

大学课程

ZBrush 在虚拟现实
艺术中的应用



tech 科学技术大学

大学课程

ZBrush 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.techitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/zbrush-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

最新的 Zbrush 更新为图形设计师提供了新功能,以推动和激发他们在游戏行业的 3D 创作。其巨大的潜力,使用可定制的画笔来塑造、纹理和绘画虚拟粘土,由于其真实性,仍然对专业人士具有巨大的吸引力。通过创新的方法,该计划允许数字艺术家专注于需要训练有素的人员加入其团队的领域。所有这一切,都得益于 Relearning 系统,采用 100% 在线且有效的方法,这使该教学处于学术前沿。





“通过此大学课程, 提高你的专业技能并提高你使用 Zbrush 的技术”

ZBrush 在虚拟现实艺术中的应用大学课程的课程重点是任何想要在竞争激烈的行业中提高技能的平面设计师所需的基本教学。

主要工作室拥有一支专业团队,他们必须掌握最佳的艺术创作程序,此外,还要了解最新的更新以实现最佳性能。因此,该学位为希望在基于虚拟现实的视频游戏行业取得成功的数字艺术家提供了必要的要素。

本教学讨论 3D 雕刻工具:聚合网格,子工具 o 小发明 3D。同样,学生将学习简单对象的设计,并使用布尔值进行更复杂的建模。可定制画笔的使用及其巨大潜力将在本教学中占有一席之地。

该大学课程可让你在平面设计领域取得进步,并通过 100% 在线模式教学提供灵活性。该选项允许在一天中的任何时间从任何具有互联网连接的设备访问虚拟平台。这样,学生将能够以最适合他们生活的节奏学习这门课程。

这个 **ZBrush 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
- ◆ 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

“

每个平面设计师都希望自己的作品成为 VR 视频游戏中的瑰宝。注册并获得此大学课程”

“

通过本大学课程,你将能够通过
Dynamics 和 Polygroups 的特定
内容完善你的画笔和雕刻技术”

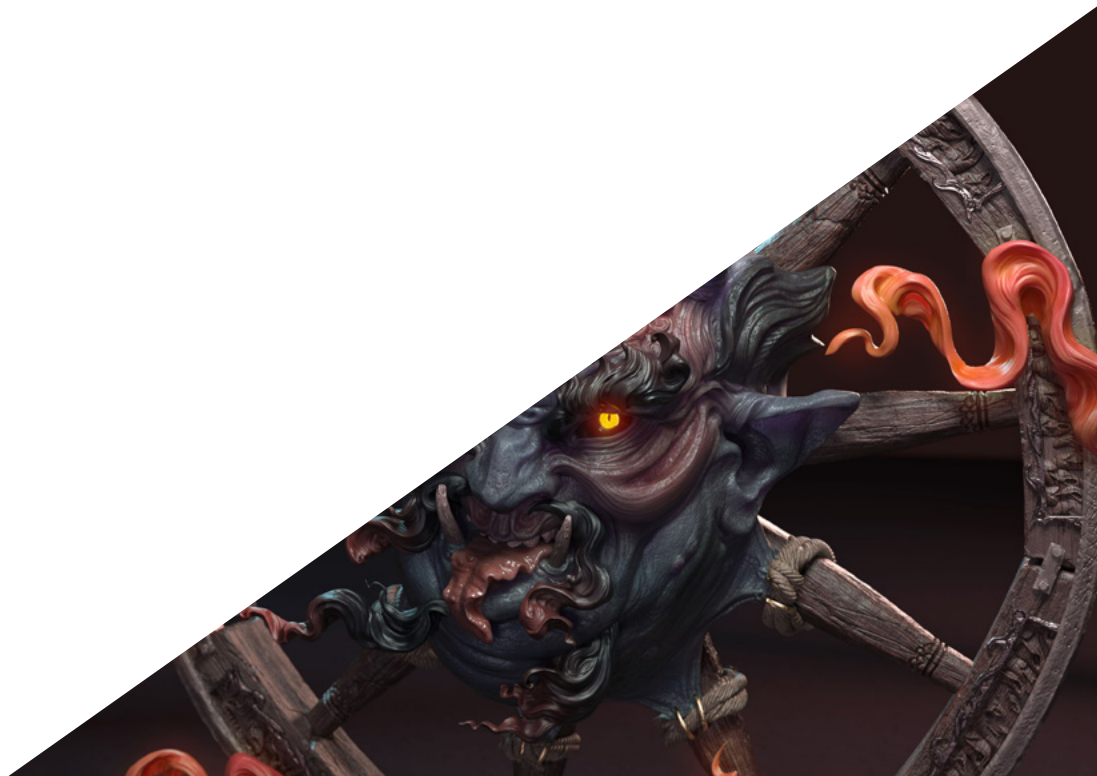
该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士,他们将自己的工作经验带到了这一培训中,还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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。

在虚拟现实视频游戏项目中实现最佳雕刻,并在职业生涯中取得进步。

用你的 3D 模型让大型设计工作室臣服于你的脚下。报名参加此大学课程。



02 目标

本大学课程的教学大纲为数字艺术家提供了所有必要的工具，以便在教学结束时能够在3D创作中进行出色的雕刻。学生将了解 Zbrush 程序的最新发展，并学习变换对象、创建任何类型的网格以及使用 IMM 和曲线画笔。基于虚拟现实的图形设计和视频游戏创作领域的专家教学人员将根据其专业标准，提供必要的提示，以避免在创作过程中出现错误。所有这一切，都具有丰富的视听内容和真实案例的模拟。





“

利用本大学课程提供的多种工具, 在
3D 模型中实现最大程度的真实感”



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
- ◆ 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
- ◆ 能够以最高的质量创建档案并以专业水平展示工作
- ◆ 有意识地决定哪些计划最适合你的 渠道





具体目标

- ◆ 能够创建任何类型的网格来开始建模
- ◆ 能够创建任何类型的蒙版
- ◆ 掌握 IMM 和曲线笔刷
- ◆ 穿上 低多边形造型 至高聚
- ◆ 创建优质有机建模

“

借助此计划, 成为 VR 视频游戏领域领先的平面设计师”

03 课程管理

视频游戏行业的不断转型需要设计师和艺术创作者的专业化,尤其是虚拟现实领域,近年来得到了巨大的推动。面对广阔的职业前景,数字艺术家需要一支训练有素且具有该领域经验的教学团队,将所有知识倾注到教学中。在此计划中,TECH 响应了 游戏领域专业人士的需求 为所有人提供优质教育。





“

专业的教学团队将陪伴你完成本
大学课程,以便你能够在不断发
展的行业中实现你的职业目标”

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

Morro, Pablo 先生

- ◆ 专注于建模、视觉效果 (VFX) 和纹理的 3D 艺术家
- ◆ 在 Mind Trips 担任 3D 艺术家
- ◆ 毕业于华梅·一赫·阿瓦兰大学的电子游戏创作与设计专业



04 结构和内容

该教学大纲由在平面设计和虚拟现实视频游戏创作领域拥有丰富经验的教学团队编写。数字艺术家在该计划的六周内将能够访问的议程深入探讨了实现出色的雕塑和绘画所需的所有必要元素。设计师根据实际案例创造的人物和场景将是让学生置身于专业领域类似项目实现的关键工具之一。学习系统 Relearning 基于内容的重复, TECH提供的也将有助于提高专业人员的技能。





“

凭借此大学课程, 消除传统建模的限制, 自由创作”

模块 1. Zbrush

- 1.1. Zbrush
 - 1.1.1. 多边形网格
 - 1.1.2. 子工具
 - 1.1.3. 小发明 3D
- 1.2. 创建网格
 - 1.2.1. 快网格和基元
 - 1.2.2. 网格提取
 - 1.2.3. Booleanos
- 1.3. 雕出
 - 1.3.1. 对称性
 - 1.3.2. 主刷
 - 1.3.3. Dynamesh
- 1.4. 面具
 - 1.4.1. 画笔和蒙版菜单
 - 1.4.2. 刷子上的面具
 - 1.4.3. 多群
- 1.5. 由道具雕刻而成有机钾
 - 1.5.1. 雕刻 LowPoly
 - 1.5.2. 雕刻 LowPoly 进化
 - 1.5.3. 雕刻 LowPoly 最终的
- 1.6. 注塑机刷
 - 1.6.1. 控制措施
 - 1.6.2. 插入多重网格
 - 1.6.3. 创建 IMM 画笔



- 1.7. 曲线画笔
 - 1.7.1. 控制措施
 - 1.7.2. 创建画笔 曲线
 - 1.7.3. 弯曲的注塑机刷子
- 1.8. 高聚
 - 1.8.1. 细分和动态细分
 - 1.8.2. 高清几何
 - 1.8.3. 工程噪音
- 1.9. 其他类型的网格
 - 1.9.1. 微网格
 - 1.9.2. 纳米网格
 - 1.9.3. 阵列网格
- 1.10. 由道具雕刻而成有机高分子
 - 1.10.1. 由 道具雕刻而成
 - 1.10.2. 由 道具雕刻而成 进化
 - 1.10.3. 由 道具雕刻而成 最终的



学习使用图形设计领域最具创新性的程序之一实时创建 3D 纹理”

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。



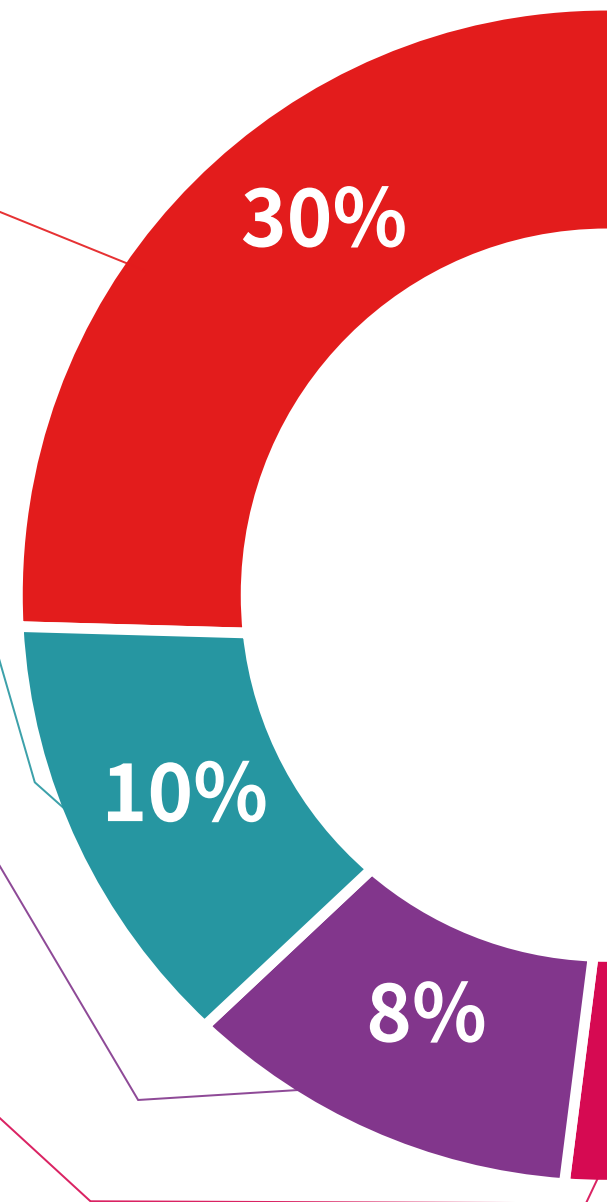
技能和能力的实践

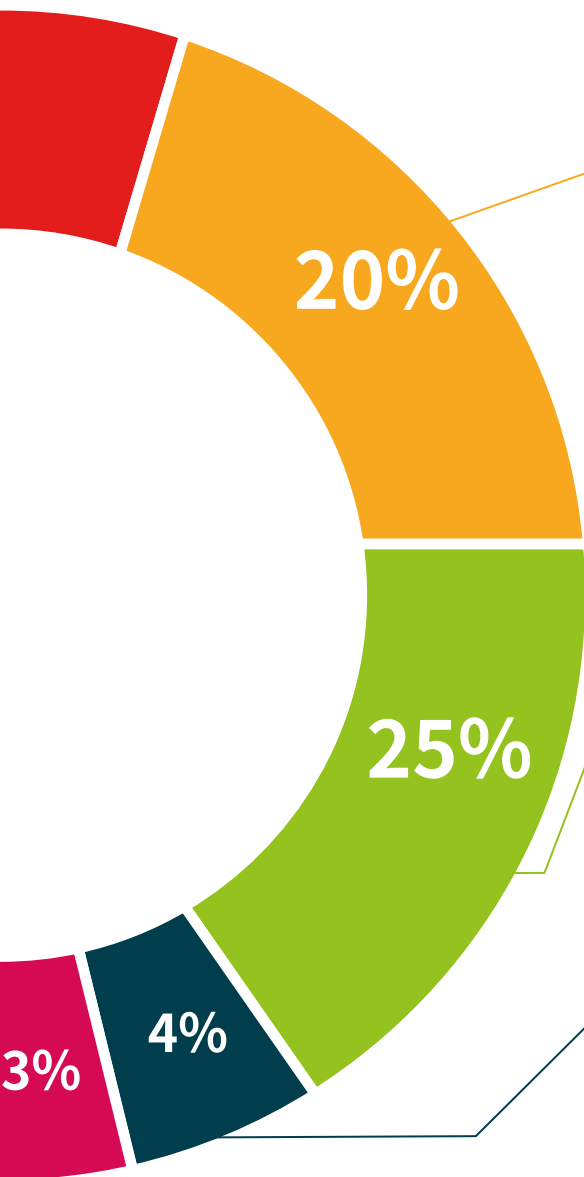
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

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

模式: 在线

时长: 6周



*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注, TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得, 但需要额外的费用。

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
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

大学课程
ZBrush 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

ZBrush 在虚拟现实
艺术中的应用