

大学课程

3D产业





tech 科学技术大学

大学课程 3D产业

- » 模式:在线
- » 时间:6个星期
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/3d-industry

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

为了开发高效的动画和视频游戏项目,有必要详细了解这个行业,并掌握有效管道中的每个步骤。在此基础上,专业人员可以在完全保证和安全的情况下工作,最大限度地减少生产时间并确保有希望的结果。因此,如果毕业生希望获得适用于该行业现状的3D行业的专业知识,TECH提供的这个课程可能是实现这一目标的最佳选择。通过150小时的在线培训,视频游戏专业人员将能够通过使用主要的集成软件和使用关键的艺术风格,如卡通,Cel Shading或动作捕捉,沉浸式地完善他们的技能。



“

一个有用的学术选择, 将数字世界的主要3D整合策略落实到你的创意实践中”

三维整合和资产生成已成为视频游戏行业最受欢迎的两项技能。这个行业的公司要求他们的专业人员对主要工具和软件有详尽的了解,以创造成功的项目,其中渲染和资源优化不是影响最终结果的问题。

因此,除了了解这一领域的来龙去脉,可能出现的困难和专业人员必须处理的可能的解决方案之外,对3D Max,Maya或Blender等程序的详尽处理也是任何视听实体的基本要求。在此基础上,该课程具有重要的现实意义,可以积极地影响学生未来的职业生涯。

这是一个为期6周的学术经验,包括150小时的最佳内容,由视频游戏和技术方面的专家选择,他们也将是教学团队的一部分。教学大纲深入研究了该行业的特点和当今最需要的主要艺术风格,以及使用视频游戏主要3D软件的利弊。此外,它还特别强调整合和渲染,关注其在不同行业的应用:电影,系列,广告和娱乐。

本文凭最重要的特点是其方便和可访问的100%在线形式,这将允许毕业生从任何地方和完全适应其可用性的时间表连接。此外,所有的内容都可以从学术活动开始时下载,让你可以选择继续培训,即使你没有覆盖,通过任何设备:无论是手机,平板电脑还是电脑。

这个**3D产业大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 视频游戏和技术方面的专家提出的案例研究的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂,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
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 其特别强调的是虚拟环境中的三维建模和动画
- ◆ 理论讲座,向专家提问,关于有争议的话题的讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 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

“

你将能够深入研究三维动画的未来预期,让你选择建立创新和革命性的管道”

“

了解开发3D视频游戏的困难将有助于你在谨慎和自信地承担这类项目的管理时做好准备”。或管理这种类型的项目”

多功能性,全面性和多学科性是三个形容词,毫无疑问,这三个形容词定义了这个100%在线文凭。

有了这个大学课程,你将能够从模型表中获得生成3D资产的想法。

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

学术市场上缺乏一种资格证书, 视频游戏领域的专业人士可以通过它详细了解3D行业, 以及TECH对他们每个人的成长的承诺, 是促使专家团队开发该大学课程的原因。因此, 其主要目标是为专家提供他们所需的所有信息, 以掌握动画和视频游戏的关键以及使用目前取得最佳效果的3D技术。



“

选择一个包括最佳内容以及最复杂的学术策略的学位, 这样你就可以在短短6周内实现你最雄心勃勃的目标”



总体目标

- ◆ 提供3D行业的专门知识
- ◆ 使用3D Max软件来生成不同的内容
- ◆ 提出一系列良好的做法和有组织的专业工作

“

对不同行业的3D关键因素的了解将使你的项目能够适应其他领域, 如电影, 系列或广告”





具体目标

- ◆ 审视3D产业的现状, 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, 以及它们之间的差异, 对它们的优势和劣势
- ◆ 整合在数字世界 (电子游戏,VR等) 和现实世界 (AR,MR/XR) 中开发的内容
- ◆ 在视频游戏行业,电影,电视剧或广告界建立区别3D项目的主要关键点
- ◆ 使用3D Max生成专业质量的3D资产, 学习如何使用该工具
- ◆ 保持工作区的有序性, 并在生成3D内容时最大限度地提高时间的效率

03 课程管理

TECH为这个文凭选择了一支专门从事视频游戏和技术的教师队伍，他们在与3D行业相关的项目管理方面有着广泛而丰富的专业经验。此外，在这所大学提供的选项中，可以与他们进行个性化的辅导，这样毕业生就可以解决他们所有的疑惑，并从这种学术经验中获得最大的收获。



“

教学团队的经验将指导你打磨你的专业技能, 使你的资料适应行业的需要”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo 先生

- ◆ Grupo Intervenía 游戏化工程和设计总监
- ◆ ESNE 视频游戏设计, 关卡设计, 视频游戏制作, 中间件, 创意媒体产业等方面的讲师
- ◆ 在阿凡达游戏或互动选择等公司的基础上担任顾问
- ◆ 《视频游戏设计》一书的作者
- ◆ 尼Nima World的顾问委员会成员

教师

Pradana Sánchez, Noel 博士

- ◆ 电子游戏的装配和三维动画专家
- ◆ 在Dog Lab工作室担任3D图形艺术家
- ◆ 在Imagine Games担任制片人, 领导电子游戏开发团队
- ◆ 在Wildbit工作室从事2D和3D作品的图形艺术家
- ◆ 在ESNE和CFGS有三维动画的教学经验: 游戏和教育
- ◆ 在ESNE大学获得电子游戏设计和开发学位
- ◆ 在胡安-卡洛斯国王大学获得教师培训的硕士学位
- ◆ Voxel学校的装配和三维动画专家



04

结构和内容

TECH的成功部分在于提供动态的,全面的和完整的学位,并以方便的100%在线形式进行框架。在这种情况下,大学课程包括150小时的理论,实践和附加内容(详细的视频,研究文章,补充读物等),这些内容从学术活动开始就可以获得,并可以下载到任何设备上。这样一来,毕业生就可以不受限制地继续学习学位课程,而且总是根据自己的时间来进行。





“

在虚拟校园里,你会发现以不同形式呈现的数小时高质量的附加材料,这样你就可以以个性化的方式深入研究教学大纲的不同方面”

模块1.3D产业

- 1.1. 动画和视频游戏中的三维产业
 - 1.1.1. 三维动画
 - 1.1.2. 动画和视频游戏中的三维产业
 - 1.1.3. 三维动画未来
- 1.2. 视频游戏中的3D
 - 1.2.1. 视频游戏限制条件
 - 1.2.2. 开发一个3D视频游戏困难
 - 1.2.3. 解决视频游戏开发中的困难
- 1.3. 三维视频游戏的软件
 - 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. 为电子游戏生成3D资产的管道
 - 1.4.1. 构思和组装的模型表
 - 1.4.2. 用低几何形状和高细节进行建模
 - 1.4.3. 通过纹理投射细节
- 1.5. 视频游戏中3D的主要艺术风格
 - 1.5.1. 卡通风格
 - 1.5.2. 现实主义风格
 - 1.5.3. Cel Shading
 - 1.5.4. 动作捕捉
- 1.6. 三维集成
 - 1.6.1. 数字世界中的二维整合
 - 1.6.2. 数字世界中的三维整合
 - 1.6.3. 在现实世界中的整合 (AR, MR/XR)
- 1.7. 3D在不同行业的关键因素
 - 1.7.1. 3D在电影和系列中的应用
 - 1.7.2. 视频游戏中的3D
 - 1.7.3. 广告中的3D



- 
- 1.8. 渲染:实时渲染和预渲染
 - 1.8.1. 照明
 - 1.8.2. 阴影定义
 - 1.8.3. 质量 Vs.速度
 - 1.9. 3D Max中3D资产的生成
 - 1.9.1. 3D Max软件
 - 1.9.2. 界面,菜单,工具条
 - 1.9.3. 控制装置
 - 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. 创建一个三维场景
 - 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. 工作空间组织和最佳实践
 - 1.10.1. 创建项目
 - 1.10.2. 文件夹结构
 - 1.10.3. 自定义功能

“

选择一个能将你的才能提升到
3D行业顶端的学位,与TECH
和这个非常完整的课程一起”

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。

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”

在世界顶级商学院存在的时间里，案例法一直是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对的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

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。



再学习方法

TECH有效地将案例研究方法基于循环的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。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

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y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它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。



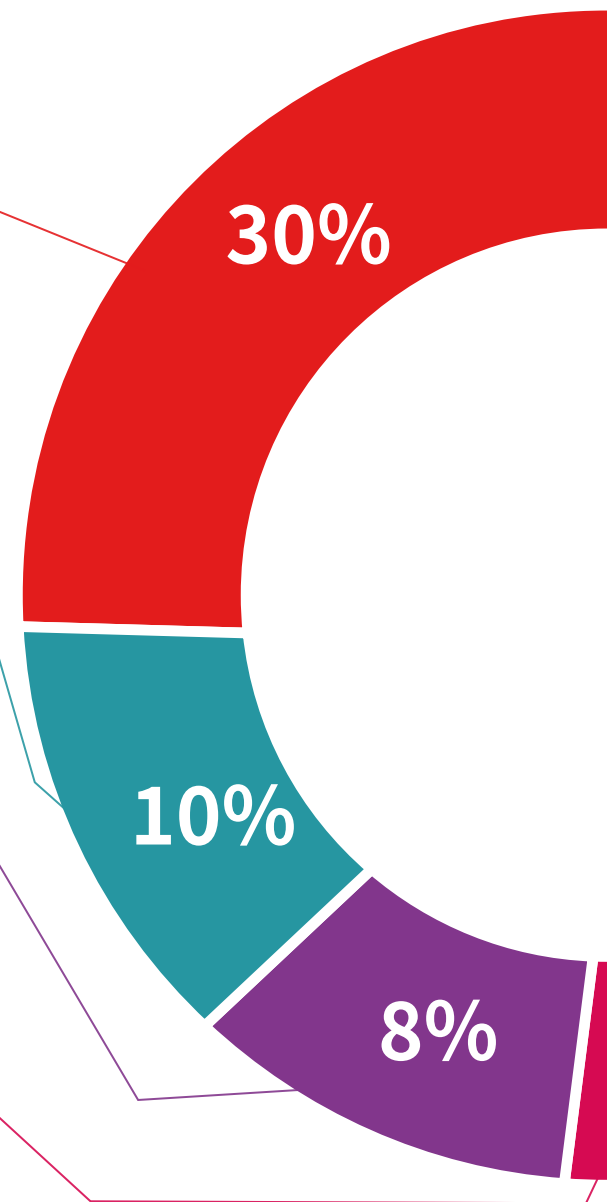
技能和能力的实践

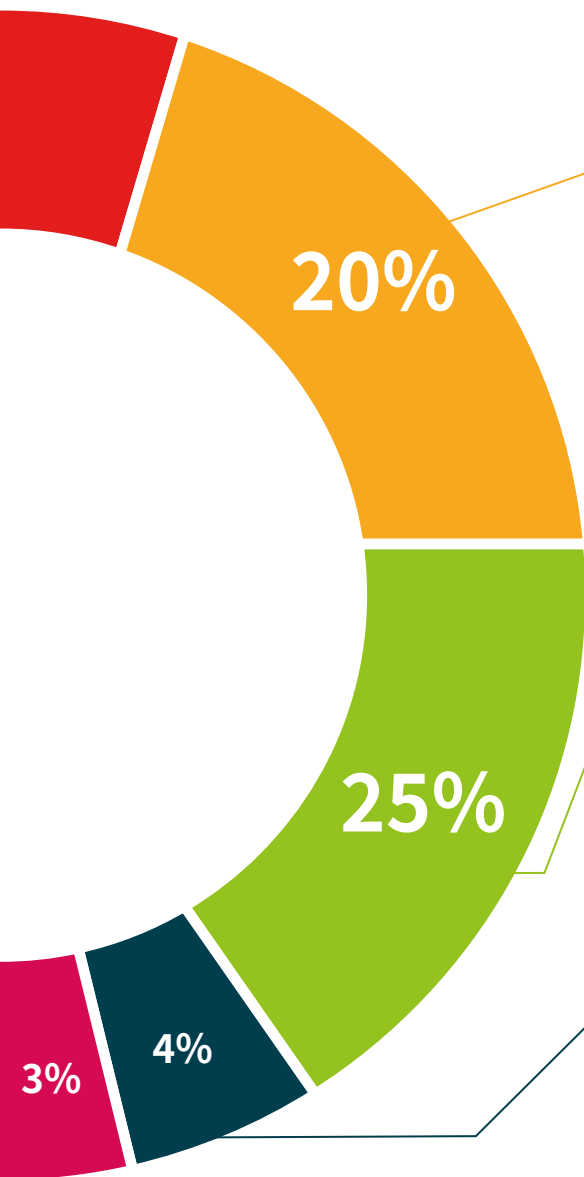
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

3D产业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。



“

顺利完成该课程并获得大学学位, 无需旅行或办理繁琐的手续”

这个**3D产业大学课程**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产业大学课程**

官方学时:**150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 培 质量
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

大学课程
3D产业

- » 模式:在线
- » 时间:6个星期
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

3D产业

