

Университетский курс

Создание звука для 3D-видеоигр



tech технологический
университет

Университетский курс Создание звука для 3D-видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/audio-creation-video-games-3d-movies

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Звуковое сопровождение в *геймерских* проектах является основополагающим фактором, гарантирующим еще большее погружение в игровой процесс и адаптацию к нему, благоприятствующим включению в контекст и гарантирующим более реалистичный сценарий. По этой причине профессионалы в этой области должны обладать подробными знаниями о последних разработках, связанных с созданием эффектов и композицией саундтреков, а также владеть инструментами и программным обеспечением для этих целей. Курс данной программы позволит вам отработать эти аспекты, а также создание голосов, экспорт и импорт различных аудиоформатов в разрабатываемые проекты. Для этого вам предстоит 150 часов теоретических, практических и онлайн-занятий, которые гарантируют совершенствование ваших профессиональных навыков в области звукового оформления видеоигр благодаря обучению 100% онлайн, разработанному экспертами в области аудиовизуальных развлечений.



“

Хотите стать настоящим экспертом в области профессионального звука для видеоигр 3D и VR? Запишитесь на эту программу и пройдите ее менее чем за 6 недель и на 100% в режиме онлайн”

Адаптивный звук является основополагающим для любого проекта видеоигры, оказывая большое влияние на конечный результат и степень реалистичности, которая будет сопровождать игру. Эта область включает в себя не только саундтрек, характерный и уникальный для каждой игры, но и звуковые эффекты, которые являются ключевыми аспектами в создании более захватывающего игрового опыта для игрока. Поэтому профессионалы в этой области должны досконально знать все тонкости производства, а также инструменты и программное обеспечение, которые позволяют им добиться этого наиболее эффективным и оптимизированным способом.

Для этого студенты могут рассчитывать на Университетский курс в области создания звука для 3D-видеоигр – программу, разработанную экспертами в аудиовизуальном секторе, ориентированную на развлечения и включающую 150 часов лучших теоретических, практических и дополнительных материалов. Это программа на 100% онлайн, с помощью которой вы сможете погрузиться в изучение звукового облика видеоигр и их многочисленных технических спецификаций в производстве, а также в создание звуковых эффектов, адаптированных к каждой игре. С другой стороны, студент сможет работать над созданием голосов и оценкой качества аудиозаписей, а также заниматься подготовкой библиотек для маркетинга.

Для этого им предстоит 6 недель обучения, в течение которых студенты смогут получить доступ к Виртуальному кампусу без ограничений и расписания, с любого устройства с подключением к интернету, будь то ПК, планшет или мобильный телефон. Кроме того, все содержание будет доступно с самого начала программы и может быть загружено для ознакомления даже после окончания обучения. Таким образом, это уникальная возможность поработать над специализацией своего профессионального профиля с помощью междисциплинарного, динамичного, доступного обучения, которое поднимет ваш талант на вершину сектора видеоигр.

Данный **Университетский курс в области создания звука для 3D-видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области видеоигр и технологий
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется 3D-моделированию и анимации в виртуальных средах
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Программа, в рамках которой вы подробно изучите различные типы звуковых стилей в современных видеоиграх: характеристики, преимущества, рекомендации по использованию”

“

Вы поработаете над различными моделями пространственного звука, сможете реализовать наиболее эффективные звуковые стратегии в своих компетенциях”

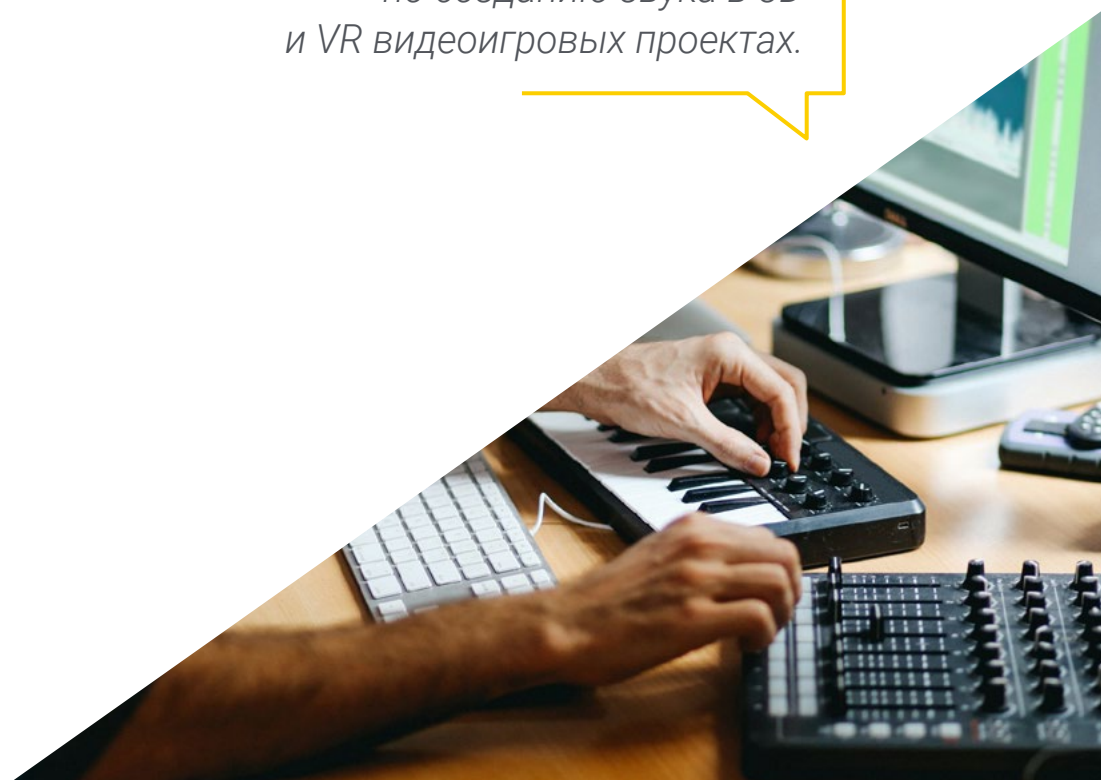
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Вы сможете получить доступ к Виртуальному кампусу с любого устройства с подключением к интернету и без каких-либо ограничений по времени.

Программа, посвященная оценке сложности и типологии проектов по созданию звука в 3D и VR видеоигровых проектах.



02

Цели

Важность звукового аспекта в его многообразном представлении при создании или работе над проектами видеоигр – вот почему TECH счел необходимым разработать программу, посвященную этому аспекту. Поэтому цель TECH – дать студенту возможность специализироваться в этой области, предоставив ему самую свежую и исчерпывающую информацию, позволяющую детально ознакомиться с техническими характеристиками создания саундтреков, голосов или звуковых эффектов для *в игровой индустрии*.



“

Хотели бы вы уметь продвигать аудиотеки на современном рынке? Эта программа даст вам ключи к тому, как подготовить их в соответствии с их типологией и наиболее эффективным способом”



Общие цели

- ♦ Разрабатывать звуковой ряд проекта 3D-видеоигры
- ♦ Разрабатывать соответствующий тип аудио для проекта, например, вокал, саундтрек или специальные звуковые эффекты
- ♦ Оценивать усилия по созданию аудио, чтобы работать в рамках соответствующего производственного плана и сроков

“

Благодаря этому Университетскому курсу вы сможете отточить свои навыки в оценке качества звука благодаря исчерпывающему знанию тестов и протоколов для него”





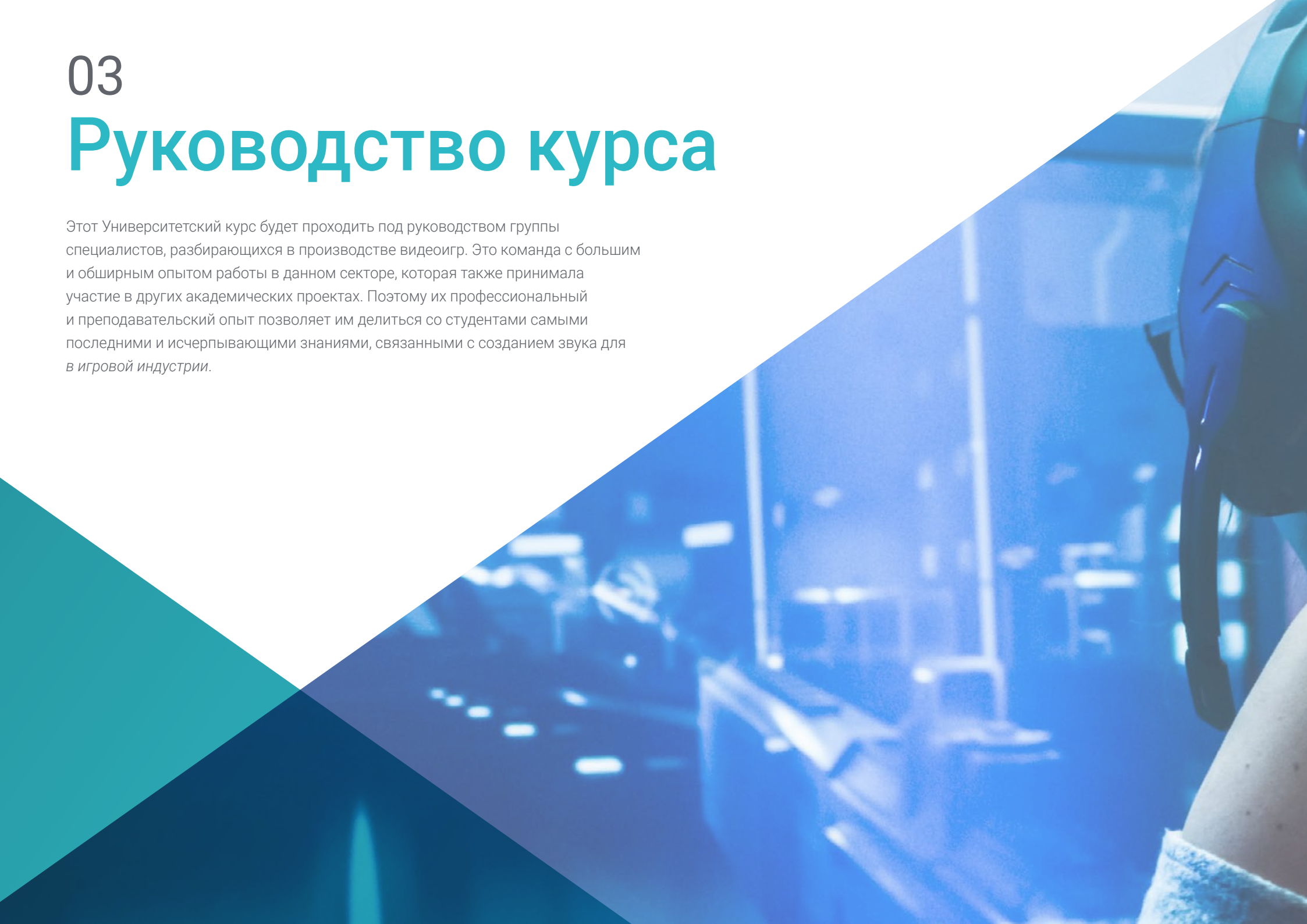
Конкретные цели

- ◆ Проанализировать различные типы звуковых стилей в видеоиграх и тенденции в индустрии
- ◆ Исследовать методы изучения проектной документации для создания аудиозаписей
- ◆ Изучить основные источники для извлечения ключевых моментов звукового стиля
- ◆ Разрабатывать полный звуковой стиль 3D-видеоигры
- ◆ Определять ключевые аспекты создания саундтрека к видеоигре и звуковых эффектов для проекта
- ◆ Разрабатывать ключевые аспекты работы с актерами и актрисами озвучивания и записи голосов для игры
- ◆ Составить методы и форматы экспорта звука в видеоиграх
- ◆ Создать полные звуковые библиотеки для продажи в качестве профессиональных ассетов для студий-разработчиков

03

Руководство курса

Этот Университетский курс будет проходить под руководством группы специалистов, разбирающихся в производстве видеоигр. Это команда с большим и обширным опытом работы в данном секторе, которая также принимала участие в других академических проектах. Поэтому их профессиональный и преподавательский опыт позволяет им делиться со студентами самыми последними и исчерпывающими знаниями, связанными с созданием звука для *в игровой индустрии.*



“

Команда экспертов в области музыки и саунд-продакшена предоставит вам лучший теоретический, практический и дополнительный материал, чтобы вы могли детально разобраться во всех тонкостях этой сферы”

Руководство



Г-н Ортега Ордоньес, Хуан Пабло

- ♦ Директор инженерии и дизайна геймификации в группе Intervenía
- ♦ Преподаватель по дизайну видеоигр, дизайну уровней, производству видеоигр, средствам разработки, креативным медиаиндустриям и др. в Университете дизайна и технологий в Мадриде
- ♦ Консультант при создании компаний, таких как Avatar Games или Interactive Selection
- ♦ Автор книги "Дизайн видеоигр"
- ♦ Член Консультативного Совета Nima World

Преподаватели

Г-н Нуньес Мартин, Даниэль

- ♦ Продюсер в Cateffects S.L
- ♦ Музыкальный продюсер, специализирующийся на написании и оригинальном дизайне музыки для аудиовизуальных проектов и видеоигр
- ♦ Звуковой дизайнер и музыкальный композитор в Risin' Goat S.L
- ♦ Звукорежиссер дубляжа в SOUNDUB S.A

- ♦ Создатель контента для программы Máster Talentum по созданию видеоигр в Telefónica Educación Digital
- ♦ Старший технический специалист в профессиональной подготовке в области звукорежиссуры в Университете Франсиско де Витория
- ♦ Среднее специализированное образование по официальному музыкальному образованию в Консерватории Мануэля де Фальи по фортепиано и саксофону



04

Структура и содержание

Этот Университетский курс включает 150 часов лучшего и инновационного теоретического, практического и онлайн-содержания, отобранного преподавательским составом на основе двух критериев: требовательных стандартов качества, предъявляемых ТЕСН, и актуальной ситуации в секторе видеоигр. Благодаря этому удалось создать исчерпывающую, динамичную, междисциплинарную и строгую программу, с помощью которой любой студент сможет гарантированно работать над совершенствованием своих профессиональных навыков.



“

Пройдя этот Университетский курс, вы получите необходимые знания для создания функциональных звуковых эффектов, адаптированных к различным типам игровых проектов, которые вы можете разработать”

Модуль 1. Профессиональный звук для 3D-видеоигр в VR

- 1.1. Аудио в профессиональных 3D-видеоиграх
 - 1.1.1. Аудио в видеоиграх
 - 1.1.2. Типы звуковых стилей в современных видеоиграх
 - 1.1.3. Пространственные звуковые модели
- 1.2. Изучение предварительного материала
 - 1.2.1. Изучение документации проекта игры
 - 1.2.2. Изучение документации проекта уровней
 - 1.2.3. Оценка сложности и типа проекта по созданию аудио
- 1.3. Изучение звуковых источников
 - 1.3.1. Список основных источников по сходству с проектом
 - 1.3.2. Аудиозаписи из других источников для придания видеоигре идентичности
 - 1.3.3. Изучение источников и подведение итогов
- 1.4. Разработка звукового стиля видеоигры
 - 1.4.1. Основные факторы, влияющие на проект
 - 1.4.2. Соответствующие аспекты аудиокomпозиции: инструментарий, темп и др.
 - 1.4.3. Определение голосов
- 1.5. Создание саундтрека
 - 1.5.1. Список сред и аудио
 - 1.5.2. Определение мотива, темы и инструментов
 - 1.5.3. Композиция и звуковые тесты в функциональных прототипах
- 1.6. Создание звуковых эффектов (FX)
 - 1.6.1. Звуковые эффекты: типы FX и полный список в соответствии с потребностями проекта
 - 1.6.2. Определение мотива, темы и создание
 - 1.6.3. Оценка FX звука и функциональное тестирование прототипа



- 1.7. Создание голосов
 - 1.7.1. Виды голосов и список фраз
 - 1.7.2. Поиск и оценка актеров и актрис дубляжа
 - 1.7.3. Оценка записей и тесты голосов в функциональных прототипах
- 1.8. Оценка качества аудио
 - 1.8.1. Подготовка сессий прослушивания с командой разработчиков
 - 1.8.2. Интеграция всех аудио в функциональный прототип
 - 1.8.3. Тесты и оценка полученных результатов
- 1.9. Экспорт, форматирование и импорт аудио в проект
 - 1.9.1. Форматы и сжатие аудио в видеоиграх
 - 1.9.2. Экспорт аудио
 - 1.9.3. Импорт аудио в проект
- 1.10. Подготовка аудиобиблиотек к коммерциализации
 - 1.10.1. Разработка универсальных звуковых библиотек для профессионалов в области видеоигр
 - 1.10.2. Выбор аудио по типу: саундтрек, FX и голоса
 - 1.10.3. Коммерциализация библиотек аудио ассетов

“ Уникальный академический опыт, который поднимет ваши знания и профессиональные навыки на вершину игровой индустрии, на один уровень с теми, что требуют такие крупные компании, как Sony и Nintendo”

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении 4 лет обучения, студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019, году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебный материал

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



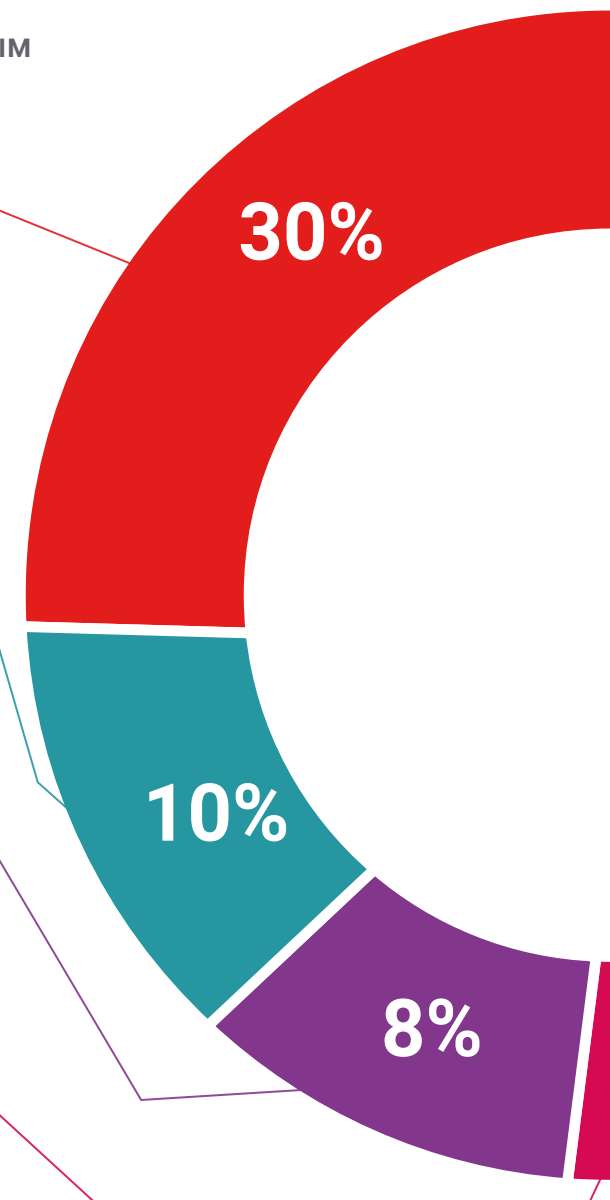
Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области создания звука для 3D-видеоигр гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

*Успешно пройдите эту программу
и получите университетский диплом
без хлопот, связанных с поездками
и бумажной волокитой”*

Данный **Университетский курс в области создания звука для 3D-видеоигр** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области создания звука для 3D-видеоигр**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технологии Обучение

Сообщество Обязательство

tech технологический
университет

Университетский курс

Создание звука для

3D-видеоигр

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Виртуальный класс

Университетский курс

Создание звука
для 3D-видеоигр