

校级硕士 虚拟现实的艺术



校级硕士 虚拟现实的艺术

- » 模式:在线
- » 时间:12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.techtitute.com/cn/videogames-design/professional-master-degree/master-art-virtual-reality

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

能力

12

04

课程管理

16

05

结构和内容

20

06

方法

30

07

学位

38

01 介绍

虚拟现实技术已经在军事或医疗领域得到发展,但它在社会上产生影响的地方是电子游戏世界。半衰期:Alyx,Beat Saber或The Walking Dead:圣徒与罪人”是游戏玩家最需要的一些沉浸式建议。开发VR视频游戏需要详尽的知识,专业人员将能够获得这一资格。掌握创建高潜力项目的程序和工具是在这个行业推出VR视频游戏的关键保证。由于专业的教学人员和实用的多媒体内容,专业人员将获得必要的技能,成为该行业最强大的艺术团队的一部分。



A hand holding a glowing blue sword in a dark, futuristic environment. The hand is wearing a watch with a pink face and a metal band. The background is dark with some blue and red lighting. The image is split into two main sections: a dark blue/black section on the left and a teal section on the right, with a white diagonal line separating them.

“

这个校级硕士学位将是对虚拟现实
的沉浸,将使你在视频游
戏领域的专业项目得到飞跃”

TECH技术大学的虚拟现实艺术课程旨在促进那些希望加深虚拟现实知识的电子游戏设计专业人员的职业发展,完成可以在电子游戏行业推出的项目创作。该课程因其内容的范围而脱颖而出,因为它包含了所有可用的工具Blender,3ds Max,Marmoset或retopography以及它们在创作的不同阶段的使用。

专业人员不仅将加深与这一领域的专业性相关的知识,而且还将提高他们在视频游戏的创意开发和执行方面的战略眼光技能,以便随后进行专业展示。

在这个培训过程中,VR视频游戏创作的专业人员将深入研究与纹理,照明,渲染和烘焙有关的一切,以实现艺术和高质量的3D对象。此外,由于这个蓬勃发展的行业对专业人员的需求很高,将介绍创作过程中现有问题的真实模拟以及在每个案例中应用的替代解决课程。在所有阶段都要果断,成为这个行业任何类型工作的宝贵财富。

一个100%在线的硕士学位,为学生提供了论在何时何地都能够舒适的学习的便利。你只需要一个互联网连接和一个设备来访问它,以促进你的职业生涯。一个遵循再学习方法的模式,为巩固所获得的知识及其在视频游戏领域的应用提供了所有保障。

这个**虚拟现实的艺术校级硕士**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由虚拟的艺术现实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实用的信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 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



拓展你在图形设计领域的创造力,专注于视频游戏与VR领域,扩大你的职业可能性”

“

到2023年,预计将有17亿移动增强现实用户,你还在等什么,要在一个不断增长的市场中实现专业化?”

该课程的教学人员包括,来自该部门的专业人员,他们将自己的工作经验带到了这一培训中。他们的工作经验被纳入这一培训,还有来自主要协会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,提供一个为真实情况设计的培训。

该课程的设计重点是基于问题的学习,通过这种方式,医生必须尝试解决整个学年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。

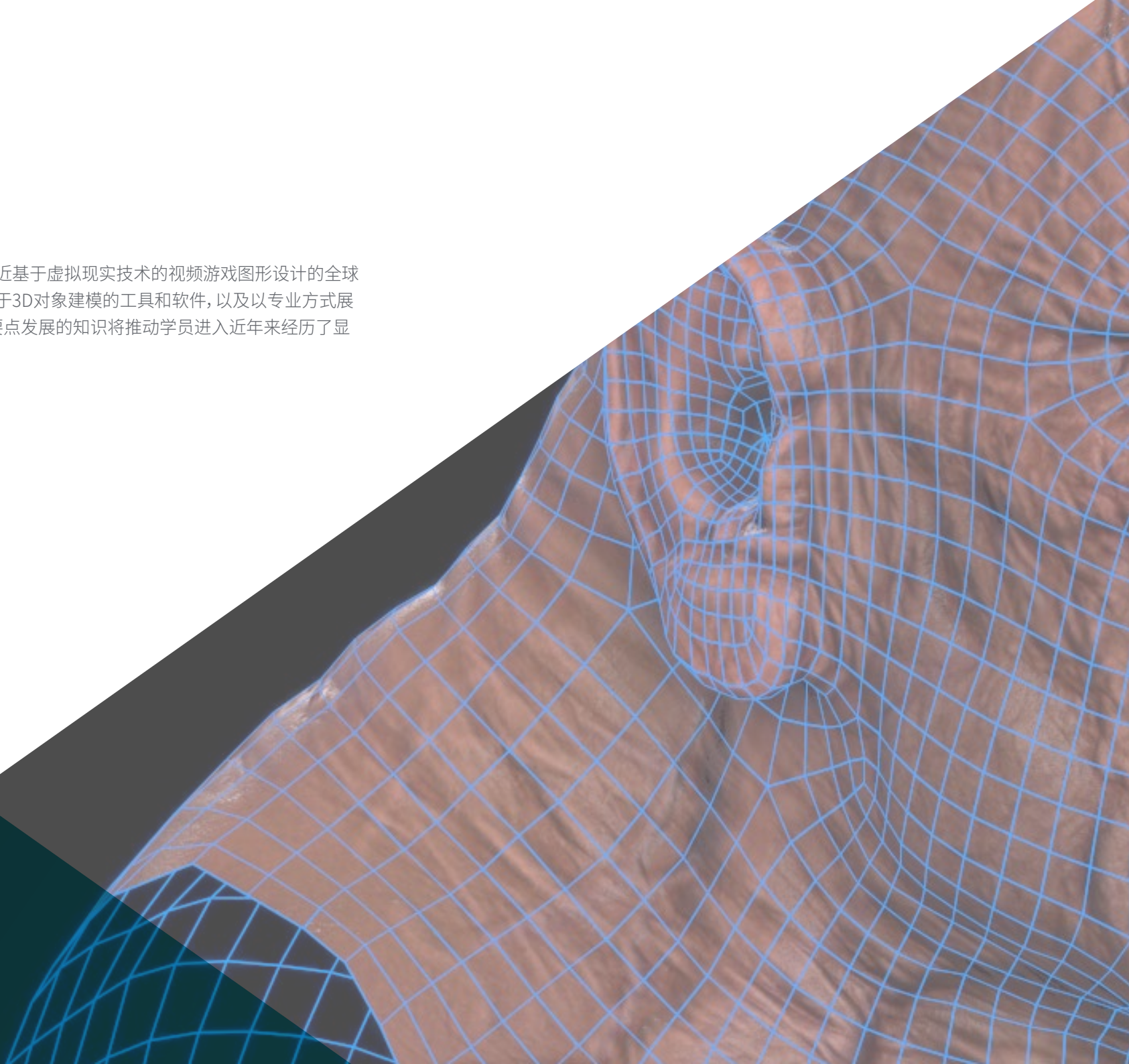
学习如何有效地设计虚拟现实视频游戏的3D创作,并通过这个资格证书来表达你所有的创造力。

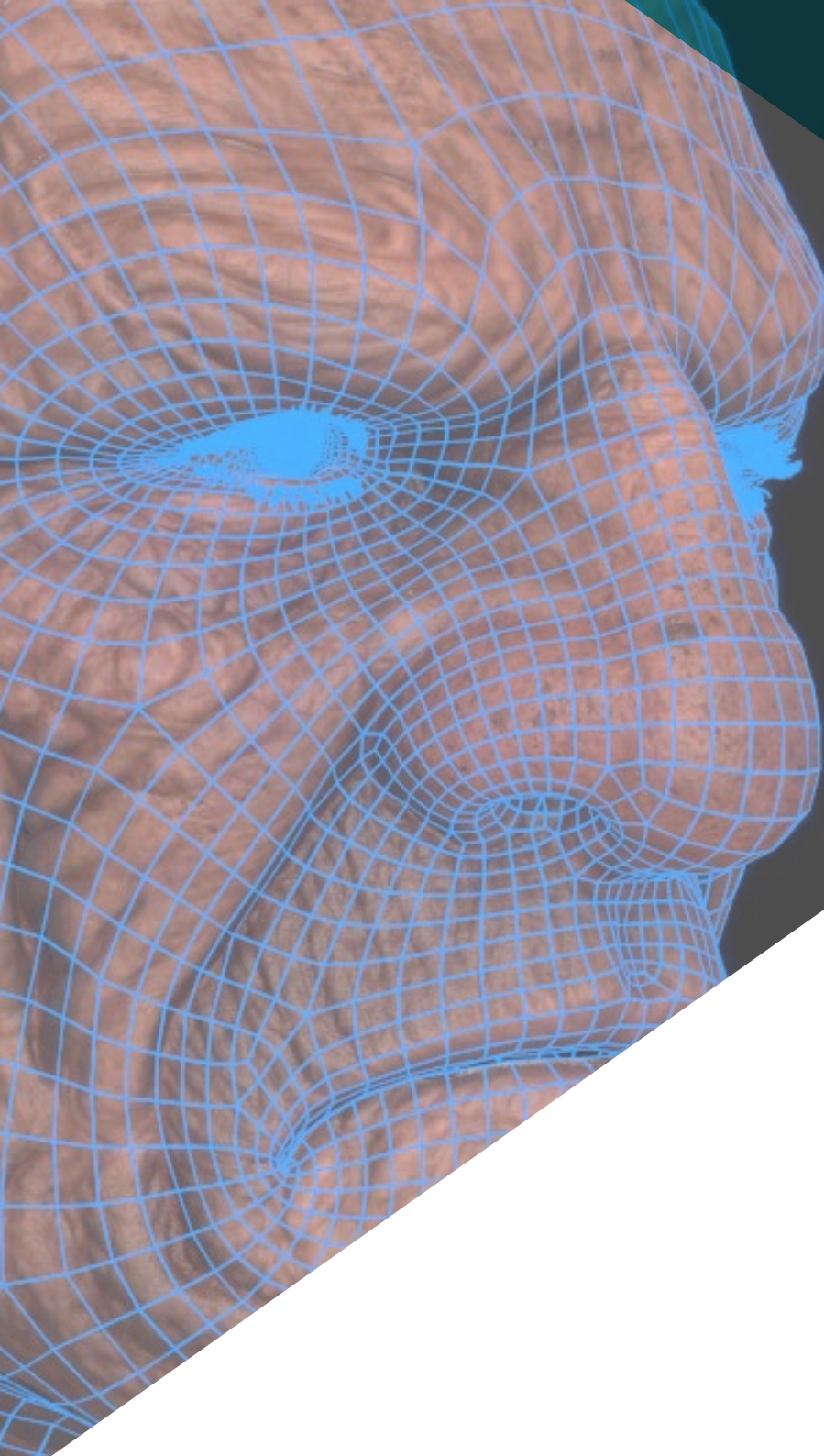
深化你的知识并展示你在视频游戏中的虚拟现实领域所能提供的。



02 目标

本课程的教学大纲设计将使學生能够接近基于虚拟现实技术的视频游戏图形设计的全球概念。他们将获得必要的技能，以掌握用于3D对象建模的工具和软件，以及以专业方式展示他们的项目的技能。倾注于教学大纲要点发展的知识将推动学员进入近年来经历了显著转变的视频游戏领域。





“

TECH的目标是启动你的职业生涯。
像Oculus VR,HTC,三星或微软这样的
公司需要像你这样的专业人员”



总体目标

- ◆ 理解虚拟现实技术提供的优势和限制
- ◆ 开发高质量的硬表面建模
- ◆ 创建高质量的有机模型
- ◆ 理解修辞学的基本原理
- ◆ 了解UV的基础知识
- ◆ 掌握Substance Painter的烘焙技术
- ◆ 熟练地管理图层
- ◆ 能够创建档案,并以专业水平展示最高质量的作品
- ◆ 有意识地决定哪些方案最适合学习者的管道



由于有了适应你和虚拟现实游戏领域需求的方法和优质内容,你将实现你的目标”



具体目标

模块1.该项目和Unity图形引擎

- ◆ 开发一个VR项目
- ◆ 深化Unity面向VR的Unity
- ◆ 导入纹理并有效实现必要的材料
- ◆ 创建逼真和优化的照明

模块2.Blender

- ◆ 能够开发程序性材料
- ◆ 能够对建模进行动画化处理
- ◆ 能熟练使用流体,头发,粒子和服装
- ◆ 在Eevee和Cycles中进行高质量的渲染
- ◆ 学习如何处理新的”油脂铅笔”以及如何发挥它的最大作用
- ◆ 学习如何使用新的几何节点,并能进行完全程序化的建模

模块3.3ds MAX

- ◆ 掌握3ds Max的建模方法
- ◆ 了解3ds Max与Unity for VR的兼容性
- ◆ 了解最常用的修改器,并能流畅地使用它们
- ◆ 使用真正的工作流程技术

模块4.Zbrush

- ◆ 能够创建任何类型的网格来开始建模
- ◆ 能够创建任何类型的面具
- ◆ 掌握IMM和曲线画笔
- ◆ 把低聚物建模变成高聚物
- ◆ 创建高质量的有机模型

模块5.重绘

- ◆ 掌握Zbrush的重构学
- ◆ 知道何时使用Zremesher,Decimation Master和Zmodeler
- ◆ 能够完成任何建模的重绘工作
- ◆ 掌握TopoGun, 一个专门的专业工具
- ◆ 培训专业人员实现复杂的修饰

模块6.UVs

- ◆ 掌握ZBrush中可用的UVs工具
- ◆ 知道在哪里切割造型
- ◆ 获得最佳的UVs空间
- ◆ 掌握Rizom UV专用工具

模块7.烘焙

- ◆ 理解烘焙的基本原理
- ◆ 知道如何解决烘烤模型时可能出现的问题
- ◆ 能够烘烤任何模型
- ◆ 实时掌握Marmoset中的Bake功能

模块8.物质颜料

- ◆ 巧妙地使用 Substance 纹理
- ◆ 能够创建任何类型的面具
- ◆ 掌握生成器和过滤器
- ◆ 为硬表面建模制作高质量的纹理
- ◆ 为有机造型制作高质量的纹理
- ◆ 能够制作一个良好的渲染, 以展示道具

模块9.狨猴

- ◆ 深入分析这一工具, 让从业者了解其优势
- ◆ 能够创建任何类型的面具
- ◆ 掌握生成器和过滤器
- ◆ 为硬表面建模制作优质纹理
- ◆ 为有机造型制作高质量的纹理
- ◆ 能够制作一个良好的渲染, 以展示道具

模块10.科幻环境

- ◆ 巩固所学的知识
- ◆ 了解所有技巧在实际项目中的应用价值
- ◆ 有意识地决定哪些项目最适合学生的管道
- ◆ 在档案中拥有专业质量的作品
- ◆ 在一项研究中, 一个环境很少从头到尾进行, 这里我们分析和吸收整个过程

03 能力

这个硕士学位的结构是这样设计的:由于独特的方法和专业教师的支持,它所针对的专业人员将能够设计,设计和开发虚拟现实视频游戏的图形艺术。TECH 科技大学保证专业人员的内容质量符合游戏行业公司的现实和需求。通过对所有可用于游戏创作的工具的了解,专业人士将获得在其工作领域脱颖而出的技能。他们还将准备好在视频游戏领域提供最具创新性的沉浸式建议。





“

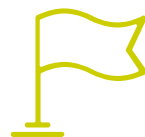
完成这个硕士学位后,你将获得的技能将使你在蓬勃发展的视频游戏市场中占据一席之地”



总体能力

- ◆ 知道如何从头到尾开展一个真实的项目
- ◆ 掌握创建虚拟现实项目的必要工具
- ◆ 运用所学的知识和解决技能,尽可能地优化工作流程
- ◆ 整合知识,深入了解虚拟现实的不同用途
- ◆ 知道如何识别与3D行业的其他部门的限制和差异
- ◆ 理解并内化虚拟现实中最常用的材料,应用于该部门的系统,以提高其在当前市场上的效率和竞争力
- ◆ 正确组织一个专业项目的文件
- ◆ 促进现有资源在不同软件中的优化,以创建虚拟现实





具体能力

- ◆ 了解,掌握和优化所有用于虚拟现实的设计工具和软件
- ◆ 深入了解虚拟现实创作中的渲染,建模,贴图和照明的概念
- ◆ 区分必要的策略,从一开始就用有序的方法创建一个项目,以专业的结果节省资源和时间
- ◆ 获得关于设计师在执行虚拟现实项目时所面临的通常问题的替代方案的详尽知识
- ◆ 获得与虚拟现实有关的所有方面的完整视野,这是在一个专业领域改进的必要阶段
- ◆ 了解所展示的不同技巧的有用性,以及它们在创建VR项目中的实际应用
- ◆ 通过对内容的实际应用,实现对学习过程中所获得的知识巩固
- ◆ 掌握虚拟现实材料创作中主要阶段的设计
- ◆ 制定一个有效的创作控制计划,以及跟踪项目直到完成
- ◆ 介绍专业的虚拟现实项目

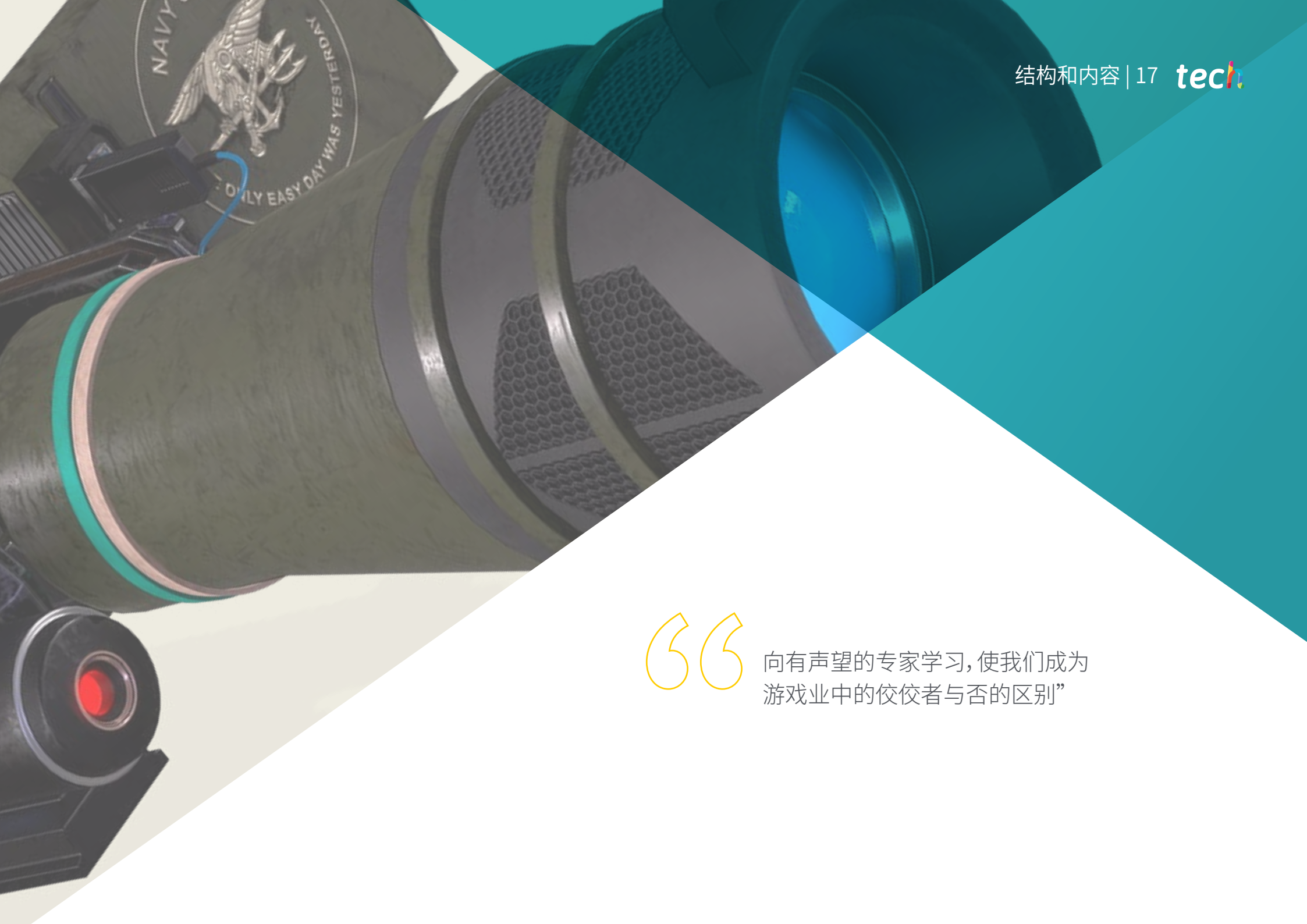
“

专业化将使你能够在扩张中的虚拟现实视频游戏领域启动创意和高质量的项目”

04 课程管理

为了向所有人提供精英教育,TECH 科技大学拥有知名的专业人士,以便学生获得视频游戏中的虚拟现实专业的坚实知识。为此,本硕士课程汇集了一批在该领域具有丰富经验的合格教师,他们将提供最好的工具,使入学的专业人士获得最大的潜力。通过这种方式,学生将得到专家的指导,为他们提供在劳动力市场上寻找的动力。





“

向有声望的专家学习, 使我们成为
游戏业中的佼佼者与否的区别”

管理人员



Menéndez Menéndez, Antonio Iván 博士

- The Glimpse Group VR 高级环境与元素艺术家和 3D 顾问
- INMO-REALITY 的 3D 模型设计师和纹理艺术家
- Rascal Revolt 中 PS4 游戏的道具艺术家和环境
- 毕业于 UPV 美术专业
- 巴斯克大学图形技术专家
- 马德里体素学院雕塑和数字建模硕士
- 马德里大学电子游戏艺术与设计硕士

教师

Márquez, Mario 博士

- ◆ 视听运营商PTM 图片 移动
- ◆ 5CA 的游戏技术支持代理
- ◆ Inmoreality 的 3D 和 VR 环境的创造者和设计师
- ◆ Seamantis Games 美术设计师
- ◆ 进化游戏创始人
- ◆ 毕业于格拉纳达艺术学院平面设计专业
- ◆ 毕业于格拉纳达艺术学院毕业于学校的电子游戏设计和互动内容专业
- ◆ 游戏设计硕士 - U-tad, 马德里设计学院

Morro, Pablo 博士

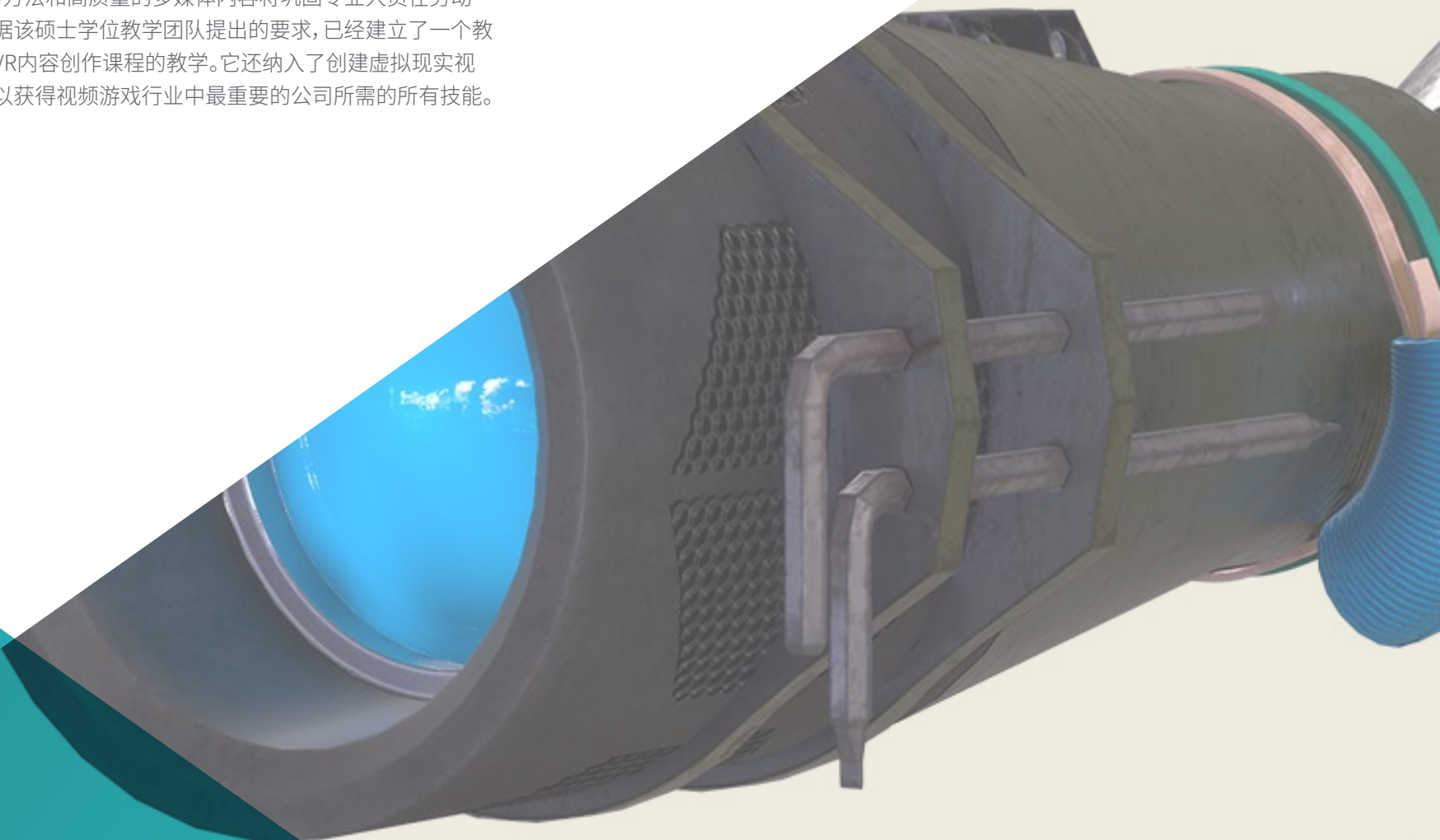
- ◆ 擅长建模,VFX 和纹理的 3D 艺术家
- ◆ Mind Trips 的 3D 艺术家
- ◆ 毕业于海梅一世大学电子游戏创作与设计专业

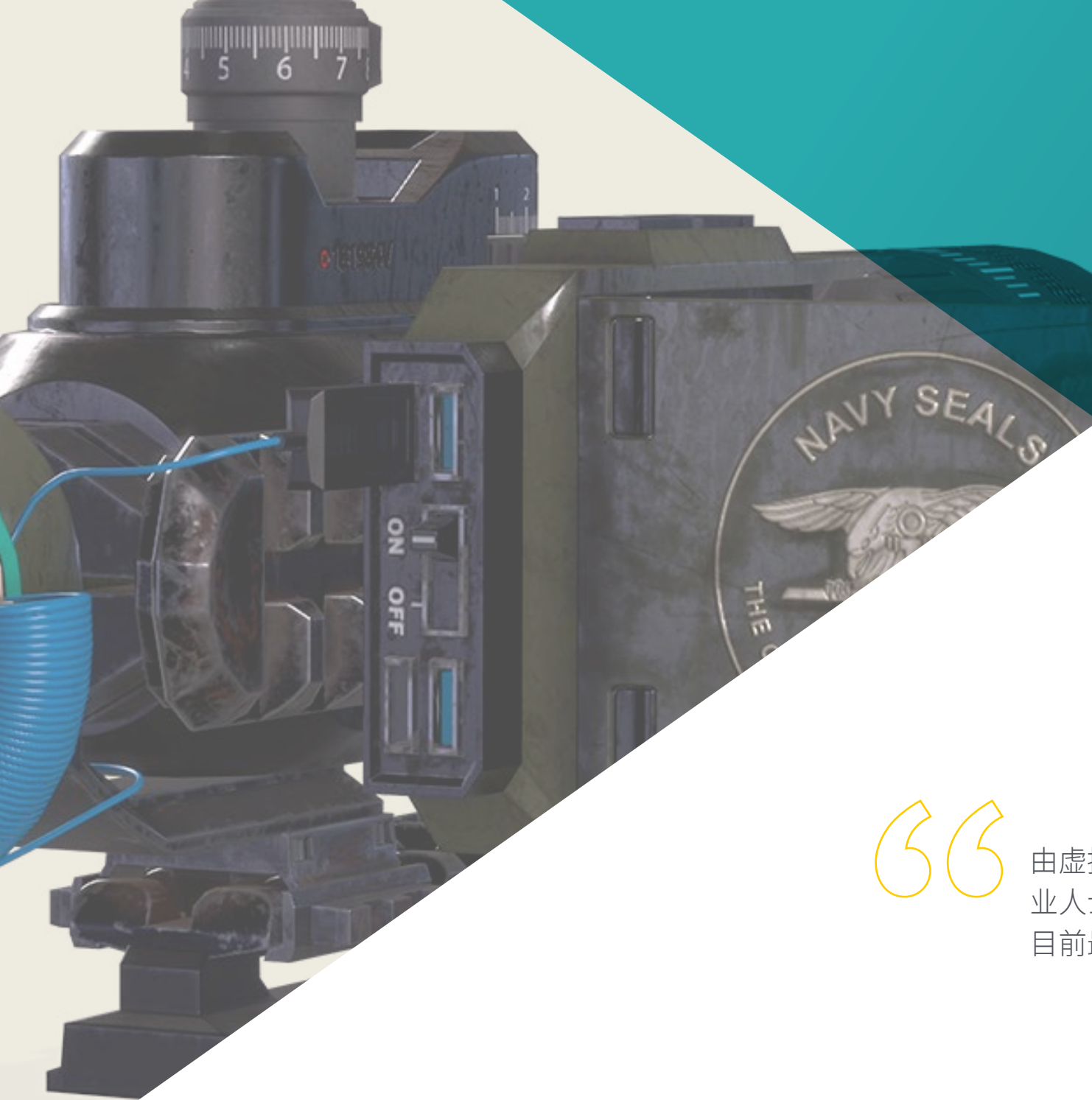


05

结构和内容

本学位的教学大纲中使用的再学习方法和高质量的多媒体内容将巩固专业人员在劳动力市场上必须付诸实践的知识。根据该硕士学位教学团队提出的要求，已经建立了一个教学大纲，其模块提供了一个详细的VR内容创作课程的教学。它还纳入了创建虚拟现实视频游戏项目的实际和真实的愿景，以获得视频游戏行业中最重要公司所需的所有技能。





“

由虚拟现实视频游戏领域的专业人士领导的课程, 将为你提供目前最高质量和最新的内容”

模块1.该项目和Unity图形引擎

- 1.1. 设计
 - 1.1.1. 纯参考
 - 1.1.2. 规模
 - 1.1.3. 差异和限制
- 1.2. 项目计划
 - 1.2.1. 模块化规划
 - 1.2.2. 阻挡
 - 1.2.3. 安装
- 1.3. Unity 中的可视化
 - 1.3.1. 为 Oculus 设置 Unity
 - 1.3.2. 眼环应用
 - 1.3.3. 碰撞和相机设置
- 1.4. Unity 中的可视化: 场景
 - 1.4.1. VR 场景设置
 - 1.4.2. APK导出
 - 1.4.3. 在 Oculus Quest 2 上安装 APK
- 1.5. Unity 中的材质
 - 1.5.1. 标准
 - 1.5.2. Unlit:这种材料的特性以及何时使用它
 - 1.5.3. 优化
- 1.6. Unity 中的纹理
 - 1.6.1. 导入纹理
 - 1.6.2. 透明胶片
 - 1.6.3. Sprite
- 1.7. 灯光:照明
 - 1.7.1. VR中的照明
 - 1.7.2. Unity 中的光照菜单
 - 1.7.3. 天空盒VR
- 1.8. 灯光:光线映射
 - 1.8.1. 光照贴图设置
 - 1.8.2. 灯的种类
 - 1.8.3. 发光的

- 1.9. 灯光3:烘焙
 - 1.9.1. 烘焙
 - 1.9.2. 环境光遮蔽
 - 1.9.3. 优化
- 1.10. 组织和导出
 - 1.10.1. 文件夹
 - 1.10.2. 预制件
 - 1.10.3. 导出 Unity 包并导入

模块2.Blender

- 2.1. 介面
 - 2.1.1. 搅拌机软件
 - 2.1.2. 控件和快捷方式
 - 2.1.3. 场景和定制
- 2.2. 建模
 - 2.2.1. 工具
 - 2.2.2. 网状物
 - 2.2.3. 曲线和曲面
- 2.3. 修改器
 - 2.3.1. 修改器
 - 2.3.2. 它们是如何使用的?
 - 2.3.3. 修饰符的种类
- 2.4. 硬表面建模
 - 2.4.1. 道具造型
 - 2.4.2. 进化道具建模
 - 2.4.3. 最终道具建模
- 2.5. 材料
 - 2.5.1. 分配和组件
 - 2.5.2. 创建材料
 - 2.5.3. 创建程序材质
- 2.6. 动画和索具
 - 2.6.1. 关键帧
 - 2.6.2. 电枢
 - 2.6.3. 限制条件

- 2.7. 仿真度
 - 2.7.1. 流体
 - 2.7.2. 头发和颗粒
 - 2.7.3. 衣服
 - 2.8. 渲染图
 - 2.8.1. Cycles 和 Eevee
 - 2.8.2. 灯光
 - 2.8.3. 相机
 - 2.9. Grease Pencil
 - 2.9.1. 结构和基元
 - 2.9.2. 属性和修饰符
 - 2.9.3. 例子
 - 2.10. 几何节点
 - 2.10.1. 属性
 - 2.10.2. 节点类型
 - 2.10.3. 实际例子
- ## 模块3.3Ds Max.
- 3.1. 配置界面
 - 3.1.1. 启动项目
 - 3.1.2. 自动和增量保存
 - 3.1.3. 计量单位
 - 3.2. 选单制作
 - 3.2.1. 物体
 - 3.2.2. 灯光
 - 3.2.3. 圆柱形和球形物体
 - 3.3. 选单修改
 - 3.3.1. 选单
 - 3.3.2. 按钮配置
 - 3.3.3. 用途
 - 3.4. 编辑多边形:多边形
 - 3.4.1. 编辑多模式
 - 3.4.2. 编辑多边形
 - 3.4.3. 编辑几何体
 - 3.5. 编辑多边形:选择
 - 3.5.1. 选择
 - 3.5.2. 软选择
 - 3.5.3. ID 和平滑组
 - 3.6. 菜单层级
 - 3.6.1. 支点情况
 - 3.6.2. 重置 XForm 和冻结变换
 - 3.6.3. 调整枢轴菜单
 - 3.7. 材料出版商
 - 3.7.1. 精简材质编辑器
 - 3.7.2. 板岩材质编辑器
 - 3.7.3. 多重/子对象
 - 3.8. 修改器列表
 - 3.8.1. 整形修饰符
 - 3.8.2. 进化塑造修改器
 - 3.8.3. 终极塑形修饰符
 - 3.9. XView 和非四边形
 - 3.9.1. X视图
 - 3.9.2. 检查几何错误
 - 3.9.3. Non-Quads
 - 3.10. 为 Unity 导出
 - 3.10.1. 对资产进行三角测量
 - 3.10.2. 用于法线的 DirectX 或 OpenGL
 - 3.10.3. 结论

模块4.Zbrush

- 4.1. Zbrush
 - 4.1.1. 多边形网格
 - 4.1.2. 子工具
 - 4.1.3. 3D小发明
- 4.2. 创建网格
 - 4.2.1. 快速网格和图元
 - 4.2.2. 网状提取物
 - 4.2.3. 布尔型
- 4.3. 雕刻
 - 4.3.1. 对称性
 - 4.3.2. 主画笔
 - 4.3.3. 动态网格
- 4.4. 面具
 - 4.4.1. 刷子和面具选单
 - 4.4.2. 刷子上的面具
 - 4.4.3. 多群
- 4.5. 由有机支柱雕刻而成
 - 4.5.1. LowPoly 雕刻
 - 4.5.2. 雕刻的 LowPoly 进化
 - 4.5.3. LowPoly 雕刻
- 4.6. 注塑机电刷
 - 4.6.1. 控制措施
 - 4.6.2. 插入多网格
 - 4.6.3. 创建 IMM 刷子
- 4.7. 曲线画笔
 - 4.7.1. 控制措施
 - 4.7.2. 用曲线创建画笔
 - 4.7.3. 弯曲的 IMM 刷子
- 4.8. 高模:
 - 4.8.1. 细分和动态细分
 - 4.8.2. 高清几何
 - 4.8.3. 项目噪音

- 4.9. 其他类型的网格
 - 4.9.1. 微网格
 - 4.9.2. 纳米网
 - 4.9.3. 阵列网格
- 4.10. 由有机高聚道具雕刻而成
 - 4.10.1. 雕刻道具
 - 4.10.2. 进化道具雕刻
 - 4.10.3. 雕刻的最终道具

模块5.重绘

- 5.1. Zbrush-Zremesher 中的重拓扑
 - 5.1.1. Zremesher
 - 5.1.2. 指导
 - 5.1.3. 例子
- 5.2. Zbrush-Decimation Master 中的 Retopo
 - 5.2.1. 分割大师
 - 5.2.2. 结合画笔
 - 5.2.3. 工作流程
- 5.3. 在 Zbrush-Zmodeler 中重拓扑
 - 5.3.1. 兹莫德勒(Zmodeler)
 - 5.3.2. 模式
 - 5.3.3. 正确的网格
- 5.4. 道具拓扑
 - 5.4.1. 道具硬面改造
 - 5.4.2. 有机支柱补货
 - 5.4.3. 一只手重播
- 5.5. TopoGun
 - 5.5.1. TopoGun的优势
 - 5.5.2. 界面
 - 5.5.3. 进口
- 5.6. 工具:编辑
 - 5.6.1. 简单的编辑工具
 - 5.6.2. 简单的创建工具
 - 5.6.3. 绘图工具

- 5.7. 工具:桥梁
 - 5.7.1. 桥梁工具
 - 5.7.2. 刷子
 - 5.7.3. 挤出机工具
 - 5.8. 工具:管道
 - 5.8.1. 管工具
 - 5.8.2. 对称设置
 - 5.8.3. 特征细分和地图烘焙
 - 5.9. 夺回一个头
 - 5.9.1. 面部循环
 - 5.9.2. 网格优化
 - 5.9.3. 输出
 - 5.10. 全身重塑
 - 5.10.1. 身体循环
 - 5.10.2. 网格优化
 - 5.10.3. 虚拟现实要求
- ## 模块6.UVs
- 6.1. 高级紫外线
 - 6.1.1. 警告
 - 6.1.2. 栏目
 - 6.1.3. 纹理密度
 - 6.2. Zbrush-UVMaster中uv的创建
 - 6.2.1. 控制措施
 - 6.2.2. 展开
 - 6.2.3. 异常拓扑
 - 6.3. UV大师:绘画
 - 6.3.1. 控制绘画
 - 6.3.2. 接缝创建
 - 6.3.3. 格纹
 - 6.4. UV大师:包装
 - 6.4.1. 紫外线包装
 - 6.4.2. 造岛
 - 6.4.3. 展平
 - 6.5. UVMaster:克隆
 - 6.5.1. 与克隆人一起工作
 - 6.5.2. 多群
 - 6.5.3. 控制绘画
 - 6.6. Rizom 紫外线
 - 6.6.1. Rizom 脚本
 - 6.6.2. 界面
 - 6.6.3. 使用 Uvs 或不使用 Uvs 导入
 - 6.7. 接缝和切口
 - 6.7.1. 键盘快捷键
 - 6.7.2. 3D面板
 - 6.7.3. 紫外线面板
 - 6.8. UV 展开和布局面板
 - 6.8.1. 展开
 - 6.8.2. 优化
 - 6.8.3. 布局和包装
 - 6.9. 紫外线 更多工具
 - 6.9.1. 对齐,拉直,翻转和适合
 - 6.9.2. TopoCopy 和 Stack1
 - 6.9.3. 边循环参数
 - 6.10. 先进的 Rizom 紫外线
 - 6.10.1. 自动接缝
 - 6.10.2. 紫外线通道
 - 6.10.3. 纹素密度

模块7.烘焙

- 7.1. 造型烘焙
 - 7.1.1. 准备模型进行烘焙
 - 7.1.2. 烘焙基础
 - 7.1.3. 处理选项
- 7.2. 模型烘焙:画家
 - 7.2.1. 在 Painter 中烘焙
 - 7.2.2. 低聚物烘焙
 - 7.2.3. 高聚物烘焙
- 7.3. 模型烘焙:
 - 7.3.1. 使用盒子
 - 7.3.2. 调整距离
 - 7.3.3. 计算每个片段的切线空间
- 7.4. 地图烘焙
 - 7.4.1. 普通的
 - 7.4.2. 身份证
 - 7.4.3. 环境遮蔽
- 7.5. 贴图烘焙:曲率
 - 7.5.1. 曲率
 - 7.5.2. 厚度
 - 7.5.3. 提高地图的质量
- 7.6. 在狻猴中烘焙
 - 7.6.1. 狻猴
 - 7.6.2. 功能
 - 7.6.3. 实时烘焙
- 7.7. 在 Marmoset 中为 Bakeo 配置文件
 - 7.7.1. 3ds Max 中的高模和低模
 - 7.7.2. 在 Marmoset 设置场景
 - 7.7.3. 验证一切正确
- 7.8. 面板烘焙项目
 - 7.8.1. 烘焙组, 高低
 - 7.8.2. 几何菜单
 - 7.8.3. 加载





- 7.9. 高级选项
 - 7.9.1. 输出
 - 7.9.2. 调整笼子
 - 7.9.3. 配置地图
- 7.10. 烘焙
 - 7.10.1. 地图
 - 7.10.2. 结果预览
 - 7.10.3. 烘焙浮动几何

模块8.物质颜料

- 8.1. 创建项目
 - 8.1.1. 地图导入
 - 8.1.2. 紫外线
 - 8.1.3. 烘焙
- 8.2. 图层
 - 8.2.1. 图层类型
 - 8.2.2. 图层选项
 - 8.2.3. 材料
- 8.3. 画
 - 8.3.1. 画笔类型
 - 8.3.2. 填充投影
 - 8.3.3. 高级动态绘画
- 8.4. 效果
 - 8.4.1. 填满
 - 8.4.2. 级别
 - 8.4.3. 锚点
- 8.5. 面具
 - 8.5.1. 阿尔法
 - 8.5.2. 程序和垃圾
 - 8.5.3. 硬质表面
- 8.6. 发电机
 - 8.6.1. 发电机
 - 8.6.2. 用途
 - 8.6.3. 例子

- 8.7. 过滤器
 - 8.7.1. 过滤器
 - 8.7.2. 用途
 - 8.7.3. 例子
- 8.8. 支撑硬表面纹理
 - 8.8.1. 道具纹理
 - 8.8.2. 进化道具纹理
 - 8.8.3. 最终道具纹理模
- 8.9. 有机道具纹理
 - 8.9.1. 道具纹理
 - 8.9.2. 进化道具纹理
 - 8.9.3. 最终道具纹理模
- 8.10. 渲染
 - 8.10.1. IRay
 - 8.10.2. 后期处理
 - 8.10.3. 白菜管理

模块9. 狻猊

- 9.1. 替代品
 - 9.1.1. 传入
 - 9.1.2. 介面
 - 9.1.3. 视口
- 9.2. 古典
 - 9.2.1. 场景
 - 9.2.2. 工具设置
 - 9.2.3. 历史
- 9.3. 内景
 - 9.3.1. 渲染
 - 9.3.2. 主摄像头
 - 9.3.3. 天空

- 9.4. 灯
 - 9.4.1. 类型
 - 9.4.2. 影子捕手
 - 9.4.3. 多雾路段
- 9.5. 质地
 - 9.5.1. 纹理项目
 - 9.5.2. 地图导入
 - 9.5.3. 视口
- 9.6. 图层绘画
 - 9.6.1. 油漆层
 - 9.6.2. 填充层
 - 9.6.3. 团体
- 9.7. 图层调整
 - 9.7.1. 调整图层
 - 9.7.2. 输入处理器层
 - 9.7.3. 程序层
- 9.8. 图层面具
 - 9.8.1. 面具
 - 9.8.2. 频道
 - 9.8.3. 地图
- 9.9. 材料
 - 9.9.1. 材料的类型
 - 9.9.2. 配置
 - 9.9.3. 将它们应用到场景中
- 9.10. 卷宗
 - 9.10.1. 狻猊浏览器
 - 9.10.2. 导出渲染图像
 - 9.10.3. 导出视频

模块10.科幻环境

- 10.1. 科幻概念和规划
 - 10.1.1. 参考文献
 - 10.1.2. 规划
 - 10.1.3. 阻挡
- 10.2. 统一实施
 - 10.2.1. 导入 Blockout 并验证比例
 - 10.2.2. 天空盒
 - 10.2.3. 初步文件和材料
- 10.3. 模块 1:土壤
 - 10.3.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.3.2. 紫外线和烘烤
 - 10.3.3. 纹理
- 10.4. 模块 2:墙壁
 - 10.4.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.4.2. 紫外线和烘烤
 - 10.4.3. 纹理
- 10.5. 模块 3:天花板
 - 10.5.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.5.2. 紫外线和烘烤
 - 10.5.3. 纹理
- 10.6. 模块 4:附件(管道,栏杆等)
 - 10.6.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.6.2. 紫外线和烘烤
 - 10.6.3. 纹理
- 10.7. 英雄资产 1:机械门
 - 10.7.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.7.2. 紫外线和烘烤
 - 10.7.3. 纹理
- 10.8. 英雄资产 2:休眠室
 - 10.8.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.8.2. 紫外线和烘烤
 - 10.8.3. 纹理
- 10.9. Unity:
 - 10.9.1. 导入纹理
 - 10.9.2. 材料的应用
 - 10.9.3. 场景照明
- 10.10. 项目完成
 - 10.10.1. 虚拟现实中的可视化
 - 10.10.2. 预制和导出
 - 10.10.3. 结论



一个旨在帮助你在电子游戏领域成功进行虚拟现实创作的方案”

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。



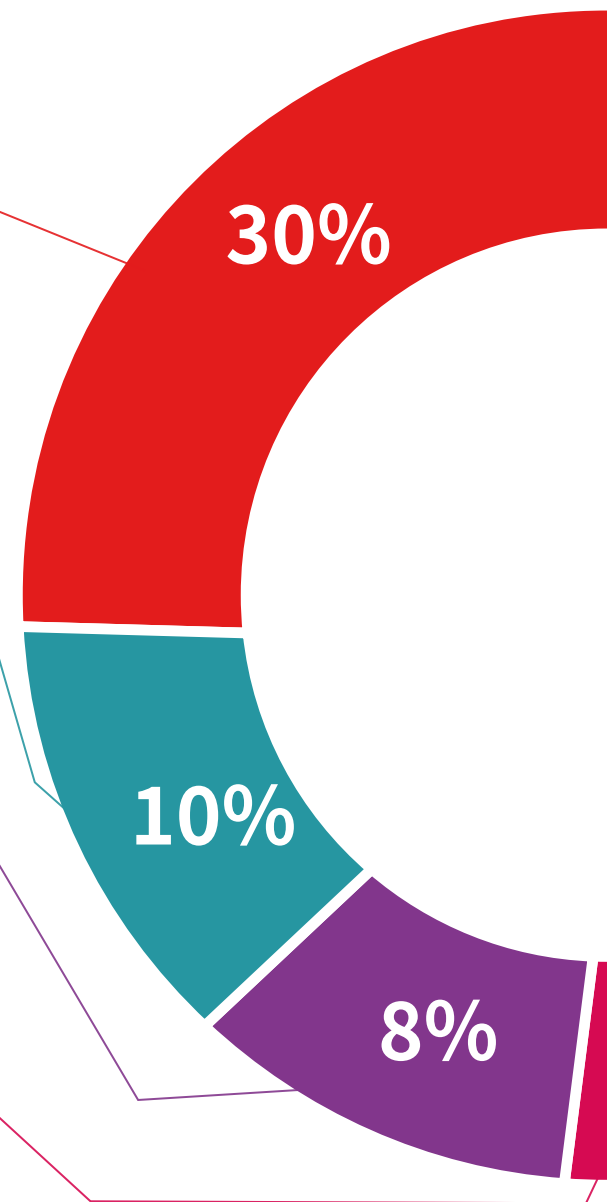
技能和能力的实践

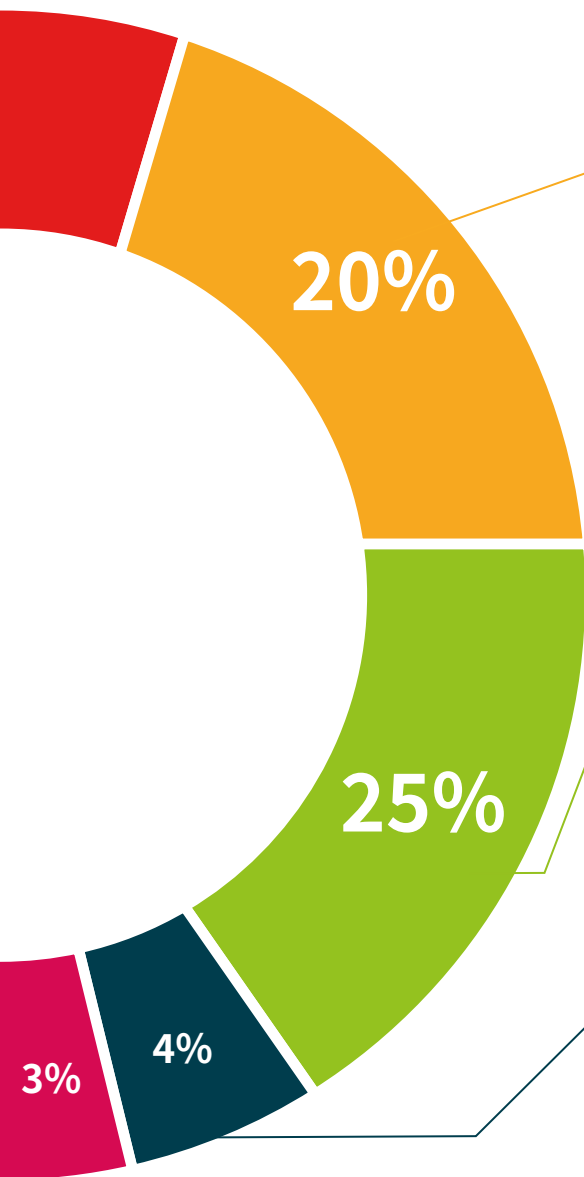
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



07 学位

虚拟现实的艺术校级硕士课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的校级硕士学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**虚拟现实的艺术校级硕士**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**校级硕士学位**。

学位由**TECH科技大学**颁发, 证明在校级硕士学位中所获得的资质, 并满足工作交流, 竞争性考试和职业评估委员会的要求。

学位:**虚拟现实的艺术校级硕士**

官方学时:**1,500小时**



*海牙认证。如果学生要求有海牙认证的毕业证书, TECH EDUCATION将作出必要的安排, 并收取额外的费用。

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

校级硕士
虚拟现实的艺术

- » 模式:在线
- » 时间:12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

校级硕士 虚拟现实的艺术

