

专科文凭

数字刚体、机械和  
纹理的数字雕塑





## 专科文凭 数字刚体、机械和 纹理的数字雕塑

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 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.techtitude.com/cn/design/postgraduate-diploma/posgraduate-diploma-digital-sculpture-rigid-surfaces-machines-texturing](http://www.techtitude.com/cn/design/postgraduate-diploma/posgraduate-diploma-digital-sculpture-rigid-surfaces-machines-texturing)

# 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

---

22

06

学位

---

30

# 01 介绍

以前用凿子做的事情现在可以用3D建模软件和计算机来做。但更重要的是,近年来,由于设计行业的新要求,数字雕塑的概念也发生了根本性的变化。数字雕塑机械越来越多地出现在设计公司、服务机构和雕塑工作室中;PR机器用于牙科诊所进行个性化修复,许多建筑办公室都有自己的模型投影设施。通过这一为期6个月的计划,专业人士将能够先进地处理刚性表面、机器和纹理化的建模技术。





“

增强您的数字知识, 并专门从事数字雕塑艺术。精通3d Max、Blender、ZBrush、Substance Painter、Marvelous, Designer和Quills的软件”

对于数字艺术专业人员来说,有必要跟上进展,因为新的计算机工具正在被纳入这一领域,并需要培训才能正确使用和使用这些工具。在这位大学刚性表面、机器人和纹理数字雕塑专科文凭中,学生将能够掌握不同的软件以及创建机器人的技术:机器人 cybord,船只、飞机、地面车辆、事故现场。动画的改编、演变以及真实感和 NPR硬表面的渲染。

您将了解与数字雕塑纹理化相关的一切:系统和材料、PBR纹理、彩色地图、网格增强、纹理管理器、其扫描;以及与纹理烘焙和烘焙结合有关的一切。FBX OBJ和STL纹理的不同格式 低多边形详细介绍了高多边形 以及使用物质画家处理材料。您将能够使用先进的 Painter物质和 SSS材料制作人体皮肤,从而产生逼真的效果。

对于那些工作或希望涉足数字艺术的人来说,这很重要,因为数字艺术是一个近年来迅速增长的行业,工作机会多样化,特别是数字雕塑等领域的专家。这就是为什么在这一培训过程中,他还可以专门研究雕塑技术及其应用,以创建本教育学位内容中详细描述的刚性表面。

这位由TECH科技大学教授的大学专家通过一种创新的完全在线学习方法,通过使用他喜欢的互联网连接设备,使专业人员能够进行持续和有效的培训。可以选择下载内容供参考,并在短短6个月内实现大学专家的准备目标。

这个**数字刚体、机械和纹理的数字雕塑专科文凭**包含市场上最完整和最新的教育课程。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

“

在数字艺术行业迈出一步,让你的才华专业化,这位大学专家只需6个月”

“

从专业的角度处理电影、信息架构或电子游戏中最常用的结构3D建模技术”

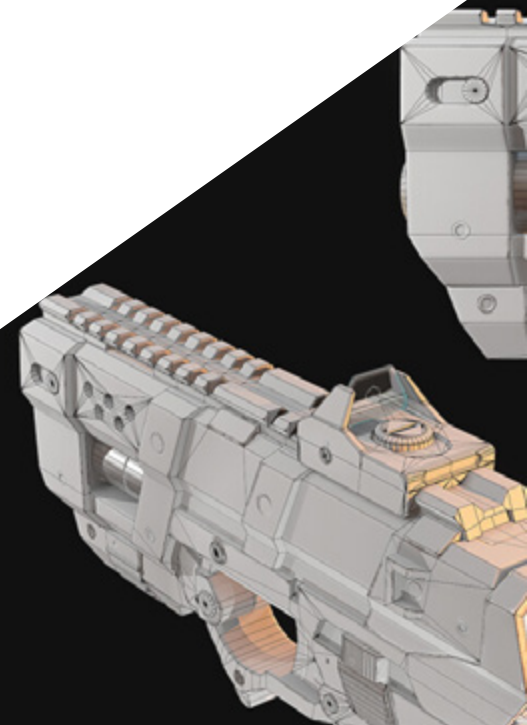
能够进行数字雕塑, 并掌握创建刚性表面、机器和纹理的技术。

体验从你最喜欢的地方学习你喜欢的东西, 并利用科技为你提供的所有优质内容。

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, 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, 它将得到一个由公认的专家制作的互动视频的创新系统的支持。

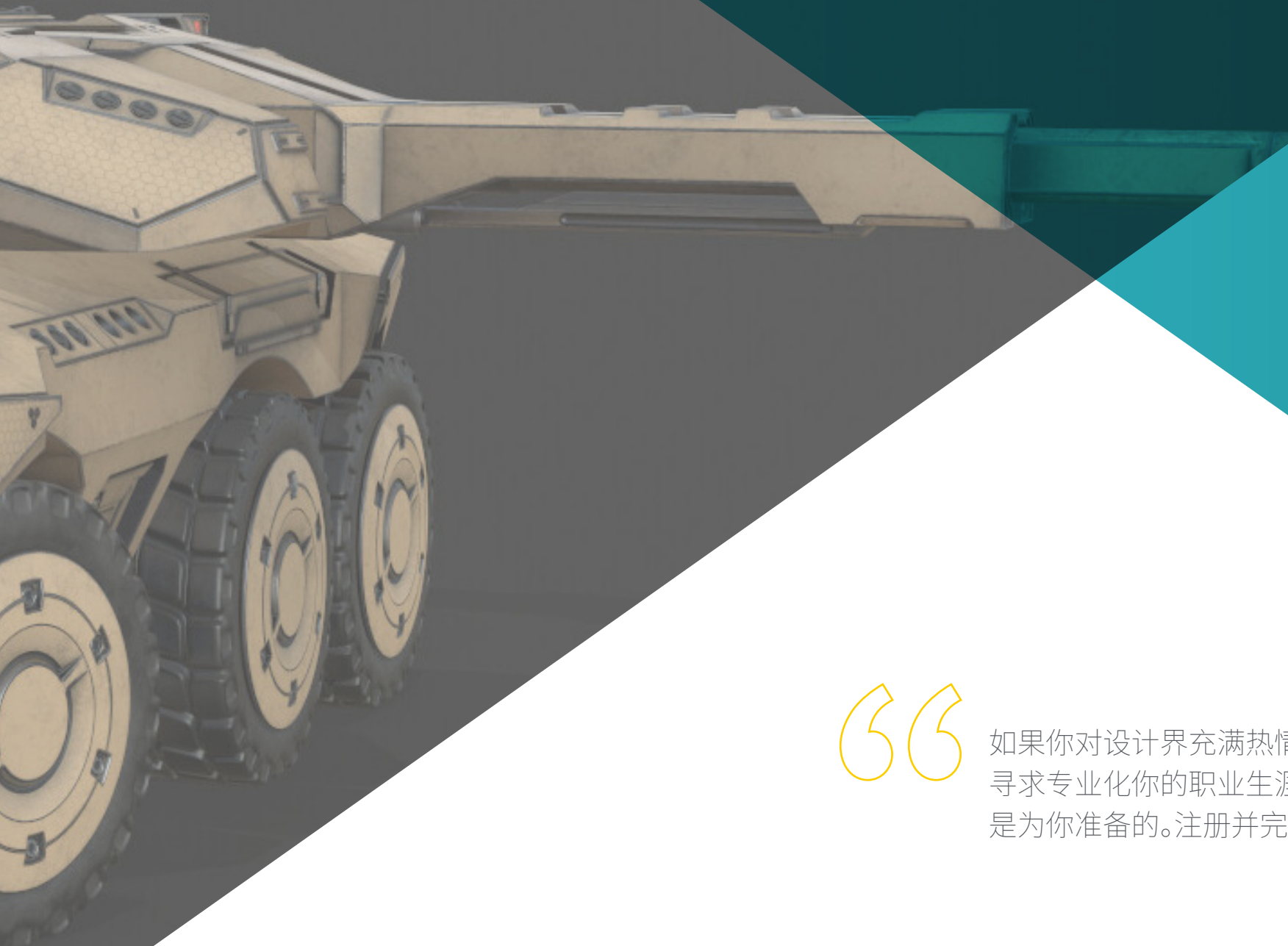


# 02 目标

这位数字刚体、机械和纹理的数字雕塑专科文凭的目标是为所有希望专门从事数字艺术领域，特别是3D作品建模的人打开专业化的大门。在实施的技术和取得的成果方面创造先进的作品。因此，为客户或雇主提供高质量饰面的3D项目。







“

如果你对设计界充满热情或工作，并寻求专业化你的职业生涯，这个节目是为你准备的。注册并完全在线学习”



## 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
- ◆ 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
- ◆ 管理虚拟现实系统中的建模、纹理和照明系统。虚拟现实系统
- ◆ 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

### 模块1.创造hard surface和刚性的表面

- ◆ 通过edit poly 和 splines来使用建模手段
- ◆ 有机雕塑的高级处理
- ◆ 创建信息架构并将其整合到Lumion中
- ◆ 使用3Ds Max进行场景建模, 并将其与ZBrush进行整合

### 模块2.数字雕塑的纹理处理

- ◆ 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

### 模块3.机器创造

- ◆ 创建、描述和模拟机器人、车辆和cyborgs
- ◆ 管理内部建模的面具
- ◆ 通过雕刻形状和使用Substance Painter来进化机器人、车辆和 cyborgs, 经历时间和腐烂
- ◆ 适应生物仿生学、科幻或 cartoon美学的要求
- ◆ 在Arnold创建一个照明工作室
- ◆ 处理逼真和非逼真美学的渲染工作
- ◆ 启动 wireframe的渲染

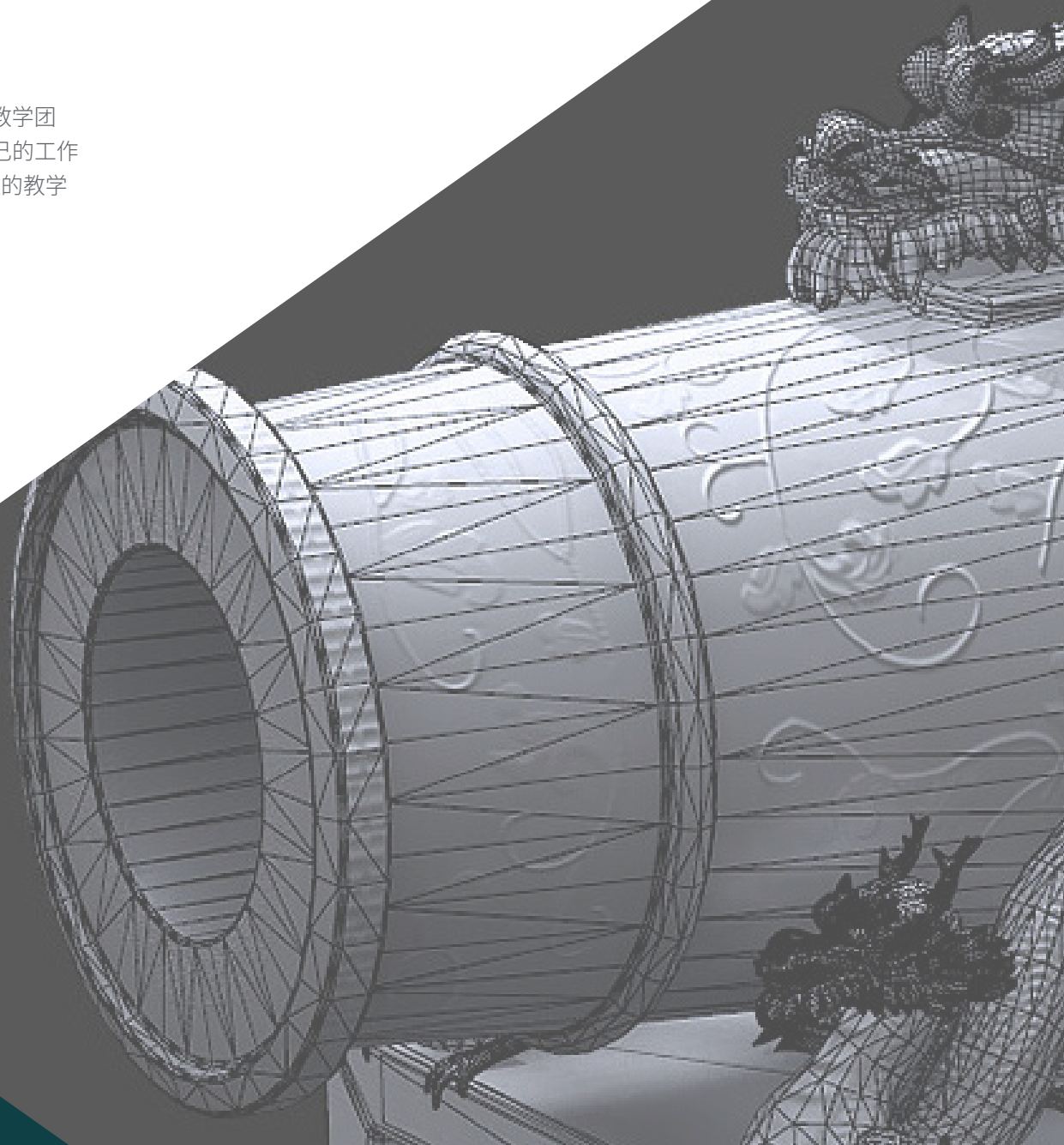


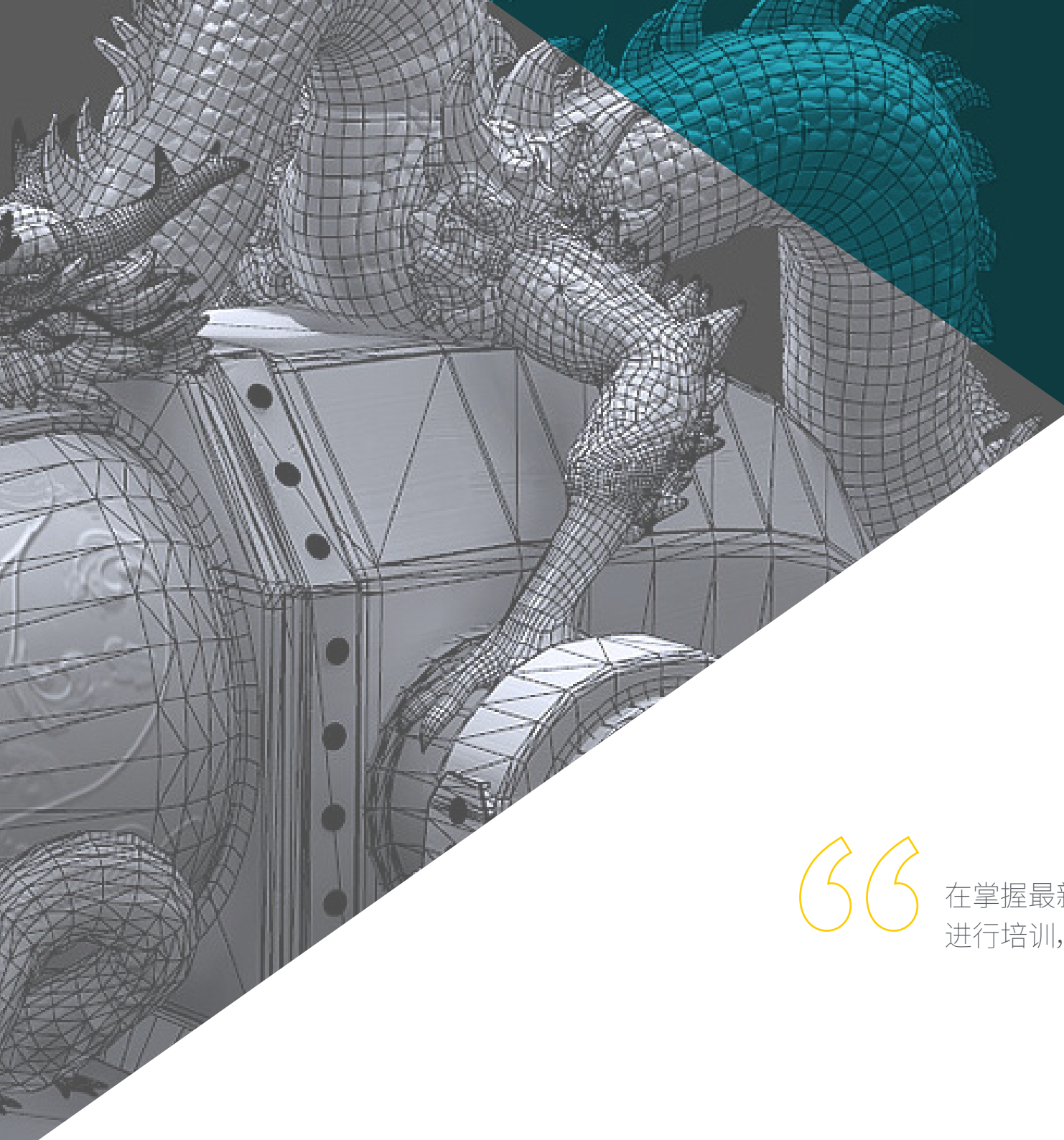
数字雕塑在工业中的应用前景越来越广阔。准备好克服摆在你面前的挑战, 为新的机会让路”

# 03

## 课程管理

为了确保学习过程的正确发展,TECH选择了一支由活跃专业人士组成的高水平教学团队。这些教授将能够把数字雕塑的所有关键传递给学生,使他们能够将其融入自己的工作实践。因此,这位数字刚体、机械和纹理的数字雕塑专科文凭不仅拥有创新和有效的教学方法,而且拥有一名符合当前这一复杂而令人兴奋的学科要求的教师。





“

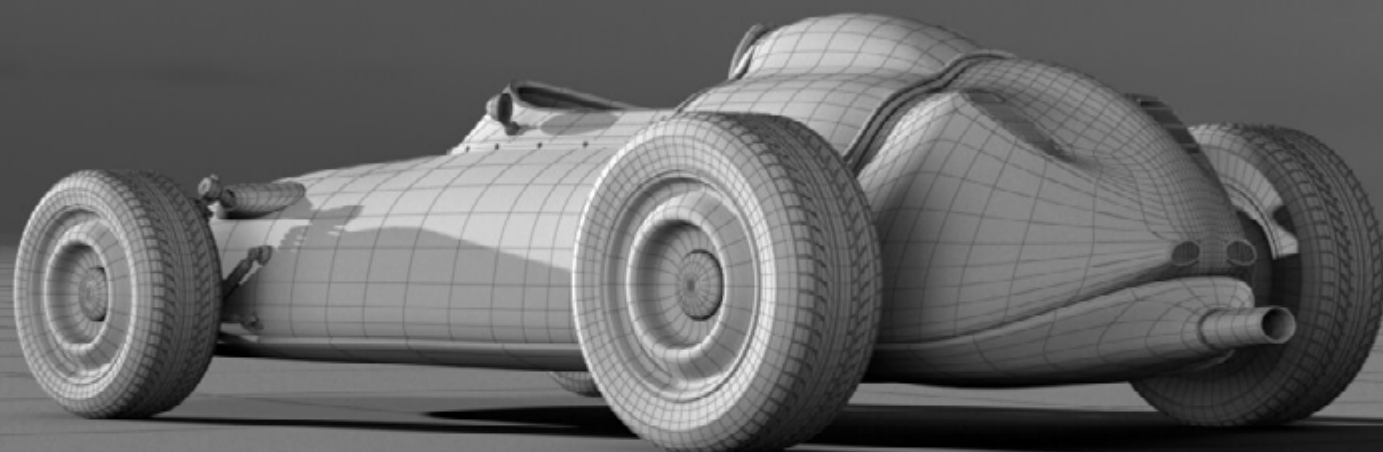
在掌握最新内容的TECH专业人士手中  
进行培训,这是世界上最大的数字大学”

## 管理人员



### Sequeros Rodríguez, Salvador 先生

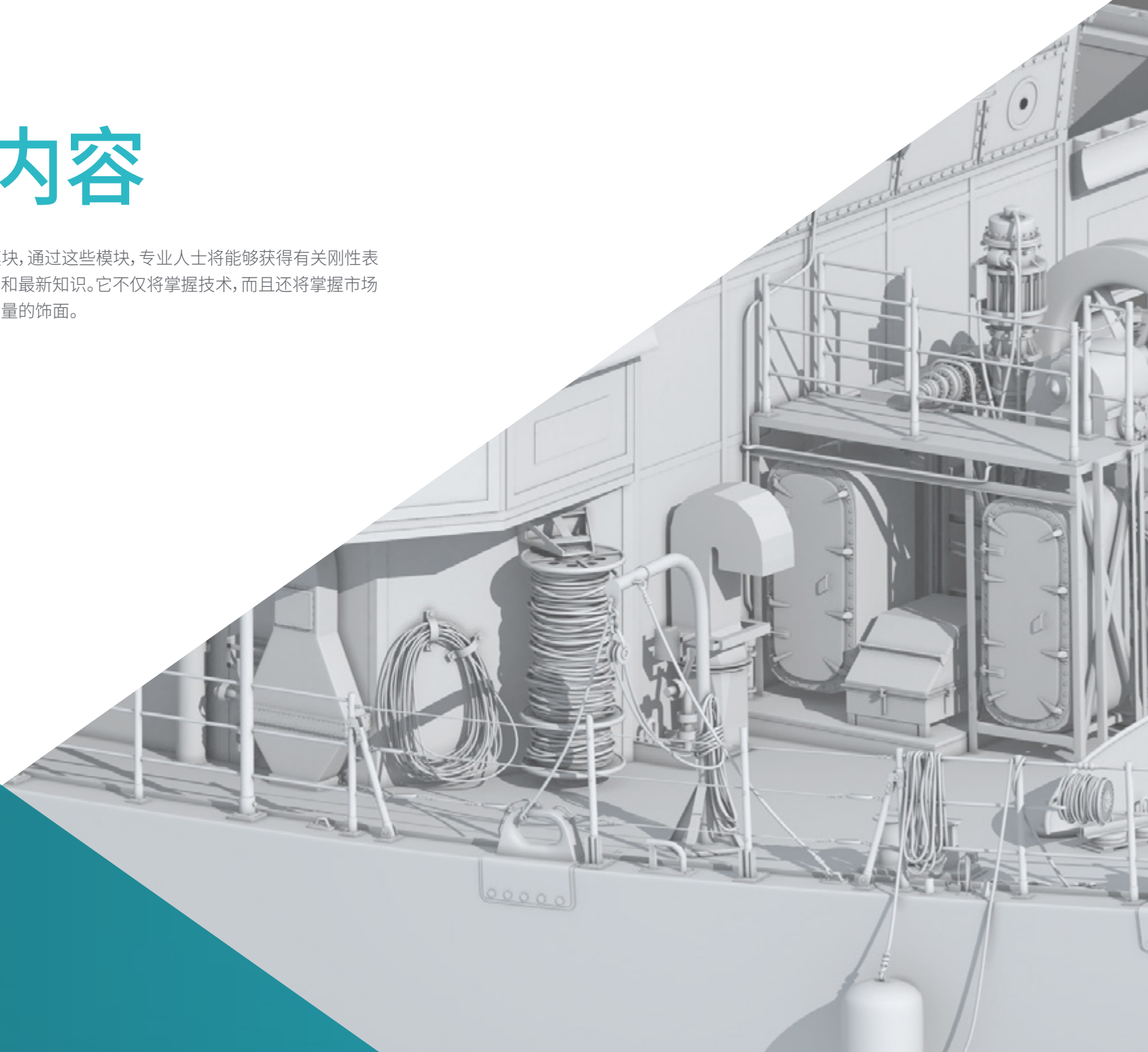
- 自由造型师和2D/3D综合专家。
- Slicecore的概念艺术和3D建模芝加哥
- 视频制图和建模 Rodrigo Tamariz.Valladolid
- 三维动画高级培训周期的讲师。高级图像和声音学校ESISV.Valladolid
- 高级培训周期GFGS三维动画的讲师。欧洲di Design IED.学院马德里
- Vicente Martinez 和 Loren Fandos.的3D建模.Castellón
- 计算机图形、游戏和虚拟现实专业的硕士学位。URJC大学。马德里
- 在萨拉曼卡大学获得美术学位(专门研究设计和雕塑)



# 04

## 结构和内容

这位专科文凭的内容分为6个专门模块,通过这些模块,专业人士将能够获得有关刚性表面、机器和纹理的数字雕塑的最先进和最新知识。它不仅将掌握技术,而且还将掌握市场上最常用的工具和程序,以实现高质量的饰面。







“

涵盖的主题:数字雕塑艺术中使用的技术、程序、过程和工具,为您提供专业成长的机会”

## 模块1.创造hard surface和刚性的表面

- 1.1 雕塑技术和应用
  - 1.1.1. 编辑保利
  - 1.1.2. 花键
  - 1.1.3. 有机模型
- 1.2 edit poly模型
  - 1.2.1. Loops 和挤压件
  - 1.2.2. 平滑化的内涵几何学
  - 1.2.3. 修改器和 ribbon
- 1.3 网格优化
  - 1.3.1. Quads,Tris和 Ngons.什么时候使用它们?
  - 1.3.2. Booleanos
  - 1.3.3. Low poly vs.高聚物:
- 1.4 花键
  - 1.4.1. 花键修改器
  - 1.4.2. 工作图和矢量图
  - 1.4.3. 作为场景助手的Splines
- 1.5 有机雕塑
  - 1.5.1. ZBrush界面
  - 1.5.2. ZBrush中的建模技术
  - 1.5.3. 字母 和画笔
- 1.6 模型表
  - 1.6.1. 参考系统
  - 1.6.2. 建模模板的配置
  - 1.6.3. 测量
- 1.7 信息架构的建模
  - 1.7.1. 外立面建模
  - 1.7.2. 计划跟踪
  - 1.7.3. 内部建模





- 1.8 场景设计
  - 1.8.1. 创作道具
  - 1.8.2. 家具
  - 1.8.3. 在ZBrush中进行有机建模的细节处理
- 1.9 面具
  - 1.9.1. 用于建模和绘画的面罩
  - 1.9.2. 用于建模的几何体掩码和ID
  - 1.9.3. 网格隐藏、polygroups和切片
- 1.10. 三维设计和lettering
  - 1.10.1. 使用 Shadow box
  - 1.10.2. 模型的拓扑结构
  - 1.10.3. ZRemesher自动重拓扑结构

## 模块2. 数字雕塑的纹理处理

- 2.1 纹理
  - 2.1.1. 纹理修改器
  - 2.1.2. compact系统
  - 2.1.3. Slate 的层次结构
- 2.2 材料
  - 2.2.1. ID
  - 2.2.2. 写实的PBR
  - 2.2.3. 非写实的。卡通
- 2.3 PBR的纹理
  - 2.3.1. 程序性纹理
  - 2.3.2. 颜色、反照率和 diffuse
  - 2.3.3. 不透明性和镜面性

- 2.4 网格增强
  - 2.4.1. 法线图
  - 2.4.2. 位移图
  - 2.4.3. 矢量地图
- 2.5 纹理管理器
  - 2.5.1. Photoshop
  - 2.5.2. 物质化和在线系统
  - 2.5.3. 纹理扫描
- 2.6 UVW 和 banking
  - 2.6.1. 纹理的Baked hard surface
  - 2.6.2. 的有机质地Baked
  - 2.6.3. 烘焙接合点
- 2.7 出口和进口
  - 2.7.1. 纹理格式
  - 2.7.2. FBX, OBJ 和 STL
  - 2.7.3. Subdivisión vs.Dinamesh
- 2.8 网格绘画
  - 2.8.1. Viewport Canvas
  - 2.8.2. Polypaint
  - 2.8.3. Spotlight
- 2.9 物质颜料
  - 2.9.1. Zbrush与Substance Painter
  - 2.9.2. 纹理贴图 low poly 与细节high poly
  - 2.9.3. 材料处理



- 2.10. 进阶Substance Painter
  - 2.10.1. 逼真的效果
  - 2.10.2. 加强 baked
  - 2.10.3. SSS材料, 人体皮肤

### 模块3.机器创造

- 3.1 机器人。
  - 3.1.1. 功能性
  - 3.1.2. Character
  - 3.1.3. 其结构中的动力性
- 3.2 爆炸的机器人
  - 3.2.1. IMM和Chisel刷子
  - 3.2.2. 插入Mesh和Nanomesh
  - 3.2.3. ZBrush中的Zmodeler
- 3.3 Cybord
  - 3.3.1. 使用掩模进行切片
  - 3.3.2. Trim Adaptive 和 Dynamic
  - 3.3.3. 机械化
- 3.4 舰船和飞机
  - 3.4.1. 空气动力学和平滑化
  - 3.4.2. 表面纹理
  - 3.4.3. 多边形网络的清理和细节
- 3.5 地面车辆
  - 3.5.1. 车辆拓扑结构
  - 3.5.2. 为动画建模
  - 3.5.3. Orugas

- 3.6 时间的流逝
  - 3.6.1. 可信的模式
  - 3.6.2. 材料随时间变化
  - 3.6.3. 氧化作用
- 3.7 事故
  - 3.7.1. 撞车
  - 3.7.2. 物体的碎片化
  - 3.7.3. 破坏性刷子
- 3.8 适应和进化
  - 3.8.1. 生物仿生学
  - 3.8.2. Sci-fi、二元论、乌托邦和乌托邦
  - 3.8.3. 卡通
- 3.9 Render Hardsurface 逼真
  - 3.9.1. 工作室场景
  - 3.9.2. 灯光
  - 3.9.3. 实体摄像机
- 3.10. Render Hardsurface NPR
  - 3.10.1. Wireframe
  - 3.10.2. Cartoon Shader
  - 3.10.3. 插图



与这位专科文凭交谈, 为劳动力市场的新机会铺平道路”

# 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y记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住它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。



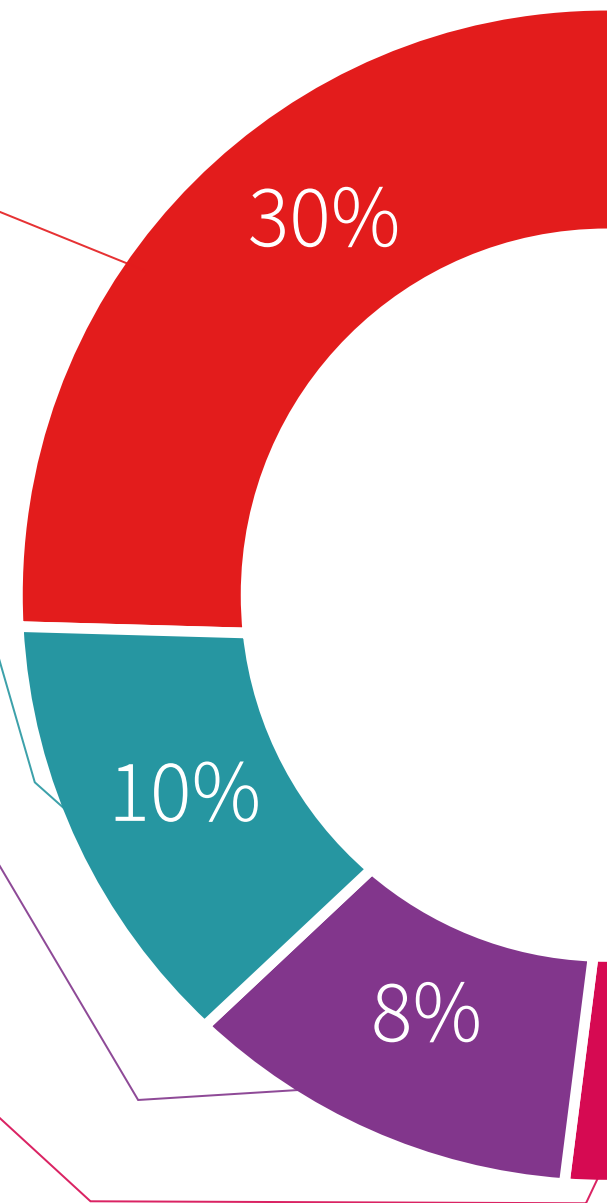
### 技能和能力的实践

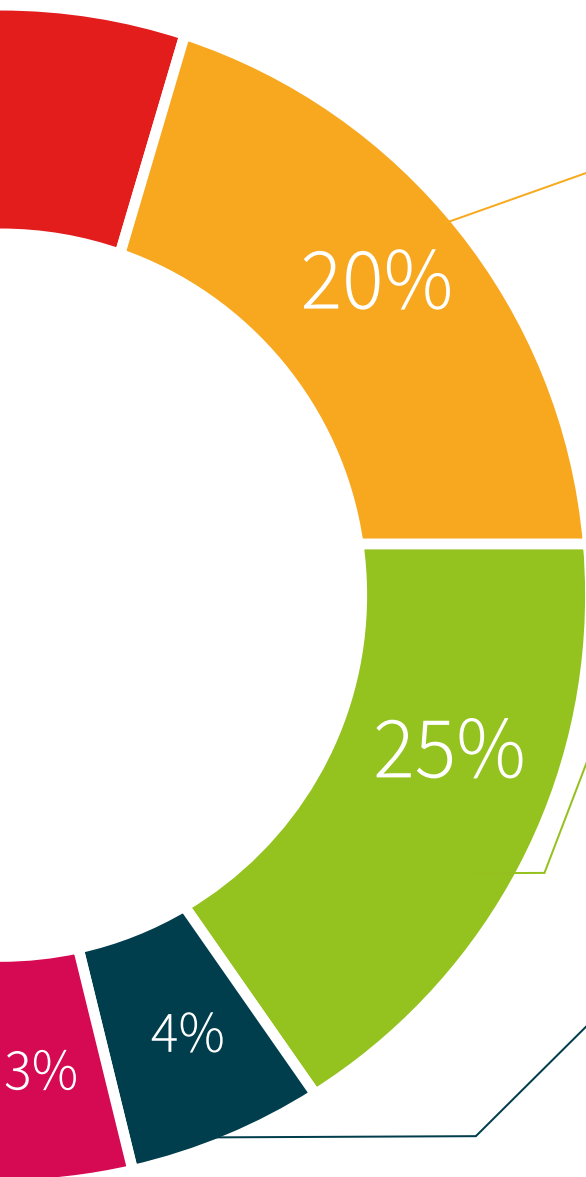
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 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

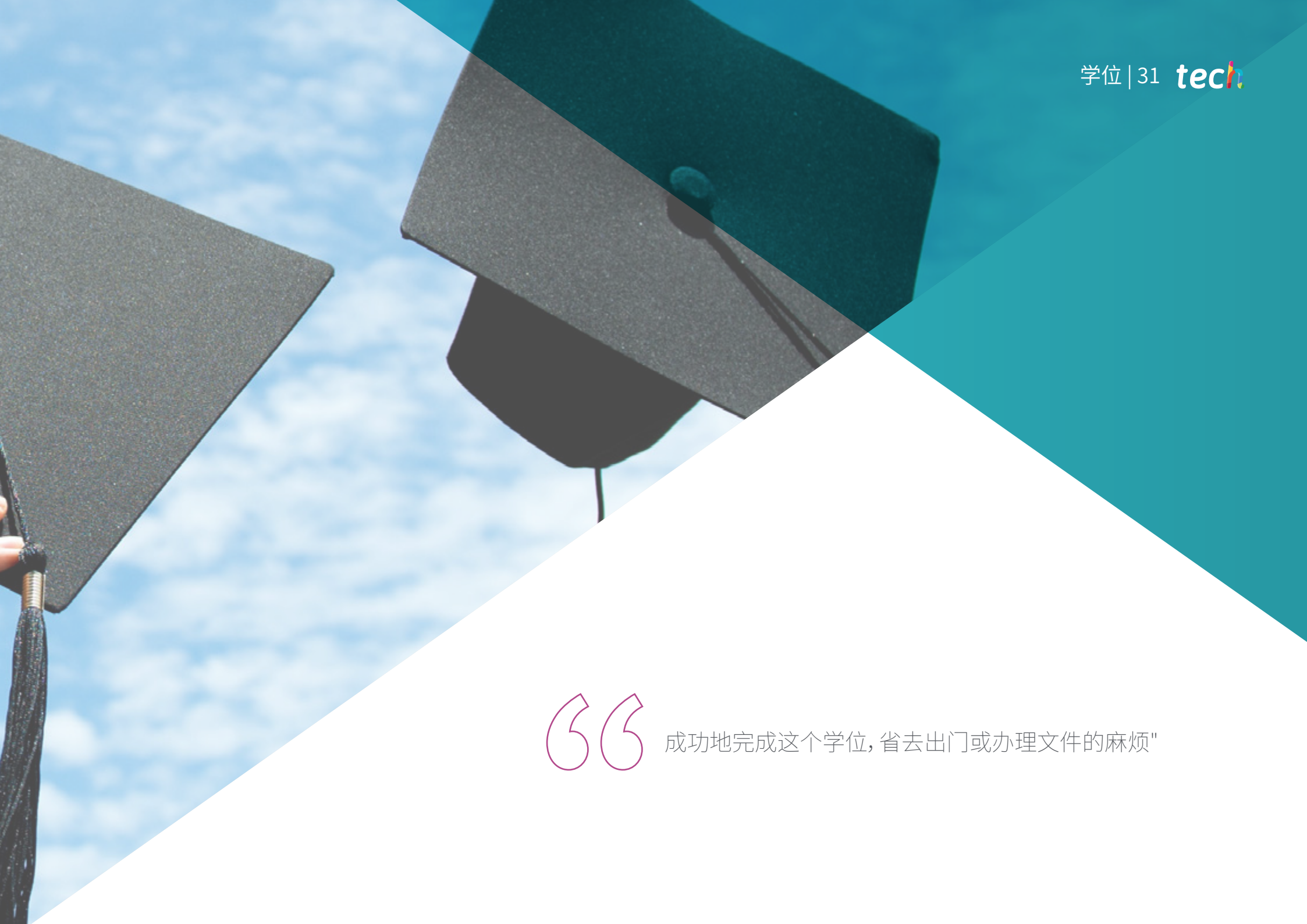
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



# 06 学位

数字刚体、机械和纹理的数字雕塑专科文凭保证最严格和最新的培训。此外，学生还可以获得由TECH 科技大学颁发的专科文凭证书。





“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**数字刚体、机械和纹理的数字雕塑专科文凭**包含市场上最完整和最新课程。

评估通过后,学生将通过邮寄收到由**TECH 科技大学**颁发,的相应的**专科文凭学位证书**。

学位由**TECH科技大学**颁发,证明在专科文凭中所获得的资质,并满足工作交流、竞争性考试,和职业评估的普遍要求。

学位:**数字刚体、机械和纹理的数字雕塑专科文凭**

官方学时:**450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  
个性化的关注 现在  
知识 网页 培养 质量  
网上教室 发展 语言 机构

**tech** 科学技术大学

专科文凭  
数字刚体、机械和  
纹理的数字雕塑

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 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

专科文凭

数字刚体、机械和  
纹理的数字雕塑

