

大学课程

UVS 在虚拟现实
艺术中的应用



tech 科学技术大学

大学课程 UVS 在虚拟现实 艺术中的应用

- » 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/uv-s-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

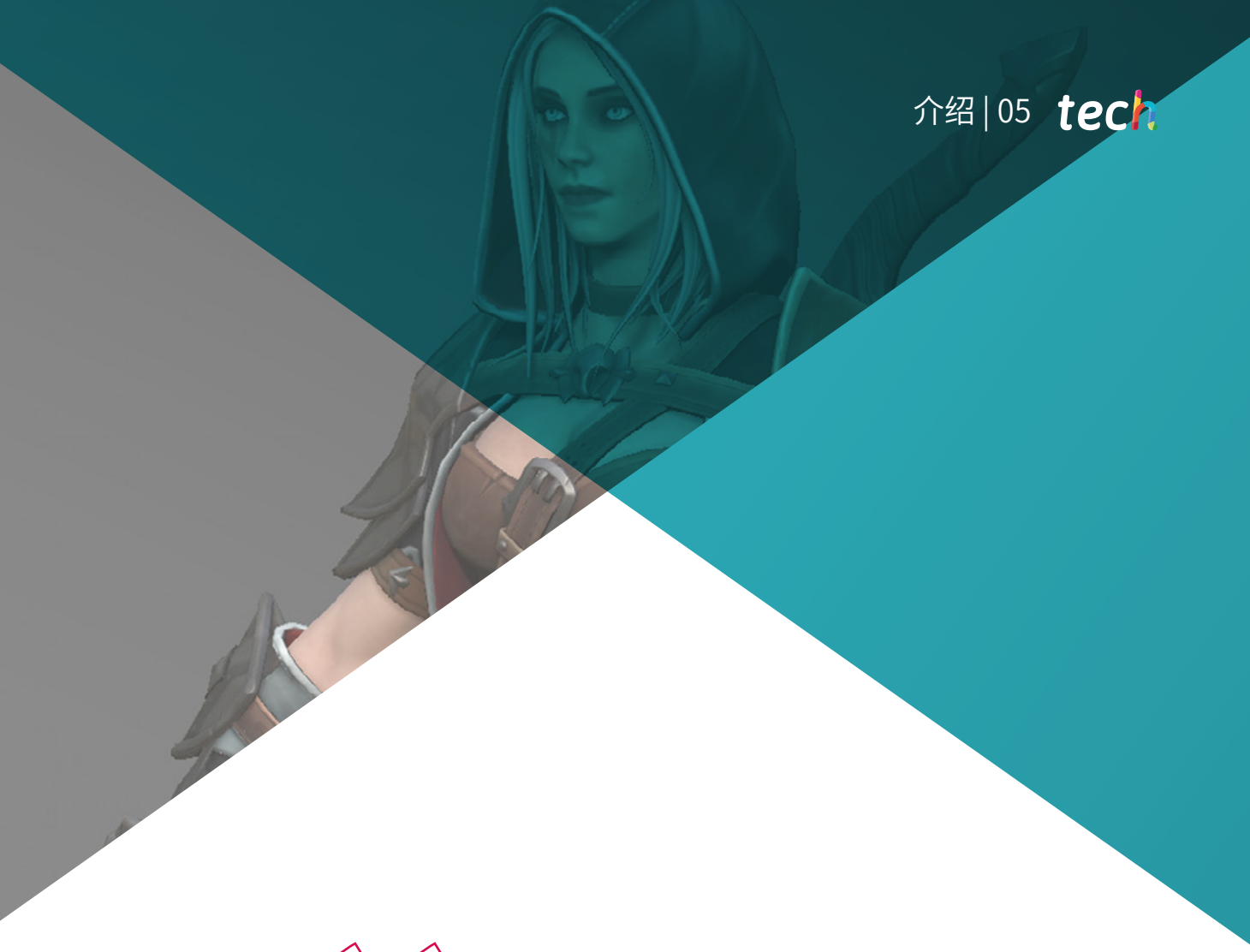
学位

28

01 介绍

要想获得专业的效果,对3D项目进行良好的纹理处理是必不可少的,而如果没有正确执行UVs贴图,就无法实现这一目标。本课程在这一过程的专业化方面更进一步,直接面向希望在虚拟现实视频游戏中看到自己艺术作品的创作者和设计师。在本课程中,一支在游戏领域拥有丰富经验的教学团队将与学生们一起学习,该团队采用100%在线教学和Relearning系统来提高学生的学习能力。所有这一切,都是为了让数字艺术家实现他们的目标,在这个需要高素质人才的行业中取得进步。





“

良好的制图使 3D 设计与众不同。
本大学课程让你的创作出类拔萃”

UVS 在虚拟现实艺术中的应用大学课程指导艺术创作者完善三维建模技术, 该行业近几十年来发展迅猛, 视频游戏行业对专业人才的要求也越来越高。

本资格证书巩固了 UVS 基础知识, 在此基础上, 你将使用 Zbrush、Topogum 或 Rizom 等程序, 在实际案例中完善制图技术。讲授这门课程的教师凭借其学术背景和在游戏领域创建虚拟现实项目的经验, 对绘图过程有着出色的掌控能力。

通过在线方式, 学生可以灵活地访问各种多媒体内容, 并根据自己的方便分配课程, 这为他们提供了与该行业最相关的专业人士一起学习的绝佳机会。所有这些, 都是走在学术教育前沿的课程。

这个**UVS 在虚拟现实艺术中的应用大学课程**包含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
- ◆ 这个校级硕士的图形化、示意图和突出的实用性内容提供了关于那些对专业实践至关重要的学科的实用信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践, 以推进学习
- ◆ 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

“

通过本大学课程的学习, 让你的
3D 建模达到更高的逼真度和质量”

“成为 VR 视频游戏 3D 建模专家。报名参加本大学课程”

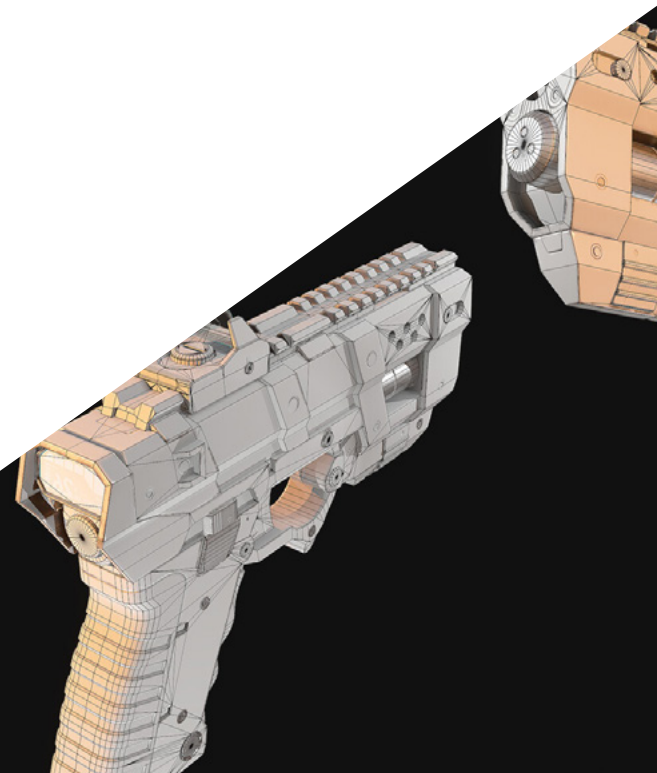
这个课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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,你将获得由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助

学习如何使用专用的 Rizom UV 工具,实现高品质的艺术设计。

想要在艺术创作中获得最佳效果?使用本程序提高你的技术。



02 目标

在本大学课程中, 寻求专业三维创作的数字艺术家将在课程结束时达到目标, 他们将学习掌握使用 Zbrush 制作 UV 的所有工具, 并充分利用 UV 空间。他们还将掌握游戏领域使用的主要程序。所有这一切都要归功于教学团队, 他们将在为期六周的课程中指导学员。





“

让你的 3D 作品在虚拟现实电子游戏领域大放异彩。通过本大学课程实现你的目标”



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





具体目标

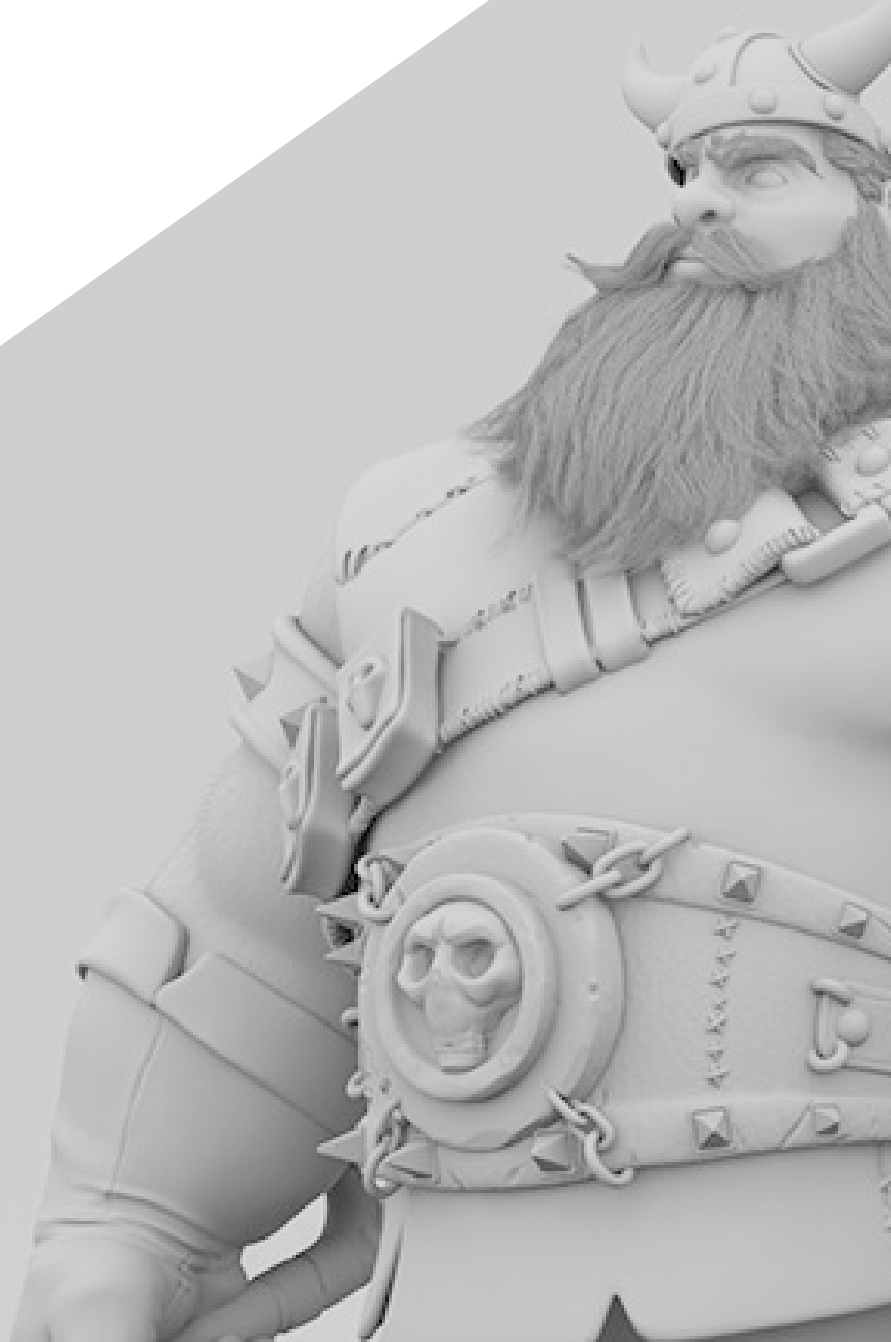
- ◆ 掌握ZBrush中可用的UVs工具
- ◆ 知道在哪里切割造型
- ◆ 获得最佳的UVs空间
- ◆ 掌握Rizom UV专用工具

“

互动式资源库和Relearning系统将促进对本文凭概念的理解”

03 课程管理

视频游戏行业正沉浸在虚拟现实技术中,以吸引渴望新奇事物的受众。这是一个新兴行业,很少有专家掌握这一学科。因此,TECH 严格挑选教师教授这门大学课程。这样,学生们就能确保教师团队凭借在该领域的丰富经验,提供符合这一蓬勃发展行业需求的最新知识。





“

教学人员将贡献他们在该领域的经验, 为你的虚拟现实电子游戏三维创作提供必要的指导”

管理人员



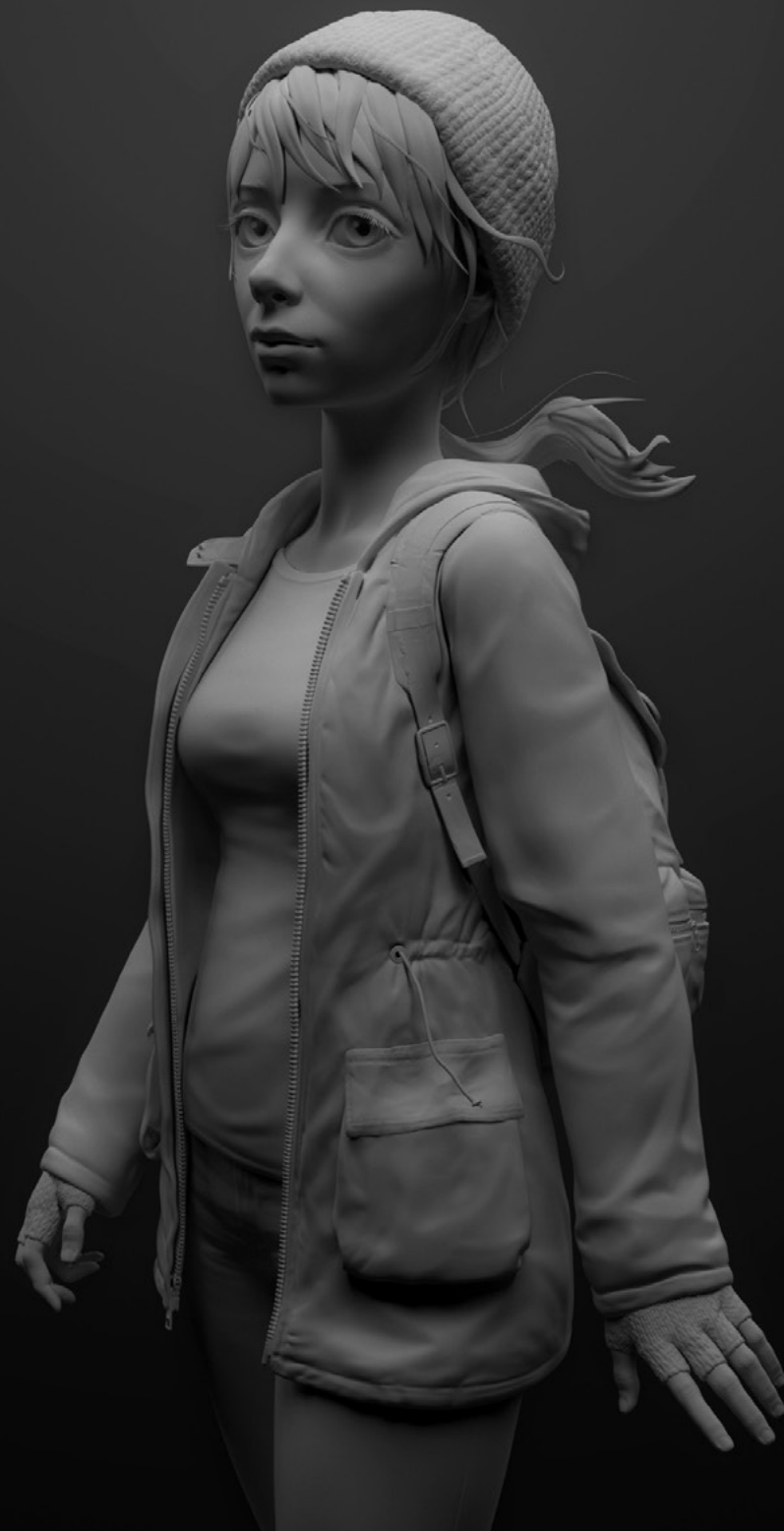
Menéndez Menéndez, Antonio Iván 先生

- ◆ 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 Maceiras, Mario 先生

- ◆ 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



04

结构和内容

本大学课程的教学大纲完全侧重于 UV 贴图的高级基础知识。在为期六周的课程中，学生将深入学习专业贴图开发流程的每个阶段。为此，教学人员制作了真实案例的模拟，以测试数字艺术家在任何工作室都能展示的项目。此外，还为学生提供了大量多媒体内容，帮助他们完善这项三维建模技术。





“

100% 在线模式专为像你这样希望将学习与工作相结合的专业人士而设计”

模块 1. UVs

- 1.1. 高级紫外线
 - 1.1.1. 警告
 - 1.1.2. 栏目
 - 1.1.3. 纹理密度
- 1.2. Zbrush-UVMaster中uv的创建
 - 1.2.1. 控制措施
 - 1.2.2. 展开
 - 1.2.3. 异常拓扑
- 1.3. UV大师:绘画
 - 1.3.1. 控制绘画
 - 1.3.2. 接缝创建
 - 1.3.3. 格纹
- 1.4. UV大师:包装
 - 1.4.1. 紫外线包装
 - 1.4.2. 造岛
 - 1.4.3. 展平
- 1.5. UVMaster:克隆
 - 1.5.1. 与克隆人一起工作
 - 1.5.2. 多群
 - 1.5.3. 控制绘画
- 1.6. Rizom 紫外线
 - 1.6.1. Rizom 脚本
 - 1.6.2. 界面
 - 1.6.3. 使用 Uvs 或不使用 Uvs 导入





- 1.7. 接缝和切口
 - 1.7.1. 键盘快捷键
 - 1.7.2. 3D面板
 - 1.7.3. 紫外线面板
- 1.8. UV 展开和布局面板
 - 1.8.1. 展开
 - 1.8.2. 优化
 - 1.8.3. 布局和包装
- 1.9. 紫外线 更多工具
 - 1.9.1. 对齐、拉直、翻转和适合
 - 1.9.2. TopoCopy 和 Stack1
 - 1.9.3. 边循环参数
- 1.10. 先进的 Rizom 紫外线
 - 1.10.1. 自动接缝
 - 1.10.2. Uvs channels
 - 1.10.3. Texel Density



高质量的3D制图只能从最好的人那里学到。本大学课程由虚拟现实创作和平面设计专家提供最新内容"

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。



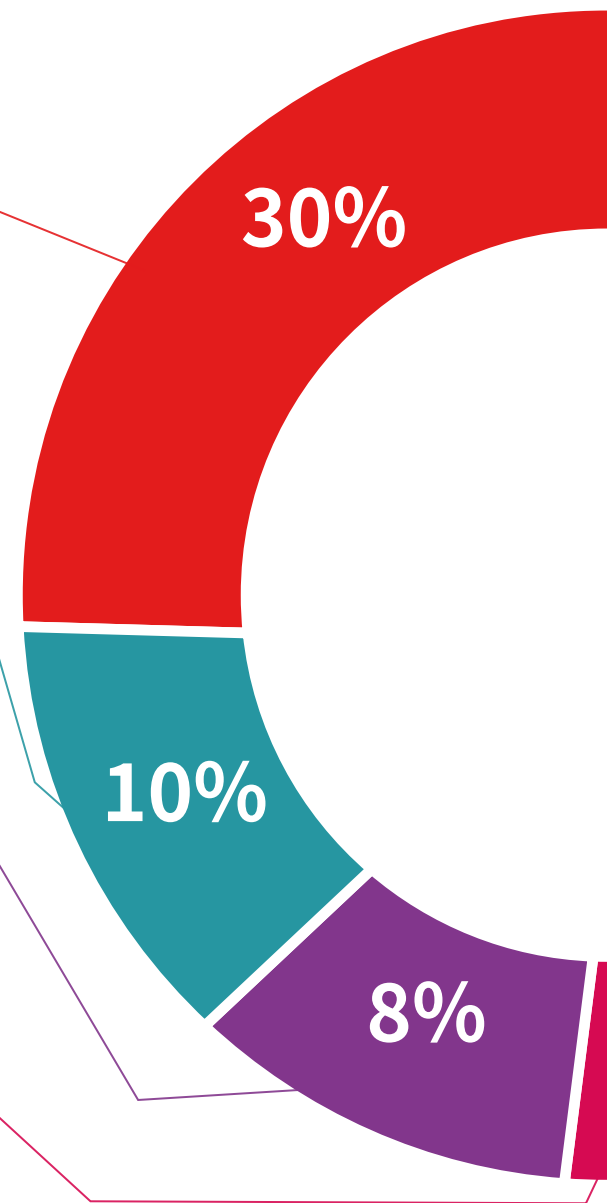
技能和能力的实践

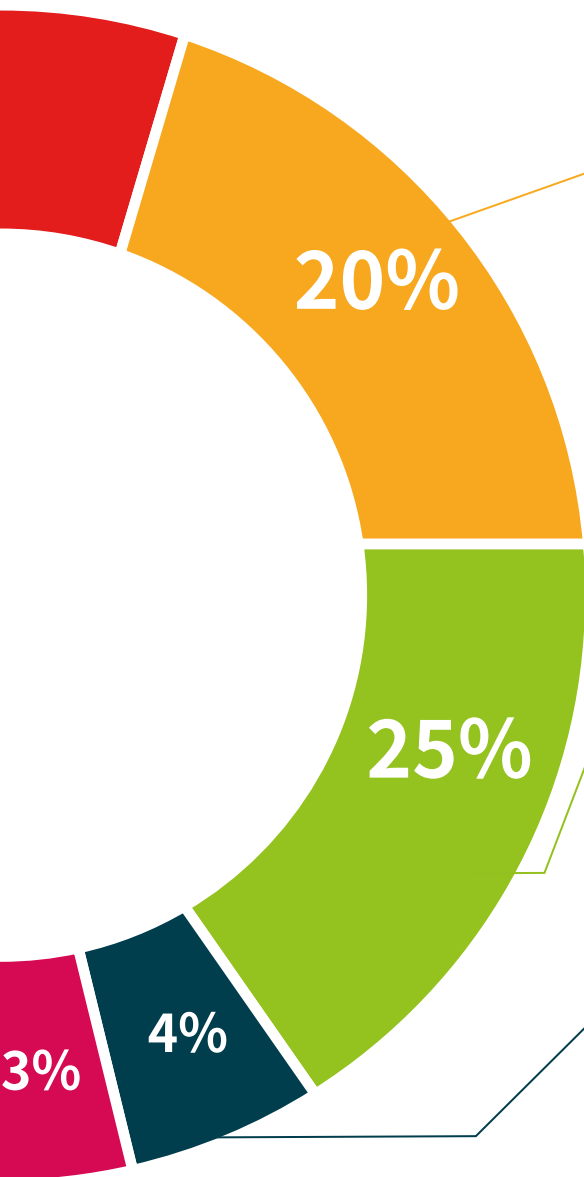
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

UVS 在虚拟现实艺术中的应用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UVS在虚拟现实艺术中的应用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:UVS在虚拟现实艺术中的应用大学课程

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 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

大学课程
UVS 在虚拟现实
艺术中的应用

- » 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

UVS 在虚拟现
实艺术中的应用



tech 科学技术大学