

大学课程

视频游戏和 3D 电影发型设计



大学课程 视频游戏和 3D 电影发型设计

- » 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.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/hair-creation-video-games-3d-movies

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

方法

22

06

学位

30

01 介绍

头发是任何角色或生物的基本要素之一。除了增加真实感之外，它甚至还能根据发型的类型和表现发型的技巧来确定相关对象的个性。因此，设计专业人员必须提高这方面的技术，使他们的3D模型看起来更加精美。在这个TECH学位课程中，学生将在ZBrush 或 Xgen 等用于视频游戏和 3D 电影领域的程序方面获得卓越的培训，毕业生将能够在纹理、形状和人物发型方面凭借自己的高质量项目脱颖而出。





“

通过为模特设计独特的发型, 您的
模特将栩栩如生, 更加引人注目”

要想真正传达人物的性格, 构成人物的所有元素都必须强化人物的个性和思想。最能彰显模特个性的特征之一就是她的发型, 因为这是公众通常最先注意到的东西之一。

如果3D建模专业人士的目标是职业发展或实现自己的优质项目, 那么他或她就必须具备为不同类型的行业制作发型的高级知识。因此, TECH 在数字雕刻专家的帮助下开发了这一资格证书, 他们将所有的理论和实践知识都融入了这一完整的大学课程中。

通过本课程的学习, 学生在发型设计方面的专业能力将得到显著提高, 从而在自己的部门内获得晋升, 并在个人项目中取得更好的最终成果。

对于所有希望在自己的领域获得更好的经济或职业发展的设计师来说, 这是一个绝佳的机会, 因为这是一个完全在线的学位, 可以与职业责任完美结合。学员可在课程期间通过任何联网设备访问所有内容。

这个**视频游戏和 3D 电影发型设计大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由3D建模专家介绍案例研究的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂, 具有明显的实用性, 为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- ◆ 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

“

通过学习电子游戏和 3D 电影发型设计方面的高级知识, 您将成为本领域内更杰出的专业人士”

“

这是您攀登设计阶梯的最佳机会,您可以通过创造性的解决方案来打造立体发型”

您的角色将是整个动画场景中最引人注目的,这要归功于您对他们的发型和五官的精心设计。

作为 3D 建模这一特定领域的专家,您将获得大量的职业发展机会。

该课程的教学人员包括来自该部门的专业人员,他们把自己的工作经验带到了培训中,还有来自主要协会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

该资格证书的主要目标是为学生提供专业化的一流培训，除了提高他们的工作能力和个人表现，还能通过塑造具有明显和独特外衣的人物和动物，为他们的职业发展提供更多可能性。学生将以质量为个人标准，在进行涉及人物和生物的3D建模项目时尽可能多地展现创造力。



“

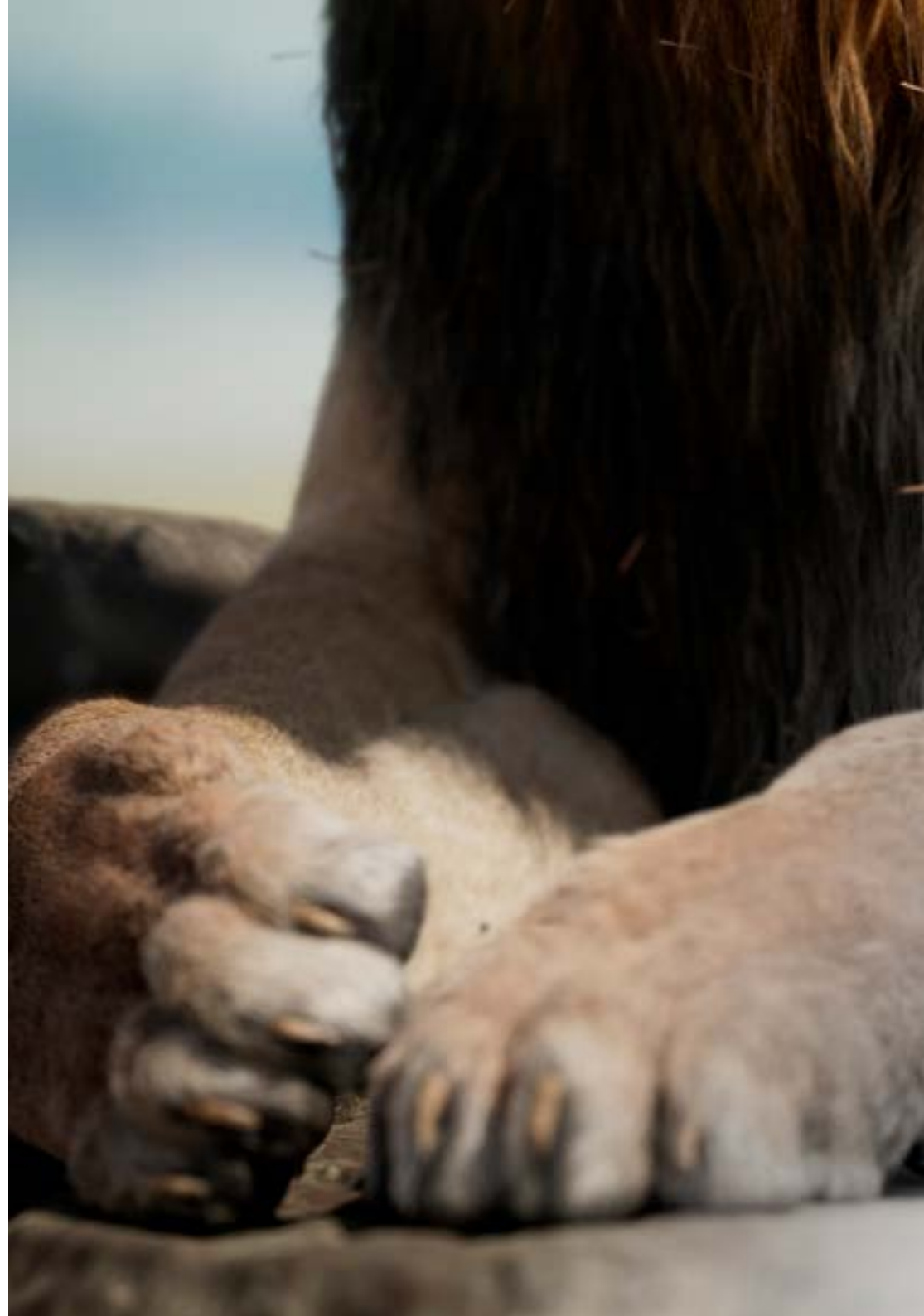
您正在选择自己的最佳方案, 专门从事 3D 建模工作, 使自己从所在部门的其他设计师中脱颖而出”





总体目标

- ◆ 扩展人类和动物解剖学知识, 以开发超现实的生物
- ◆ 掌握再拓扑, UV 和纹理, 使创建的模型更加完美
- ◆ 创建一个最佳和动态的工作流程, 以更有效地进行3D建模工作
- ◆ 掌握3D行业最需要的技能和知识, 以便能够申请到顶级职位





具体目标

- ◆ 深入研究Xgen在Maya中的高级应用
- ◆ 为电影创作头发
- ◆ 研究发使用卡的电子游戏
- ◆ 开发你自己的头发质地
- ◆ 查看ZBrush中毛刷的不同用途

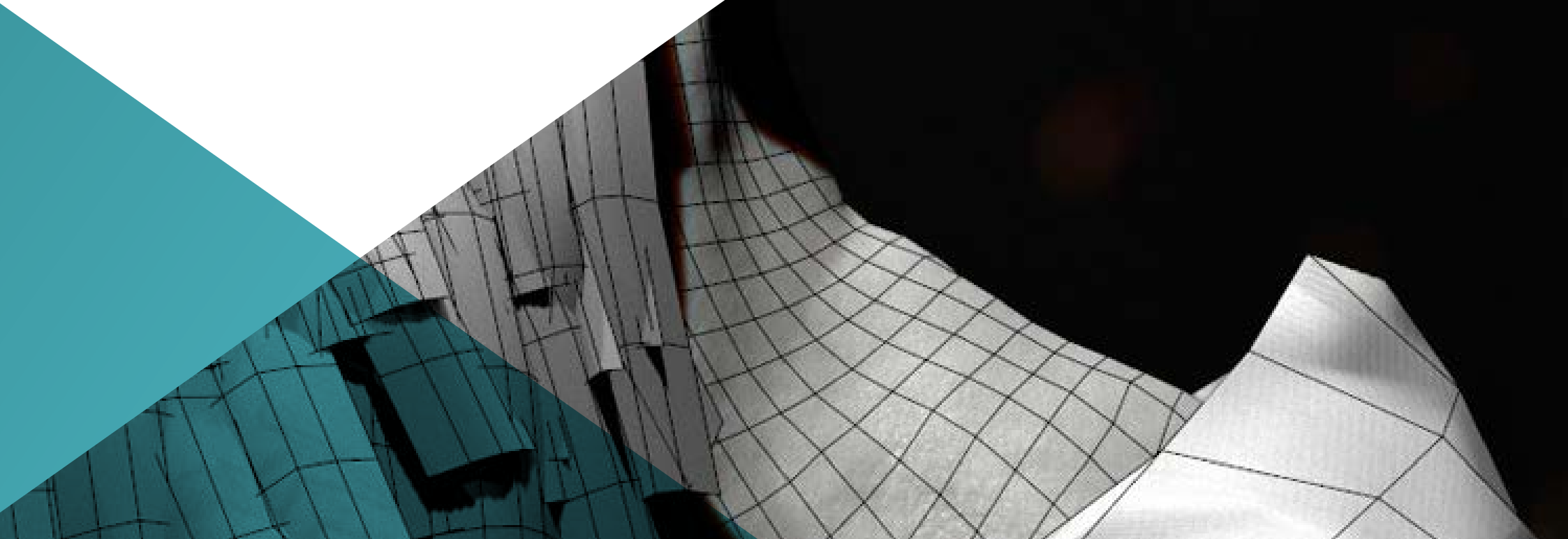
“

通过向上级证明自己有能力以创新和高效的工作方法处理模型项目，您将很快实现个人职业发展目标”

03

课程管理

视频游戏和 3D 电影发型设计大学课程由 TECH 精心挑选的专业团队指导。他在设计各类 3D 模型 (包括先进的毛发制作技术) 方面拥有丰富的经验, 这意味着教学内容可以从适应当前市场需求的真实视角中获益。学生将始终得到教师们的指导, 教师们希望看到学生在自己的行业中不断成长, 通过认真细致的建模取得优异成绩。



“

利用 TECH 教师团队的丰富经验, 您也可以在 3D 设计领域更上一层楼”

国际客座董事

Joshua Singh是一位杰出的专业人士,在电子游戏行业拥有超过20年的经验,以其在艺术指导和视觉开发方面的技能而享誉国际。他在Unreal、Unity、Maya、ZBrush、Substance Painter和Adobe Photoshop等软件方面受过扎实培训,并在游戏设计领域留下了深刻的印记。此外,他在2D和3D的视觉开发方面都有丰富的经验,并以其在生产环境中以协作和深思熟虑的方式解决问题的能力而著称。

此外,作为Marvel Entertainment的艺术总监,他与精英艺术团队合作并指导他们,确保作品符合所需的质量标准。他还曾在Proletariat Inc.担任主角艺术家,在那里的电子游戏中负责所有角色资产,并为团队创造了一个安全的工作环境。

凭借在Wildlife Studios和Wavedash Games等公司的领导角色,Joshua Singh一直是艺术开发的支持者,并且是行业中许多人的导师。他还曾在著名的公司如Blizzard Entertainment和Riot Games担任高级角色艺术家。在他最重要的项目中,特别突出的是他参与了Marvel's Spider-Man 2、League of Legends和Overwatch。

他将产品、工程和艺术的愿景统一起来的能力对于众多项目的成功至关重要。除了在行业内的工作之外,他还在著名的Gnomon School of VFX担任导师,并在Tribeca Games Festival和ZBrush Summit等知名活动中担任演讲者。



Singh, Joshua 先生

- 加利福尼亚州美国Marvel Entertainment艺术总监
- Proletariat Inc.主角艺术家
- Wildlife Studios艺术总监
- Wavedash Games艺术总监
- Riot Games高级角色艺术家
- Blizzard Entertainment高级角色艺术家
- Iron Lore Entertainment艺术家
- Sensory Sweep Studios 3D艺术家
- Wahoo Studios/Ninja Bee高级艺术家
- Dixie州立大学普通学科
- Eagle Gate技术学院平面设计学位

“

感谢 TECH, 你将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Gómez Sanz, Carla 女士

- 在Blue Pixel 3D的3D综合专家
- 天时游戏公司的概念艺术家,3D建模师,着色师
- 与跨国咨询公司合作,为商业提案设计小插曲和动画
- CEV 传播,图像和声音学院3D动画,视频游戏和互动环境高级技师
- CEV 传播,图像和声音学院电子游戏和电影3D艺术,动画和视觉效果专业硕士和学士学位



04 结构和内容

TECH 遵循最具创新性和技术性的教育方法, 确保所有课程都能满足最苛刻的质量要求。因此, 学生们将在本专业学习到 Xgen, Hair Shading 或优化渲染等方面的高级知识, 这些技能将帮助他们改进工作流程, 提高个人项目的性能。





“

你会发现大量的真实案例, 让你学会如何根据实际情况制作逼真, 细致的发型”

模块1.为电子游戏和电影创作头发

- 1.1. 电子游戏和电影的头发之间的差异
 - 1.1.1. 纤维网和卡片
 - 1.1.2. 制作头发的工具
 - 1.1.3. 毛发软件
- 1.2. 在ZBrush中雕琢头发
 - 1.2.1. 发型的基础形状
 - 1.2.2. 在ZBrush中为头发创建画笔
 - 1.2.3. 曲线画笔
- 1.3. 在Xgen中创建头发
 - 1.3.1. Xgen
 - 1.3.2. 收藏和描述
 - 1.3.3. 头发 vs.仪容仪表
- 1.4. Xgen修改器:给头发带来真实感
 - 1.4.1. 聚集在一起
 - 1.4.2. 绕线
 - 1.4.3. 头发指南
- 1.5. 颜色和区域图:用于对毛发和被毛进行绝对控制
 - 1.5.1. 头发区域地图
 - 1.5.2. 理发:卷发,剃须和长发
 - 1.5.3. 微观细节:面部毛发
- 1.6. Xgen高级:表达式的使用和细
 - 1.6.1. 表达方式
 - 1.6.2. 公用事业
 - 1.6.3. 头发细化
- 1.7. 在Maya中为电子游戏建模的卡片放置
 - 1.7.1. Cards上的纤维
 - 1.7.2. 手工制卡
 - 1.7.3. 卡片和实时引擎





- 1.8. 对电影的优化
 - 1.8.1. 头发及其几何形状的优化
 - 1.8.2. 用动作作为物理学做准备
 - 1.8.3. Xgen刷子
- 1.9. 头发着色
 - 1.9.1. 阿诺德着色器
 - 1.9.2. 超现实的外观
 - 1.9.3. 头发治疗
- 1.10. 渲染
 - 1.10.1. 使用Xgen时的渲染
 - 1.10.2. 照明
 - 1.10.3. 消除噪音

“

今天就报名参加本大学课程, 为您未来在3D设计行业的职业发展奠定基础”

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。



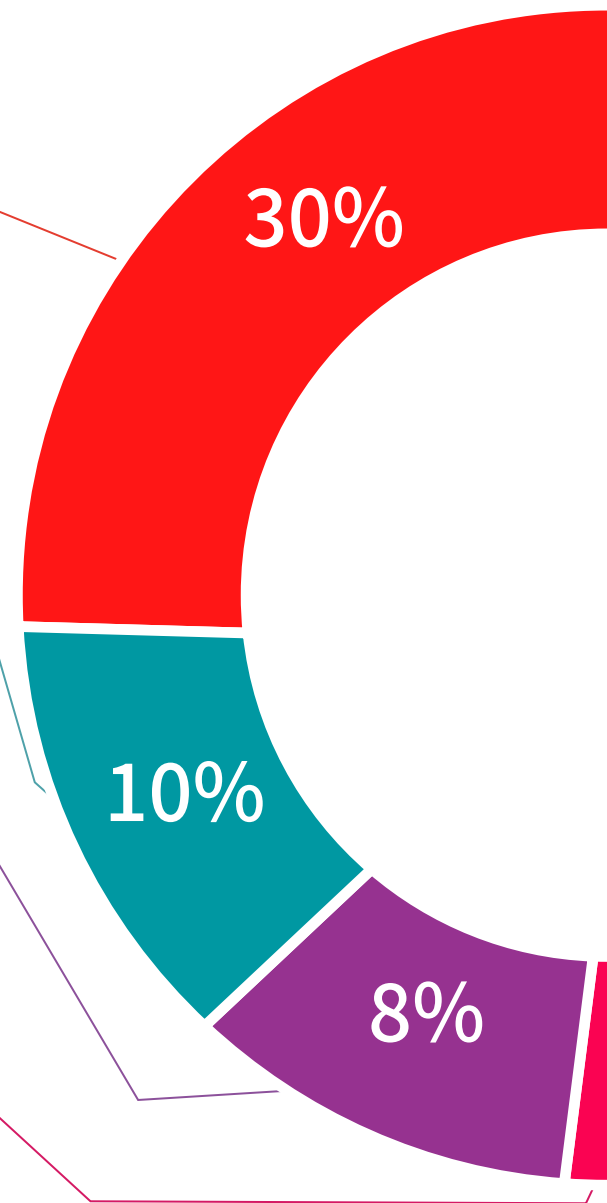
技能和能力的实践

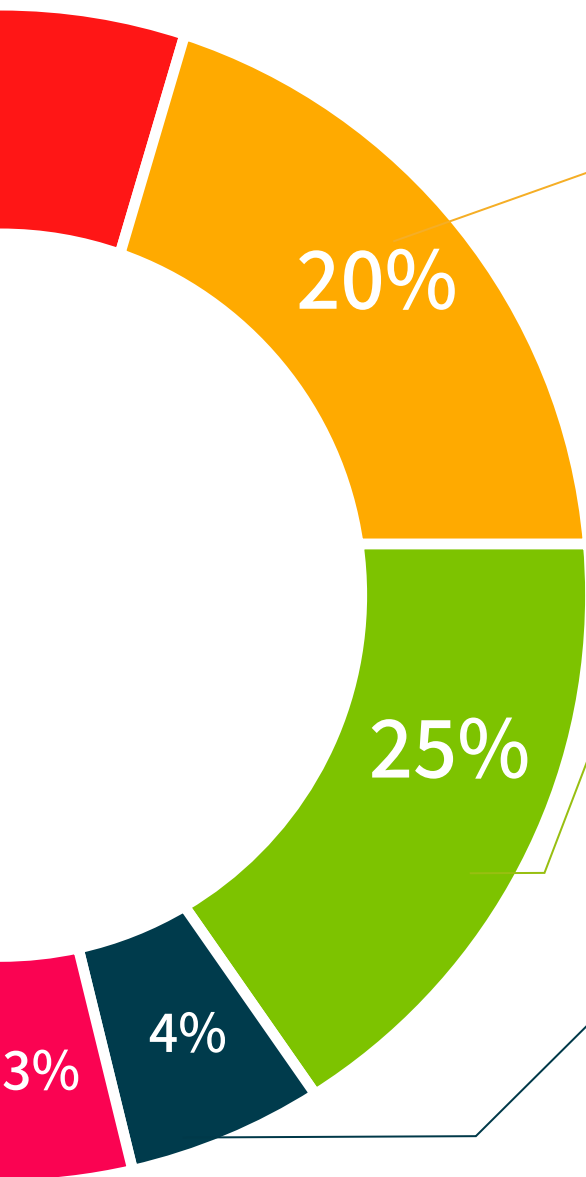
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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 学位

视频游戏和 3D 电影发型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。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**视频游戏和 3D 电影发型设计大学课程**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**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:**视频游戏和 3D 电影发型设计大学课程**

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
视频游戏和 3D
电影发型设计

- » 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

网上教室

发展

语言

机构

大学课程

视频游戏和 3D 电影发型设计

