

大学课程

视频游戏声音和音乐设计



tech 科学技术大学

大学课程 视频游戏声音和音乐设计

- » 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.techitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/video-game-sound-music-design

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

音乐和声音是视听作品的一个基本元素。例如，一些视频游戏，仅仅通过其旋律就能唤起人们的兴趣，即使自其发布以来已经过去了几十年。因此，尽管一般人通常不会考虑到这一点，但游戏的这一方面非常重要，并会形成用户享受游戏的程度。行业内的公司知道这一点，因为他们需要熟练的声音设计师和作曲家，他们可以创造出令人回味的，有影响力的音乐。该课程教授学生声音设计和作曲，以便他们负责为游戏玩家提供愉快的游戏体验。





““

俄罗斯方块。只要提到这个游戏,你就会想起它的旋律,创造出这样令人难忘的音乐,这要感谢这个大学课程”

有一些神话般的视频游戏，其旋律和声音与它们的机制，角色或设定一样重要。只要提到俄罗斯方块或超级马里奥，任何人都能联想到他们的歌曲和每个游戏动作的声音。这种令人印象深刻的效果是通过伟大的作曲工作和声音设计实现的。

因此，一个有时被低估或不被考虑的元素，如视频游戏的声音部分，对其成功绝对是至关重要的。如果不对这部分进行适当的设计，电子游戏可能会失败。业界的大公司都知道这一点，这就是为什么他们越来越多地寻找新的作曲家，他们能够带来创造性的一面，让玩家着迷，给项目带来决定性的推动。

然而，尽管有需求，但这一领域的专家数量并不多，这就是为什么目前它是一个充满就业机会的领域。视频游戏声音和音乐设计大学课程是对这一机会的回答，因为它提供了成为顶级设计师和作曲家的所有必要知识，考虑到这一部门的规格，它与其他部门如电影非常不同。

这个**视频游戏声音和音乐设计专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 动态的教学方法，使学生在实践中学习如何作曲和设计声音
- ◆ 可以利用自我评估过程来改善学习的实际练习
- ◆ 希望向学生传授视频游戏行业的特殊性
- ◆ 从任何连接到互联网的固定或便携式设备访问内容的可用性

“

用你强有力的旋律增强用户的游戏体验”

“

学习如何设计下一个
“视频游戏大片的声

视频游戏行业需要声音设计师来
提出新的想法--这可能就是你。

伟大的视频游戏声音设计
师在该领域有具体的知识，
以他们为榜样，报名参加。

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课程中出现的不同专业实践情况。你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

这个视频游戏声音和音乐设计大学课程的目标是为学生提供钥匙，使他们成为行业中下一个声音设计和音乐创作的参考。要做到这一点，你将拥有最好的内容和最好的教师，他们将指导学生的整个学习过程。





“

实现你的目标:创作出多年
后大家都会记得的曲子”



总体目标

- ◆ 了解不同的视频游戏类型, 游戏性的概念及其特点, 以便将其应用于视频游戏的分析或视频游戏的设计创作中
- ◆ 深入了解视频游戏的制作过程和项目制作的SCRUM方法
- ◆ 学习电子游戏设计的基础知识和电子游戏设计师应该了解的理论知识
- ◆ 学习视频游戏艺术设计的理论和实践基础





具体目标

- ◆ 进行音乐创作和开发
- ◆ 设计音乐创作软件
- ◆ 知道如何进行制作和后期制作过程
- ◆ 学习如何进行内部混音和声音设计
- ◆ 使用声音库, 合成声音和Foley
- ◆ 了解视频游戏的创作技巧



用你的曲子增强玩家的体验"

03 课程管理

最好的教学人员等待着学生,为他们提供最完整的声音设计和电子游戏音乐知识。由于教师的丰富经验,报名参加该大学课程的专业人士将能够学到他们需要的一切,成为该领域的专家,从而吸引该领域最大公司的注意。



“

最好的会教你制作令人
难忘的声音设计的关键”

管理人员



Blasco Vilches, Luis Felipe先生

- 西班牙Saona工作室的叙事设计师
- 在Stage Clear工作室担任叙事设计师, 开发一个机密产品
- 在HeYou Games的 "Youturbo "项目中担任叙事设计师
- 为Telefónica Learning Services, TAK和Bizpills的电子学习产品和严肃游戏的设计师和编剧
- 在Indigo公司担任 "肉球马拉松 "项目的关卡设计师
- 马拉加大学视频游戏创作硕士课程的剧本教师
- 马德里TAI电影系视频游戏领域的叙事设计和制作讲师
- 在格拉纳达的ESCAV, 担任叙事设计和剧本研讨会的讲师, 以及电子游戏设计学位的讲师
- 在格拉纳达大学获得西班牙语语言学学位
- 马德里胡安-卡洛斯国王大学创意和电视编剧硕士



教师

Carrión, Rafael先生

- ◆ 游戏中的女性的音频程序员
- ◆ 声音设计师和Unity3D音频程序员
- ◆ 工业工程学位。巴伦西亚理工大学
- ◆ 视频游戏编程的硕士学位。加泰罗尼亚开放大学
- ◆ 与WWISE合作的游戏音频制作课程。Berklee

“

通过这个完整的课程,你将学到
视频游戏脚本设计的所有细节”

04 结构和内容

教学人员将指导学生完成10个课题，涵盖所有必要的内容，以创建一个好的音乐作品和适合每种类型电子游戏的声音设计。因此，学徒模块有一个全面和深入的课程，将使学生获得开始在该行业工作所需的专业能力。



“

为未来的最佳作曲家提供高水平的内容”

模块1.设计声音和音乐

- 1.1. 构成
 - 1.1.1. 线性构成
 - 1.1.2. 非线性构成
 - 1.1.3. 创建主题
- 1.2. 音乐发展
 - 1.2.1. 仪器仪表
 - 1.2.2. 管弦乐队和它的部门
 - 1.2.3. 电子
- 1.3. 软件
 - 1.3.1. 库巴斯专业版
 - 1.3.2. 虚拟仪器
 - 1.3.3. 插件
- 1.4. 协调工作
 - 1.4.1. MIDI管弦乐
 - 1.4.2. 合成器和数字仪器
 - 1.4.3. 预混料
- 1.5. 后期制作
 - 1.5.1. 后期制作
 - 1.5.2. 终结篇
 - 1.5.3. 插件
- 1.6. 混合
 - 1.6.1. 内部混合
 - 1.6.2. 格式
 - 1.6.3. 声音设计
- 1.7. 生产
 - 1.7.1. 声音库
 - 1.7.2. 合成的声音
 - 1.7.3. Foley





- 1.8. 视频游戏的构图技术
 - 1.8.1. 分析一
 - 1.8.2. 分析二
 - 1.8.3. 创建循环
- 1.9. 适应性系统
 - 1.9.1. 水平重测序
 - 1.9.2. 纵向再混合
 - 1.9.3. 过渡和刺痛
- 1.10. 集成
 - 1.10.1. Unity 3D
 - 1.10.2. FMOD
 - 1.10.3. 板牙音频

“

该大学课程包含了你在视频游戏行业作为声音和音乐设计师所需要的一切”

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。



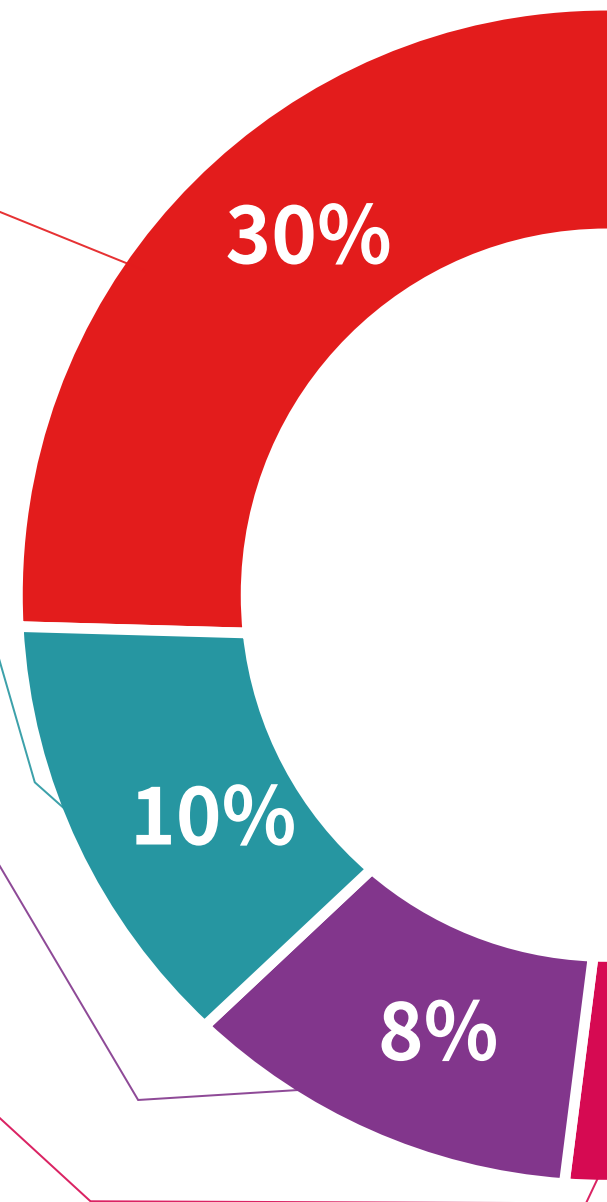
技能和能力的实践

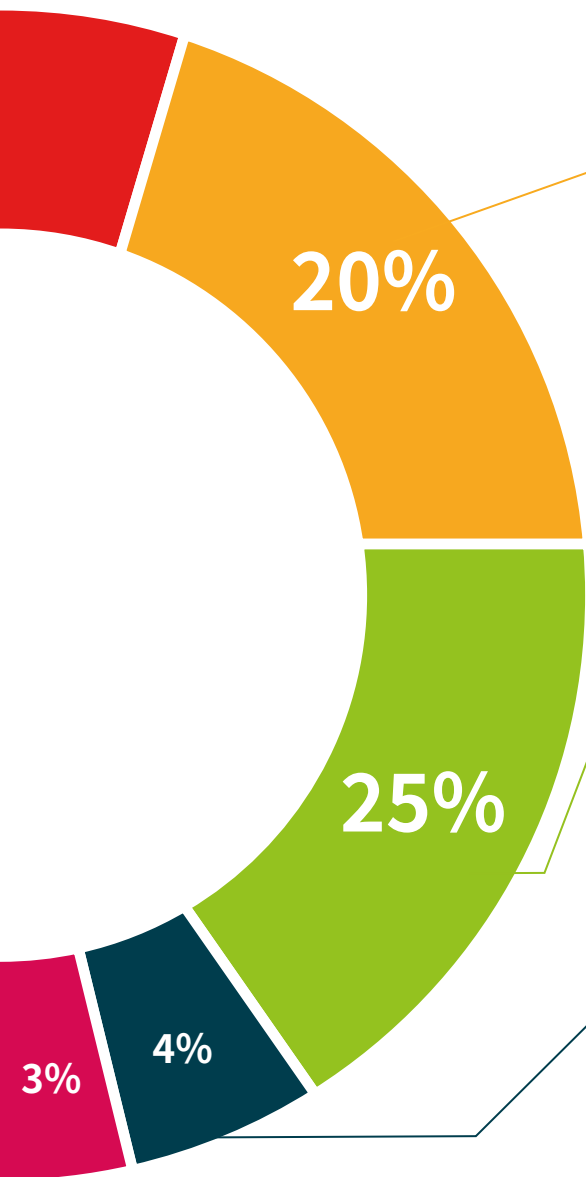
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

视频游戏声音和音乐设计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, 无需旅行或通过繁琐的程序”

这个**视频游戏声音和音乐设计专科文凭**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**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 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:**视频游戏声音和音乐设计专科文凭**

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 机构

tech 科学技术大学

大学课程
视频游戏声音和音乐设计

- » 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

视频游戏声音和音乐设计

