

大学课程

专业视频游戏的高级3D技术



大学课程 专业视频游戏 的高级3D技术

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 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-design/postgraduate-certificate/advanced-3d-techiques-professional-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

优化视频游戏的制作过程是节约成本和工作时间的根本。出于这个原因,这个领域的专业人员有必要掌握创建场景,人物和资产的主要技术,以及快速和有效地实现令人难以置信的结果的工具。这需要有先进和全面的建模,贴图和数字雕塑的知识,任何进入这个由TECH和技术专家团队设计的学位的毕业生都将能够获得这些知识。通过150小时的最佳理论,实践和在线内容,学生将致力于完善他们的专业技能,获得该行业大公司所要求和需要的技能。一个充满活力的在线课程,将提升你在高级3D项目工作技术上的才能,达到视听行业的巅峰。





“

掌握高级三维建模技术的最佳课程:从界面的配置到尺寸对象的高级映射”

自1993年世嘉AM2决定通过发布《Virtua Fighter》彻底改变市场以来, 视频游戏行业发生了巨大的变化, 开创了在控制台娱乐行业使用3D技术的先河。从那时起, 20多年来成千上万的专业人员在这一领域的殚精竭虑的工作导致了越来越复杂和专业的技术的出现, 使得实体环境, 人物和物体的创造越来越融入游戏环境中。

因此, 这是一个需要专业知识才能有效和严格工作的领域, 而在这个领域中, 保持三维几何, 纹理和渲染材料的最新发展是最基本的。出于这个原因, 为了向毕业生提供适合这些规格的培训, TECH决定创建这个非常完整的大学课程。

通过最好的理论, 实践和附加内容, 他们将能够从事专业视频游戏的高级3D技术工作, 获得学位。教学大纲包括最详尽和最新的数字纹理和雕刻信息, 以及掌握虚幻引擎, Polypaint和Zplugging这三个主要制作软件的必要信息。

从本学年开始, 该课程的所有内容都可以在虚拟校园中找到, 并且可以在任何有互联网连接的设备上下载, 从教学大纲到详细的视频, 研究文章, 补充读物和其他包含在该学位中的多学科材料。因此, 这是一个独特的机会, 通过100%的在线培训, 没有时间表或面对面的课程, 以保证的方式完善你的技能, 并由像TECH这样的伟大大学认可。

这个**专业视频游戏的高级3D技术大学课程**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
- ◆ 你可以进行自我评价过程的实际练习, 以改善你的学习
- ◆ 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
- ◆ 可以通过任何固定或便携式的互联网连接设备访问这些内容



本大学课程将使您能够在实践中通过使用 Substance Painter 的笔刷, 字母和粒子, 实施最复杂和有效的纹理策略"

“

这个学位的特点是可获得性和灵活性:其虚拟校园为任何有互联网连接的设备进行了优化,你将能够在任何时候访问它”

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。为了做到这一点,他们将得到由公认的专家创建的创新互动视频系统的帮助。

如果您想详细了解虚幻引擎在3D电子游戏设计中的整合的来龙去脉,这是一个强烈推荐学术选择。

在不到6周的时间里,你将掌握ZBrush,以及使用这个3D建模软件的主要雕刻技术。



02 目标

鉴于希望在3D视频游戏领域取得成功的专业人员必须具备的专业程度, TECH认为有必要开发一个能让他们在这个领域工作的资格证书。为此, 本大学课程的目标是为其毕业生提供最新和最详尽的信息, 这将有助于他们通过实施最佳的技术和策略, 以及主要软件和生产工具的管理来完善其工作技能。





“

你的目标要求越高, 你就能从这个文凭中得到更多。TECH会给你所有你需要的材料, 甚至更多的材料来实现它”



总体目标

- ◆ 使用 ZBrush程序进行三维雕刻
- ◆ 开发不同的有机造型和重拓扑技术
- ◆ 为作品集完成一个3D角色

“

了解如何开发有组织和有计划的管道将帮助你更有效地开展视频游戏项目,并确保一套更优化的结果”





具体目标

- ◆ 掌握最先进的三维建模技术
- ◆ 发展三维纹理的必要技能
- ◆ 将物体输出到三维软件和虚幻引擎
- ◆ 使学生在数字雕塑方面更加专业
- ◆ 分析不同的数字雕塑技术
- ◆ 探究人物的重塑技术
- ◆ 研究如何摆出角色的姿势来放松三维模型
- ◆ 用先进的高多边形建模技术完善我们的工作

03 课程管理

拥有一个精通学位开发领域的教学团队的支持,是TECH展示其对毕业生学术和专业成长的巨大承诺的方式之一。出于这个原因,TECH为这个大学课程选择了一个视频游戏,技术和艺术方面的专家团队,这个专家团队在小型和大型视听项目的管理方面有着广泛而丰富的经验。





“

教学团队在补充材料中加入了基于模拟真实情况的实际案例,这样你就可以在保证的情况下努力完善自己的技能”

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先生

- ◆ 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

专业视频游戏的高级3D技术大学课程包括150小时的理论内容, 案例研究和以不同形式呈现的附加材料: 详细的视频, 研究文章, 补充读物, 图像, 动态总结和自我意识练习。所有内容都以方便和可访问的100%在线形式呈现, 为任何有互联网连接的设备进行了优化。通过这种方式, TECH保证了一个完整的, 密集的培训, 确保毕业生在短短6周内获得专业知识。





“

由于使用了再学习方法, 你将能够节省枯燥乏味的记忆时间, 同时又不放弃对详尽和专业的知识的获取”

模块1.高级3D

- 1.1. 先进的 3D 建模技术
 - 1.1.1. 接口配置
 - 1.1.2. 用于建模的观察
 - 1.1.3. 高建模
 - 1.1.4. 视频游戏的有机建模
 - 1.1.5. 高级 3D 对象映射
- 1.2. 高级 3D 纹理
 - 1.2.1. 物质画家界面
 - 1.2.2. 材料, 阿尔法和画笔的使用
 - 1.2.3. 粒子的使用
- 1.3. 将输出到三维软件和虚幻引擎
 - 1.3.1. 将虚幻引擎整合到设计中
 - 1.3.2. 三维模型的整合
 - 1.3.3. 虚幻引擎中的纹理应用
- 1.4. 数字雕刻
 - 1.4.1. 使用 ZBrush 进行数字雕刻
 - 1.4.2. Zbrush第一步
 - 1.4.3. 界面, 菜单和导航
 - 1.4.4. 参考图片
 - 1.4.5. 在ZBrush中对一个物体进行全面的三维建模
 - 1.4.6. 用基础网格
 - 1.4.7. 件造型
 - 1.4.8. 导出 3D 模型在ZBrush
- 1.5. 使用Polypaint
 - 1.5.1. 高级画笔
 - 1.5.2. 纹理
 - 1.5.3. 默认材质



- 1.6. 重新拓扑
 - 1.6.1. 重新拓扑在视频游戏行业的使用对视频游戏行业的使用
 - 1.6.2. 低多边形网格创建
 - 1.6.3. 使用软件进行重新拓扑
- 1.7. 3D模型的姿势
 - 1.7.1. 参考图像查看器
 - 1.7.2. 使用转置
 - 1.7.3. 对由不同部分组成的模型使用转置
- 1.8. 导出 3D 模型
 - 1.8.1. 导出 3D 模型
 - 1.8.2. 生成导出的纹理
 - 1.8.3. 使用不同的材料和纹理配置 3d 模型
 - 1.8.4. 3D模型预览
- 1.9. 先进的工作技术
 - 1.9.1. 三维建模的工作流程
 - 1.9.2. 三维建模工作流程的组织
 - 1.9.3. 生产的工作量估计
- 1.10. 模型定型和输出到其他程序
 - 1.10.1. 模型定稿的工作流程
 - 1.10.2. 用Zplugging导出
 - 1.10.3. 可能的文件优势和劣势

“

不要犹豫, 报名参加一个学位,
你将掌握坂口博信或约翰-罗
梅罗水平的高级3D建模技术”

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。



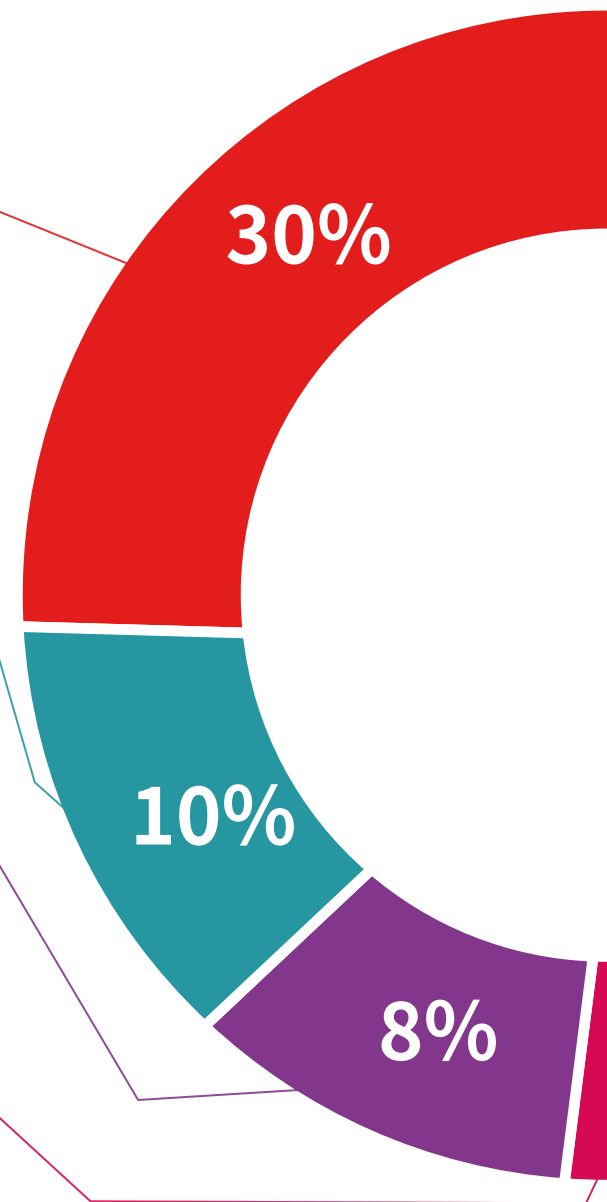
技能和能力的实践

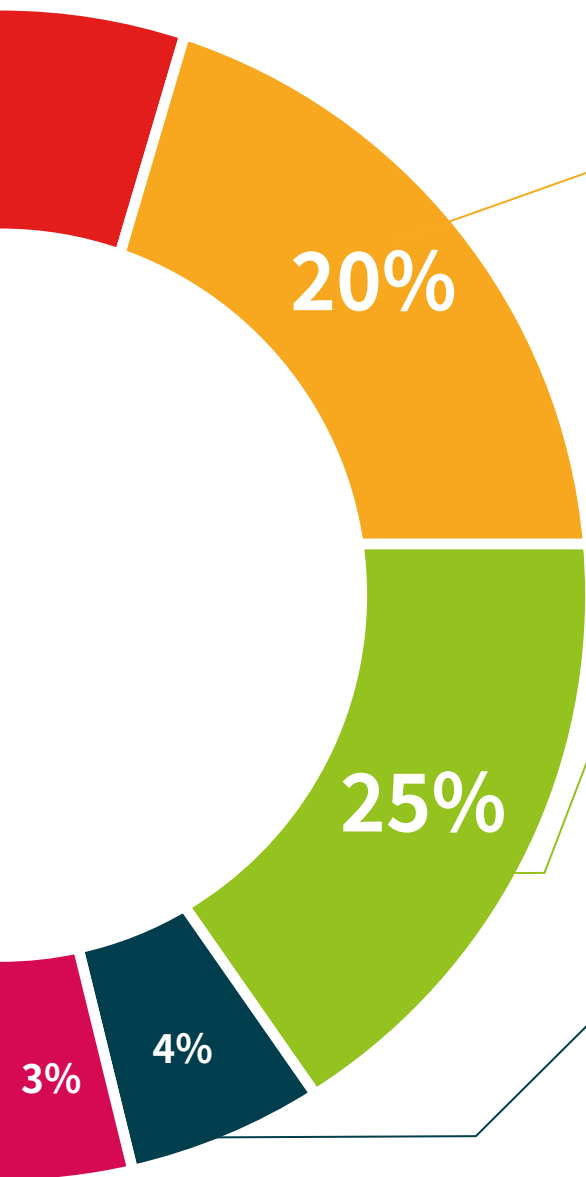
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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片中,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

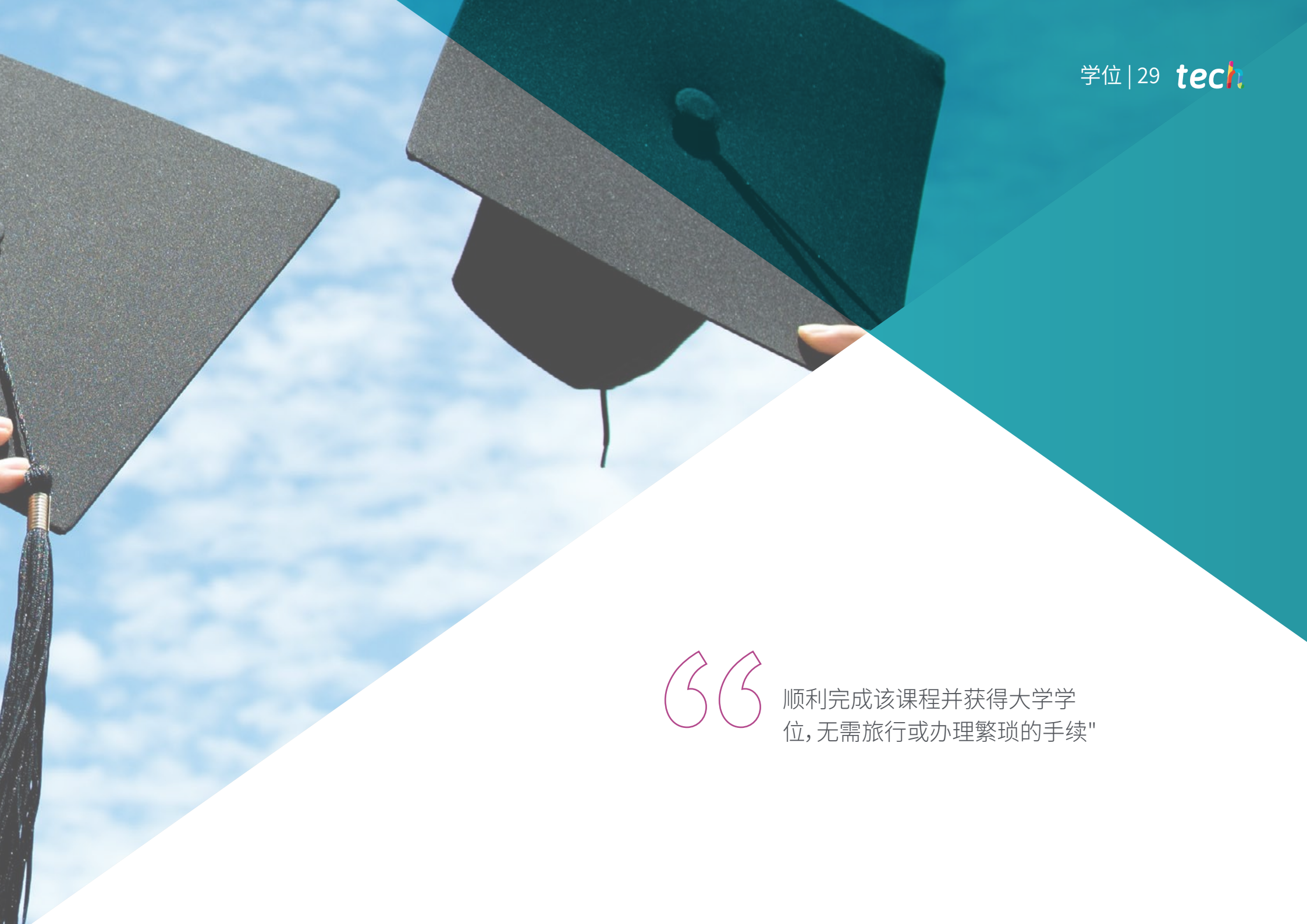
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

专业视频游戏的高级3D技术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**专业视频游戏的高级3D技术大学课程**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**专科大学课程**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:**专业视频游戏的高级3D技术大学课程**

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

tech 科学技术大学

大学课程
专业视频游戏的
高级3D技术

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 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

专业视频游戏的高级3D技术