

# 大学课程

## 动物和生物的数字雕塑





**tech** 科学技术大学

## 大学课程 动物和生物的数字雕塑

- » 模式:在线
- » 时长:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: [www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/digital-sculpture-animals-creatures](http://www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/digital-sculpture-animals-creatures)

# 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

学历

---

28

# 01 介绍

Sonic The Hedgehog, Fox McCloud 的 Star Fox, Amaterasu 大神 Okami Angry Birds 中的奇特鸟类。它们是动物和生物在视频游戏故事创作中重新获得重要性的一个例子。他们成为产生其他类型产品的模型,如服装或配件、玩具在市场上销售。因此,研究从数字建模中开发动物和生物的所有技术是最基本的;而这正是本课程深入探讨的内容。在学徒过程中,将深入探讨专业软件的使用和控制复杂形状纹理的方法。





“

利用动物和生物雕塑的先进技术掌握数字建模艺术”

这个动物和生物的数字雕塑大学课程将学习生理学、重量分布、结构和动物肌肉组织。在动物的想象中发展，杂交和兽性；甚至创造人兽的转变。从写实到NPR (非写实渲染) 风格的弧线将被打开。如动漫或卡通, 以及通过雕塑上的投影板进行3D打印的重要FanArt部门。

我们将在 ZBrush, 中进行有机建模, 以实现复杂的纹理, 如: 羽毛、头发、鳞片和爬行动物的皮肤。将采用程序性模式生成器和使用字母。还在学习如何用凿子刷子雕刻形状。

以及使用切割工具和使用布尔工具来打印和增强所创建模型的动物特征。同样, 将特别关注鸟类、爬行动物和鱼类以及其他物种。将建模专业人员转变为专家级的生命创造者。

大学课程学生将一直由专家教学团队陪同, 在网上环境中工作至少6周, 并在会议室、私人聊天室和论坛中进行互动。教学材料以不同的形式分发, 这将使你的学习经验更加敏捷和舒适。

这个**动物和生物的数字雕塑大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由三维建模专家介绍案例研究的发展数码雕塑
- ◆ 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
- ◆ 实际练习, 你可以进行自我评估过程, 以改善你的学习
- ◆ 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



为专业游戏开发创造惊人的生物"

“

TECH为您提供最好的100%在线学习平台。这就是为什么它被定位为世界上最大的数字大学”

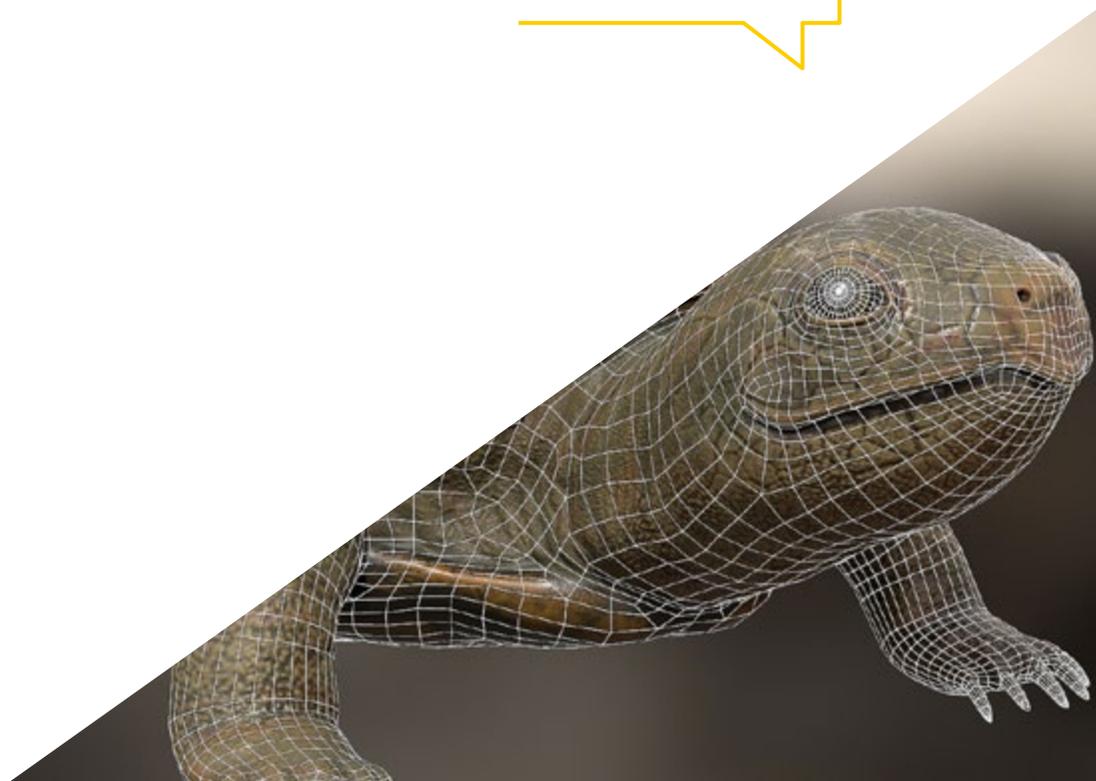
通过这个大学课程学习所有关于动物和生物建模的知识。

掌握ZBrush中的有机建模，设计复杂的纹理，如羽毛、头发、鳞片和爬行动物的皮肤。

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。为此，它将得到一个由公认的专家制作的互动视频的创新系统的支持。



# 02 目标

这个大学课程通过从各个角度提供动物和生物的数字雕塑学科的深入知识,打开了专业化的大门。由于本课程大纲中详述的一套技术和工具,使项目越来越逼真,这将使专业人员在开发三维设计的作品时为其客户或雇主提供与众不同的结果。





“

要成为伟大的人,你必须学习。专注于在像数字这样不断发展的行业工作”



## 总体目标

---

- ◆ 了解人类和动物的解剖结构, 以便准确建模、贴图、照明和渲染过程
- ◆ 了解良好的拓扑结构在各级发展和生产中的需要
- ◆ 创作逼真和高质量的卡通人物
- ◆ 各种有机模型系统的高级处理和使用
- ◆ 熟悉当前电影和 videogame 行业的系统, 以提供良好的结果





## 具体目标

- ◆ 处理并将解剖学应用于动物雕塑
- ◆ 应用于三维动画、视频游戏和三维打印的模型的动物正确拓扑结构在3D动画、视频游戏和3D打印方面
- ◆ 对动物表面进行雕刻和纹理处理, 如: 羽毛、鳞片、皮。和精制动物毛皮
- ◆ 进行动物和人类的进化, 成为幻想中的动物, 杂交和机械生物, 形状雕刻和使用 Substance Painter
- ◆ 在Arnold中处理动物的逼真和非逼真渲染

“

与众不同就是设法做一些别人永远不会像你这样做的事情。准备好成为最好的动物和生物建模者”

# 03 课程管理

为了设计这个动物和生物的数字雕塑大学课程, TECH科技大学选择了一个由3D建模领域的专业人员组成的专家教学团队。他们将通过创新的方法传授知识, 使学生以有效的方式学习研究的科目, 并最终设法将其融入到他们的专业表现中。





“

那些不承担风险的人不了解成功。  
这些专家将告诉你为什么专业化是  
在工作领域打开大门的最佳武器”

## 管理人员



### Sequeros Rodríguez, Salvador先生

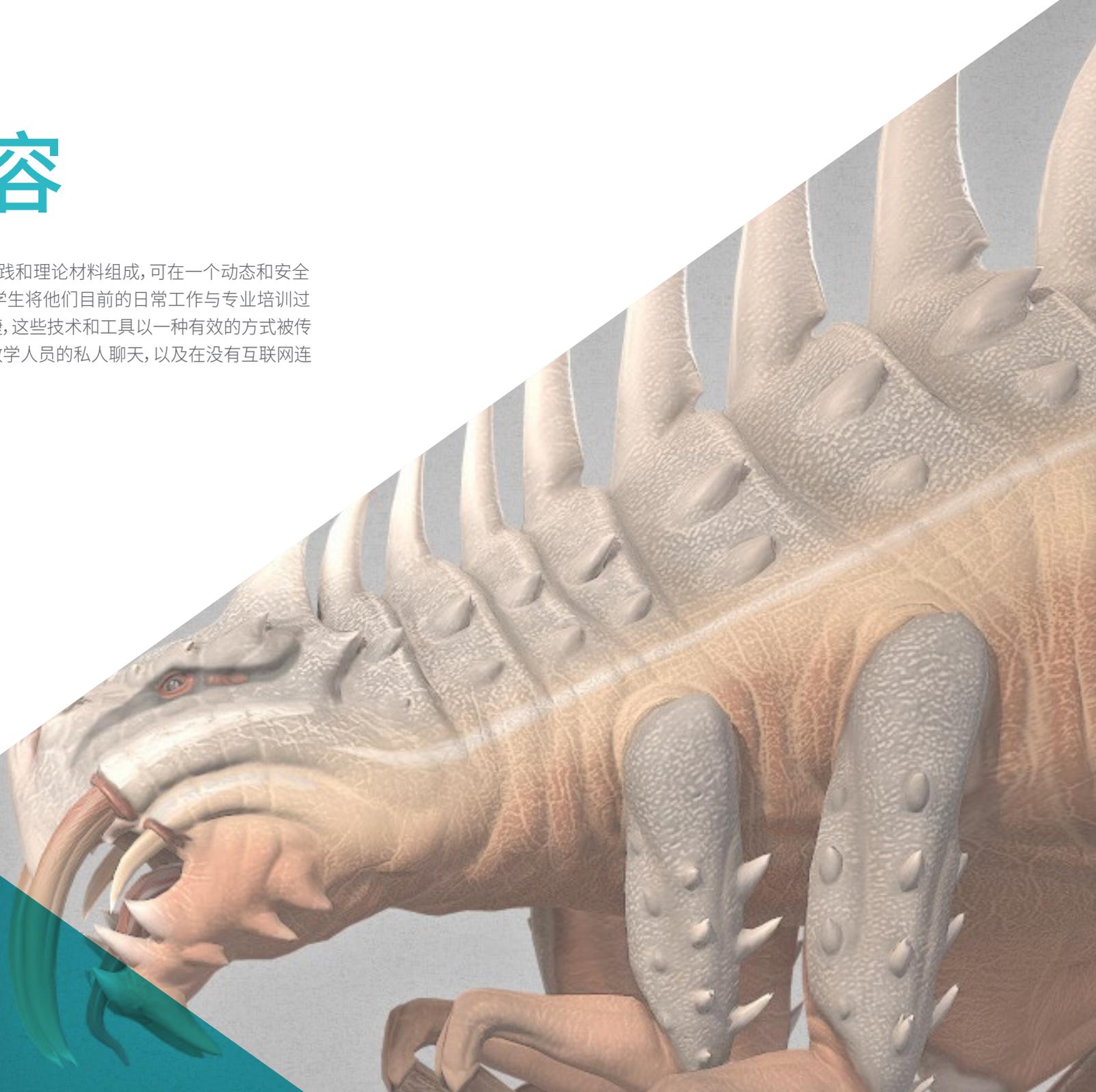
- 自由造型师和2D/3D综合专家
- Slicecore的概念艺术和3D建模芝加哥
- 视频制图和建模 Rodrigo Tamariz.Valladolid
- 三维动画高级培训周期的讲师。高级图像和声音学校ESISV.Valladolid
- 高级培训周期GFGS三维动画的讲师。欧洲di Design IED.学院马德里
- Vicente Martinez 和 Loren Fandos.的3D建模.Castellón
- 计算机图形、游戏和虚拟现实专业的硕士学位。URJC大学。马德里
- 在萨拉曼卡大学获得美术学位(专门研究设计和雕塑)

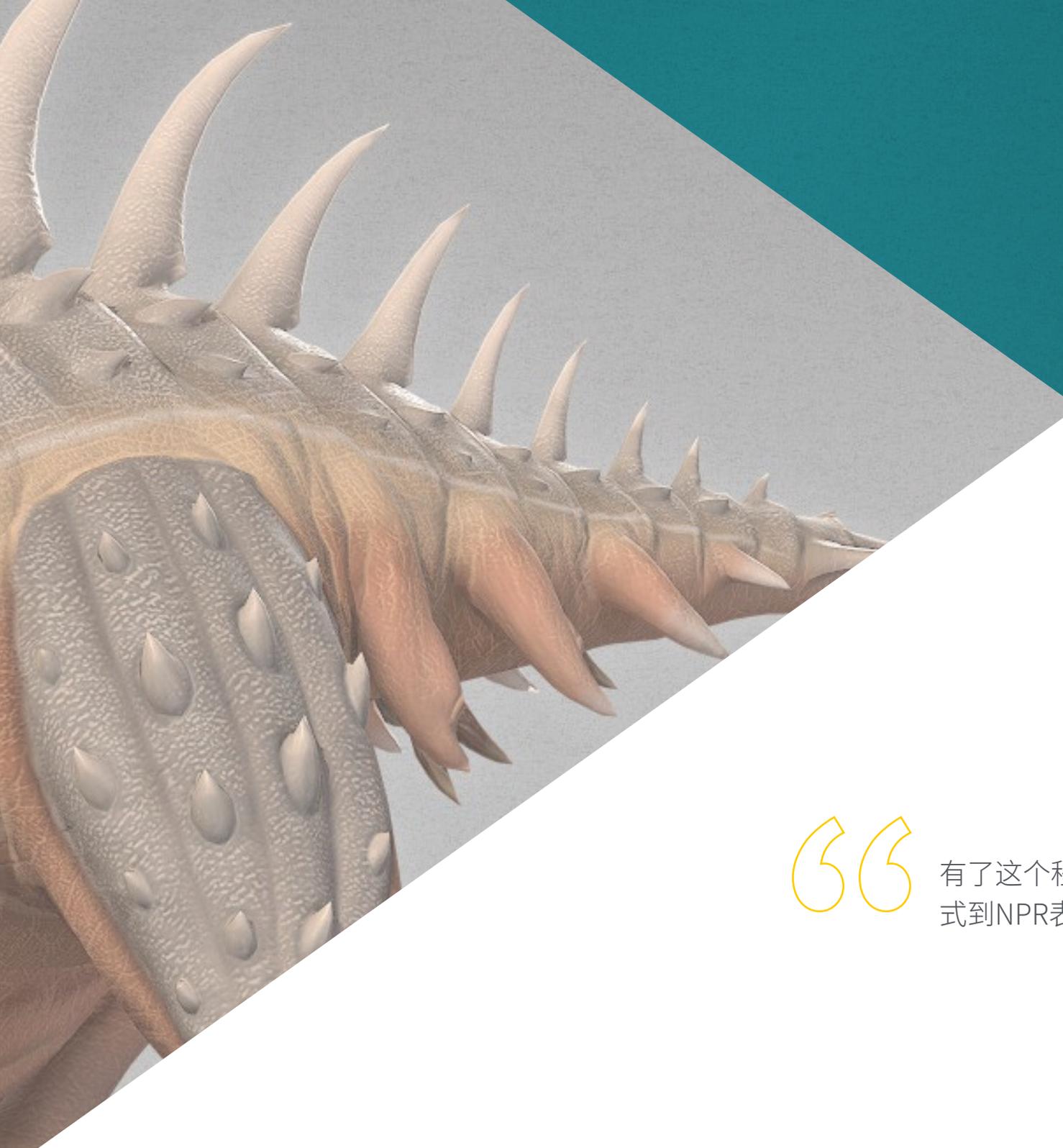


# 04

## 结构和内容

本大学课程的内容由数字动物和生物雕塑的实践和理论材料组成，可在一个动态和安全的环境中进行在线学习，最长时间为6周。允许学生将他们目前的日常工作与专业培训过程无缝结合。由于互动内容使用户体验更加敏捷，这些技术和工具以一种有效的方式被传递。参加专家社区，并拥有论坛、会议室和与其教学人员的私人聊天，以及在无互联网连接的情况下，可以下载教学大纲进行咨询。





“

有了这个程序,你将控制从现实的格式到NPR表现风格,如动漫或卡通”

## 模块1.动物和生物

- 1.1. 为建模者提供的动物解剖学
  - 1.1.1. 对比例的研究
  - 1.1.2. 解剖学上的差异
  - 1.1.3. 不同家族的肌肉组织
- 1.2. 主要质量
  - 1.2.1. 主要结构
  - 1.2.2. 平衡轴位置
  - 1.2.3. 带有Z型球体的基础网格
- 1.3. 头部
  - 1.3.1. 头骨
  - 1.3.2. 下颌骨
  - 1.3.3. 牙齿和鹿角
  - 1.3.4. 肋骨、脊柱和臀部
- 1.4. 中央地区
  - 1.4.1. 肋骨架
  - 1.4.2. 脊柱
  - 1.4.3. 臀部
- 1.5. 肢体
  - 1.5.1. 腿和蹄子
  - 1.5.2. 鳍片
  - 1.5.3. 翅膀和爪子
- 1.6. 动物纹理和对形状适应
  - 1.6.1. 毛皮和头发
  - 1.6.2. 鳞片
  - 1.6.3. 羽毛
- 1.7. 动物的想象力:解剖学和几何学
  - 1.7.1. 梦幻般的生物的解剖
  - 1.7.2. 几何学和 slice
  - 1.7.3. 网格布尔运算





- 1.8. 动物的想象力:神奇的动物
  - 1.8.1. 神奇的动物
  - 1.8.2. 混成轨域
  - 1.8.3. 机械人
- 1.9. NPR物种
  - 1.9.1. 风格cartoon
  - 1.9.2. 动画片
  - 1.9.3. Fan Art
- 1.10. 动物和人类的渲染
  - 1.10.1. 次 surface scattering材料
  - 1.10.2. 纹理中的混合技术
  - 1.10.3. 最终构成

“

通过这个TECH大学课程, 在短短几周内就能学会在数字雕塑中创造最令人惊奇的生物”

# 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”

案例法一直是世界上最好的院系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临的问题，这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中，学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识，研究，论证和捍卫他们的想法和决定。

## 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。

在2019年,我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。



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,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住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丸中,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 学历

动物和生物的数字雕塑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，  
无需旅行或文书工作的麻烦”

这个**动物和生物的数字雕塑大学课程**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:**动物和生物的数字雕塑大学课程**

官方学时:**150小时**



**tech** 科学技术大学

大学课程  
动物和生物的数字雕塑

- » 模式:在线
- » 时长:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

动物和生物的数字雕塑

