

大学课程

数字雕塑的纹理处理





**tech** 科学技术大学

## 大学课程 数字雕塑的纹理处理

- » 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

网页链接: [www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/texturing-digital-sculpture](http://www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/texturing-digital-sculpture)

# 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

3D建模是近年来最流行的计算机图形技术之一。数字雕塑在电子游戏、建筑、健康、电影或一般数字娱乐等行业的实施,使得掌握其技术和工具变得至关重要。然而,为了使作品在视觉和功能层面上取得成功,它必须包括高质量的最终完成,为此,使用纹理作为主要技术是很重要的。在这个课程中,学生将掌握当今建模中最常用的雕塑技术,并将它们相互融合。剖析你作为专家的发展,在你目前所从事的领域或开辟新的机会。





“

你将处理部门的三个伟大的程序, 如ZBrush、Substance painter和3D Max, 以获得逼真的完成度”

感谢3D打印、三维扫描、视频游戏引擎或铣削，数字雕塑在不同行业的实施得到了推动。在这个课程中，你将获得对贴图阶段以及各种程序之间的标准输出系统的极大掌握，能够利用每个软件的优秀品质，并在工作团队的综合系统中有效地执行。将使用免费的软件纹理管理程序，从一个项目中提取所有必要的地图，以了解纹理的哲学。

同样，该课程将使专业人士能够详尽地学习如何直接使用ZBrush、3D Max等程序绘制几何图形，这些程序是近代伟大的程序之一，用于主要的电影超级制作、VFX和AAA级游戏，例如，你将实现真正的逼真的完成。

在短短的6周时间里，数字雕塑的纹理处理大学课程的学生将了解参考文献作为建模系统的使用，并以技术方式塑造他们作品的结构，通过ZBrush的有机建模，发展出高质量的细节，可以整合到信息建筑的先锋程序，如Lumion。

该课程由TECH科技大学教授，通过创新和完全在线的学习方法，使专业人员通过使用他们选择的具有互联网连接的设备 and 专家教学团队的支持，接受持续和有效的培训。可以选择下载内容供你参考，并在短短6周内达到准备目标并取得资格。

这个**数字雕塑的纹理处理大学课程**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



如果你是专业人士或在3D设计领域有经验，这个课程是为你准备的"

“学习数字雕塑的所有纹理技术, 在工作环境中有所作为”

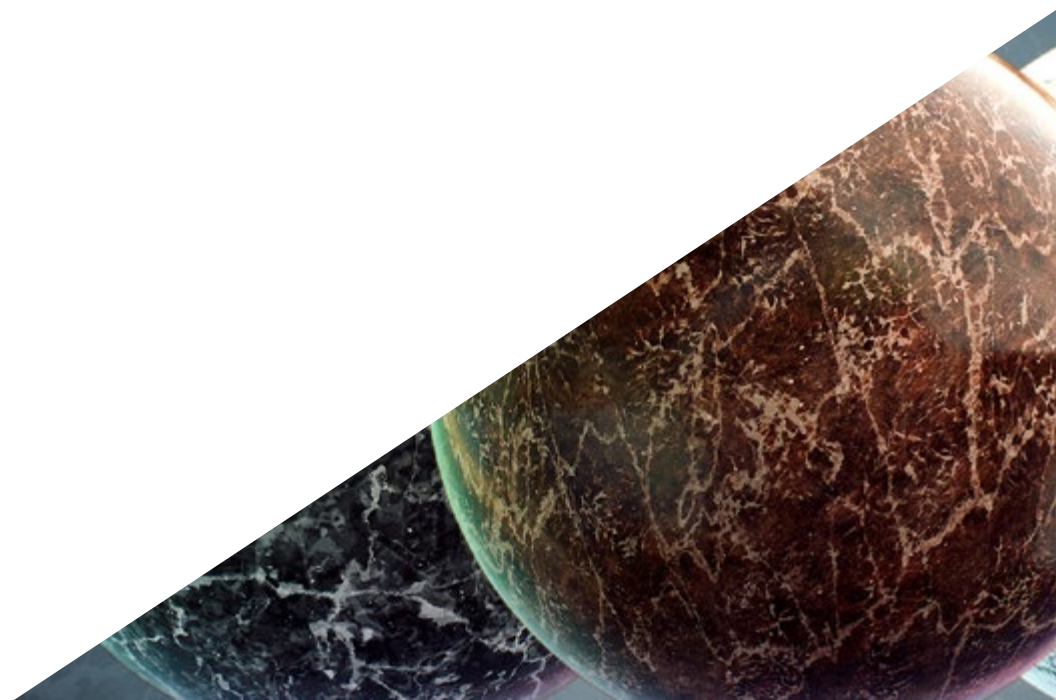
该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士, 他们将自己的工作经验带到了这一培训中, 还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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。

深化使用3Ds Max进行场景建模, 并将其与ZBrush进行整合。

完全在线学习使你有机会组织你的职业和个人目标, 以获得成功。





# 02 目标

本课程为任何在三维设计、信息建筑、艺术设计, 技术艺术家, 3D专家、建模师、纹理师、照明师或概念艺术领域工作或有经验的人打开了专业化的大门。其主要目标是提供数字雕塑纹理领域的所有知识, 以及特定软件和工具的使用, 这将使您在项目中获得独特的结果。





“

你喜欢设计的世界吗, 你想在你的职业生涯中实现专业化? 这个大学课程是为你设计的"完全在网上报名和学习"



## 总体目标

---

- ◆ 了解良好的拓扑结构在各级发展和生产中的需要
- ◆ 了解逼真的PBR和非写实系统的高级纹理, 以加强数字雕塑项目
- ◆ 处理并高级使用各种有机模型系统。edit poly 和 splines
- ◆ hard surface专业的精加工 和信息架构
- ◆ 熟悉当前电影和视频游戏行业的系统, 以提供良好的结果







## 具体目标

- ◆ 使用PBR纹理贴图 and 材料
- ◆ 使用纹理修改器
- ◆ 应用纹理地图生成软件
- ◆ 创建纹理的baked
- ◆ 管理纹理, 以产生对我们的建模的改进
- ◆ 以复杂的方式使用复杂的进口和出口系统在程序之间
- ◆ 以先进的方式管理 Substance Painter

“

目前, 基础工业正在其流程中实施数字雕塑。利用该部门的增长, 选择成为一名专业人士”

# 03 课程管理

为了确保学习过程的正常进行,TECH科技大学选择了一支由3D建模专家组成的高水平教师队伍。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。







“

在专家的帮助下, 在一个安全的在线环境中, 踏上你的职业化之旅”

## 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

这个大学课程包括所有关于数字雕塑纹理的主题，以实践和理论内容提供，在一个动态和安全的在线环境中提供。这使学生能够获得最先进和最新的3D建模和专业整理知识。由于实际练习和互动内容使用户体验更加敏捷，你将能够有效地掌握这些技术。你将分享专家社区，你将有论坛、会议室和与你的老师进行私人聊天，以及可以下载教学大纲进行离线咨询。







“

TECH是第一个将哈佛案例教学法与基于重复的100%在线学习系统相结合的数字大学:再学习”

## 模块1. 数码雕塑的纹理处理

- 1.1. 纹理
  - 1.1.1. 纹理修改器
  - 1.1.2. compact系统
  - 1.1.3. Slate 的层次结构
- 1.2. 材料
  - 1.2.1. ID
  - 1.2.2. 写实的PBR
  - 1.2.3. 非写实的。卡通
- 1.3. PBR的纹理
  - 1.3.1. 程序性纹理
  - 1.3.2. 颜色、反照率和 diffuse
  - 1.3.3. 不透明性和镜面性
- 1.4. 网格增强
  - 1.4.1. 法线图
  - 1.4.2. 位移图
  - 1.4.3. 矢量地图
- 1.5. 纹理管理器
  - 1.5.1. Photoshop
  - 1.5.2. 物质化 和在线 系统
  - 1.5.3. 纹理扫描
- 1.6. UVW 和 banking
  - 1.6.1. 纹理的Baked hard surface
  - 1.6.2. 的有机质地Baked
  - 1.6.3. 烘焙接合点
- 1.7. 出口和进口
  - 1.7.1. 纹理格式
  - 1.7.2. FBX, OBJ 和 STL
  - 1.7.3. 分区 vs. Dinamesh
- 1.8. 网格绘画
  - 1.8.1. Viewport Canvas
  - 1.8.2. Polypaint
  - 1.8.3. Spotlight
- 1.9. 物质颜料
  - 1.9.1. Zbrush与Substance Painter
  - 1.9.2. 纹理贴图 low poly 与细节high poly
  - 1.9.3. 材料处理
- 1.10. 进阶Substance Painter
  - 1.10.1. 逼真的效果
  - 1.10.2. 加强 baked
  - 1.10.3. SSS材料, 人体皮肤



了解3D动画、视频游戏和三维打印行业的最新市场趋势和 workflows"





# 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。



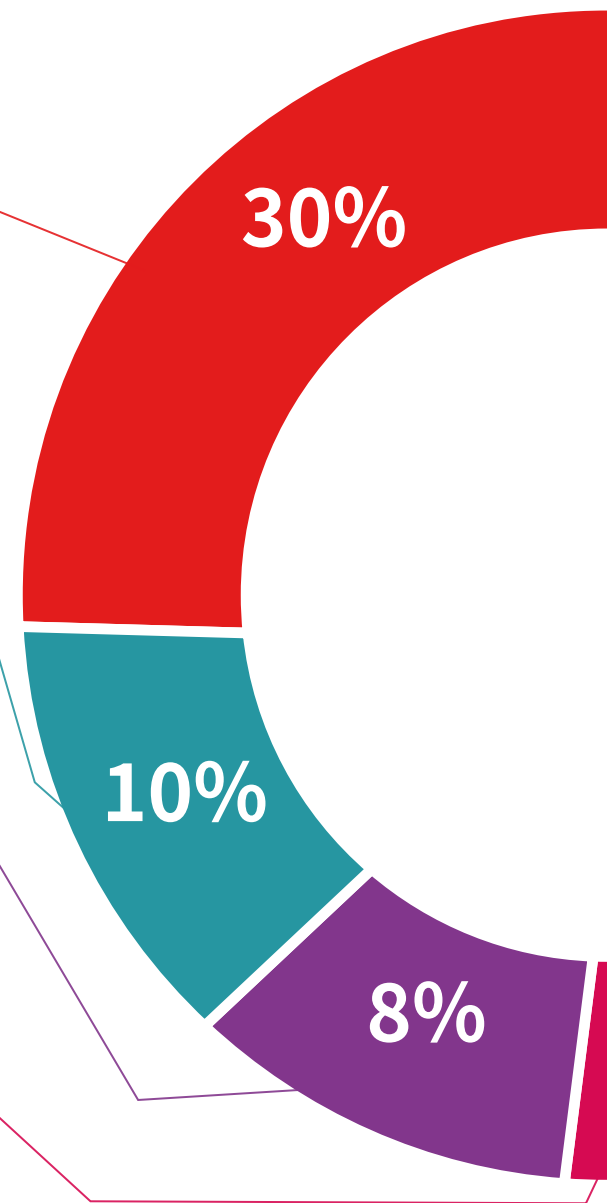
### 技能和能力的实践

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

数字雕塑的纹理处理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**数字雕塑的纹理处理大学课程**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:**数字雕塑的纹理处理大学课程**

官方学时:**150小时**





**tech** 科学技术大学

大学课程  
数字雕塑的纹理处理

- » 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

数字雕塑的纹理处理

