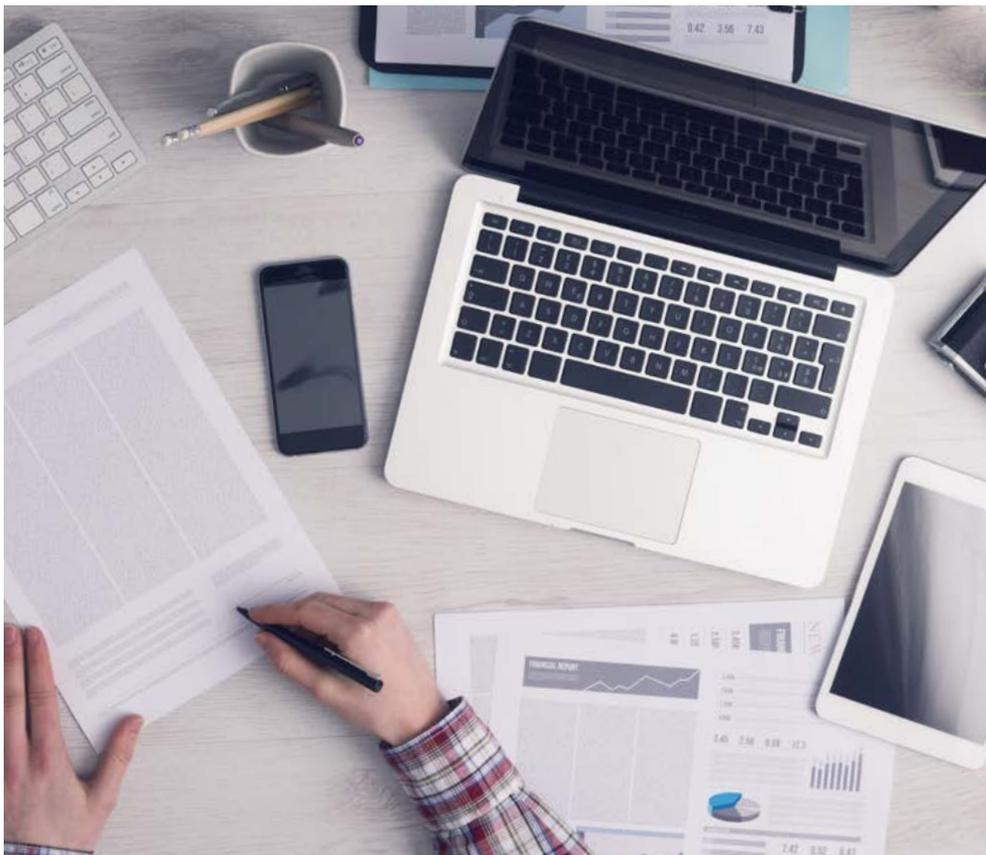
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

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

虚拟现实艺术与 Unity、Blender 和 3DS 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。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**虚拟现实艺术与 Unity、Blender 和 3DS 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: **虚拟现实艺术与 Unity、Blender 和 3DS 专科文凭**

模式: **在线**

时长: **6个月**



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 培
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

专科文凭 质量
虚拟现实艺术与 Unity、
Blender 和 3DS

- » 模式:在线
- » 时长: 6个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

专科文凭

虚拟现实艺术与 Unity、
Blender 和 3DS

