

专科文凭

视频游戏中的声音和音乐设计



专科文凭 视频游戏中的声 音和音乐设计

- » 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.techitute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-sound-music-design-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

自从第一个能够再现声音的视频游戏出现以来,已经取得了很大的进展。这个小细节在当时起到了很大的作用,特别是1977年雅达利2600的发布,它是第一台加入了声音效果和尝试音乐乐队的游戏机。但直到几年后,这种技术才随着第一款具有标志性的 "mec-mec "的吃豆人游戏而得到完善。从那一刻起,游戏的配乐就成了它的标志,今天这个行业需要专门的设计师在这个领域工作。因此,该课程将为学生提供作为声音专业人员培训的可能性。



“

电子游戏的声音是它的名片。由于这个方案, 设计一个将被载入史册的配乐”

当人们听到“超级马里奥”，“塞尔达”“鬼哭狼嚎”，这样的字眼时，很有可能在他们的脑海中播放每个标题所特有的声音和音乐。因此，视频游戏的配乐远比场景的设置方式更重要。这是它的特点，如果执行得好，它可以作为最经济的作品之一载入史册。

另一方面，声音是如此重要，它让玩家更多的参与到游戏的电影画面中。在生化危机2(原版和重制版)中，当复仇女神出现时，音乐发生了巨大的变化，所有人都紧张Némesis.这些小小的点头，只有在这个领域的专家设计师那里才能实现。

考虑到上述所有因素，视频游戏中的声音和音乐设计专科文凭已经创建，作为对该部门问题的回答：缺乏该领域的专业人员。因此，将为学生提供一系列内容，使其为游戏的创作和音乐发展做好准备。

所有这些，都是一个完全在线的课程，无论学生身处世界何处，都可以访问。此外，由于你的直接资格，你将不需要完成最后的作业，允许你在最后一堂课后立即获得新的职业机会。

这个**视频游戏中的声音和音乐设计专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 声音设计方面的具体知识，为该部门未来的专业人士做好准备
- ◆ 特别关注视频游戏中音乐创作的重要性
- ◆ 视频游戏产业中声音领域的语境化
- ◆ 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

“

将你的激情转化为你的职业，感谢这所专科文凭，你将在其中找到必要的材料来专门从事视频游戏的声音和音乐设计”

“

这个专科文凭的直接资格
将允许你立即开始作为视
频游戏的声音设计师工作”

该课程的教学人员包括来自该部门的专业人员，他们将自己的工作经验带到了这一培训中。他们的工作经验被纳入这一培训，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。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。

公司正在寻找能够为任何视
频游戏创作配乐的设计师。

在TECH, 你将有机会在
网上学习这个课程, 没有
时间表, 没有期末考试。



02 目标

该课程有一个明确的目标：让学生专门设计史诗和情感的背景音乐。为此，他们将有一个在线课程，在这个课程中，他们将能够获得处理不同的音乐创作和声音混合软件所需的所有知识。通过这种方式，他们将找到为视频游戏带来个性和特色的色调。此外，通过允许直接获得资格，设计师不需要做最后的项目来完成课程，可以立即获得新的专业机会。





“

现在报名,你就能在视频游戏的配乐开发方面做得无可挑剔”



总体目标

- ◆ 了解不同的视频游戏类型, 游戏性的概念及其特点, 以便将其应用于视频游戏的分析或视频游戏的设计创作中
- ◆ 深入了解视频游戏的制作过程和项目制作的SCRUM方法
- ◆ 学习电子游戏设计的基础知识和电子游戏设计师应该了解的理论知识
- ◆ 为视频游戏产生想法并创造娱乐性的故事, 情节和脚本
- ◆ 学习视频游戏艺术设计的理论和实践基础
- ◆ 能够创建一个独立的数字娱乐 创业 公司

“

没有比现在更好的时机让你的事业更上一层楼了：视频游戏的配乐设计师”





具体目标

模块1. 电子游戏设计

- ◆ 了解电子游戏设计的理论
- ◆ 深入研究设计和游戏化的要素
- ◆ 了解现有的玩家类型, 动机和特点
- ◆ 学习游戏机制, MDA知识和其他视频游戏设计的理论
- ◆ 通过理论和实例学习视频游戏分析的关键基础
- ◆ 学习游戏关卡设计, 如何在这些关卡中创造谜题以及如何环境中放置设计元素

模块2. 设计文件

- ◆ 起草并说明一份专业设计文件
- ◆ 了解设计的每个部分: 总体思路, 市场, 游戏性, 机制, 关卡, 进程, 游戏元素, HUD和界面
- ◆ 了解设计文件或GDD的过程, 以便能够在一个可理解的, 专业的和精心设计的文件中表达自己的游戏想法

模块3. 视频游戏中的声音和

- ◆ 进行音乐创作和开发
- ◆ 设计音乐创作软件
- ◆ 知道如何进行制作和后期制作过程
- ◆ 学习如何进行内部混音和声音设计
- ◆ 使用声音库, 合成声音和Foley
- ◆ 了解视频游戏的创作技巧

03

课程管理

负责这一资格认证的教师是该行业中受人尊敬和钦佩的专业人士。他们的成就使他们能够传授基本知识，帮助学生通过设计和开发视频游戏原声带的方式工作。此外，他们的学术和工作经验使他们能够参与多个国际项目，因此他们完全熟悉大公司的需求和要求。



“

这支教师队伍已经准备好帮助你实现专业化, 并激励你实现你的目标”

管理人员



Blasco Vilches, Luis Felipe先生

- 西班牙Saona工作室的叙事设计师
- 叙事设计师在Stage Clear工作室开发一个机密产品
- 在HeYou Games的 "Youturbo " 项目中担任叙事设计师
- 为西班牙电信学习服务部, TAK和Bizpills的电子学习产品和严肃游戏的设计师和编剧
- 为 "肉丸马拉松 "项目担任Indigo的关卡设计师
- 马拉加大学视频游戏创作硕士学位的剧本创作教师
- 马德里TAI电影系中的视频游戏领域的叙事设计和制作的讲师
- 格拉纳达ESCAV的叙事设计和剧本工作坊以及电子游戏设计学位的讲师
- 毕业于格拉纳达大学西班牙语语言学专业
- 胡安-卡洛斯国王大学 (Universidad Rey Juan Carlos) 的电视创意和剧本创作硕士学位



教师

Molas, Alba女士

- ◆ 视频游戏设计
- ◆ 电影和媒体专业毕业生加泰罗尼亚的电影学校2015
- ◆ 3D动画, 视频游戏和互动环境的学生。Currnet - CEV.2020
- ◆ 接受过儿童动画剧本创作方面的专门培训表演者BCN2018
- ◆ 游戏中的女性协会成员
- ◆ 女性发展协会的成员

González, Rafael先生

- ◆ 声音设计师和Unity3D音频程序员
- ◆ 工业工程学位工业工程学位巴伦西亚理工大学2018
- ◆ 视频游戏编程硕士学位。加泰罗尼亚国际大学。2021
- ◆ 与WWISE合作的游戏音频制作课程。Berklee. 2019
- ◆ 游戏中的女性》的音频程序员。目前

“

由不同专业领域的专业人士组成的出色的教师队伍,将在你的培训期间担任你的老师:这是一个不容错过的独特机会”

04

结构和内容

这个专科文凭的内容是在考虑到大公司对这类职位的要求后制定的因此, 学生将接受培训, 处理不同的作曲和混音软件。反过来, 伟大的表现者用来创造史诗般的背景音乐的作曲技术。所有这些都将在网上授课, 允许学生选择在哪里和什么时候上每一堂课。





“

这个课程允许你在世界任何地方学习”

模块1. 电子游戏设计

- 1.1. 该设计
 - 1.1.1. 设计功能
 - 1.1.2. 设计的类型
 - 1.1.3. 设计过程
- 1.2. 设计的要素
 - 1.2.1. 规则
 - 1.2.2. 平衡
 - 1.2.3. 乐趣
- 1.3. 玩家类型
 - 1.3.1. 探索者和社交
 - 1.3.2. 杀手和成功者
 - 1.3.3. 差异
- 1.4. 玩家技能
 - 1.4.1. 角色技能
 - 1.4.2. 动作技巧
 - 1.4.3. 平台技能
- 1.5. 游戏机制I
 - 1.5.1. 要素
 - 1.5.2. 身体
 - 1.5.3. 项目
- 1.6. 游戏机制II
 - 1.6.1. 钥匙
 - 1.6.2. 平台
 - 1.6.3. 敌人
- 1.7. 其他元素
 - 1.7.1. 机制
 - 1.7.2. 动态性
 - 1.7.3. 美学
- 1.8. 电子游戏分析
 - 1.8.1. 玩法分析
 - 1.8.2. 艺术分析
 - 1.8.3. 风格分析

- 1.9. 关卡设计
 - 1.9.1. 设计室内水平
 - 1.9.2. 户外设计水平
 - 1.9.3. 设计混合层次
- 1.10. 高级设计
 - 1.10.1. 拼图
 - 1.10.2. 敌人
 - 1.10.3. 环境

模块2. 设计文件

- 2.1. 文件的结构
 - 2.1.1. 设计文件
 - 2.1.2. 结构A
 - 2.1.3. 风格
- 2.2. 总体思路, 市场和参考资料
 - 2.2.1. 大概的概念
 - 2.2.2. 市场
 - 2.2.3. 参考文献
- 2.3. 环境, 历史和人物
 - 2.3.1. 设置
 - 2.3.2. 历史
 - 2.3.3. 角色
- 2.4. 游戏性, 机制和敌人
 - 2.4.1. 游戏玩法
 - 2.4.2. 机制
 - 2.4.3. 敌人和NPC
- 2.5. 控制措施
 - 2.5.1. 指令
 - 2.5.2. 移动性的
 - 2.5.3. 电脑
- 2.6. 级别和进度
 - 2.6.1. 级别
 - 2.6.2. 路线
 - 2.6.3. 进展情况

- 2.7. 项目,技能和要素
 - 2.7.1. 项目
 - 2.7.2. 技能
 - 2.7.3. 要素
 - 2.8. 成就
 - 2.8.1. 奖牌
 - 2.8.2. 秘密人物
 - 2.8.3. 加分项
 - 2.9. HUD和界面
 - 2.9.1. HUD
 - 2.9.2. 介面
 - 2.9.3. 结构
 - 2.10. 保存和附加
 - 2.10.1. 保存
 - 2.10.2. 附加资料
 - 2.10.3. 最后的细节
- ### 模块3.视频游戏中的声音和
- 3.1. 构成
 - 3.1.1. 线性构成
 - 3.1.2. 非线性构成
 - 3.1.3. 创建主题
 - 3.2. 音乐发展
 - 3.2.1. 仪器仪表
 - 3.2.2. 管弦乐队和它的部门
 - 3.2.3. 电子
 - 3.3. 软件
 - 3.3.1. 库巴斯专业版
 - 3.3.2. 虚拟仪器
 - 3.3.3. 插件
 - 3.4. 协调工作
 - 3.4.1. MIDI管弦乐
 - 3.4.2. 合成器和数字仪器
 - 3.4.3. 预混合
 - 3.5. 后期制作
 - 3.5.1. 后期制作
 - 3.5.2. 终结篇
 - 3.5.3. 插件
 - 3.6. 混合
 - 3.6.1. 内部混合
 - 3.6.2. 格式
 - 3.6.3. 声音设计
 - 3.7. 生产
 - 3.7.1. 声音库
 - 3.7.2. 合成的声音
 - 3.7.3. Foley
 - 3.8. 视频游戏的构图技术
 - 3.8.1. 分析一
 - 3.8.2. 分析二
 - 3.8.3. 创建循环
 - 3.9. 适应性系统
 - 3.9.1. 横向排序
 - 3.9.2. 纵向再混合
 - 3.9.3. 过渡和刺痛
 - 3.10. 集成
 - 3.10.1. Unity 3D
 - 3.10.2. FMOD
 - 3.10.3. 板牙音频



音乐是灵魂的语言,在这种情况下,它赋予了电子游戏以生命"

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。



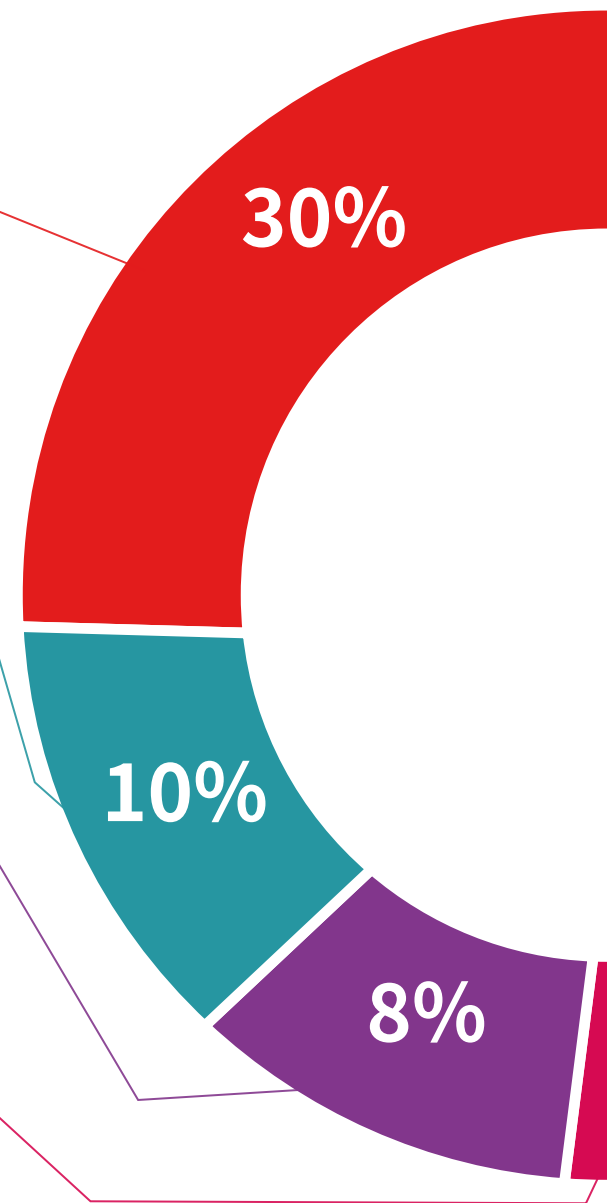
技能和能力的实践

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

视频游戏中的声音和音乐设计专科文凭课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。





“

成功地完成这个课程并获得大学学位, 而无需旅行或繁文缛节的麻烦”

这个**视频游戏中的声音和音乐设计专科文凭**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:**视频游戏中的声音和音乐设计专科文凭**

官方学时:**450小时**



tech 科学技术大学

专科文凭
视频游戏中的声音和音乐设计

- » 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

视频游戏中的声音和音乐设计

