

专科文凭

3D角色建模



专科文凭 3D角色建模

- » 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.techitute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-character-modeling

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

方法

22

06

学位

30

01 介绍

大多数时候, 电影或视频游戏中最令人难忘的角色是3D创作的细节, 设计师不得不投入大量时间与精力。因此, 由于多年来经历的个性和演变, 劳拉·克劳馥或林克留在了公众的集体记忆中, 越来越现实和逼真的3D模型完美地捕捉了角色的本质。由于创建一个充满细节的模型并非易事, 因此 TECH 准备了这个完整的课程, 以便3D设计师将拥有所有必要技能, 去创建像巴斯光年一样传奇的角色。





“

得益于该课程的知识,连3D建模的所有角色的最小细节你也将能够创建”

当涉及到标志性角色时, 创建一个好的3D模型的重要性在于设计师能够准确定义英雄或反派将具有的所有纹理, 姿势, 服装和特征。因此, 即使从模型本身, 你也可以注入角色的个性和精神。

为此, 3D设计专业人员必须熟练地操作该行业中最常见的工具: ZBrush, Maya 和 Marvelous Designer。得益于这些课程使用的专业组合, 设计师将能够在自己的领域声名鹊起, 并在3D角色创作方面迅速成为行业标杆人物。

这就是为什么这个TECH的学位对设计软件特别是其固有的特点有所影响, 以便学生可以在其专业表现中充分利用它们。此外, 该理论还辅以服装, 配饰, 索具 和颜色建模的补充主题, 以便学生以创新和具有创造性的视野创造最好的角色。

角色3D建模专科文凭此外也是一个完全在线的学位。这意味着学生可以从第一天开始下载所有教学材料, 甚至可以选择开始整个教学大纲的顺序。在TECH, 培训会适应学生的工作节奏和责任。

这个**3D角色建模专科文凭**包含市场上最完整和最新的教育方案。主要特点是:

- ◆ 实际案例的开发由3D建模的专家呈现
- ◆ 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实用的信息
- ◆ 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

“

如果你一直想知道电影和电子游戏中最具神话色彩的角色是如何创建的, 那么这个学位将让你进行项重要任务时得心应手”

“

你将获得角色3D建模专科文凭的学位, 而无需完成最终任务, 教学负担会更适应您的需求且更容易让人接受”

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。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

从手, 下巴和嘴巴到角色将要穿的服装或配饰, 在这个完整的学位课程中, 没有你学不到的角色创造的方面。

立即注册此专科文凭, 并开始掌握主要的设计工具, 这些工具将让你成为有创造力和高效的艺术家。



02 目标

该学位的目标是培养学生能够为最感人的史诗级主要人物角色建模。为此，学生必需是使用ZBrush或Maya等程序的大师，因此教学深入研究了3D创作最专业且最具技术含量的方面和工作方法，毕业生在毕业时将能更高效地在截止日期前完工。





“

TECH将为你提供所需的所有条件, 以便你从这个学位毕业时离你在设计界的职业目标更近”



总体目标

- ◆ 扩展人类和动物解剖学知识, 以开发超现实的生物
- ◆ 掌握重拓扑学, UVs和纹理, 以完善所创建的模型
- ◆ 创建一个最佳和动态的工作流程, 以更有效地进行三维建模工作
- ◆ 掌握3D行业最需要的技能和知识, 以便能够申请到顶级职位



你将学习设计具有精美细节的3D角色, 这将提高你的专业声誉和你作为著名设计师的价值”





具体目标

模块1.风格化的人物

- ◆ 以更简单和卡通的方式关注解剖学知识着重于解剖学知识
- ◆ 应用之前学到的知识从基础到细节创建一个卡通模型
- ◆ 以不同的建模方式回顾课程中所学到的技术

模块2.渲染,照明和摆放模型

- ◆ 发现先进的照明和摄影概念,更有效地销售模型
- ◆ 通过不同的技术来发展对模特摆姿的学习
- ◆ 深入开发Maya中的Rig 深入开发Maya中的Rig,以便以后可能用到模型动画
- ◆ 观察对模型渲染的控制和使用,带出其所有细节

模块3.仿真服装

- ◆ 研究Marvelous Designer的使用
- ◆ 在Marvelous Designer中创建织物模拟
- ◆ 在Marvelous Designer中练习不同类型的复杂图案
- ◆ 深入研究专业工作流程从Marvelous到ZBrush
- ◆ 深入研究Mari中的衣服和纤维的纹理和着色

03 课程管理

学生将在这个3D角色建模专科文凭中找到100%参与你专业成功的教学人员。该课程的老师在三维环境中的各种角色创作方面拥有丰富的经验,因此他们知道如何在培训的各个阶段正确指导学生,并且可以解决可能出现的任何类型的疑问或问题。





“

你将获得最好的建议, 成为一流的创作3D角色的大师”

国际客座董事

Joshua Singh是一位杰出的专业人士,在电子游戏行业拥有超过20年的经验,以其在艺术指导和视觉开发方面的技能而享誉国际。他在Unreal、Unity、Maya、ZBrush、Substance Painter和Adobe Photoshop等软件方面受过扎实培训,并在游戏设计领域留下了深刻的印记。此外,他在2D和3D的视觉开发方面都有丰富的经验,并以其在生产环境中以协作和深思熟虑的方式解决问题的能力而著称。

此外,作为Marvel Entertainment的艺术总监,他与精英艺术团队合作并指导他们,确保作品符合所需的质量标准。他还曾在Proletariat Inc.担任主角艺术家,在那里的电子游戏中负责所有角色资产,并为团队创造了一个安全的工作环境。

凭借在Wildlife Studios和Wavedash Games等公司的领导角色,Joshua Singh一直是艺术开发的支持者,并且是行业中许多人的导师。他还曾在著名的公司如Blizzard Entertainment和Riot Games担任高级角色艺术家。在他最重要的项目中,特别突出的是他参与了Marvel's Spider-Man 2、League of Legends和Overwatch。

他将产品、工程和艺术的愿景统一起来的能力对于众多项目的成功至关重要。除了在行业内的工作之外,他还在著名的Gnomon School of VFX担任导师,并在Tribeca Games Festival和ZBrush Summit等知名活动中担任演讲者。



Singh, Joshua 先生

- 加利福尼亚州美国Marvel Entertainment艺术总监
- Proletariat Inc.主角艺术家
- Wildlife Studios艺术总监
- Wavedash Games艺术总监
- Riot Games高级角色艺术家
- Blizzard Entertainment高级角色艺术家
- Iron Lore Entertainment艺术家
- Sensory Sweep Studios 3D艺术家
- Wahoo Studios/Ninja Bee高级艺术家
- Dixie州立大学普通学科
- Eagle Gate技术学院平面设计学位

“

感谢 TECH, 你将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Gómez Sanz, Carla女士

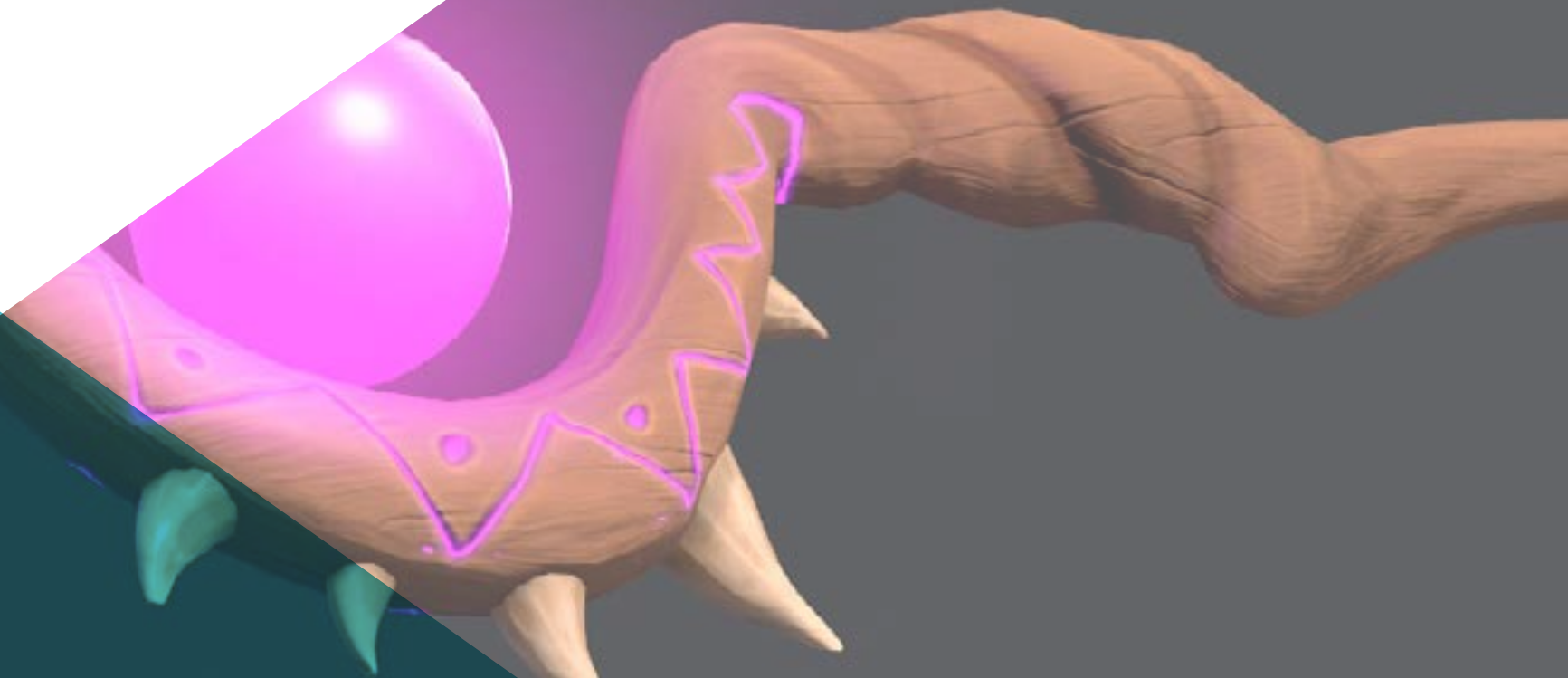
- 在Blue Pixel 3D的3D综合专家
- 概念艺术家, 3D建模师着色 在Timeless Games Inc
- 与跨国咨询公司合作, 为商业提案设计小插曲和动画
- CEV传播, 图像和声音高级学院的3D动画, 电子游戏和互动环境高级技师
- 在CEV传播, 图像和声音高级学院获得3D艺术, 动画和电子游戏和电影视觉效果的硕士和学士学位



04

结构和内容

为了解决攻读该学位的学生的需求，TECH一直负责让其理论内容根据3D设计市场的当前需求进行更新。因此，课程保证学生能够获得高水平的教材，其中充满了实际案例和视听内容，除了减轻教学负担外，还增加了对所有所教科目的情境理解。





“

这个学位将是为你打开最佳设计工作室大门的钥匙,证明你可以负责最受喜爱的角色建模”

模块1.风格化的人物

- 1.1. 风格化人物的选择和基本形式的阻断
 - 1.1.1. 参考资料和艺术概念
 - 1.1.2. 基本形式
 - 1.1.3. 畸形和奇妙的形状
- 1.2. 将我们的低聚物转换为高聚物模型:头部,头发和脸部的雕刻
 - 1.2.1. 挡住头部
 - 1.2.2. 新的头发创作技术
 - 1.2.3. 做出改进
- 1.3. 模型细化:手和脚
 - 1.3.1. 高级雕刻
 - 1.3.2. 一般形状的细化
 - 1.3.3. 清理和平滑形状
- 1.4. 颌骨和牙齿的创造
 - 1.4.1. 人类牙齿的创造
 - 1.4.2. 扩大你的多边形
 - 1.4.3. 在ZBrush中对牙齿进行精细化处理
- 1.5. 衣服和配饰的造型
 - 1.5.1. 卡通服装的类型
 - 1.5.2. 兹莫德勒(Zmodeler)
 - 1.5.3. 在Maya中应用建模
- 1.6. 重新拓扑结构和从头开始创建干净的拓扑结构
 - 1.6.1. 重构学
 - 1.6.2. 与模型一致的Loops
 - 1.6.3. 玛雅优化
- 1.7. 紫外线贴图和烘焙
 - 1.7.1. UVs
 - 1.7.2. 物质画师烘焙
 - 1.7.3. Bakeo抛光
- 1.8. 在Substance Painter中进行纹理和绘画

- 1.8.1. Substance Painter:纹理
 - 1.8.2. 手绘卡通ed技术
 - 1.8.3. 用生成器和蒙版填充图层
- 1.9. 照明和渲染
 - 1.9.1. 照亮我们的性格
 - 1.9.2. 色彩理论和展示
 - 1.9.3. Substance Painter:渲染
 - 1.10. 摆姿势和最后展示
 - 1.10.1. 迪奥拉玛
 - 1.10.2. 摆姿势的技巧
 - 1.10.3. 模型展示

模块2.渲染,照明和摆放模型

- 2.1. Zbrush中的角色摆放
 - 2.1.1. 在ZBrush中使用ZSpheres进行装配
 - 2.1.2. 移调大师
 - 2.1.3. 专业整理
- 2.2. 在Maya中对我们自己的骨架进行装配和配重
 - 2.2.1. 在Maya中设置装备摆设
 - 2.2.2. Advance Skeleton的角色绑定工具
 - 2.2.3. 钻机称重
- 2.3. 混合形状使你的角色的脸变得栩栩如生
 - 2.3.1. 面部表情
 - 2.3.2. 面部表情
 - 2.3.3. 玛雅混合形状
- 2.4. 用Maya做动画
 - 2.4.1. Mixamo
 - 2.4.2. 搅拌机
 - 2.4.3. 动画片
- 2.5. 动画片
 - 2.5.1. 照明概念
 - 2.5.2. 照明技术
 - 2.5.3. 阴影

- 2.6. 灯光和Arnold渲染参数
 - 2.6.1. 与阿诺德和玛雅的灯光
 - 2.6.2. 照明控制和参数
 - 2.6.3. 阿诺德参数和设置
 - 2.7. 在Maya中用Arnold Render对我们的模型进行照明
 - 2.7.1. 照明设置
 - 2.7.2. 照明模型
 - 2.7.3. 光线和颜色的混合
 - 2.8. 深入了解阿诺德:去噪和不同的AOVs
 - 2.8.1. AOV
 - 2.8.2. 先进的噪音处理
 - 2.8.3. 去噪器
 - 2.9. Marmoset Toolbag中的实时渲染
 - 2.9.1. 实时vs.光线追踪
 - 2.9.2. 高级猿猴工具袋
 - 2.9.3. 专业介绍
 - 2.10. 在Photoshop中进行渲染的后期制作
 - 2.10.1. 图像处理
 - 2.10.2. Photoshop:水平和对比度
 - 2.10.3. 分层:特点及其影响
- ### 模块3.仿真服装
- 3.1. 将你的模型导入Marvelous Designer和程序界面
 - 3.1.1. 奇妙的设计师
 - 3.1.2. 软件功能
 - 3.1.3. 实时模拟
 - 3.2. 创作简单的图案和服装配件
 - 3.2.1. 创作:T恤, 配件, 帽子和口袋
 - 3.2.2. 布料
 - 3.2.3. 图案, 拉链和接缝
 - 3.3. 高级服装创作:复杂图案
 - 3.3.1. 模式的复杂性
 - 3.3.2. 织物的物理质量
 - 3.3.3. 复杂的配件
 - 3.4. 在Marvelous的服装模拟
 - 3.4.1. Marvelous中的动画模型
 - 3.4.2. 织物优化
 - 3.4.3. 模型准备
 - 3.5. 从Marvelous Designer导出衣服到ZBrush
 - 3.5.1. 玛雅中的低聚物
 - 3.5.2. 玛雅中的UV's
 - 3.5.3. ZBrush, 使用Reconstruct Subdiv
 - 3.6. 完善的服装
 - 3.6.1. 工作流程
 - 3.6.2. ZBrush中的细节
 - 3.6.3. Zbrush中的服装刷子
 - 3.7. 用ZBrush改进我们的模拟
 - 3.7.1. 从tris到quads
 - 3.7.2. 紫外线维护
 - 3.7.3. 最后的雕刻
 - 3.8. 在Mari中对高细节的服装进行纹理处理
 - 3.8.1. 可铺设的纹理和织物材料
 - 3.8.2. 烘焙
 - 3.8.3. 玛莉中的纹理
 - 3.9. 玛雅中的织物遮挡
 - 3.9.1. 阴影
 - 3.9.2. 用玛莉创建的纹理
 - 3.9.3. 使用阿诺德着色器的逼真度
 - 3.10. 渲染
 - 3.10.1. 衣服的效果图
 - 3.10.2. 衣服上的照明
 - 3.10.3. 纹理强度

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。



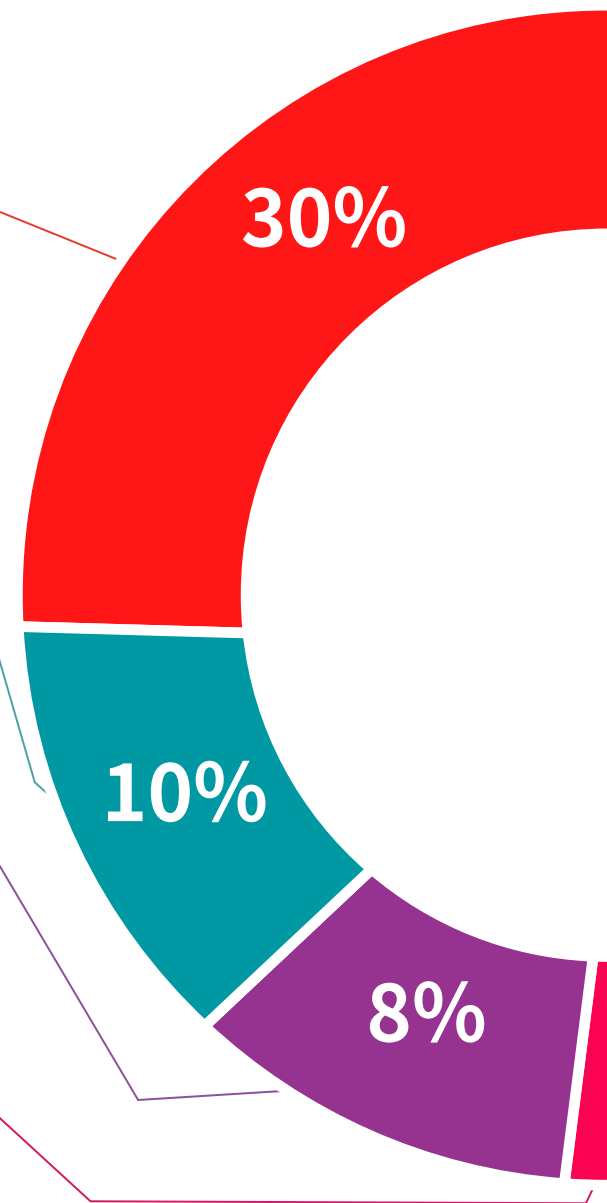
技能和能力的实践

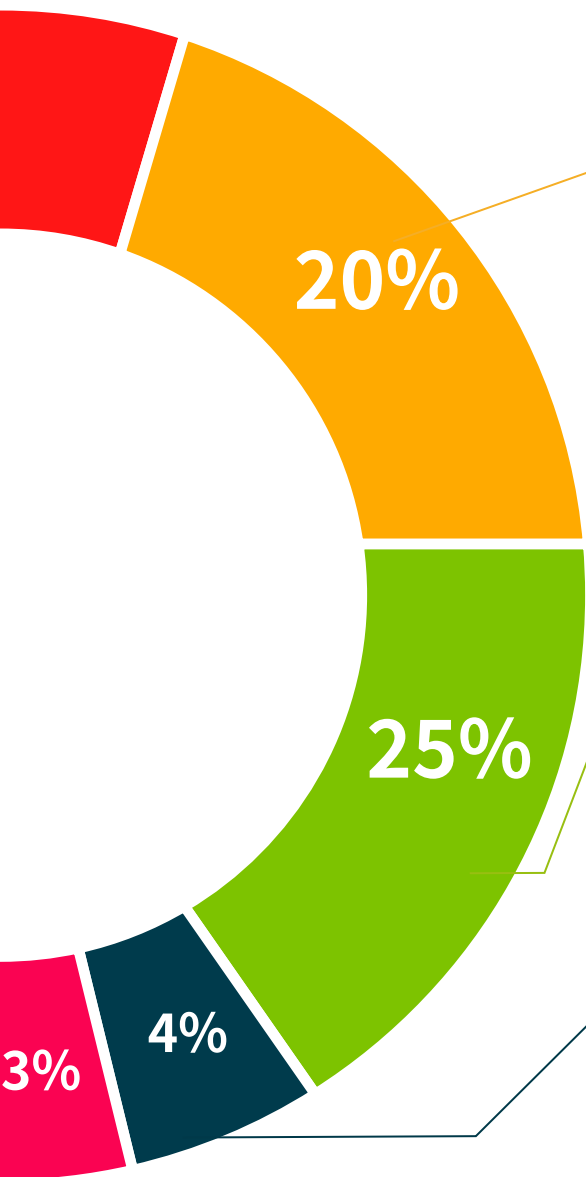
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

3D角色建模专科文凭课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

成功地完成这一项目,并获得你的大学学位,没有旅行或行政文书的麻烦”

这个**3D角色建模专科文凭**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**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 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:**3D角色建模专科文凭**

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 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

专科文凭
3D角色建模

- » 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

3D角色建模

