

# 大学课程

## 虚拟现实艺术中的 Retopo





## 大学课程 虚拟现实艺术中的 Retopo

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: [www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/retopology-art-virtual-reality](http://www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/retopology-art-virtual-reality)

# 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

重新拓扑和 3D 的概念越来越熟悉,不仅在平面设计师行业中,而且也被设计和新技术爱好者所使用。然而,掌握这项技术对于追求三维图形整洁和高效工作流程的数字艺术家来说是可行的。该资格提供了这种简化数字化对象的方法的全球知识,并深入研究了进行专业建模的领先程序。所有这一切都得益于获得在线学习的优势,使学生能够使学习与他们的职业生涯相兼容。





“

通过此大学课程让你的高品质 3D 设计更加真实”

虚拟现实艺术中的 Retopo 大学课程面向设计师和艺术创作者，重视视频游戏行业中的重新拓扑技术，因为玩家需要更多的真实感。

该程序深入研究了该技术的基础知识，教学生检测其执行过程中出现的主要错误以及如何在实际情况解决这些错误。同样，教授本课程的专业教学团队展示了如何使用著名的 Zbrush 或 Topogum 程序来获得高质量的结果。

本次培训教师的经验将有利于那些正在寻找面向 VR 视频游戏领域的 3D 建模更新和更新内容的学生的学习。通过 100% 在线方法和 TECH 提供的广泛的多媒体内容库来获取知识，这是一个专业化的好机会。

这个**虚拟现实艺术中的 Retopo 大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 由使用虚拟现实技术创建和设计视频游戏的专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 以图形、图表和极具实用性的内容设计，提供关于职业实践中不可或缺学科的实用信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践，以推进学习
- ◆ 特别强调创新方法论
- ◆ 提供理论课程、专家解答问题、有争议话题的讨论论坛以及个人思考作业等
- ◆ 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

“

通过该大学课程以灵活有效的方式设计你的三维人物”

“

掌握 Zbrush 重新拓扑技术  
对于你在游戏行业取得成功  
非常有用。注册此大学课程”

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。

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,也就是一个模拟的环境,提供一个沉浸式的学习程序,为真实情况进行培训。

该课程的设计侧重于基于问题的学习,通过这种方式,专业人员必须尝试解决他们在整个学术课程中所面临的不同专业实践情况。为此,他们将得到一个由公认的专家创建的创新互动视频系统的帮助。

虚拟现实技术的使用正在增加。凭借  
此大学课程,让你的创作成为精彩  
VR 游戏的一部分。

推进你在 VR 游戏行业的职业生涯。  
你只需要推动你完善你的艺术。



# 02 目标

在本大学课程中, 学生将提高 repotology 技术, 并学习了解主要工具和程序, 例如 Zremesher、 Decimation Master 和 Zmodeler。所有这些都用于在三维角色和物体的建模中实现最高质量。教学中真实案例的应用将使数字艺术家能够在 VR 视频游戏的伟大创意工作室中获得和应用的所有概念付诸实践。





“

快速高效地进行 3D 数字创作, 并成为游戏行业最佳专业团队的一员”



## 总体目标

- ◆ 了解虚拟现实提供的优点和限制
- ◆ 开发 硬表面建模 质量
- ◆ 创建优质有机建模
- ◆ 了解重新拓扑的基础知识
- ◆ 了解 UV 的基本原理
- ◆ 在 Substance Painter 中进行烘焙大师
- ◆ 熟练地处理图层
- ◆ 能够创建达析报告 并以专业水平、最高质量呈现作品
- ◆ 有意识地决定哪些计划最适合你的 渠道





## 具体目标

---

- ◆ 掌握 Zbrush 重新拓扑
- ◆ 了解何时使用 Zremesh, Decimation Master 和 Zmodeler
- ◆ 能够对任何模型进行重新拓扑
- ◆ Master Topogun 专业工具
- ◆ 培训专业人员进行复杂的重构

“

Relearning 系统和案例模拟将是本大学课程的两个关键学习技巧”

# 03 课程管理

TECH 为每个人提供优质教育。为了实现这一目标，我们选择了一位在平面设计和视频游戏创作领域接受过培训的专业人士来进行本次教学。他在 游戏领域拥有丰富的经验 参与虚拟现实项目可以让你了解创意过程中的优势和劣势。参加该课程的数字艺术家将向该领域最相关的专家之一学习。





“

具有虚拟现实设计经验的专业人士将指导你完成此大学课程”

## 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



# 04

## 结构和内容

该大学课程的教学大纲是根据教学团队的指导方针设计的,该团队了解大型视频游戏工作室在虚拟现实方面的需求。这样,我们就制定了一项学习计划,在六周内涵盖重新拓扑的基础知识以及构成应用于游戏行业的3D建模的不同元素。这种完全在线模式的多媒体内容的广度将是正确专业化的关键。

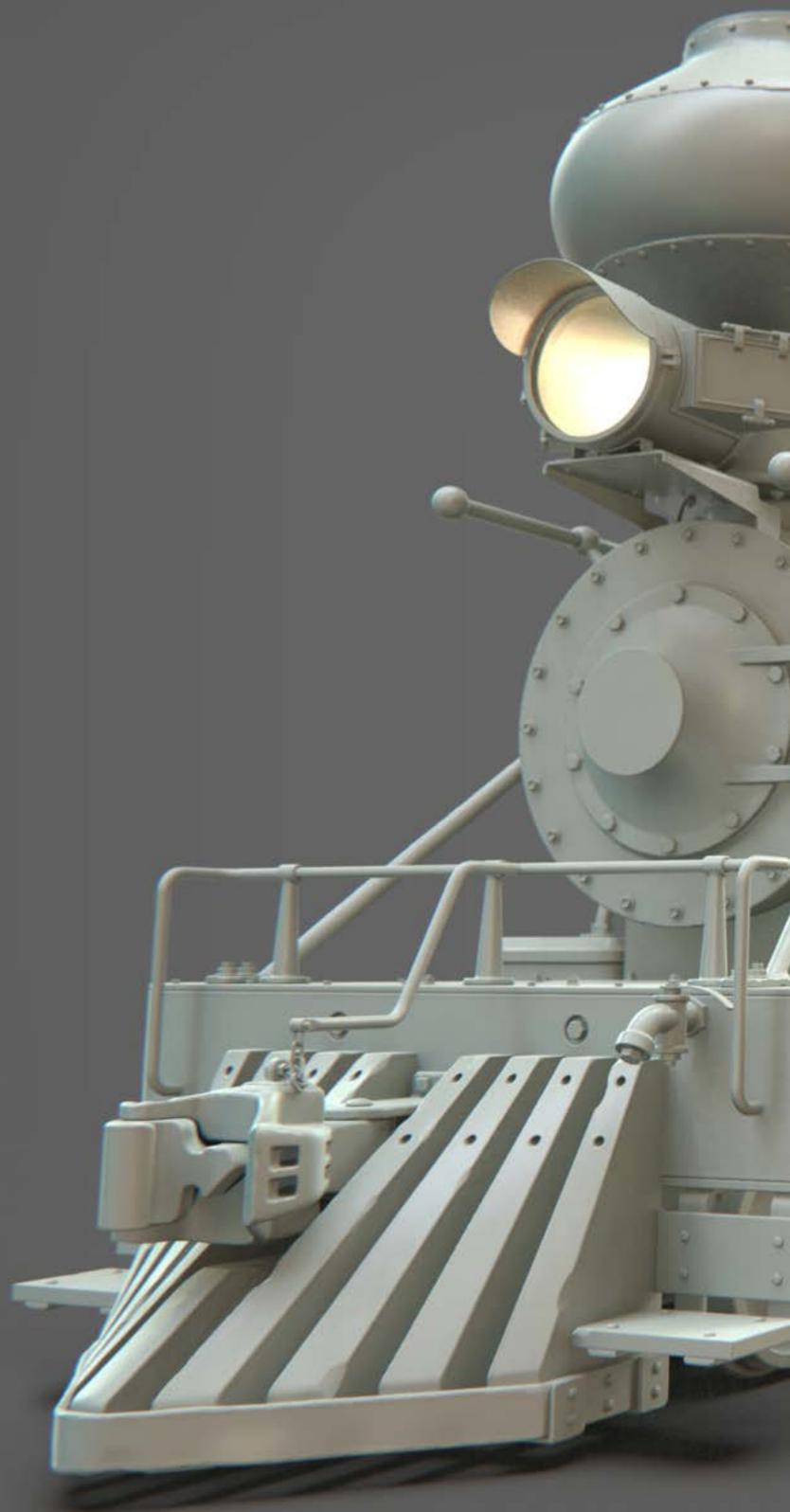


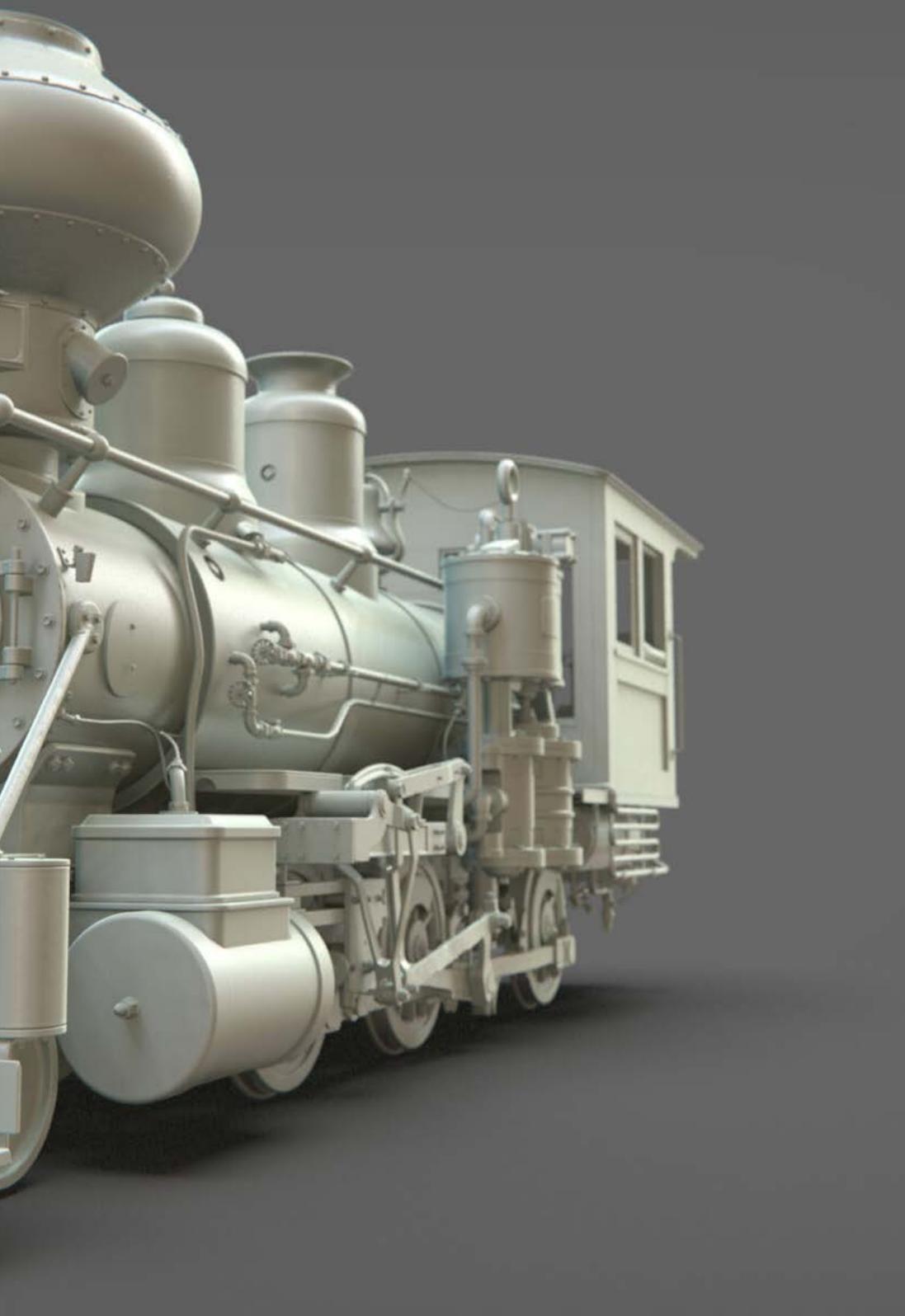


“基于内容重复的 Relearning 系统将让你轻松加强你的学习。凭借此大学课程跨越虚拟现实”

## 模块 1. Retopo

- 1.1. Zbrush 中的 Retopo - Zremesher
  - 1.1.1. Zremesher
  - 1.1.2. 指南
  - 1.1.3. 实例
- 1.2. Zbrush 中的 Retopo - Decimation Máster
  - 1.2.1. Decimation Máster
  - 1.2.2. 结合笔刷使用
  - 1.2.3. 工作流程
- 1.3. Zbrush 中的 Retopo - Zmodeler
  - 1.3.1. Zmodeler
  - 1.3.2. 模式
  - 1.3.3. 修正网格
- 1.4. 道具的 Retopo
  - 1.4.1. 硬表面道具的 Retopo
  - 1.4.2. 有机道具的 Retopo
  - 1.4.3. 手部的 Retopo
- 1.5. Topogun
  - 1.5.1. Topogun 的优势
  - 1.5.2. 界面
  - 1.5.3. 导入
- 1.6. 工具:编辑
  - 1.6.1. 简单的编辑工具
  - 1.6.2. 简单的创建工具
  - 1.6.3. 绘图工具
- 1.7. 工具:桥接
  - 1.7.1. 桥梁工具
  - 1.7.2. 刷子工具
  - 1.7.3. 挤压工具





- 1.8. 工具:管道
  - 1.8.1. 管道工具
  - 1.8.2. 对称设置
  - 1.8.3. 细分功能和贴图烘焙
- 1.9. 头部的 Retopo
  - 1.9.1. 面部环路
  - 1.9.2. 网格优化
  - 1.9.3. 出口
- 1.10. 全身的 Retopo
  - 1.10.1. 身体环路
  - 1.10.2. 网格优化
  - 1.10.3. VR的要求

“

虚拟现实视频游戏的迷人世界需要你的艺术设计。在本大学课程中完善你的技术并开始数字冒险”

# 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：**Re-learning**。

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 Re-learning, 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

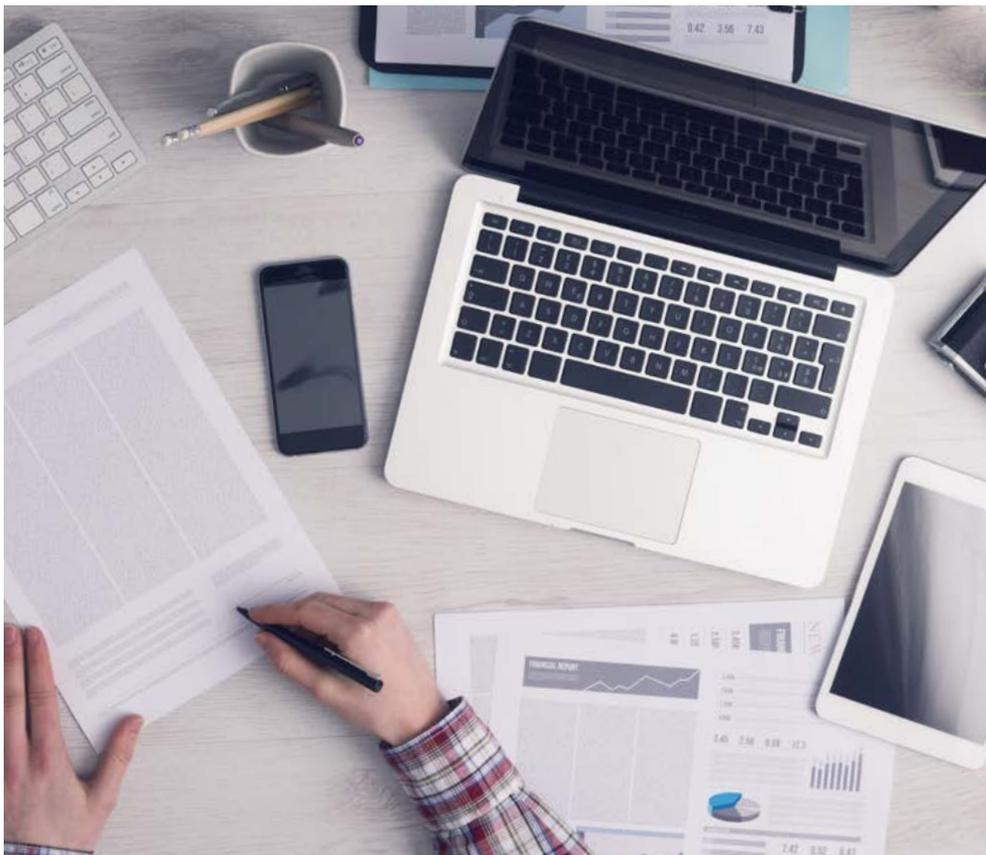
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

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。

## Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法方法与基于循环的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: Re-learning。

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 Re-learning。

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。

Re-learning 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

虚拟现实艺术中的 Retopo 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”

这个虚拟现实艺术中的 Retopo 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: 虚拟现实艺术中的 Retopo 大学课程

模式: 在线

时长: 6周



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  
知识 网页 培  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

大学课程  
虚拟现实艺术中的  
Retopo

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

# 大学课程

## 虚拟现实艺术中的 Retopo

