

# 大学课程

## 3D视频游戏的音频创作



**tech** 科学技术大学

## 大学课程

### 3D视频游戏的音频创作

- » 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/audio-creation-video-games-3d-movies](http://www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/audio-creation-video-games-3d-movies)

# 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

在一个游戏项目中，音频是保证更多沉浸式和适应性游戏体验的基础，有利于融入环境，保证更真实的场景。出于这个原因，这个领域的专业人员必须详细了解与创造效果和构成原声带有关的最新发展，并掌握用于这一目的的工具和软件。本课程将允许你在这些方面开展工作，以及在声音的创造和不同音频格式的输出和输入到你正在开发的项目中。为此，你将有150个小时的理论、实践和在线内容，通过由视听娱乐部门专家设计的100%在线培训，保证你在视频游戏声音管理方面的专业技能得到提高。





“

你想成为一名真正的3D和VR视频游戏的专业音频专家吗?报名参加这个项目,在不到6周的时间内就能得到它,而且是100%的在线”

适应性音频是任何视频游戏项目的基础,对最终结果和伴随标题的真实程度有重要影响。这个领域不仅包括每个游戏都有特点和独特的配乐,而且还包括音效,这是为玩家创造更多沉浸式游戏体验的关键方面。为此,这一领域的专业人士必须详细了解制作的来龙去脉,以及允许他们以最有效和最优化的方式实现这一目标的工具和软件。

为此,他们可以依靠3D视频游戏音频创作大学课程,这是一个由视听部门专家设计的专注于娱乐的课程,包括150小时的最佳理论,实践和附加内容。这是一个100%的在线学术经验,你可以深入研究视频游戏的声音特性及其在生产中的多种技术规格,以及适应每个标题的声音效果的创作。另一方面,毕业生也将能够从事声音的创作和音频质量的评估,最后集中于商业化的图书馆的准备。

为此,他们将有6周的培训时间,在此期间,他们将能够不受限制,不受时间限制地从任何有互联网连接的设备上访问全球校园,无论是PC,平板电脑还是手机。此外,所有的内容从课程开始就可以使用,即使在学术经历结束后也可以下载查阅。因此,这是一个独特的机会,通过一个多学科的,动态的,可获得的资格证书,努力实现你职业形象的专业化,将你的才能提升到视频游戏领域的顶端。

这个**3D视频游戏的音频创作 大学课程**是市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由视频游戏和技术方面的专家介绍案例研究的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂,示意性强,实用性强为那些视专业实践至关重要的学科提供了实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 特别关注的是虚拟环境中的三维建模和动画
- ◆ 理论课,向专家提问,关于有争议问题的讨论区和个人反思性论文
- ◆ 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

“

通过这个学位,你将详细了解当前视频游戏中不同类型的音频风格:特点,优势,使用建议”

“

你将研究不同的空间音频模型,能够在你的能力范围内实施最有效的声音策略”

你将能够从任何有互联网连接的设备上访问虚拟校园,并且没有任何时间限制。

一个深入评估项目的复杂性和类型的课程,在3D和VR视频游戏项目中创建音频。

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

在进行或从事视频游戏项目时,声音方面的多种表现形式的重要性,这就是为什么TECH认为有必要开发一个专注于这方面的课程。因此,它的目标是让毕业生通过提供最新和最详尽的信息,使他们能够详细了解游戏标题的配乐,声音或声音效果创作的技术规范,从而在这一领域实现专业化。





“

你想在今天的市场上推销音频图书馆吗?本课程将为你提供钥匙,让你根据其类型和最有效的方式来准备它们”



## 总体目标

---

- ◆ 阐述一个3D视频游戏项目的声音特征
- ◆ 为项目设计适当的音频类型, 如语音, 配乐或特殊的声​​音效果
- ◆ 估计音频创作的工作量, 以便在适当的生产计划和时间内工作

“

有了这个大学课程, 你将能够通过  
对这方面的测试和协议的全面  
了解, 完善你在评估音频质量  
方面的技能”





## 具体目标

---

- ◆ 分析不同类型的视频游戏音频风格和行业趋势
- ◆ 考察研究项目文件的方法, 以建立音频
- ◆ 研究主要参考文献, 提取声音特征的关键点
- ◆ 设计完整的3D视频游戏声音识别
- ◆ 确定为项目创作视频游戏配乐和声音效果的关键环节
- ◆ 开发与配音演员合作的关键环节, 并录制游戏的声音
- ◆ 利用目前的技术汇编视频游戏中音频输出的方法和格式
- ◆ 生成完整的声音库, 作为开发工作室的专业资产包进行销售

# 03 课程管理

该大学课程将由视频游戏制作领域的专家小组指导。他们是一个在该领域有长期和广泛工作经验的团队，也参与了其他学术项目。因此，他们的专业和教学经验使他们能够完美地与毕业生分享与游戏作品音频创作相关的最新和最详尽的知识。



“

音乐和声音制作方面的专家团队将为你提供最好的理论,实践和补充材料,以便你能详细了解这一领域的内幕”

## 指导



### Ortega Ordóñez, Juan Pablo 博士

- Intervenía Group 工程和游戏化设计总监
- ESNE 视频游戏设计,关卡设计,视频游戏制作,中间件,创意媒体产业等专业教授
- Avatar Games 或 Interactive Selection 等公司的创立顾问
- 视频游戏设计一书的作者
- 尼玛世界顾问委员会成员

## 教师

### Núñez Martín, Daniel 博士

- ◆ Cateffects S.L. 制作人
- ◆ 音乐制作人, 专门从事视听媒体和视频游戏的原创音乐的创作和设计
- ◆ Risin' Goat S.L. 的音频设计师和音乐作曲家
- ◆ SOUNDUB S.A. 视听配音音响技术员
- ◆ Telefónica Educación Digital 视频游戏创作大师 Talentum 的内容创作者
- ◆ Francisco de Vitoria 大学专业音响培训高级技师
- ◆ 在Conservatorio Manuel de Falla的官方音乐教育中级水平, 专攻钢琴和萨克斯



# 04 结构和内容

该大学课程包括150个小时的最佳和最创新的理论,实践和在线内容,由教学团队根据两个标准进行选择:TECH规定的严格的质量准则和视频游戏部门的直接现状。正因为如此,我们才有可能创建一个详尽的,动态的,多学科的和严格的课程,任何毕业生都能够以一种有保障的方式努力提高他们的专业技能。





“

完成本大学课程将为你提供必要的知识, 以创造适应你可能开发的不同类型游戏项目的功能性声音效果”

## 模块1.VR中3d视频游戏的专业音频

- 1.1. 专业3D视频游戏中的音频
  - 1.1.1. 视频游戏中的音频
  - 1.1.2. 当前视频游戏中的音频风格类型
  - 1.1.3. 空间音频模型
- 1.2. 研究以前的材料
  - 1.2.1. 游戏设计文档研究
  - 1.2.2. 关卡设计文档研究
  - 1.2.3. 评估创建音频的项目的复杂性和类型
- 1.3. 声音参考工作室
  - 1.3.1. 与项目相似的主要参考文献列表
  - 1.3.2. 来自其他媒体的听觉参考以赋予视频游戏身份
  - 1.3.3. 研究参考文献并得出结论
- 1.4. 电子游戏的声音标识设计
  - 1.4.1. 影响项目的主要因素
  - 1.4.2. 音频组成的相关方面:乐器,其他
  - 1.4.3. 声音的定义
- 1.5. 配乐创作
  - 1.5.1. 环境和音频列表
  - 1.5.2. 动机,主题和乐器的定义
  - 1.5.3. 功能原型中的作曲和音频测试
- 1.6. 创建音效 (FX)
  - 1.6.1. 声音效果:根据项目需要的 FX 类型和完整列表
  - 1.6.2. 母题,主题和创作的定义
  - 1.6.3. 音效评估和功能原型测试



- 1.7. 声音创作
  - 1.7.1. 语音类型和短语列表
  - 1.7.2. 配音演员搜寻与评价
  - 1.7.3. 功能原型中语音录音和测试的评估
- 1.8. 音频质量评估
  - 1.8.1. 与开发团队一起准备听力会议
  - 1.8.2. 将所有音频集成到功能原型中
  - 1.8.3. 所得结果的测试和评估
- 1.9. 在项目中导出,格式化和导入音频
  - 1.9.1. 视频游戏中的音频格式和压缩
  - 1.9.2. 音频输出
  - 1.9.3. 将音频导入项目
- 1.10. 为商业化准备音频库
  - 1.10.1. 为游戏专业人士设计的多功能声音库
  - 1.10.2. 按类型选择音频:音轨,FX和语音
  - 1.10.3. 音频资产库的营销

“

一个独特的学术经验, 将把你的知识和专业技能提升到游戏行业的顶峰, 与索尼和任天堂等大公司要求的知识和技能相提并论”

# 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”

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。

## 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。



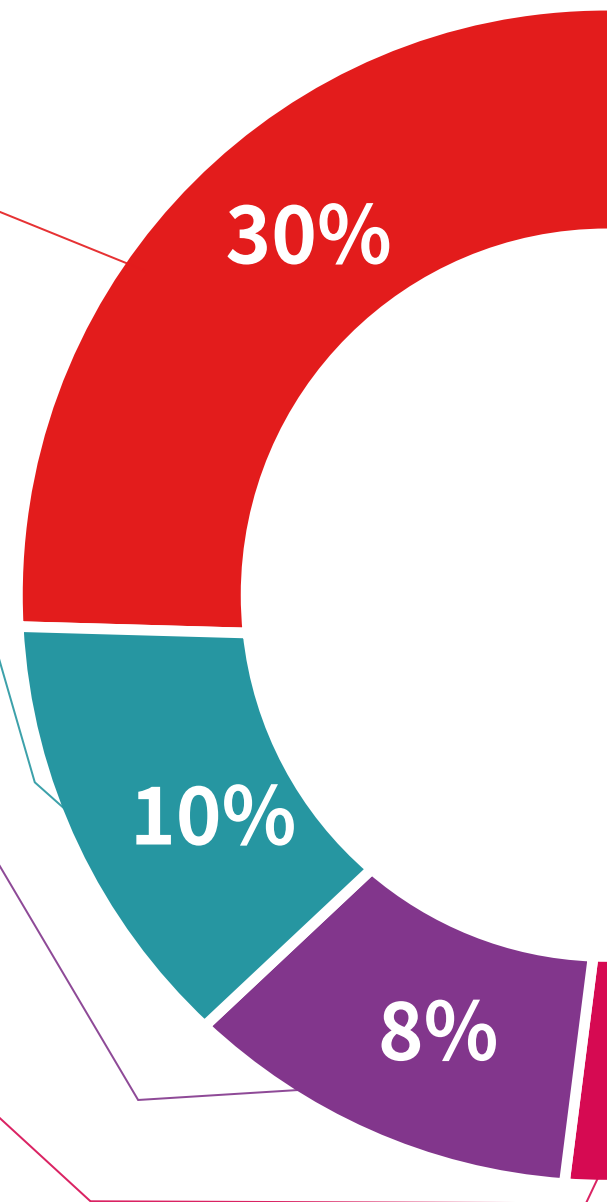
### 技能和能力的实践

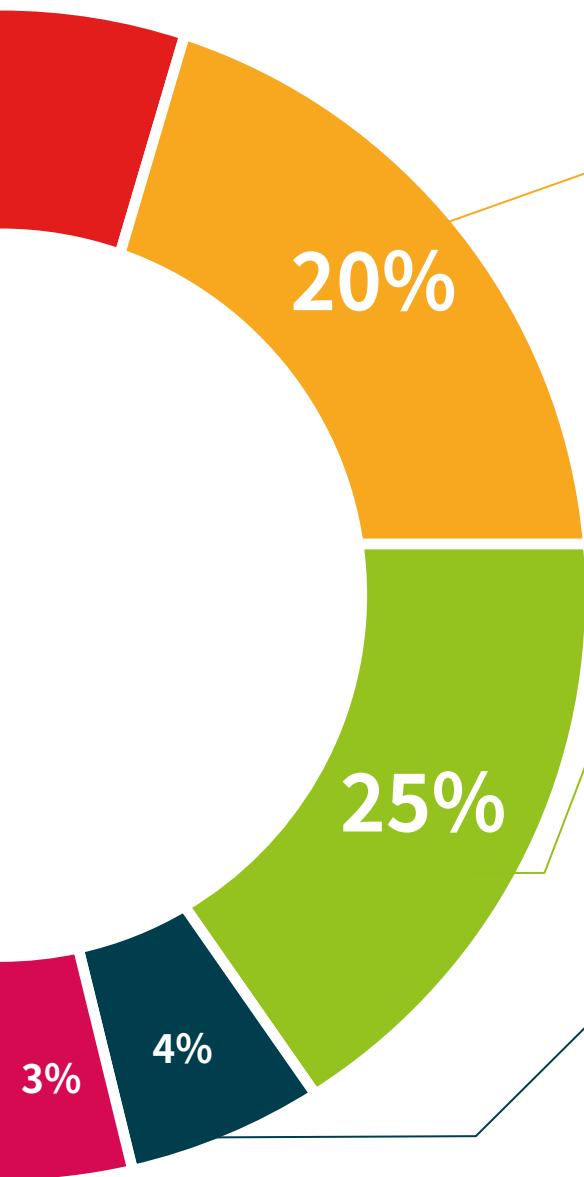
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 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视频游戏的音频创作大学课程向你保证除了接受最严格和最新的培训外，还可以获得TECH 科技大学签发的学位。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**3D视频游戏的音频创作大学课程**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大学课程获得的资格, 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视频游戏的音频创作大学课程**

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 质量  
网上教室 发展 语言

**tech** 科学技术大学

大学课程  
3D视频游戏的音频创作

- » 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

3D视频游戏的音频创作