

专科文凭 动画的高级 3D





tech 科学技术大学

专科文凭 动画的高级 3D

- » 模式:在线
- » 时长: 6个月
- » 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-diploma/postgraduate-diploma-advanced-3d-animation

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

动画是设计的一个分支,也是一种职业选择。这是一个复杂、广泛和不断变化的领域,但毫无疑问,任何专家都可以通过对其规格和工具使用的透彻了解找到自己的位置。总之,通过 TECH 提供的这一课程,没有什么是你无法实现的。这是一个新颖而严谨的学位,收集了毕业生成为该领域专家所需的所有信息。为此,你将获得 450 个小时的最佳内容,这些内容以方便、可访问的 100% 在线形式呈现,通过这些内容,你将能够在不到 6 个月的时间内完善 3D 项目的专业技能。





“

3D动画行业尚未达到巅峰。你想成为那些已经跃上进步和成功列车的专业人士中的一员吗?选择这项课程,并获得它”

设计包含多种专业机会,其中动画最为突出。得益于新技术的进步以及日益具体和专业化的工具和软件的开发,现在可以随时随地创建令人难以置信的项目,而无需像过去那样投入漫长的工作日。

然而,这需要详细的行业知识和最新的创意策略,而这正是本大学高级三维动画专家课程的毕业生所能胜任的。TECH 及其专家团队在该计划中纳入了最新颖、最简洁的信息,这些信息是在取得最佳学术成果的教学方法基础上开发的。

通过 450 小时的理论、实践和补充材料,你将深入了解视频游戏行业中错综复杂的艺术和 3D 技术,以及掌握纹理、雕刻或使用 Polypaint 等技术的高级策略。此外,它还重点介绍了最重要的动画软件的使用。

所有这一切,都将通过最佳的 100% 在线内容来实现,这些内容将从学术活动一开始就在虚拟教室中提供。这样,毕业生就可以根据自己的时间安排学习体验,选择何时何地地上网连结,而无需时间表或面授课程。因此,这是一个绝佳的机会,让你在实践中掌握技术要求,成为真正的3D动画专家。

这个**动画的高级 3D大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 视频游戏和技术方面的专家提出的案例研究的发展
- ◆ 这个书的内容图文并茂,具有明显的实用性,为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- ◆ 你可以进行自我评价过程的实际练习,以改善你的学习
- ◆ 特别关注的是虚拟环境中的3D建模和动画
- ◆ 理论讲座、向专家提问、关于有争议问题的讨论论坛和个人反思工作
- ◆ 可以通过任何固定或便携式的互联网连接设备访问这些内容

“

索尼或皮克斯等大型音像公司都要求在其员工队伍中配备精通先进 3D 技术的专业人员。你想成为下一个被选中的人吗?"

“

这专科文凭课程包括一个专门用于掌握先进 3D 建模技术的模块, 因此你将详细了解创建前卫和专业项目的关键”

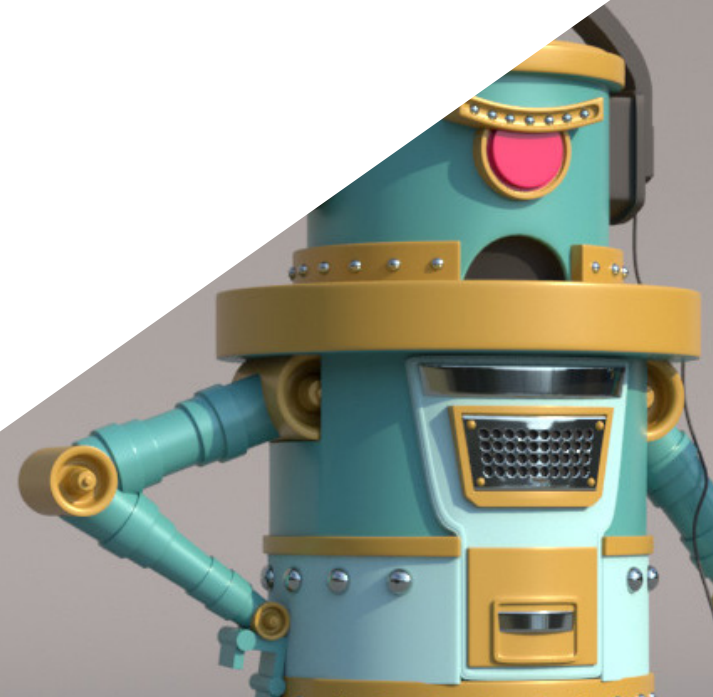
这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士, 他们将自己的工作经验带到了这一培训中, 还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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。

这个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课程中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。

该计划将现代和最新培训的活力与动画行业的严谨和绝对专业性相结合。

你将使用最新的学术工具, 以身临其境的实际方式完善情景和资产创建技能。



02 目标

TECH 在开发所有资格证书时都以学生为中心, 使他们能够最大限度地利用这些资格证书。因此, 本课程的目标是为毕业生提供所需的知识, 使他们成为真正的3D动画专家。它将为你提供大学中最好的学术工具, 并允许你根据自己的时间和进度调整学习体验。



“

无需课程表或课堂教学, 在不到 6 个月的时间内, 你就能成为高级 3D 动画专家”



总体目标

- ◆ 创建关于虚拟现实的专门知识
- ◆ 确定 资产 和角色, 并在虚拟现实中进行整合
- ◆ 分析视频游戏中音频的重要性
- ◆ 使用ZBrush程序进行3D雕刻
- ◆ 开发有机建模和重构的不同技术
- ◆ 为作品集敲定一个三维角色
- ◆ 为两足和四足的3D人物制作动画
- ◆ 发现 装配 3D
- ◆ 分析动画师身体运动的重要性, 以便在动画中有所参考





具体目标

模块 1. 视频游戏行业中的艺术和3D

- ◆ 考察3D网格创建和图像编辑软件
- ◆ 分析3D VR项目可能出现的问题和解决方案
- ◆ 能够为生成电子游戏的艺术风格确定美学路线
- ◆ 确定寻找美学的参考地点
- ◆ 评估艺术风格发展的时间限制
- ◆ 制作资产并将其融入场景中
- ◆ 创建人物并将其融入场景中
- ◆ 评估音频和声音在电子游戏中的重要性

模块 2. 高级3D

- ◆ 掌握最先进的3D建模技术
- ◆ 为三维纹理开发必要的知识
- ◆ 为3D软件和虚幻引擎导出对象
- ◆ 使学生在数字雕塑方面更加专业
- ◆ 分析不同的数字雕塑技术
- ◆ 探究人物的重塑技术
- ◆ 研究如何摆出角色的姿势来放松三维模型
- ◆ 用先进的高多边形建模技术完善我们的工作

模块 3. 3D 动画

- ◆ 发展使用三维动画软件的专业知识
- ◆ 确定两足动物和四足动物之间的异同点
- ◆ 开发各种动画周期
- ◆ 内化 Lipsync 和面部特效
- ◆ 分析电影动画和电子游戏动画的区别
- ◆ 开发一个自定义的骨架
- ◆ 掌握摄像机和镜头的构成



无论你的目标是什么, TECH 都将为你提供实现目标所需的一切"

03 课程管理

TECH 的首要任务之一就是组建一支教学团队, 为毕业生的专业学习提供帮助。要做到这一点, 他们需要对该行业有详细的了解, 而在这所大学选择的专业人士团队和大学学术专家的帮助下, 他们将能够做到这一点他们都是设计领域的专家, 拥有多年成功管理项目的经验, 他们还将回答你在这次学术体验过程中可能提出的任何问题。





“

教学人员将随时回答你在攻读学位过程中的任何问题”

管理人员



Ortega Ordóñez, Juan Pablo 先生

- Intervenía Group 游戏化工程和设计总监
- ESNE 视频游戏设计、关卡设计、视频游戏制作、中间件、创意媒体产业等方面的讲师
- Avatar Games 或 Interactive Selection 等公司的创立顾问
- 《视频游戏设计》一书的作者
- Nima World 的顾问委员会成员

教师

Pradana, Noel 博士

- ◆ 电子游戏的装配和三维动画专家
- ◆ 在 Dog Lab 工作室担任 3D 图形艺术家
- ◆ 在 Imagine Games 担任制片人, 领导电子游戏开发团队
- ◆ 在 Wildbit 工作室从事 2D 和 3D 作品的图形艺术家
- ◆ ESNE 和 CFGS 的 3D 动画教学经验: 游戏和教育环境
- ◆ 在 ESNE 大学获得电子游戏设计和开发学位
- ◆ 城市青年中心教师培训硕士学位
- ◆ Voxel 学校的装配和三维动画专家



04

结构和内容

教学团队经过数月的努力，制定了一个严谨、活泼和高度赋权的学位课程。正因为如此，TECH 可以透过该专业文凭提供一个独一无二的学术机会，让你享受 450 个小时的最佳理论、练习和附加内容。此外，其方便的 100% 在线形式使你可以通过任何可以连接互联网的设备访问虚拟教室，并根据你的时间享受这种体验。





“

随着本专科文凭课程的进展,你将有实际案例来完善你的创造技能”

模块 1. 视频游戏行业中的艺术和3D

- 1.1. VR中的3D项目
 - 1.1.1. 三维网格创建软件
 - 1.1.2. 图像编辑软件
 - 1.1.3. 虚拟现实
- 1.2. 典型问题、解决方案和项目需求
 - 1.2.1. 项目需求
 - 1.2.2. 潜在的问题
 - 1.2.3. 解决方案
- 1.3. 视频游戏中艺术风格生成的美学线条研究:从游戏设计到3D艺术生成
 - 1.3.1. 选择电子游戏的目标受众。我们想接触的是谁?
 - 1.3.2. 开发者的艺术可能性
 - 1.3.3. 美学路线的最终定义
- 1.4. 在审美水平上搜索参考资料和分析竞争对手
 - 1.4.1. Pinterest和类似网站
 - 1.4.2. 创建一个模型表
 - 1.4.3. 搜索竞争对手
- 1.5. 圣经的创造 简报
 - 1.5.1. 圣经的创作
 - 1.5.2. 圣经的发展
 - 1.5.3. 制定一份简报
- 1.6. 情景和资产
 - 1.6.1. 各层级资产的生产计划
 - 1.6.2. 舞台设计
 - 1.6.3. 资产设计
- 1.7. 在关卡和测试中集成资产
 - 1.7.1. 级别整合过程
 - 1.7.2. 纹理
 - 1.7.3. 最后的润色
- 1.8. 人物
 - 1.8.1. 角色制作计划
 - 1.8.2. 角色设计
 - 1.8.3. 角色资产设计

- 1.9. 角色在场景和测试中的整合
 - 1.9.1. 将角色融入关卡的过程
 - 1.9.2. 项目需求
 - 1.9.3. 动画片
- 1.10. 3D视频游戏中的音频
 - 1.10.1. 解释项目档案,以生成电子游戏的声音特征
 - 1.10.2. 组成和制作过程
 - 1.10.3. 配乐设计
 - 1.10.4. 音效设计
 - 1.10.5. 语音设计

模块 2. 高级3D

- 2.1. 先进的 3D 建模技术
 - 2.1.1. 接口配置
 - 2.1.2. 用于建模的观察
 - 2.1.3. 高建模
 - 2.1.4. 视频游戏的有机建模
 - 2.1.5. 高级 3D 对象映射
- 2.2. 高级 3D 纹理
 - 2.2.1. 物质画家界面
 - 2.2.2. 材料、阿尔法和画笔的使用
 - 2.2.3. 粒子的使用
- 2.3. 为3D软件和 虚幻引擎出口
 - 2.3.1. 将虚幻引擎整合到设计中
 - 2.3.2. 三维模型的整合
 - 2.3.3. 虚幻引擎中的纹理应用
- 2.4. 数字雕刻
 - 2.4.1. 使用 ZBrush 进行数字雕刻
 - 2.4.2. Zbrush第一步
 - 2.4.3. 界面、菜单和导航
 - 2.4.4. 参考图片
 - 2.4.5. 用基础网格
 - 2.4.6. 件造型
 - 2.4.7. 导出 3D 模型在ZBrush

- 2.5. 使用Polypaint
 - 2.5.1. 高级画笔
 - 2.5.2. 纹理
 - 2.5.3. 默认材质
 - 2.6. 重新拓扑学
 - 2.6.1. 重新拓扑学在视频游戏行业中的使用
 - 2.6.2. low-poly网格创建
 - 2.6.3. 使用软件进行重新拓扑
 - 2.7. 3D模型的姿势
 - 2.7.1. 参考图像查看器
 - 2.7.2. 使用转置
 - 2.7.3. 对由不同部分组成的模型使用转置
 - 2.8. 导出 3D 模型
 - 2.8.1. 导出 3D 模型
 - 2.8.2. 生成导出的纹理
 - 2.8.3. 使用不同的材料和纹理配置 3D 模型
 - 2.8.4. 3D模型预览
 - 2.9. 先进的工作技术
 - 2.9.1. 三维建模的工作流程
 - 2.9.2. 三维建模工作流程的组织
 - 2.9.3. 生产的工作量估计
 - 2.10. 模型定型和输出到其他程序
 - 2.10.1. 模型定稿的工作流程
 - 2.10.2. 使用 Zplugging 导出
 - 2.10.3. 可能的文件优势和劣势
- ## 模块 3. 3D 动画
- 3.1. 软件管理
 - 3.1.1. 信息管理和工作方法
 - 3.1.2. 动画
 - 3.1.3. 时间和重量
 - 3.1.4. 带有基这个对象的动画
 - 3.1.5. 直接运动学和反运动学
 - 3.1.6. 逆运动学
 - 3.1.7. 动力总成
 - 3.2. 剖析双足与四足
 - 3.2.1. 双足
 - 3.2.2. 四足
 - 3.2.3. 步行周期
 - 3.2.4. 运行周期
 - 3.3. Rig facial 和 Morpher
 - 3.3.1. 表情语言Lipsync, 眼睛、聚光
 - 3.3.2. 序列编辑
 - 3.3.3. 语音学重要性
 - 3.4. 应用动画
 - 3.4.1. 电影和电视的三维动画
 - 3.4.2. 电玩动画
 - 3.4.3. 其他应用程序的动画
 - 3.5. 使用 Kinect 进行动作捕捉
 - 3.5.1. 动画的动作捕捉
 - 3.5.2. 动作顺序
 - 3.5.3. Blender 中的集成
 - 3.6. 骨架, skinning 和 设置
 - 3.6.1. 骨架和几何体之间的相互作用
 - 3.6.2. 网格插值
 - 3.6.3. 动画权重
 - 3.7. 表演
 - 3.7.1. 肢体语言
 - 3.7.2. 姿势
 - 3.7.3. 序列编辑
 - 3.8. 摄像机和计划
 - 3.8.1. 相机和环境
 - 3.8.2. 平面和人物的构成
 - 3.8.3. 饰面
 - 3.9. 特殊视觉效果
 - 3.9.1. 视觉效果和动画
 - 3.9.2. 光学效果的类型
 - 3.9.3. 3D VFX L
 - 3.10. 作为演员的动画师
 - 3.10.1. 表达方式
 - 3.10.2. 演员的引用
 - 3.10.3. 从镜头到节目

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。



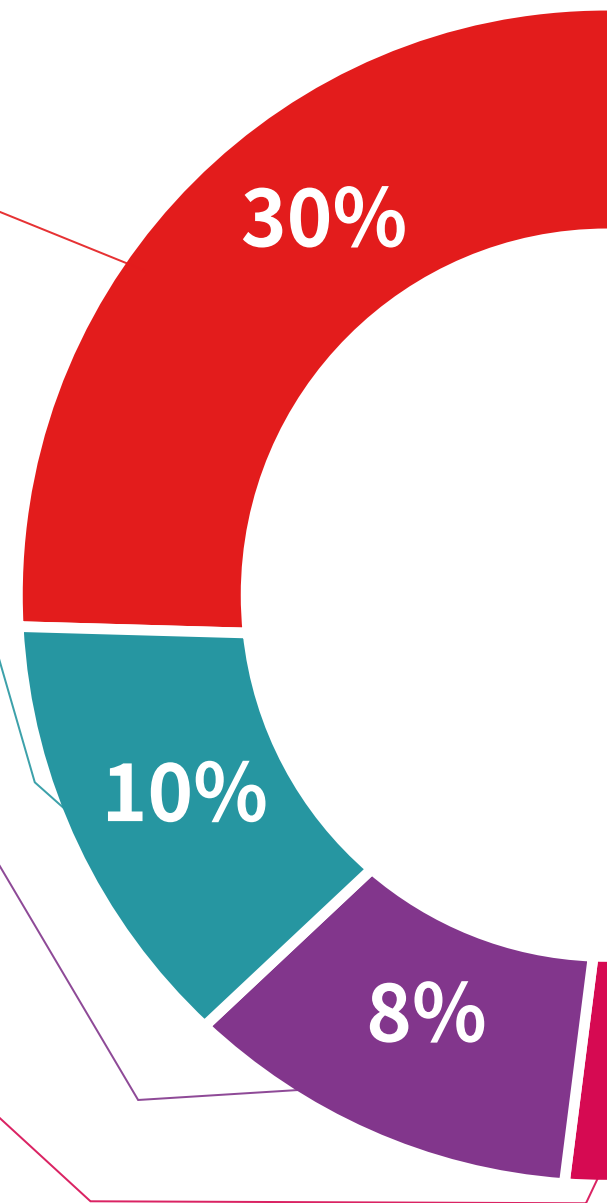
技能和能力的实践

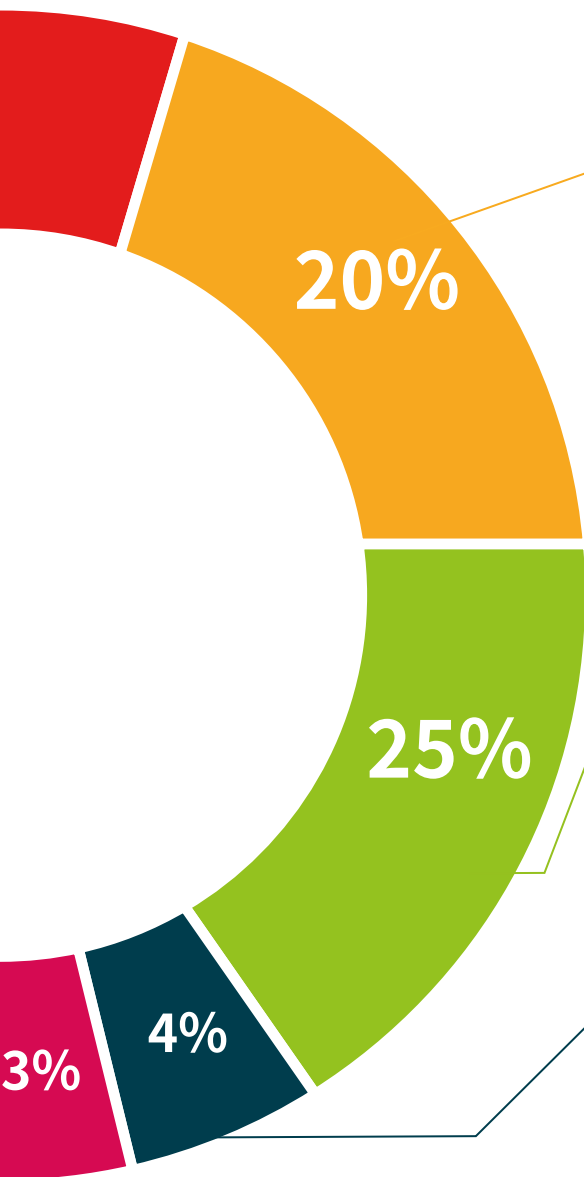
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

动画的高级 3D 专科文凭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。



“

无需旅行或繁琐的程序,即可成功通过此课程并获得大学学位”

这个动画的高级 3D 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: 动画的高级 3D 专科文凭

模式: 在线

时长: 6个月



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
动画的高级 3D

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

专科文凭
动画的高级 3D

