

大学课程

技术动画系统,骨骼网格和布娃娃系统





## 大学课程

技术动画系统,骨骼网格  
和布娃娃系统

- » 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/technical-animation-systems-skeletal-meshes-ragdoll-systems](http://www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/technical-animation-systems-skeletal-meshes-ragdoll-systems)

# 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

赋予视频游戏角色比预定义方面更真实和专业的动画,将使标题更有沉浸感和互动体验,这是创意者可以通过使用布娃娃或骨骼网格技术实现的。然而,这两种策略的正确应用需要专门的知识,任何毕业生都能通过本课程的学习获得这些知识。这是一个在线的,多学科的和严格的学术经验,在150个小时的最佳实践和额外的理论内容中,收集了关于编程,生成机制和视频游戏原型技术的最新信息,由于这些信息,该领域的专业人员将能够在不到6周的时间内,从该领域真正的专家手中完善其技能。



“

你希望能够像《侠盗猎车手》或《模拟人生》中的角色一样创造出逼真的角色动画吗？通过本大学课程，你将学到你需要知道的一切，在短短6周内实现这一目标”

时间的流逝以及视听和计算机技术的发展使许多部门受益匪浅,包括视频游戏行业。越来越复杂和逼真的技术的发展,以及沉浸式氛围和富有表现力的人物的创造,已经反映在成功的游戏中,如《侠盗猎车手》或《Fornite》,它们的发布已经成功地赚取了数百万美元。

这要归功于布娃娃系统或骨骼网格等策略的使用,通过这些策略,故事的主人公采取了类似布娃娃的状态,选择了更有表现力的反应,在这种情况下,角色以更自然的方式对不同的刺激,如打击,跌倒或障碍物作出反应。然而,掌握这些技术需要有广泛而专业的知识,而毕业生将能够通过TECH提供的这一课程获得这方面的知识。

通过由视听娱乐部门的专家小组设计的150小时的最佳理论,实践和附加内容,专业人士将能够致力于完善他们的编程策略,生成机制和视频游戏原型技术。他们还将学习与低多边形和高多边形模型有关的最新发展,以及最有效的工具和软件,如Animatory或Unity。

你将有6周的时间来克服TECH为这个学位设定的目标,以及你自己的目标,参加一个适应你的学术需求和当前劳动力需求的培训。此外,其方便的100%在线形式将允许你参加该课程,没有限制的时间表或面对面的课程,这是一个独特的机会,无论你想在哪里,以自己的节奏,成为这个行业的真正专家,没有压力。

这个**技术动画系统,骨骼网格和布娃娃系统大学课程**包含了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



你将详细学习低多边形和高多边形模型,以及目前通过Unity开发这些模型的主要技术"

“

你将深入研究角色设计,运动和行为,以创建更真实和动态的碰撞器”

在这个课程中,你将获得的技能包括掌握将项目从Skeletal Meshes导入到Unity。

你将拥有150个小时不同格式的最佳理论,实践和附加材料,你将能够下载到任何有互联网连接的设备上。

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

掌握视频游戏的编程,机制生成和原型设计的主要技术所需的专业化程度,使TECH认为有必要开发一个资格证书,通过它,毕业生可以详细了解这些技术的内涵和外延。出于这个原因,本大学课程的目的是作为一个指南,为你提供最详尽和创新的信息和最好的学术工具,使你在短短6周内成为布娃娃系统,动画系统和骨骼网格的专家。







“

如果你参加这个课程的目的之一是学习如何管理布娃娃的创作和模拟, TECH保证你会实现这个目标”



## 总体目标

---

- ◆ 为3D视频游戏开发高级角色
- ◆ 在一个专业项目中使用动画系统和其他资源作为图书馆
- ◆ 为项目的正确输出做准备

“

一个能让你详细了解视频游戏开发中人物创作和材料操作的最创新资源的课程”





## 具体目标

---

- ◆ 在Unity 3D环境下的专业开发中使用低聚物和高聚物模型
- ◆ 在视频游戏角色中实现高级功能和行为
- ◆ 正确地将角色动画导入工作环境中
- ◆ 控制布娃娃系统和骨架网格
- ◆ 掌握可用的资源, 如资产库和功能, 并将其导入学生配置的项目中
- ◆ 发现与编程和三维动画有关的专业技术人员的团队工作要点
- ◆ 配置项目, 以便正确输出, 保证其运作



# 03 课程管理

对于技术动画系统,骨骼网格和布娃娃系统这一课程的教学, TECH选择了一个来自视频游戏行业的专家团队,他们在游戏者项目的管理方面有着广泛而丰富的经验。根据他们广泛的简历所附的推荐信,这些专业人士的特点还在于他们的人文素质和对同事和学生的专业成长的承诺。因此,这个大学课程是一个独特的机会,可以接受最好的专家的培训。





“

如果你在学习过程中遇到问题怎么办?那么,你将能够通过个性化的辅导与教学团队一起解决这个问题”



## 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

### Martínez Alonso, Sergio 博士

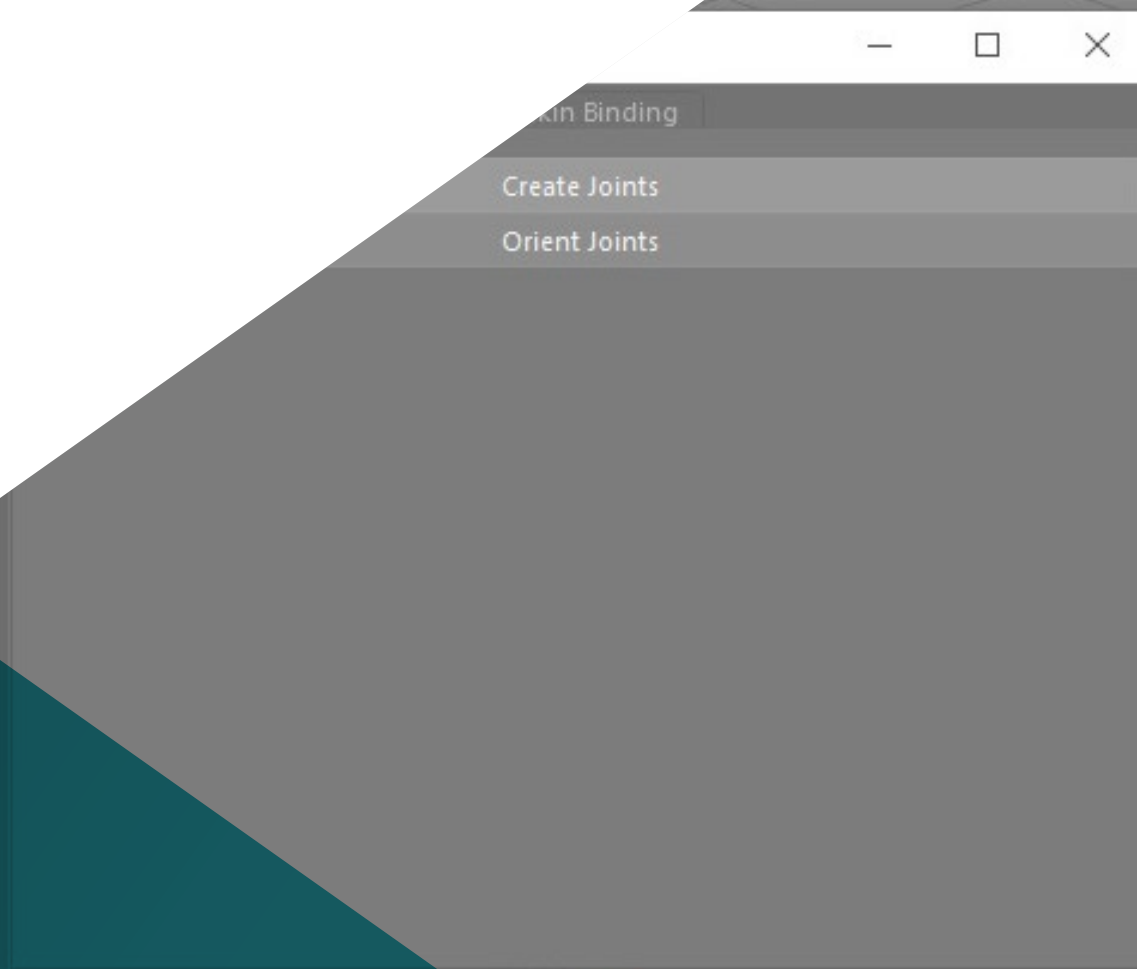
- ◆ NanoReality Games Ltd. 高级 Unity 开发人员
- ◆ NoobO Games 的首席程序员和游戏设计师
- ◆ 各种教育中心 (例如 iFP, Implika 或 Rockbotic) 的教师
- ◆ Stage Clear Studios 程序员
- ◆ 大学设计,创新与科技学院教授
- ◆ 穆尔西亚大学计算机工程学位
- ◆ 大学设计,创新与科技学院电子游戏设计与开发学位



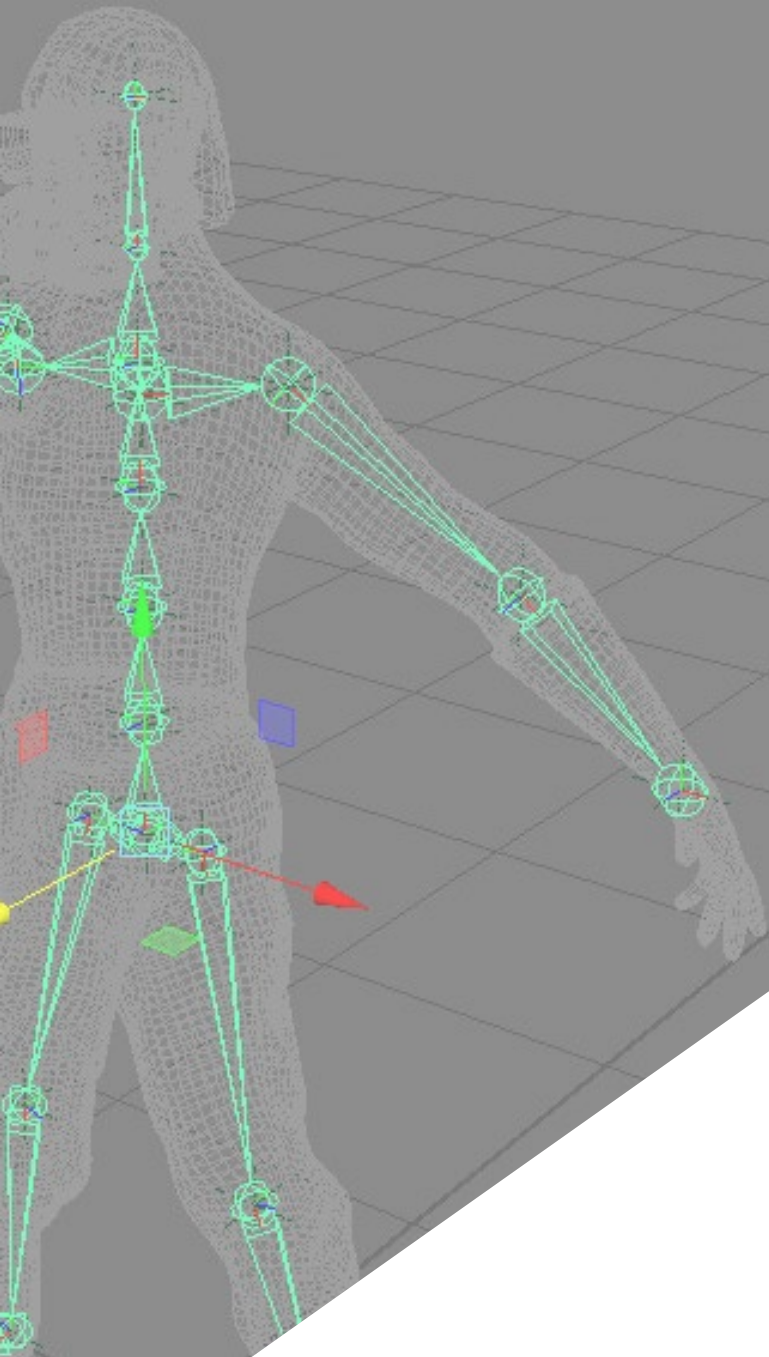


# 04 结构和内容

TECH的资格证书主要有三个特点:其最新的和专业的性质,其教学大纲的活力和其100%在线形式的可及性。正因为如此,我们才有可能提供像本大学课程这样的课程,这些课程具有高度的培训性,舒适性和密集性,通过这些课程,毕业生可以以一种有保障的方式接受培训,从而在像视频游戏行业这样复杂的行业中取得成功。



Translate X 0  
Translate Y 1.535  
Translate Z 0.065  
Rotate  
Rot



“

你将有补充读物, 研究文章, 案例研究和详细的视频供你使用, 以深化你认为最重要的大纲方面”



## 模块1. 电子游戏的编程, 机制生成和原型设计技术

- 1.1. 技术流程
  - 1.1.1. 低聚物和高聚物模型在Unity中的应用
  - 1.1.2. 材料设置
  - 1.1.3. 高清渲染管线
- 1.2. 角色设计
  - 1.2.1. 运动
  - 1.2.2. 对撞机设计
  - 1.2.3. 创造与行为
- 1.3. 将骨架网格物体导入 Unity
  - 1.3.1. 从 3D 软件导出骨架网格物体
  - 1.3.2. Unity 中的骨架网格物体
  - 1.3.3. 附件的锚点
- 1.4. 导入动画
  - 1.4.1. 动画准备
  - 1.4.2. 导入动画
  - 1.4.3. 动画师和过渡
- 1.5. 动画编辑器
  - 1.5.1. 创建混合空间
  - 1.5.2. 动画蒙太奇的创作
  - 1.5.3. 编辑read-only动画
- 1.6. 创建和模拟 ragdoll
  - 1.6.1. 设置 ragdoll
  - 1.6.2. Ragdoll到图形动画
  - 1.6.3. Ragdoll的模拟



- 1.7. 人物创建资源
  - 1.7.1. 图库
  - 1.7.2. 图库资料的汇出与汇入
  - 1.7.3. 材料处理
- 1.8. 工作团队
  - 1.8.1. 层次结构和工作角色
  - 1.8.2. 版本控制系统
  - 1.8.3. 解决冲突
- 1.9. 成功开发的条件
  - 1.9.1. 为成功而生产
  - 1.9.2. 最佳发展
  - 1.9.3. 基本要求
- 1.10. 包装出版
  - 1.10.1. 玩家设置
  - 1.10.2. 创建
  - 1.10.3. 创建安装程序

“

这是一个完美的计划,可以从游戏环境中最好的专家那里详细了解成功的电子游戏开发的基本要求”



# 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。



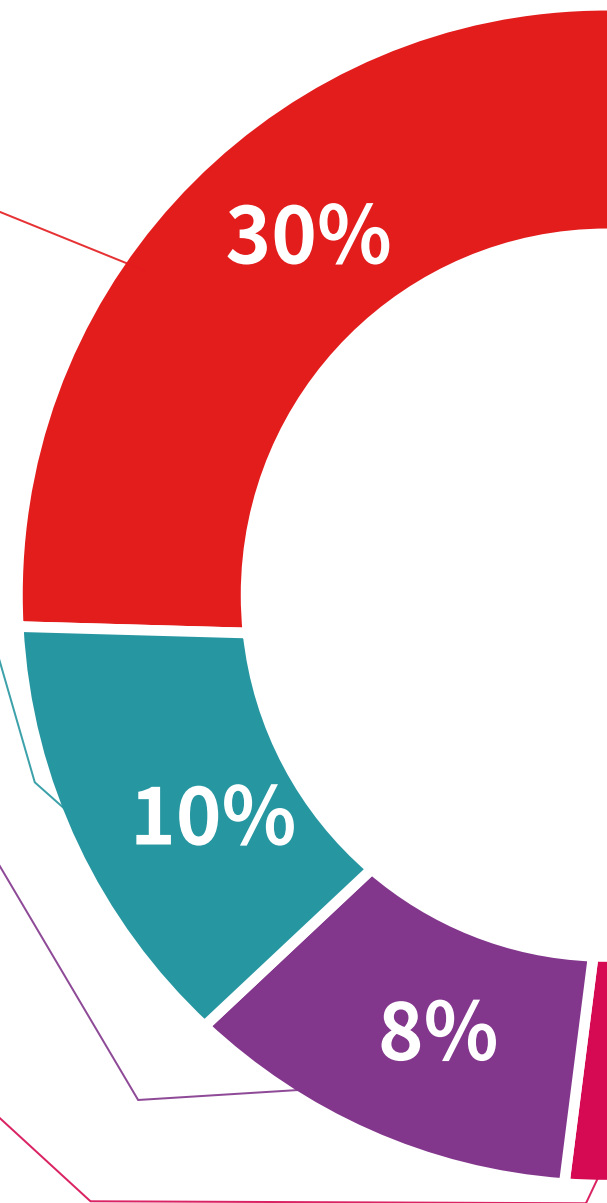
### 技能和能力的实践

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。

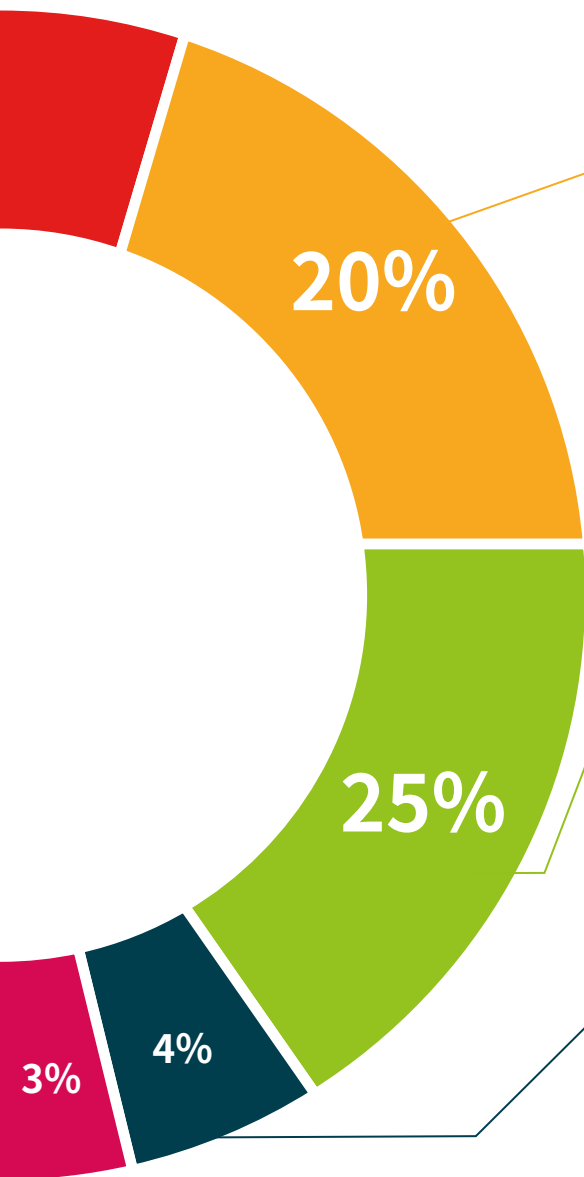


### 延伸阅读

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

技术动画系统,骨骼网格和布娃娃系统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。





“

顺利完成这个课程并获得大学学位, 无需旅行或通过繁琐的程序”

这个**技术动画系统,骨骼网格和布娃娃系统**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:**技术动画系统,骨骼网格和布娃娃系统**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  
技术动画系统,骨骼网格  
和布娃娃系统

- » 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

网上教室

发展

语言

机构

知识

网页

现在

个性化的关注

质量

# 大学课程

## 技术动画系统,骨骼网格和布娃娃系统

