

# 校级硕士 视频游戏





**tech** 科学技术大学

## 校级硕士 视频游戏

- » 模式:在线
- » 时长:12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

网络访问: [www.techitute.com/cn/design/professional-master-degree/master-video-games](http://www.techitute.com/cn/design/professional-master-degree/master-video-games)

# 目录

01

介绍

---

4

02

目标

---

8

03

能力

---

14

04

课程管理

---

18

05

结构和内容

---

22

06

方法

---

32

07

学位

---

40

# 01 介绍

自从第一款视频游戏开发以来，年轻人和老年人都活在击败每一个关卡和等待下一部作品的过程中。因此，该行业需要有能力的，创新的和有创造力的专业人士来开发下一部大片，这并不奇怪。因此，该计划的重点是希望在一个不断发展的领域中体验新挑战的设计师。通过这种方式，他们将学习到一些必要的方面，如如何制定视频游戏计划，以及2D和3D动画如何运作。感谢这个，学生们将能够立志与宫本茂或约翰·卡马克等行业大佬一起工作。







“

你想扭转你的设计生涯吗?开始这个专注于视频游戏开发的课程,成为该行业的一个大玩家”

电子游戏已经成为一个数十亿美元的业务,根据专家的估计,它正在稳步增长。从1958年发明的“双人网球”到今天的《战争机器》或《英雄联盟》等游戏,我们已经走过了漫长的道路。除此之外,还有控制台的不断发展,它们配备了重现更真实的图形和支持更大的叙述负荷。因此,设计团队有一个越来越困难的工作:为观众提供一个新鲜,有创意和令人惊讶的标题。

同样,大公司也在寻找对这个世界充满热情的专业人员,他们知道使一个视频游戏优秀的基本方面,以及需要改进的地方,以保证一个优秀的设计。实现这一目标有两种方法,第一种是尽可能多地玩电子游戏,因为这将使你对你想要实现的目标有一个愿景。

第二,接受该领域的学术培训,以了解技术方面的问题,并对全球成功的视频游戏应该是什么形成一个完美主义的愿景。这就是为什么这个视频游戏校级硕士将为学生提供所有的技能,使他们能够与该部门的伟大人物,如宫本茂一起工作。因此,该课程将从解决视频游戏设计的基本标准开始,深入研究游戏化和游戏机制等元素。

相比之下,一个好的视频游戏如果没有一个吸引人的,有感情的故事,就什么都不是。因此,我们将用一整个模块的时间来理解和制作一个涉及人物发展,人物目的,环境和所有有助于写出杰出故事情节的特征的叙事。与动画,声音和编程有关的方面也将被考虑在内。

该课程的所有内容都被设计为在线学习,使学生有机会选择进入虚拟教室的最佳时间。简而言之,该课程涵盖了设计师在职业生涯中需要处理的所有内容,以便向上爬。这使他们有不同的职业选择,如成立国际开发公司或开始独立项目。

由于其创新内容,视频游戏校级硕士具有明确的教育方案,将使学生成为准备在该领域工作的专家。主要特点是:

- ◆ 应用于电子游戏设计的实际案例的学习
- ◆ 其内容的总体和具体愿景,使该方案的毕业生成为具体方面的专家,但也为他们提供了一个部门的全球视野
- ◆ 实践练习,这将检验学生的进展,以便更有效地吸收学习
- ◆ 其特别强调的是对所有工具和服务的全面了解,以完整的方式设计和开发视频游戏
- ◆ 经验丰富的专业教学人员,他们对视频游戏领域了如指掌
- ◆ 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



像Sony和Activision Blizzard这样的大公司正在寻找那些对视频游戏世界充满热情的设计师。在这个计划结束时,你可以成为他们团队的一员"

“

TECH将帮助你通过一个具有直接资格的课程,进行电子游戏设计师的专业培训”

通过报名参加这个校级硕士课程,设计一个像最终幻想那样的史诗故事。

学习视频游戏设计的所有基础知识,并开始计划下一部大片的标题。

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。

它的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。





# 02 目标

这个面向设计师的视频游戏校级硕士旨在提供了解这个广阔世界所需的技能。因此，他们不仅会获得这一领域的经验知识，而且会发展他们的创造力，探索他们的技能并走向卓越。此外，它有一个直接的资格，即不需要最后的项目，就可以在该部门获得新的专业机会，要么在一个国际公司与该领域最伟大的人物一起工作，要么通过开发自己的项目，成为世界性的成功。







“

了解用于3D建模的不同程序,为  
你的电子游戏创造逼真的场景”

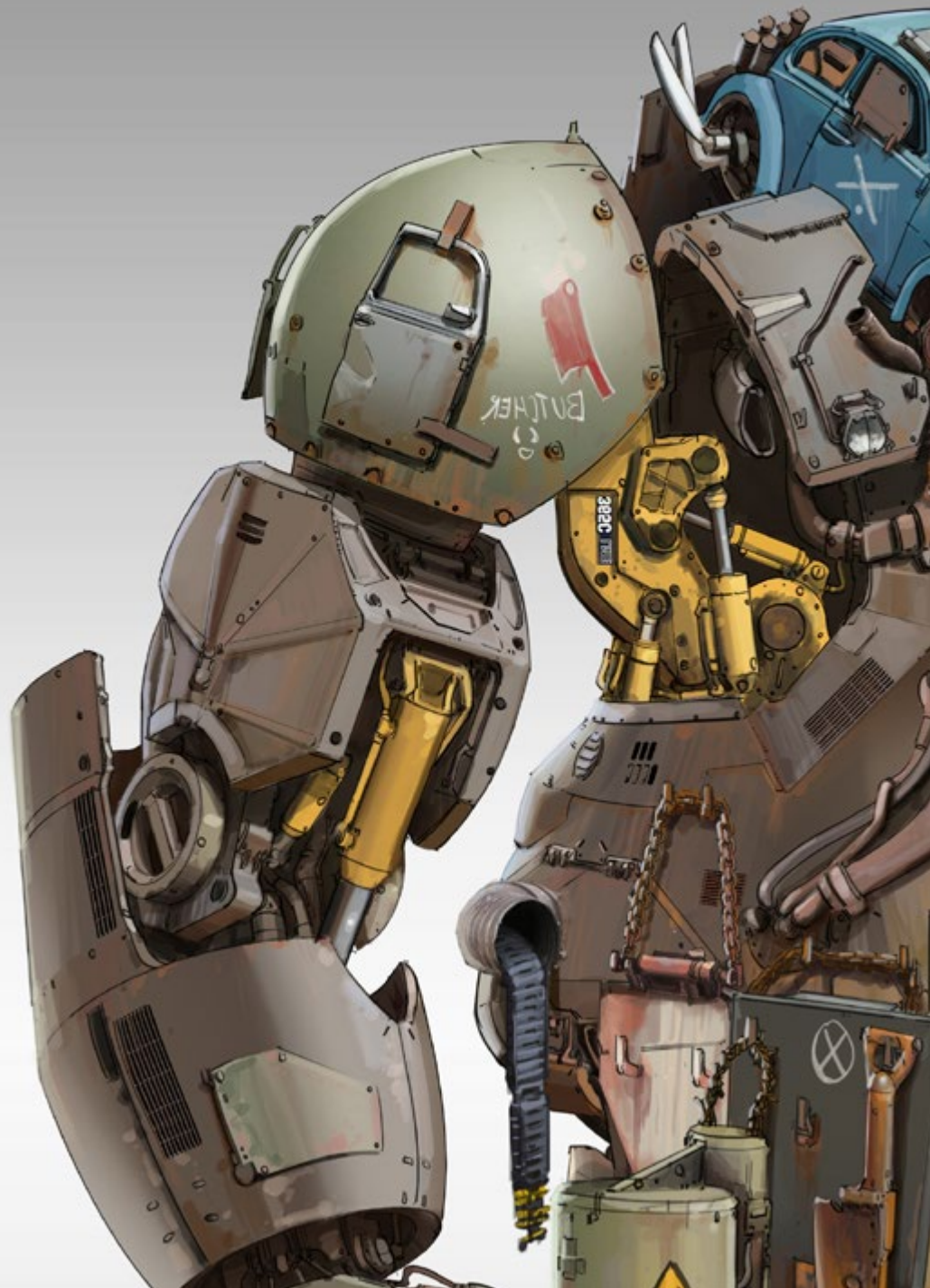


## 总体目标

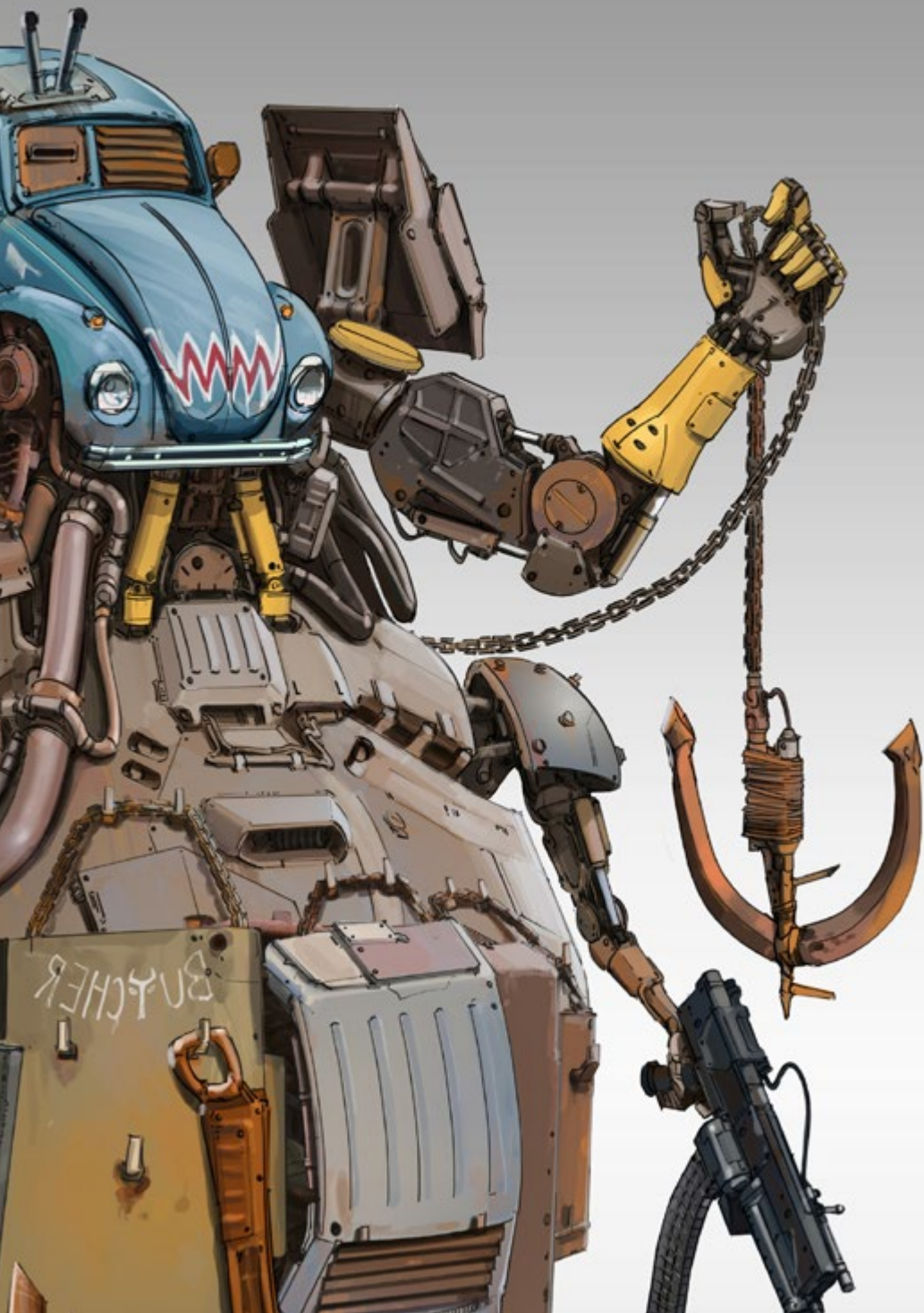
- ◆ 了解不同的视频游戏类型, 游戏性的概念及其特点, 以便将其应用于视频游戏的分析或视频游戏的设计创作中
- ◆ 深入了解视频游戏的制作过程和项目制作的SCRUM方法
- ◆ 学习电子游戏设计的基础知识和电子游戏设计师应该了解的理论知识
- ◆ 为视频游戏产生想法并创造娱乐性的故事, 情节和脚本
- ◆ 学习视频游戏艺术设计的理论和实践基础
- ◆ 了解更多关于二维和三维动画, 以及物体和角色动画的关键因素
- ◆ 知道如何进行三维建模任务
- ◆ 使用Unity 3D引擎进行专业编程
- ◆ 能够创建一个独立的数字娱乐 创业 公司



TECH将帮助你实现目标。现在报名, 获得所有帮助你实现目标的工具"







## 具体目标

### 模块1. 视频游戏设计

- ◆ 了解视频游戏设计的理论
- ◆ 深化设计和游戏化的要素
- ◆ 了解球员的类型, 他们的动机和特点
- ◆ 对游戏机制的了解, 对MDA和其他游戏设计理论的了解
- ◆ 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建谜题, 以及如何在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. 叙事和脚本设计

- ◆ 了解一般的讲故事和视频游戏中的讲故事
- ◆ 知道叙事的复杂要素, 如人物, 目的和背景
- ◆ 加深对叙事结构和视频游戏设计中复杂应用的理解
- ◆ 了解有关宇宙和设定的最新消息, 如幻想或科幻小说及其在情节中的特点
- ◆ 对故事情节有深入和工作上的了解
- ◆ 了解主要和辅助人物的创作
- ◆ 深入研究电子游戏剧本的结构和电子游戏与电影之间的区别
- ◆ 了解剧本的创作过程, 以及剧本创作的特点和要素

#### 模块4. 视频游戏中的艺术

- ◆ 了解艺术理论, 色彩理论, 人物理论和环境
- ◆ 创建复杂的草图和 概念艺术
- ◆ 用Photoshop程序进入人物, 物体和环境的2D艺术
- ◆ 用3D Studio Max和Mudbox创建3D物体, 人物和环境
- ◆ 了解人物和艺术风格, 以及环境的类型和它们在绘画中的表现

#### 模块5. 节目制作

- ◆ 处理视频游戏开发中最广泛使用的引擎: Unity 3D引擎
- ◆ 学习用C#编程的Unity, 并学习程序界面
- ◆ 学习2D视频游戏的创作: 为角色动作, 敌人和动画编程
- ◆ 开发游戏的不同元素, 如平台或钥匙
- ◆ 创建游戏界面或HUD
- ◆ 进一步了解人工智能, 包括创建敌人和2D NPC

#### 模块6. 3D艺术

- ◆ 对三维物体和人物进行建模和纹理处理
- ◆ 了解3D Studio Max和Mudbox软件的界面, 为物体和人物建模
- ◆ 理解三维建模的理论
- ◆ 知道如何提取纹理
- ◆ 了解3D相机的工作原理

#### 模块7. 高级编程

- ◆ 知道如何进行高级编程
- ◆ 设计3D人物和环境
- ◆ 为不同的游戏程序, 环境谜题和关卡对象编程
- ◆ 创建不同的游戏元素, 并对玩家的技能进行编程, 如跳跃, 奔跑, 射击或隐藏
- ◆ 创建一个电脑游戏

#### 模块8. 动画

- ◆ 2D和3D动画
- ◆ 了解元素和角色的动画理论
- ◆ 了解2D 动画索具
- ◆ 3D Studio Max中的动画: 元素和角色的运动
- ◆ 了解3D Studio Max 装配的情况
- ◆ 知道如何进行高级角色动画的制作

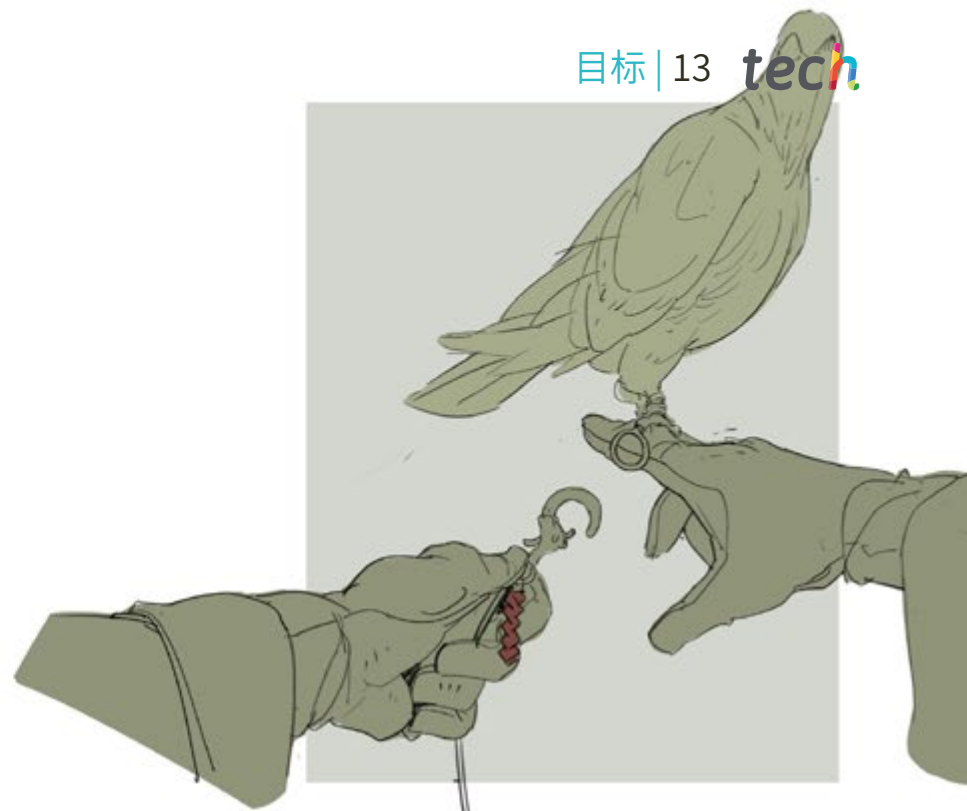
#### 模块9. 声音和音乐设计

- ◆ 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

#### 模块10. 生产和管理

- ◆ 了解视频游戏的制作及其不同阶段
- ◆ 了解生产商的类型
- ◆ 了解视频游戏开发的项目管理
- ◆ 使用不同的工具进行生产
- ◆ 协调团队和项目管理



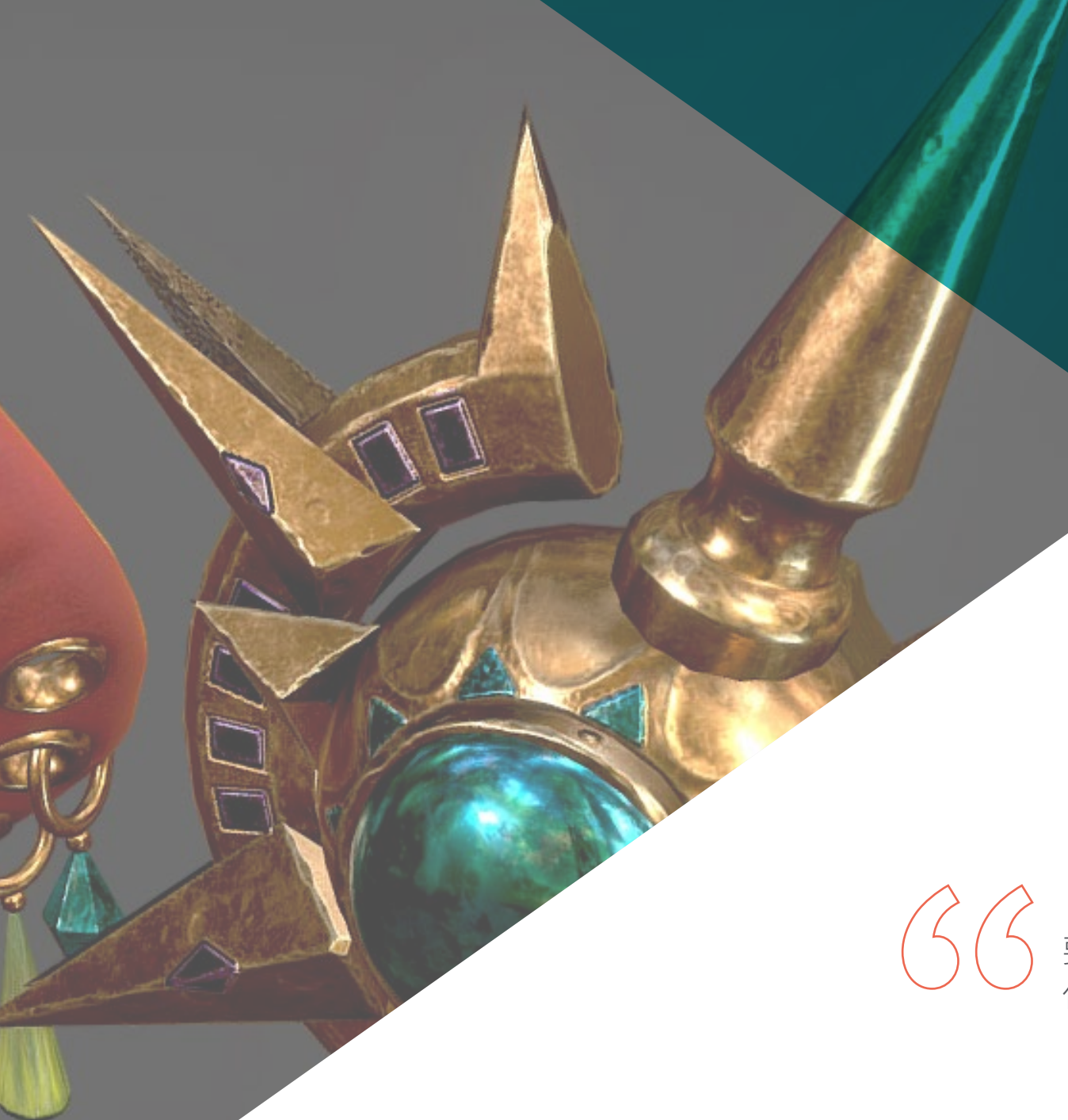


# 03 能力

该课程的结构旨在使设计师能够识别和解决与视频游戏开发有关的任何问题。因此, 学生将获得创造性的技能, 从不同的角度将问题可视化。同时, 将鼓励批判性思维, 这将使他们能够从其他人中脱颖而出, 提出创新和新鲜的想法。所有这些方面都是任何参与视频游戏开发的公司所高度要求的。







“

要有创造性和批判性,才能使任何游戏设计项目获得成功”



## 总体能力

---

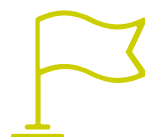
- ◆ 设计一个视频游戏的所有阶段, 从最初的想法到最后的推出
- ◆ 专门从事视频游戏设计, 成为游戏设计专家 专家
- ◆ 深入到开发的各个环节, 从最初的架构, 玩家角色的编程, 动画的实现, 以及敌方角色和非玩家角色的人工智能的创建
- ◆ 获得项目的整体愿景为视频游戏设计中出现的不同问题和挑战提供解决方案

“

你在这个课程中获得的所有技能将使你成为一个伟大的游戏设计师”







## 具体能力

---

- ◆ 了解成为视频游戏设计和开发方面的专业人员所需的软件
- ◆ 了解玩家的体验, 知道如何分析视频游戏的可玩性
- ◆ 理解 概念艺术家创作的理论和实践过程
- ◆ 理解二维艺术家的理论和实践程序
- ◆ 进行3D物体和人物的建模和贴图
- ◆ 具备2D和3D电子游戏编程的广泛知识
- ◆ 执行视频游戏的2D和3D动画, 并为不同平台应用2D和3D视频游戏编程
- ◆ 进行音乐创作和声音设计

# 04

## 课程管理

负责教授学位内容的教师队伍由该部门的高级专业人员组成。他们致力于不同项目的编程,设计和动画制作,拥有认可其技能和经验的研究。他们中的许多人也已成为该领域的先锋,甚至创立和代表自己的视频游戏公司。由于所有这些原因,没有任何专业人士能更好地帮助学生实现卓越。





“

一个高水平的教学团队将负责帮助你实现作为视频游戏设计师的职业目标”

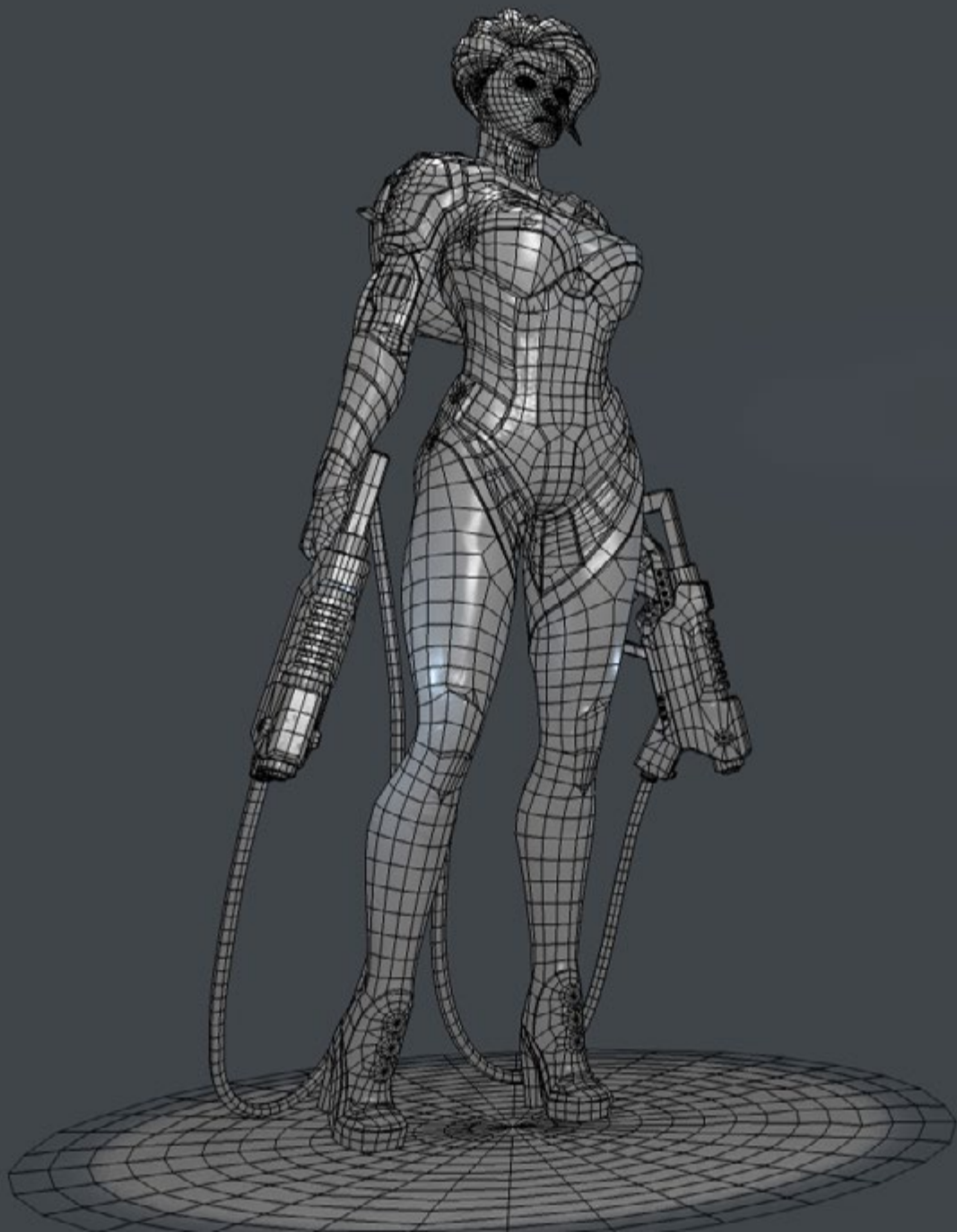
## 管理人员



### Blasco Vilches, Luis Felipe 先生

- V西班牙Saona工作室的叙事设计师
- 在Stage Clear工作室担任叙事设计师, 开发一个机密产品
- 在HeYou Games的 "Youturbo "项目中担任叙事设计师
- 为Telefónica Learning Services, TAK和Bizpills的电子学习产品和严肃游戏的设计师和编剧
- 在Indigo公司担任 "肉球马拉松 "项目的关卡设计师
- 马拉加大学视频游戏创作硕士课程的剧本教师
- 马德里TAI电影系视频游戏领域的叙事设计和制作讲师
- 在格拉纳达的ESCAV, 担任叙事设计和剧本研讨会的讲师, 以及电子游戏设计学位的讲师
- 在格拉纳达大学获得西班牙语语言学学位
- 马德里胡安-卡洛斯国王大学创意和电视编剧硕士





## 教师

### Carrión, Rafael 先生

- ◆ 声音设计师和Unity3D音频程序员
- ◆ 机械工程学位。巴伦西亚理工大学。2018
- ◆ 视频游戏编程硕士学位加泰罗尼亚开放大学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

### 女士 Molas, Alba

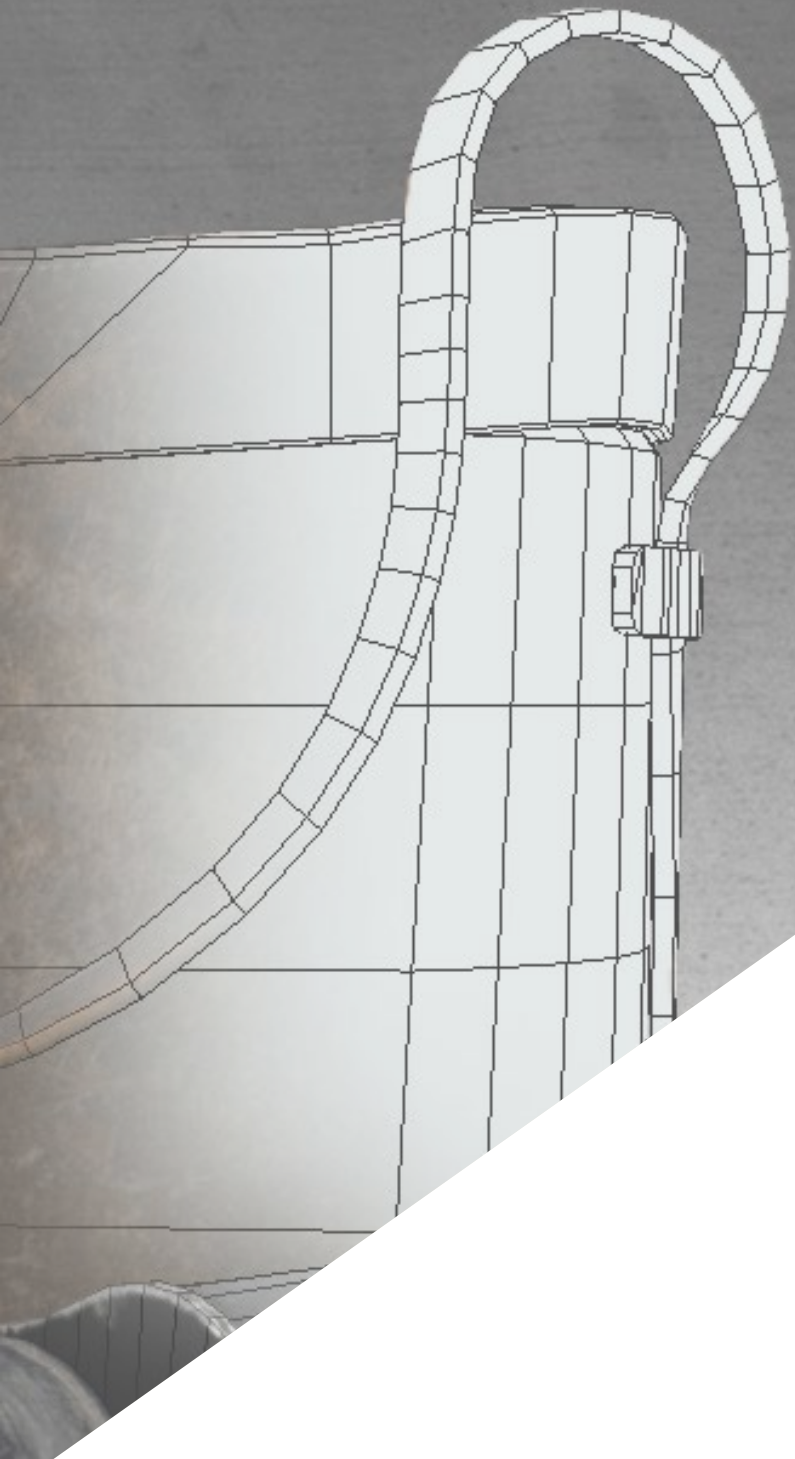
- ◆ 视频游戏设计
- ◆ 电影和媒体专业毕业生加泰罗尼亚的电影学校2015
- ◆ 3D动画, 视频游戏和互动环境的学生。Currnet – CEV. 2020
- ◆ 接受过儿童动画剧本创作方面的专门培训。Showrunners BCN. 2018
- ◆ 游戏中的女性协会会员
- ◆ 女性发展协会的成员

# 05

## 结构和内容

为这个视频游戏校级硕士设计的学术内容是由熟悉大公司的创意和关键需求的专家设计的。因此,他们把所有的兴趣都放在了创建一个完全符合所有这些要求的教学大纲上。感谢这个,设计师将成为该领域的优秀专家,增加他们成为国际开发团队一员或开始自己项目的机会。





“

你想成为最好的视频游戏设计师吗?这个计划将帮助你实现卓越,你所要做的就是报名参加,开始吧”

## 模块1. 视频游戏设计

- 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. 债务类型
  - 1.3.1. 社会探索
  - 1.3.2. 杀手和赢家
  - 1.3.3. 差异
- 1.4. 球员技能
  - 1.4.1. 角色扮演技能
  - 1.4.2. 行动技能
  - 1.4.3. 平台技能
- 1.5. 游戏机制一
  - 1.5.1. 元素
  - 1.5.2. 物理学
  - 1.5.3. 项目
- 1.6. 游戏机制二
  - 1.6.1. 钥匙
  - 1.6.2. 平台
  - 1.6.3. 敌人
- 1.7. 其他要素
  - 1.7.1. 机制
  - 1.7.2. 动态性
  - 1.7.3. 美学
- 1.8. 区块链视频游戏的分析
  - 1.8.1. 对需求的分析
  - 1.8.2. 艺术分析
  - 1.8.3. 风格分析

- 1.9. 水平设计
  - 1.9.1. 室内的层次设计
  - 1.9.2. 设计室外的层次
  - 1.9.3. 设计混合层次
- 1.10. 高级关卡设计
  - 1.10.1. Puzles
  - 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
  - 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. 游戏性
  - 2.4.2. 机制
  - 2.4.3. 敌人和NPC
- 2.5. 控制措施
  - 2.5.1. 指挥部
  - 2.5.2. 掌上型
  - 2.5.3. 计算机
- 2.6. 级别和进度
  - 2.6.1. 级别
  - 2.6.2. 线路
  - 2.6.3. 进展情况



②



- 2.7. 项目,技能和要素
  - 2.7.1. 项目
  - 2.7.2. 技能
  - 2.7.3. 元素
- 2.8. 成就
  - 2.8.1. 奖牌
  - 2.8.2. 秘密人物
  - 2.8.3. 奖励积分
- 2.9. HUD和界面
  - 2.9.1. HUD
  - 2.9.2. 介面
  - 2.9.3. 结构
- 2.10. 保存和追加
  - 2.10.1. 储蓄
  - 2.10.2. 附件中的资料
  - 2.10.3. 最后的细节

### 模块3.叙事和脚本设计

- 3.1. 视频游戏叙事
  - 3.1.1. 弧线型
  - 3.1.2. 英雄之旅
  - 3.1.3. 脚本的结构
- 3.2. 叙述的要素
  - 3.2.1. 线性
  - 3.2.2. 分支的
  - 3.2.3. 漏斗
- 3.3. 叙事结构
  - 3.3.1. 非线性叙事:区块
  - 3.3.2. 环境叙事和次要情节
  - 3.3.3. 其他类型的结构:短篇小说,4幕
- 3.4. 资源
  - 3.4.1. 回调
  - 3.4.2. 预示
  - 3.4.3. 种植和回报

③



- 3.5. 阴谋
    - 3.5.1. 剧情介绍
    - 3.5.2. 戏剧性的张力
    - 3.5.3. 利息曲线
  - 3.6. 人物一
    - 3.6.1. 圆形和扁平
    - 3.6.2. 字符的演变
    - 3.6.3. 次要人物
  - 3.7. 人物二
    - 3.7.1. 心理学家
    - 3.7.2. 激励
    - 3.7.3. 技能
  - 3.8. 对话的类型
    - 3.8.1. 内部
    - 3.8.2. 外部
    - 3.8.3. 其他
  - 3.9. 脚本:要素
    - 3.9.1. 脚本的特点
    - 3.9.2. 场景和序列
    - 3.9.3. 脚本的要素
  - 3.10. 剧本:写作
    - 3.10.1. 结构
    - 3.10.2. 风格
    - 3.10.3. 其他细节
- 模块4. 视频游戏中的艺术**
- 4.1. 艺术
    - 4.1.1. 艺术基础
    - 4.1.2. 色彩理论
    - 4.1.3. 软件
  - 4.2. 概念艺术
    - 4.2.1. 草图
    - 4.2.2. 概念艺术
    - 4.2.3. 细节
  - 4.3. 视频游戏的场景
    - 4.3.1. 非模块式场景
    - 4.3.2. 模块化场景
    - 4.3.3. 道具和环境物体
  - 4.4. 设置
    - 4.4.1. 幻想
    - 4.4.2. 现实
    - 4.4.3. 科幻小说
  - 4.5. 道具和物体
    - 4.5.1. 有机物
    - 4.5.2. 无机物
    - 4.5.3. 细节
  - 4.6. 电子游戏人物和元素
    - 4.6.1. 角色创建
    - 4.6.2. 电子游戏环境的创造
    - 4.6.3. 物体和道具的创建
  - 4.7. 风格cartoon
    - 4.7.1. 卡通
    - 4.7.2. 漫画
    - 4.7.3. 超现实主义
  - 4.8. 漫画风格
    - 4.8.1. 漫画人物画
    - 4.8.2. 漫画绘画环境
    - 4.8.3. 绘制漫画对象
  - 4.9. 写实风格
    - 4.9.1. 绘制逼真的人物
    - 4.9.2. 逼真的环境
    - 4.9.3. 逼真的物体

- 4.10. 最后的细节
  - 4.10.1. 最后的润色
  - 4.10.2. 演变与风格
  - 4.10.3. 细节和改进

## 模块5.编程节目制作

- 5.1. Unity 3D中编程
  - 5.1.1. 安装
  - 5.1.2. 界面元素
  - 5.1.3. 创建场景并导入对象
- 5.2. Terrain
  - 5.2.1. 地形I:创建地面和山脉
  - 5.2.2. 地形II:树木和花朵。
  - 5.2.3. 地形III:水和天空之盒
- 5.3. 2D角色创建
  - 5.3.1. 碰撞
  - 5.3.2. 碰撞
  - 5.3.3. 触发器
- 5.4. 游戏玩法 I
  - 5.4.1. 编程:攻击技能
  - 5.4.2. 编程:跳跃技能
  - 5.4.3. 编程:射击技能
- 5.5. 游戏玩法 II
  - 5.5.1. 编程:武器
  - 5.5.2. 编程:项目
  - 5.5.3. 编程:checkpoint
- 5.6. IA:敌人
  - 5.6.1. 基本的敌人
  - 5.6.2. 飞行的敌人
  - 5.6.3. 复杂的敌人
- 5.7. 编程元素:物品和平台
  - 5.7.1. 平台移动
  - 5.7.2. 水泵

- 5.8. 2D角色和粒子动画
  - 5.8.1. 导入动画
  - 5.8.2. 动画编程
  - 5.8.3. 粒子
- 5.9. HUD和界面创建
  - 5.9.1. 生命的创造
  - 5.9.2. 创建
- 5.10. 文本和对话
  - 5.10.1. 文本创作
  - 5.10.2. 创建对话
  - 5.10.3. 响应选择

## 模块6.3D艺术

- 6.1. 高级艺术
  - 6.1.1. 从概念艺术到3D
  - 6.1.2. 三维建模的原则
  - 6.1.3. 建模类型:有机/无机
- 6.2. 3D Max界面
  - 6.2.1. 3D Max软件
  - 6.2.2. 基本界面
  - 6.2.3. 场景组织
- 6.3. 无机模型
  - 6.3.1. 用原形和变形器建模
  - 6.3.2. 用可编辑的多边形进行建模
  - 6.3.3. 用石墨做模型
- 6.4. 有机模型
  - 6.4.1. 角色建模I
  - 6.4.2. 角色建模II
  - 6.4.3. 角色建模III
- 6.5. 紫外线创造
  - 6.5.1. 材料和基本地图
  - 6.5.2. 解包和纹理投射
  - 6.5.3. 重构学

- 6.6. 高级3D
  - 6.6.1. 纹理图集创建
  - 6.6.2. 层次结构和骨骼的创建
  - 6.6.3. 骨架的应用
- 6.7. 动画系统
  - 6.7.1. Biped
  - 6.7.2. CAT
  - 6.7.3. 自己的Rigging
- 6.8. 脸部装配
  - 6.8.1. 表达方式
  - 6.8.2. 限制
  - 6.8.3. 控制器
- 6.9. 动画原理
  - 6.9.1. 循环
  - 6.9.2. MoCap动作捕捉文件的库和使用
  - 6.9.3. 运动混合器
- 6.10. 出口到发动机
  - 6.10.1. 导出到Unity引擎
  - 6.10.2. 模型出口
  - 6.10.3. 导出动画

## 模块7.高级编程

- 7.1. Unity 3D中编程
  - 7.1.1. 3D举措场景创建
  - 7.1.2. 软件架构
  - 7.1.3. 游戏经理
- 7.2. 3D角色创建
  - 7.2.1. 运动
  - 7.2.2. 跳跃
  - 7.2.3. 攻击

- 7.3. 三维头像动画
  - 7.3.1. 动画类型
  - 7.3.2. 动画编程
  - 7.3.3. 高级动画编程
- 7.4. 人工智能,NPC和敌人
  - 7.4.1. IA:
  - 7.4.2. NPC
  - 7.4.3. 敌人
- 7.5. 物理学
  - 7.5.1. Phisic材料
  - 7.5.2. Hinge连接/Sprint连接
  - 7.5.3. 距离接头/轮子接头
- 7.6. 物理学II
  - 7.6.1. 平台效应器I
  - 7.6.2. 平台效应器II
  - 7.6.3. 表面效应器
- 7.7. 声音
  - 7.7.1. 音乐
  - 7.7.2. 声音效果
  - 7.7.3. SFX编程和高级音乐
- 7.8. 水平编程
  - 7.8.1. Raycast
  - 7.8.2. Pathfinding
  - 7.8.3. 水平上的Trigger
- 7.9. 粒子和fx
  - 7.9.1. 粒子创建I
  - 7.9.2. 粒子创建II
  - 7.9.3. 颜色和效果
- 7.10. 选择
  - 7.10.1. 声音
  - 7.10.2. 储蓄
  - 7.10.3. 自动保存



## 模块8.动画

- 8.1. 动画
  - 8.1.1. 传统动画
  - 8.1.2. 2D动画
  - 8.1.3. 3D动画
- 8.2. 动画的12个原则I
  - 8.2.1. 拉伸和收缩
  - 8.2.2. 期待
  - 8.2.3. 阶段性
- 8.3. 动画的12个原则II
  - 8.3.1. 直接行动和姿势对姿势
  - 8.3.2. 连续和叠加的动作
  - 8.3.3. 加速和减速
- 8.4. 动画的12个原则III
  - 8.4.1. 蝴蝶结
  - 8.4.2. 次要行动
  - 8.4.3. Timing
- 8.5. 动画的12个原则IV
  - 8.5.1. 夸大其词
  - 8.5.2. 实体绘图
  - 8.5.3. 人格
- 8.6. 3D动画
  - 8.6.1. 3D动画I
  - 8.6.2. 3D动画II
  - 8.6.3. 3D运动学
- 8.7. 高阶2D动画
  - 8.7.1. 角色运动 I
  - 8.7.2. 角色运动 II
  - 8.7.3. 角色运动 III

- 8.8. 了解2D 动画索具
  - 8.8.1. 2D钻机的介绍
  - 8.8.2. 2D钻机的创建
  - 8.8.3. 2D面部钻机
- 8.9. 二维动画
  - 8.9.1. 眼球运动I
  - 8.9.2. 物件运动 II
  - 8.9.3. 物件运动 III
- 8.10. 运动学
  - 8.10.1. 创建一个2D运动学:基本介绍
  - 8.10.2. 创建一个2D运动学:环境中的运动
  - 8.10.3. 创建一个2D运动学:导出

## 模块9.声音和音乐设计

- 9.1. 构成
  - 9.1.1. 线性构成
  - 9.1.2. 非线性构成
  - 9.1.3. 创建主题
- 9.2. 音乐发展
  - 9.2.1. 仪器仪表
  - 9.2.2. 管弦乐队和它的部门
  - 9.2.3. 电子
- 9.3. 软件
  - 9.3.1. 库巴斯专业版
  - 9.3.2. 虚拟仪器
  - 9.3.3. 插件
- 9.4. 协调工作
  - 9.4.1. MIDI管弦乐
  - 9.4.2. 合成器和数字仪器
  - 9.4.3. 预混合

- 9.5. 后期制作
  - 9.5.1. 后期制作
  - 9.5.2. 终结篇
  - 9.5.3. 插件
- 9.6. 混合
  - 9.6.1. 内部混合
  - 9.6.2. 格式
  - 9.6.3. 声音设计
- 9.7. 生产
  - 9.7.1. 声音库
  - 9.7.2. 合成的声音
  - 9.7.3. Foley
- 9.8. 视频游戏的构图技术
  - 9.8.1. 分析一
  - 9.8.2. 分析二
  - 9.8.3. 创建循环
- 9.9. 适应性系统
  - 9.9.1. 横向再测序
  - 9.9.2. 纵向再混合
  - 9.9.3. 过渡和刺痛
- 9.10. 集成
  - 9.10.1. Unity 3D
  - 9.10.2. FMOD
  - 9.10.3. 板牙音频

## 模块10.生产和管理

- 10.1. 生产
  - 10.1.1. 生产过程
  - 10.1.2. 生产一
  - 10.1.3. 生产二
- 10.2. 视频游戏开发的各个阶段
  - 10.2.1. 孕育阶段
  - 10.2.2. 设计阶段
  - 10.2.3. 规划阶段
- 10.3. 视频游戏开发阶段二
  - 10.3.1. 生产许可证
  - 10.3.2. 测试阶段
  - 10.3.3. 分销和营销阶段
- 10.4. 生产和管理
  - 10.4.1. 首席执行官/常务董事
  - 10.4.2. 财务总监
  - 10.4.3. 销售总监
- 10.5. 生产过程
  - 10.5.1. 前期制作
  - 10.5.2. 生产
  - 10.5.3. 后期制作
- 10.6. 工作和职能
  - 10.6.1. 设计师
  - 10.6.2. 编程
  - 10.6.3. 艺术家



- 10.7. 游戏设计师
  - 10.7.1. 创意设计师
  - 10.7.2. 首席设计师
  - 10.7.3. 高级设计师
- 10.8. 编程
  - 10.8.1. 技术总监
  - 10.8.2. 牵头计划
  - 10.8.3. 高级程序员
- 10.9. 艺术
  - 10.9.1. 创意艺术家
  - 10.9.2. 首席艺术家
  - 10.9.3. 高级艺术家
- 10.10. 其他概况
  - 10.10.1. 首席动画师
  - 10.10.2. 高级动画师
  - 10.10.3. 少年组

“

行业需要你这样的设计师。立即开始创新,完成这个校级硕士”



# 06 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 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。



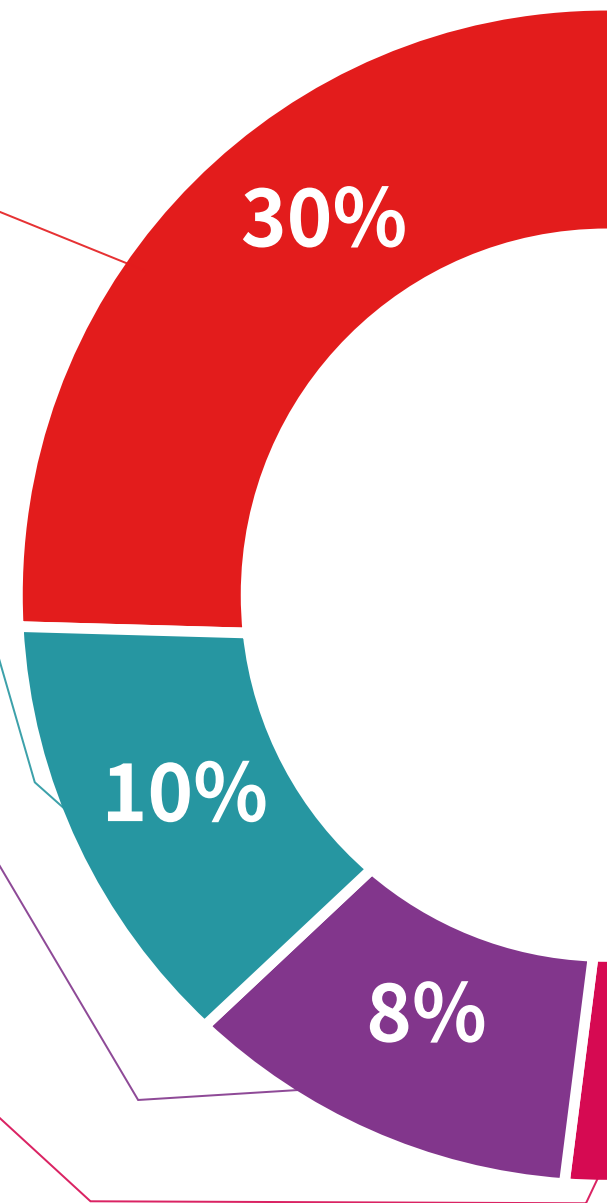
### 技能和能力的实践

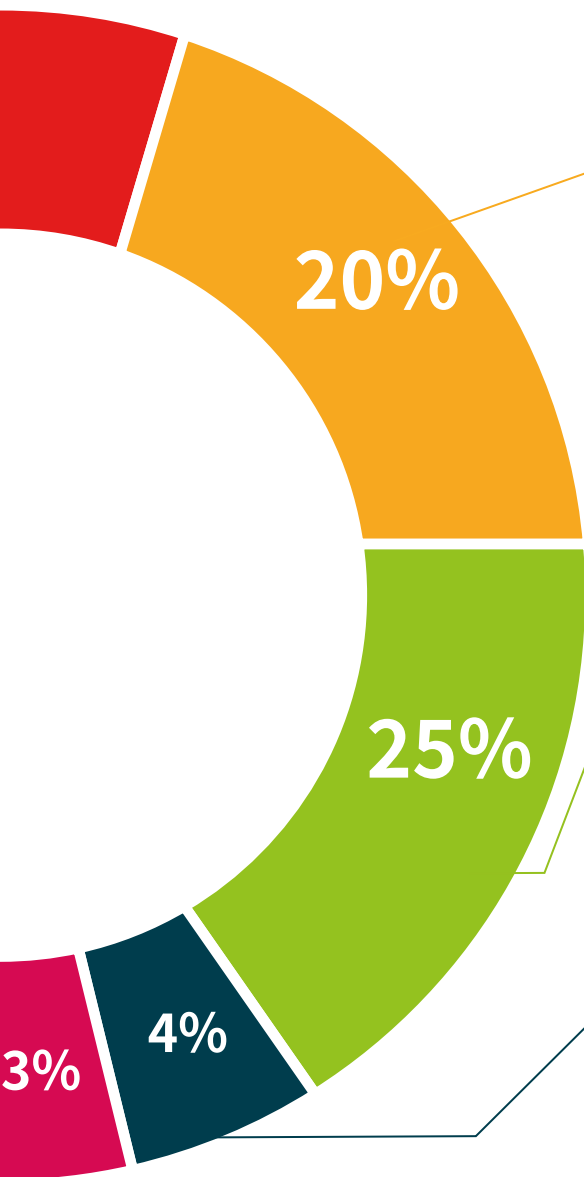
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 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。





# 07 学位

视频游戏校级硕士程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH技术大学颁发的校级硕士证书。



“

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**视频游戏校级硕士**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**校级硕士学位**。

学位由**TECH科技大学**颁发, 证明在校级硕士学位中所获得的资质, 并满足工作交流, 竞争性考试和职业评估委员会的要求。

学位:**视频游戏校级硕士**

官方学时:**1,500小时**



\*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注, TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得, 但需要额外的费用。

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 培 质量  
网上教室 发展 语言

**tech** 科学技术大学

### 校级硕士 视频游戏

- » 模式:在线
- » 时长:12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



# 校级硕士 视频游戏

