

大学课程

视频游戏引擎的应用3D动画



大学课程 视频游戏引擎 的应用3D动画

- » 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/postgraduate-certificate/applied-3d-animation-video-game-engines

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

完美地处理主要的三维动画软件, 以实现流畅和真实的完成, 已成为视频游戏行业最需要的技能之一。出于这个原因, 掌握了双足, 蒙皮和将网格调整为骨骼的不同方法的专业人员, 将在这个领域拥有一个安全的工作前景。为此, 他们可以依靠这个由技术和娱乐领域专家设计的课程。通过150小时的多学科强化培训, 毕业生将能够通过使用不同的装配技术, 完善他们在塑造两足和四足骨骼方面的技能。所有这些都是一个方便的100%在线课程, 它将使你成为一个专家, 准备好接受一个三维动画项目, 并保证获得成功。





“

掌握主要的三维动画软件将为未来的职业生涯
打开大门, 在电子游戏行业中有更多的机会”

在进行此类项目时，视频游戏中角色的运动质量是最耗时的方面之一。这项任务的复杂性要求对主要的Rigging, Skinning和应用于两足和四足解剖的动画技术有详尽和专业的了解。对于这些学生来说，完美掌握Kinect或Blender等程序是一个基本要求，此外，目前对掌握这种技术的专业人员的劳动力需求很高。

出于这个原因，该课程可能是毕业生正在寻找的机会，在这种情况下，在一个领域的专业性无疑会增加他们加入该行业的大公司的机会，如育碧或任天堂。通过视频游戏和技术专家设计的150个小时的多样化内容，你将致力于完善你的三维动画技能：创造特殊的视觉效果，序列编辑，动作捕捉，电影学等等

为此，你将有6周的严格，密集和详尽的100%在线培训，除了目前最新的教学大纲外，还包括详细的视频，研究文章和补充读物，以便毕业生以个性化的方式深入研究该课程的不同方面。所有这些内容将在学术活动开始时提供，并可在任何有互联网连接的设备上下载。因此，TECH 保证您可以实现最雄心勃勃的目标。

这个**视频游戏引擎的应用3D动画大学课程**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

“

这是一门多功能，多学科的文凭课程，将为你提供关于两足和四足动物的行走和奔跑周期的专业知识”

“

你想拓宽你在电影, 电视和视频游戏中应用的动画知识吗? 那么这是一个学术机会, 将帮助你在短短6周内做到这一点”

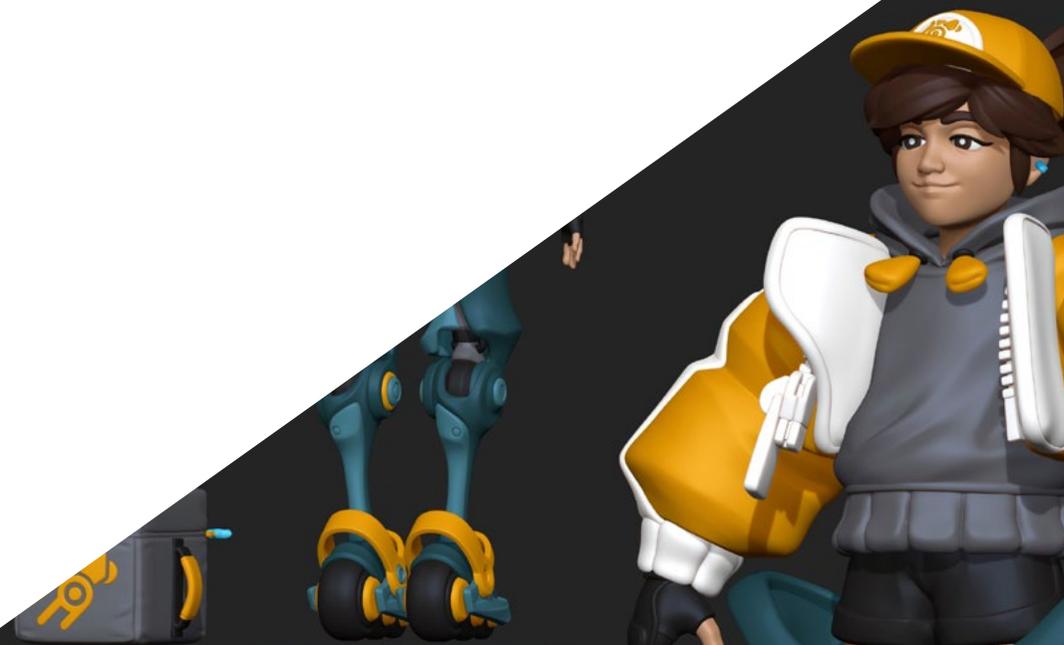
该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士, 他们将自己的工作经验带到了这一培训中, 还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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。

通过这个大学课程, 磨练你处理Kinect的技能, 并创造与最好的视频游戏专家相媲美的运动序列。

从学术体验开始, 你将可以无限制地进入虚拟校园。由于其方便的100%在线形式, 没有时间表, 可以在任何地方学习。



02 目标

想在视频游戏领域取得成功的专业人员需要掌握三维动画的软件和电机技术, 这是促使TECH及其专家团队推出这一文凭的原因。为此, 它的目的是为毕业生提供他们所需的所有信息, 以发展广泛和全面的知识, 使他们能够在三维娱乐项目的管理和创作方面表现出色。





“

如果你的目标之一是掌握Blender, 请报名参加本大学课程, 开始实现它的道路”



总体目标

- ◆ 为两足和四足的3D角色制作动画
- ◆ 探索三维装配技术
- ◆ 分析动画师身体运动的重要性, 以便在动画中有所参考

“

一项资格认证, 将使你有机会
使用两种技术完成一个完整
的面部装备: 骨骼和变形”





具体目标

- ◆ 发展使用三维动画软件的专业知识
- ◆ 确定两足动物和四足动物之间的异同点
- ◆ 开发各种动画周期
- ◆ 内化唇部同步和面部装配技术
- ◆ 分析电影动画和电子游戏动画的区别
- ◆ 开发一个自定义的骨架
- ◆ 掌握摄像机和镜头的构成

03 课程管理

本大学课程的方向和教学都是由来自创意部门和视频游戏的重要专业团队负责,他们是精通重要项目的管理和创作的专家。此外,他们目前正在工作,所以他们掌握了该领域的最新发展。所有这些都将使学术经验具有新颖和详尽的一面,有助于毕业生在150小时的培训中获得最大的收获。





“

教学大纲是由一个来自视频游戏领域的专业团队设计的,他们在管理和创建国际项目方面有着广泛而丰富的经验”

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CFGGS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

开发这个大学课程对TECH及其专家团队来说是一个真正的挑战, 尽管他们精通视频游戏和技术领域, 但必须进行详尽的研究任务, 以创建一个完整, 全面, 最新的课程, 以适应定义和区分这所大学的教學标准。此外, 为了强调本中心所有学位的多学科因素, 他们还以视听形式, 研究文章, 动态总结和补充阅读的方式, 包括了数小时的补充材料, 以便毕业生能够充分利用这一学术经验, 深入研究与专业表现最相关的教学大纲。



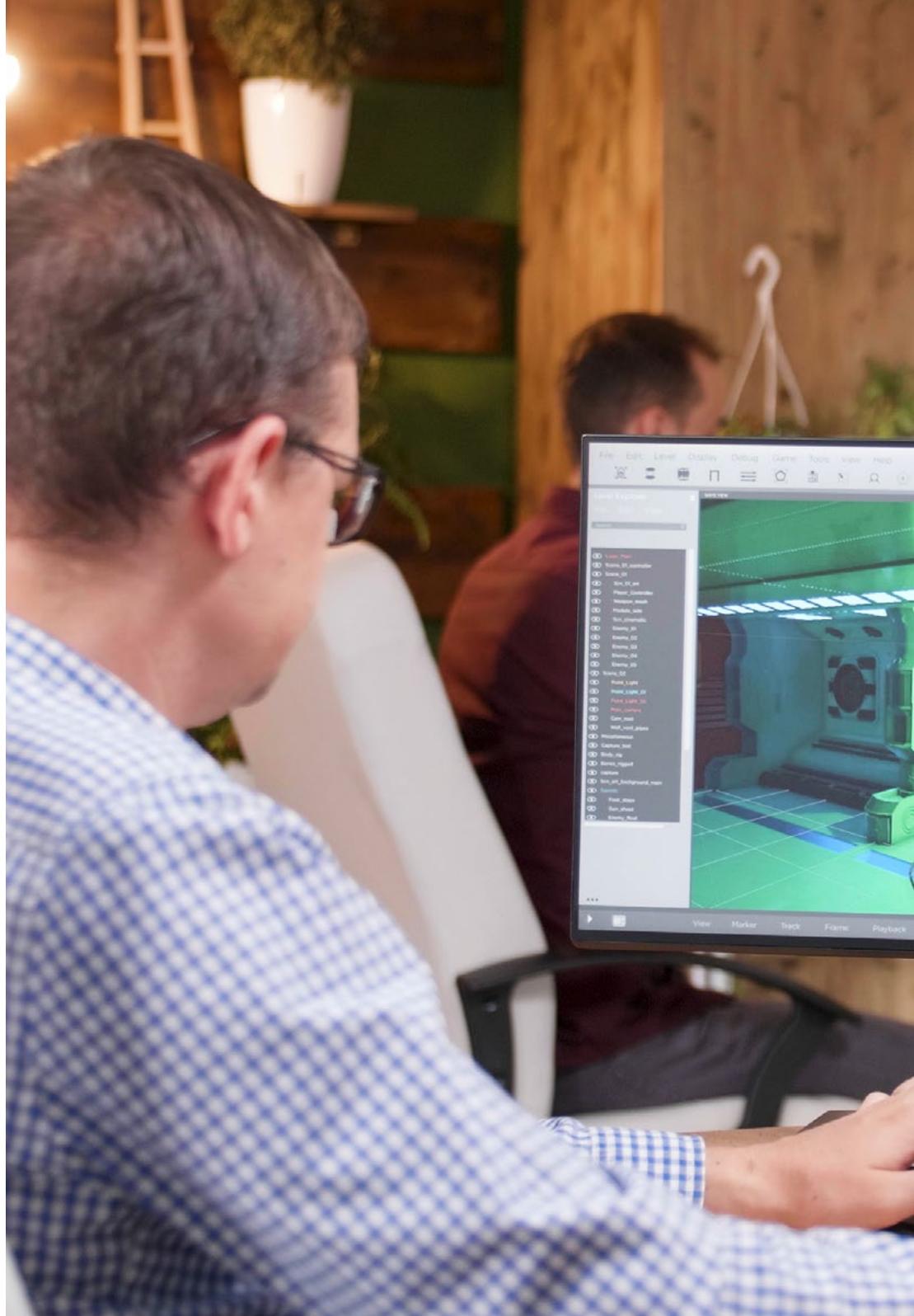


“

现在有了TECH和这个非常完整的方案，
知道表演和肢体语言的关键是可能的”

模块1. 三维动画

- 1.1. 软件管理
 - 1.1.1. 信息管理和工作方法
 - 1.1.2. 动画
 - 1.1.3. 时间和重量
 - 1.1.4. 带有基本对象的动画
 - 1.1.5. 直接运动学和反运动学
 - 1.1.6. 逆运动学
 - 1.1.7. 动力总成
- 1.2. 剖析双足与四足
 - 1.2.1. 双足
 - 1.2.2. 四足
 - 1.2.3. 步行周期
 - 1.2.4. 运行周期
- 1.3 Rig 面部 和 Morphler
 - 1.3.1. 表情语言Lip-sync, 眼睛, 聚光
 - 1.3.2. 序列编辑
 - 1.3.3. 语音学重要性
- 1.4. 应用动画
 - 1.4.1. 电影和电视的三维动画
 - 1.4.2. 电玩动画
 - 1.4.3. 其他应用程序的动画
- 1.5. 使用 Kinect 进行动作捕捉
 - 1.5.1. 动画的动作捕捉
 - 1.5.2. 动作顺序
 - 1.5.3. Blender 中的集成
- 1.6. 骨架, skinning 和 设置
 - 1.6.1. 骨架和几何体之间的相互作用
 - 1.6.2. 网格插值
 - 1.6.3. 动画权重





- 1.7. 表演
 - 1.7.1. 肢体语言
 - 1.7.2. 姿势
 - 1.7.3. 序列编辑
- 1.8. 摄像机和计划
 - 1.8.1. 相机和环境
 - 1.8.2. 平面和人物的构成
 - 1.8.3. 完成
- 1.9. 特殊视觉效果
 - 1.9.1. 视觉效果和动画
 - 1.9.2. 光学效果的类型
 - 1.9.3. 3D VFX L
- 1.10. 作为演员的动画师
 - 1.10.1. 表达方式
 - 1.10.2. 演员的引用
 - 1.10.3. 从镜头到节目

“

不要再考虑了，报名参加一个能让你在不到6周的时间里在3D电子游戏领域出人头地的课程”

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。

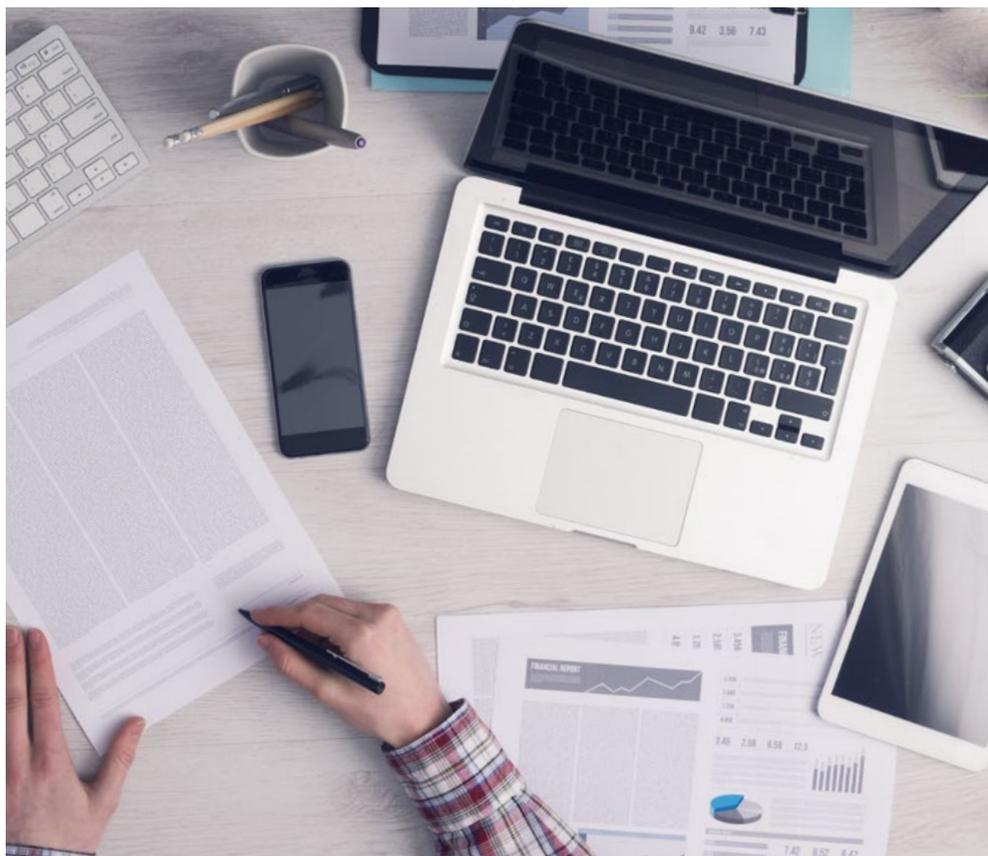
案例法是构成这一内容的技术基础，确保遵循当前经济，社会和职业现实。

“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。

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。



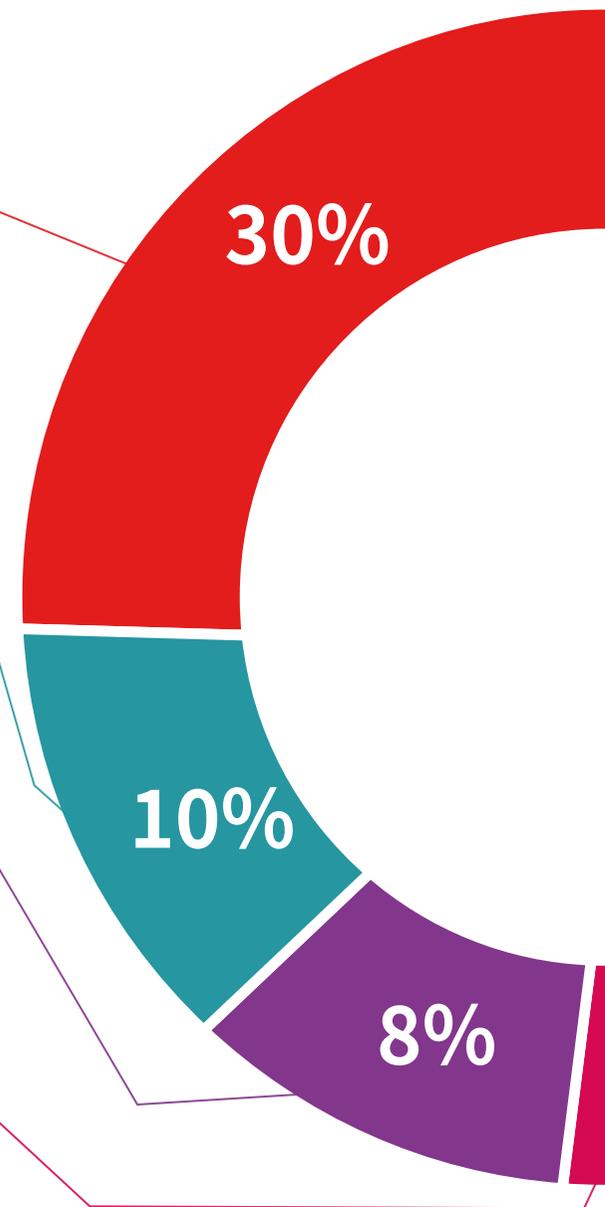
技能和能力的实践

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

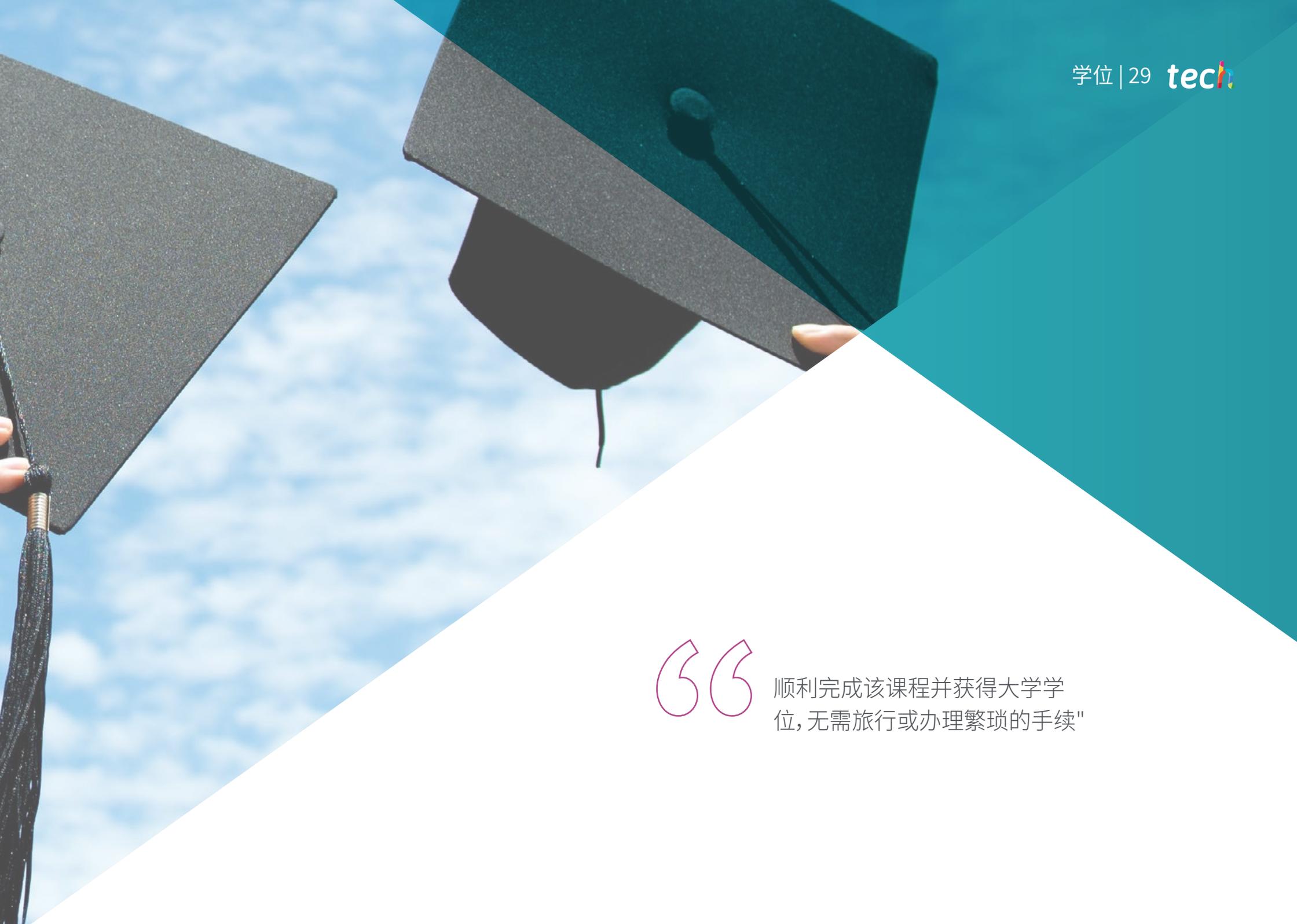
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

视频游戏引擎的应用3D动画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**视频游戏引擎的应用3D动画大学课程**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:**视频游戏引擎的应用3D动画大学课程**

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
视频游戏引擎
的应用3D动画

- » 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

个性化的关注 现在
知识 网页
网上教室 发展 语言

大学课程

视频游戏引擎的应用3D动画



tech 科学技术大学