

专科文凭 动画和装配



tech 科学技术大学

专科文凭 动画和装配

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 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-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-animation-rigging

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

结构和内容

12

04

方法

18

05

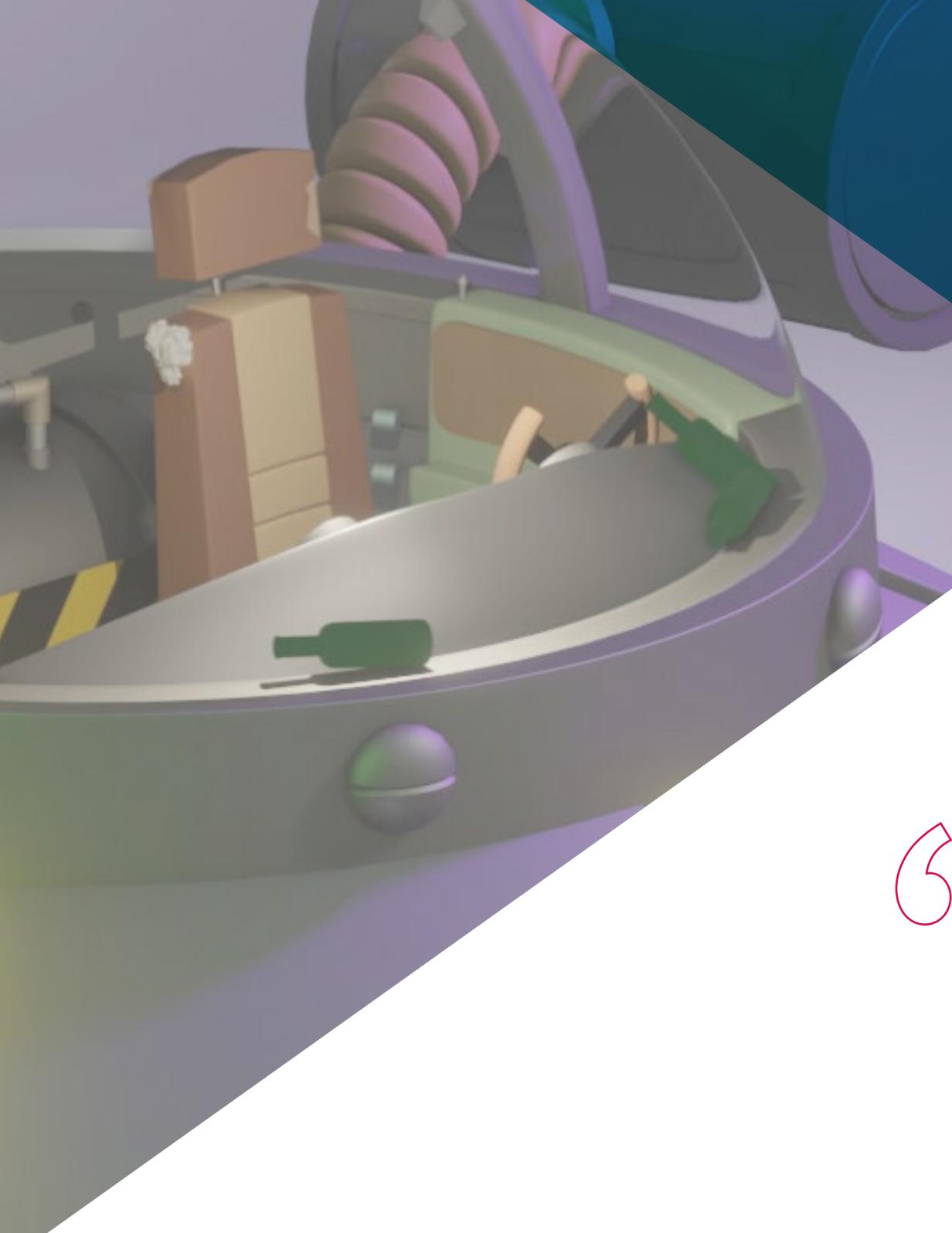
学位

26

01 介绍

虽然人们往往更关注其他问题，但动画是视频游戏的基本元素。许多通常被整合到图形标签中的元素实际上属于动画部分。因此，这门学科确保了角色的运动和纹理具有适当的流畅性。因此，没有好的动画，视频游戏就会失败。出于这个原因，这个学位为学生提供了动画和装配方面的最佳知识，这样他们就可以凭借新的技能进入行业内的一些大公司。





“

当你完成这项资格认证时, 你将成为你公司中最好的艺人”

虽然在技术和视觉部分,我们经常说图形是视频游戏最基本的元素,但实际上还有许多其他的元素,至少是同等重要的。其中之一是动画。动画决定了人物的运动和他们的流畅性,同时有助于使他们与其他元素的互动变得真实。

出于这个原因,糟糕的动画会毁掉游戏体验。而这也是为什么全世界的大视频游戏公司都知道他们必须尽可能拥有最好的动画师,所以想要参与这些公司的专业人士需要有很高的专业水平。

而这正是动画和装配专科文凭所提供的,深入和非常具体的知识,将帮助学生实现他们的职业目标,这也是由于其100%的在线教学方法,适应每个学生的情况。

这个**动画和装配专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由应用于视频游戏的动画和装配专家提出的案例研究的发展
- ◆ 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科学和实用的信息
- ◆ 可以利用自我评估过程来改善学习的实际练习
- ◆ 其特别强调创新方法
- ◆ 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

“

在今天的任何视频游戏中,动画和装配都是必不可少的:专研并成为受欢迎的专业人士”

“

这个学位是你在职业上进步所需要的”

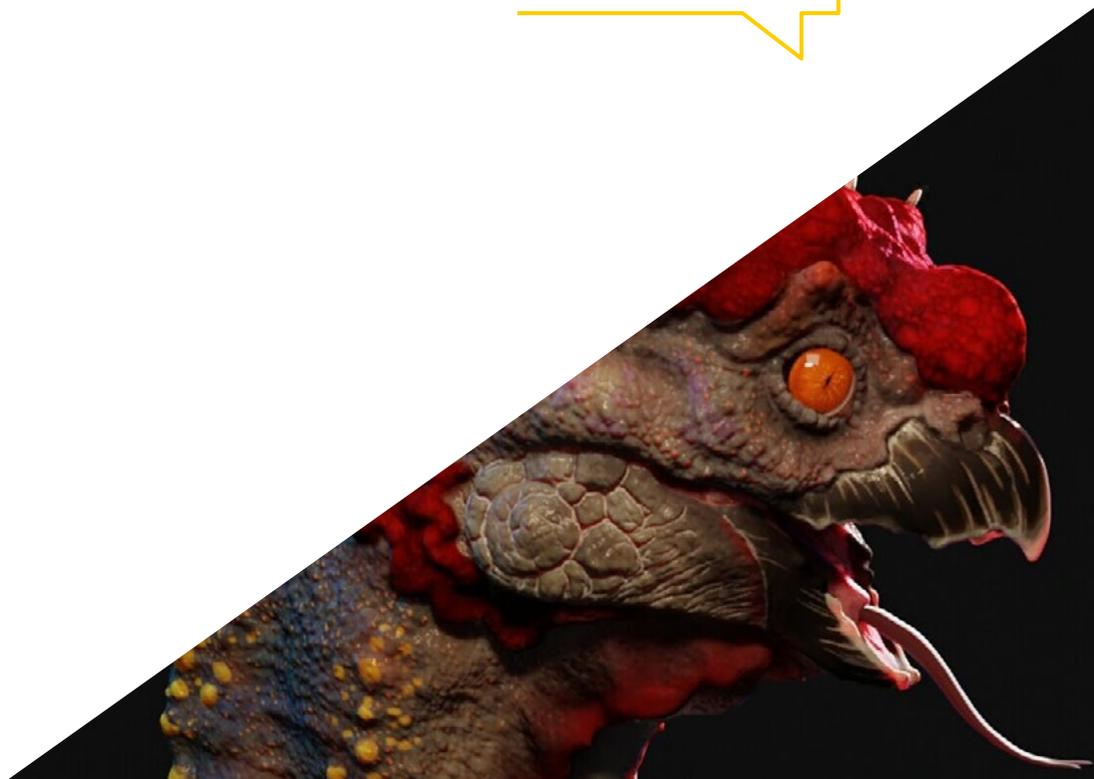
行业中的大公司需要动画师：你可以成为其中之一。

不要再等了，和这位专科文凭一起专研吧。

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项培训中，还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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。

该方案的设计重点是基于问题的学习，通过这种学习，专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。要做到这一点，你将得到由公认的专家制作的互动视频的创新系统的帮助。



02 目标

这动画和装配专科文凭的主要目标是为学生提供这些学科的最佳知识,以便在学位结束时,他们成为行业中非常受欢迎的专家。因此,该课程将成为学生职业生涯中的一个基本要素,因为它将使他们通过为各种视频游戏中的各种角色制作动画来实现其所有职业和生活目标。





“

由于这个学位, 你的职业目标将更加接近”

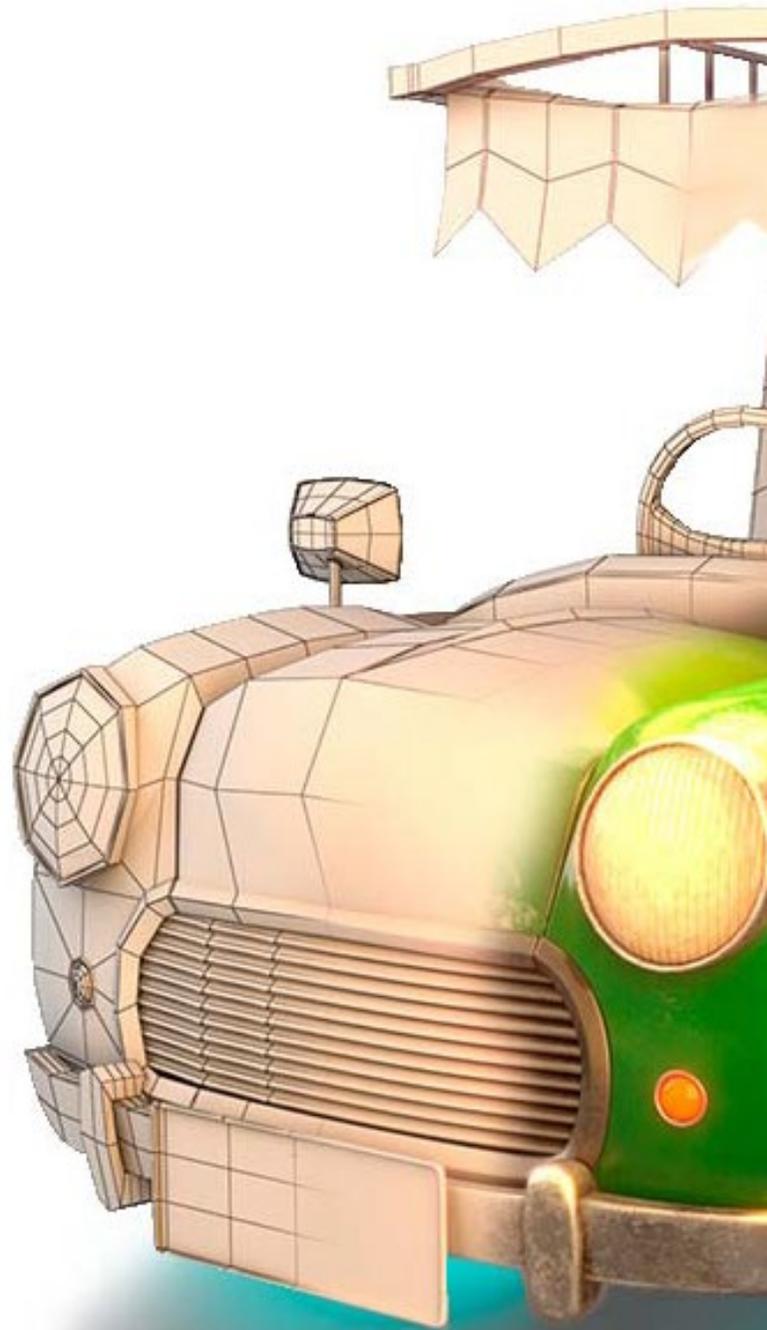


总体目标

- ◆ 深入了解角色设计的重要性
- ◆ 吸收应用于角色创作的视频游戏设计的基本知识
- ◆ 了解视频游戏行业对角色设计的要求
- ◆ 观察应用于角色的2D和3D建模之间的差异
- ◆ 理解视频游戏中动画的重要性
- ◆ 掌握应用于视频的动画和模拟的基本概念
- ◆ 在视频游戏中使用模拟
- ◆ 在视频游戏中使用模拟
- ◆ 理解装配的概念
- ◆ 理解道具在视频游戏角色设计中的重要性
- ◆ 获得一般的3D建模技能
- ◆ 理解角色设计中涉及的不同元素

“

你有很大的野心, 这个专科文凭
将帮助你进入视频游戏行业”





具体目标

模块1.角色设计和动画

- ◆ 应用角色创建的原则
- ◆ 理解动画的基本概念
- ◆ 理解角色建模和动画在视频游戏中的应用
- ◆ 定义角色的骨架, 并使用它们来控制其运动

模块2.动画和模拟

- ◆ 应用视频游戏中的动画和物理模拟库的使用
- ◆ 知道使用动画软件的声音
- ◆ 吸收视频游戏模拟的基本物理原理, 运动捕捉的方法和基本物理模拟技术
- ◆ 创建一个骨架动画角色

模块3.角色装配

- ◆ 为动画准备三维元素
- ◆ 对三维模型应用物理上正确的变形
- ◆ 掌握使用数字工具的技能
- ◆ 学习动画人物造型的技能

03

结构和内容

这个学位的设计是为了让学生获得所有必要的技能和知识，成为伟大的视频游戏动画师。在整个动画和装配专科文凭，学生将学习诸如角色设计和动画，从2D和3D模型，建模，使用专门的软件，角色装配或从动作捕捉的动画。





“

你能找到的最好的视频游戏动画的内容在这里”

模块1.角色设计和动画

- 1.1. 为什么美学和角色设计在视频游戏中如此重要?
 - 1.1.1. 有个性的设计
 - 1.1.2. 灵感的来源参考资料不是抄袭
 - 1.1.3. 筛选现实
 - 1.1.4. 采用自己的风格
- 1.2. 二维阶段:使用软件或手绘的替代方案
 - 1.2.1. 快速写生
 - 1.2.2. 清理
 - 1.2.3. 颜色
 - 1.2.4. 演示文稿
- 1.3. 2D阶段:第一部分
 - 1.3.1. 弧线型
 - 1.3.2. 人格
 - 1.3.3. 风格
 - 1.3.4. 基本几何学
 - 1.3.5. 比例和解剖学
 - 1.3.6. 团队合作
- 1.4. 2D阶段:第二部分
 - 1.4.1. 调色板
 - 1.4.2. 照明和对比度
 - 1.4.3. 详细程度
 - 1.4.4. 适应于二维管道
- 1.5. 三维建模阶段:概念和三维管道
 - 1.5.1. 适应生产的建模
 - 1.5.2. 为一个视听项目建立模型
 - 1.5.3. 为一个互动项目建立模型
 - 1.5.4. 三维管道:阶段





- 1.6. 三维建模阶段:介绍Blender
 - 1.6.1. 导航
 - 1.6.2. Outliner和Viewport工作台的效果图
 - 1.6.3. 顶点, 边和面的概念
 - 1.6.4. 常态的概念
 - 1.6.5. 循环
- 1.7. 三维建模阶段:建模的基本概念
 - 1.7.1. 挤压工具
 - 1.7.2. 坡口工具
 - 1.7.3. 应用转换
 - 1.7.4. 刀类工具
 - 1.7.5. 其他有用的工具
- 1.8. 三维建模阶段:拓扑结构
 - 1.8.1. 边缘循环
 - 1.8.2. 循环的面孔
 - 1.8.3. LowPoly vs.高聚物
 - 1.8.4. 形状的流动
 - 1.8.5. 四边形对阵 vs.特里斯
- 1.9. 三维建模阶段:纹理, 材料和UVs
 - 1.9.1. Blender中的节点介绍
 - 1.9.2. 创建基本的程序性纹理
 - 1.9.3. 材料的应用
 - 1.9.4. 紫外线, 它们是什么?
 - 1.9.5. 紫外线的使用
 - 1.9.6. 避免紫外线中的拉伸和优化
- 1.10. 三维阶段 动画介绍
 - 1.10.1. 自动钥匙
 - 1.10.2. 插入 钥匙
 - 1.10.3. 动画曲线.图形编辑器
 - 1.10.4. 内插法的类型

模块2.动画和模拟

- 2.1. 介绍模拟背后的物理和数学
 - 2.1.1. 应用于模拟的概念
 - 2.1.2. 碰撞, 体积计算
 - 2.1.3. 计算时间
 - 2.1.4. 预先渲染的对决实时计算
- 2.2. 方法
 - 2.2.1. 发射器
 - 2.2.2. 碰撞
 - 2.2.3. 领域
 - 2.2.4. 休息时间
- 2.3. 刚体动力学
 - 2.3.1. 运动的基本概念
 - 2.3.2. 力量的处理
 - 2.3.3. 物体之间的相互作用
 - 2.3.4. 碰撞
- 2.4. 非刚性体动力学
 - 2.4.1. 流体模拟
 - 2.4.2. 烟雾模拟
 - 2.4.3. 有效容量
 - 2.4.4. 实时非刚体模拟
- 2.5. 仿真服装
 - 2.5.1. 奇妙的设计师
 - 2.5.2. 服装图案参考
 - 2.5.3. 皱纹:雕刻服装以节省资源
 - 2.5.4. Blender:布衣刷
- 2.6. 头发模拟
 - 2.6.1. 粒子系统的类型
 - 2.6.2. 头发模拟的技术
 - 2.6.3. 粒子 VS网状物
 - 2.6.4. 资源消耗
- 2.7. 动作捕捉
 - 2.7.1. 运动捕捉技术
 - 2.7.2. 动作捕捉的细化
 - 2.7.3. 动作捕捉在视听和互动项目中的应用
 - 2.7.4. Mixamo
- 2.8. 运动捕捉软件
 - 2.8.1. Kinect
 - 2.8.2. 计算机Kinect的历史
 - 2.8.3. 精细化技术
 - 2.8.4. 其他动作捕捉软件
- 2.9. 脸部捕捉
 - 2.9.1. 脸谱网
 - 2.9.2. MocapX
 - 2.9.3. 面部捕捉的优势和劣势
 - 2.9.4. 脸部捕捉的细化
- 2.10. 未来技术:人工智能
 - 2.10.1. 动画中的人工智能卡斯卡迪尔
 - 2.10.2. 仿真中的人工智能
 - 2.10.3. 未来:可能的替代方案
 - 2.10.4. 当前的案例研究

模块3.角色装配

- 3.1. RIGGER师的作用rigger的知识rig类型
 - 3.1.1. 什么是RIGGER师?
 - 3.1.2. RIGGER师的作用
 - 3.1.3. rigger的知识
 - 3.1.4. rig类型
 - 3.1.5. Blender的设施
 - 3.1.6. 首次接触骨骼和约束
- 3.2. 链条和骨头匹配。FK和IK的区别和限制
 - 3.2.1. 骨链
 - 3.2.2. 骨骼匹配
 - 3.2.3. FK和IK链
 - 3.2.4. FK和IK之间的区别
 - 3.2.5. 使用制约因素
- 3.3. 人类的骨骼和面部装备。形状键
 - 3.3.1. 形状键
 - 3.3.2. 人体骨架
 - 3.3.3. 高级人体骨架
 - 3.3.4. 形状键
- 3.4. 顶点称重。完成对一个角色的称量和创建一个姿势
 - 3.4.1. 称重系统
 - 3.4.2. 对一个角色进行称重:脸部
 - 3.4.3. 对一个角色进行称重:身体
 - 3.4.4. 姿势模式的使用
- 3.5. 人物装备:IK-FK柱式系统
 - 3.5.1. 骨骼放置和匹配
 - 3.5.2. Fk系统
 - 3.5.3. Ik系统
 - 3.5.4. 其他选择
 - 3.5.5. 控制措施
- 3.6. 角色装备:IK-FK手臂系统
 - 3.6.1. 骨骼放置和匹配
 - 3.6.2. Fk系统
 - 3.6.3. Ik系统
 - 3.6.4. 其他选择
 - 3.6.5. 控制措施
- 3.7. 角色装备:IK-FK手持式系统
 - 3.7.1. 骨骼放置和匹配
 - 3.7.2. Fk系统
 - 3.7.3. Ik系统
 - 3.7.4. 其他选择
 - 3.7.5. 控制措施
- 3.8. 角色装备:IK-FK腿部系统
 - 3.8.1. 骨骼放置和匹配
 - 3.8.2. Fk系统
 - 3.8.3. Ik系统
 - 3.8.4. 其他选择
 - 3.8.5. 控制措施
- 3.9. 脸部
 - 3.9.1. 面部配置
 - 3.9.2. 使用形状键
 - 3.9.3. 使用按钮
 - 3.9.4. 眼睛设置
 - 3.9.5. 挤压和拉伸的头部
- 3.10. 形状校正和面部设置
 - 3.10.1. 形状校正
 - 3.10.2. 姿势模式
 - 3.10.3. 易于加权
 - 3.10.4. 为生产准备钻机

04 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。



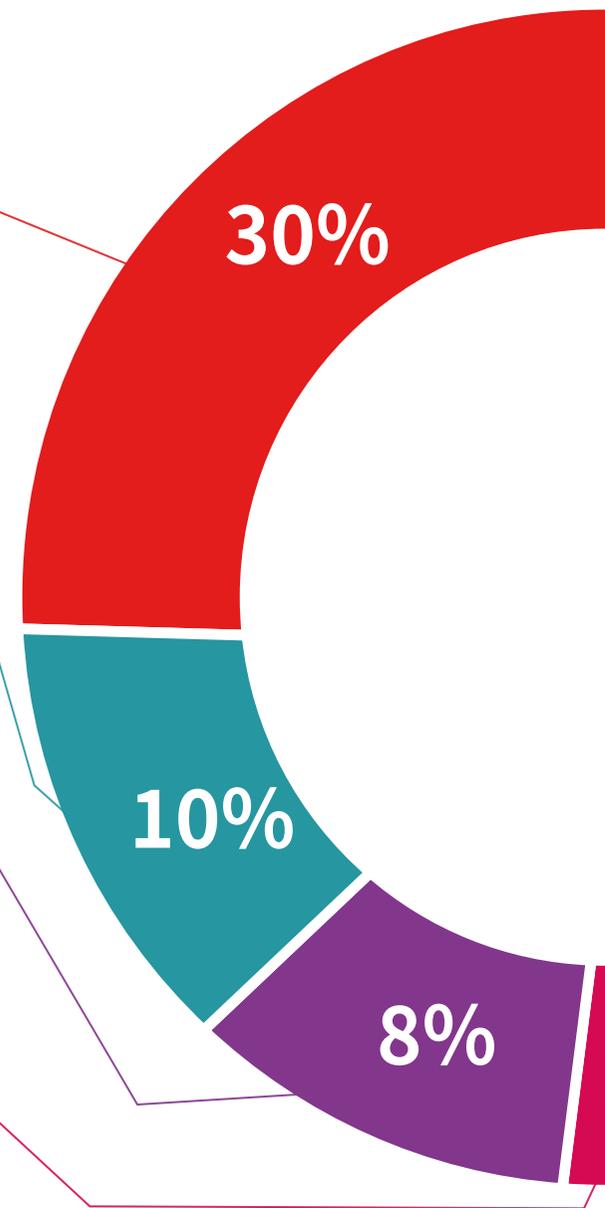
技能和能力的实践

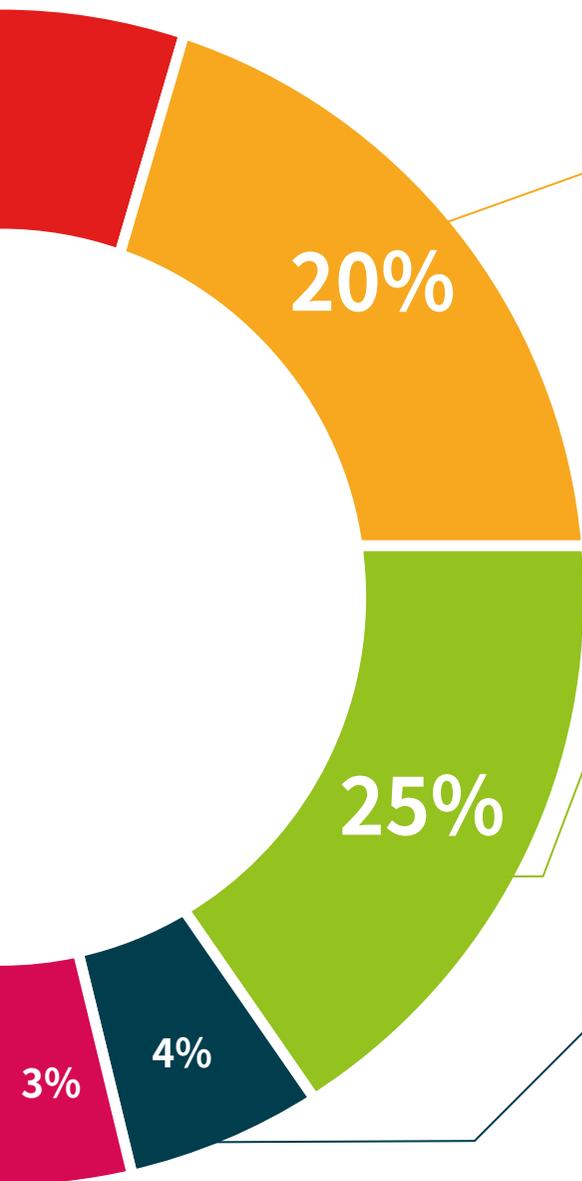
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



05 学位

动画和装配专科文凭课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。





“

顺利完成该课程并获得大学课程，无需旅行或文书工作的麻烦”

这个**动画和装配专科文凭**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:**动画和装配专科文凭**

官方学时:**450小时**



健康 信心 未来 人 导师
信息 教育 教学 学习
保证 资格认证 承诺
机构 社区 科技 现在
个性化的关注 知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

专科文凭
动画和装配

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 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

专科文凭 动画和装配

