

专科文凭  
使用 Blender、Zbrush 和  
UV 进行虚拟现实艺术



## 专科文凭 使用 Blender、Zbrush 和 UV 进行虚拟现实艺术

- » 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-art-virtual-reality-blender-uvs](http://www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-art-virtual-reality-blender-uvs)

# 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

艺术设计师才是真正的专业人士，他们能够最大限度地发挥虚拟现实技术在电子游戏中的创造潜力。在该课程中，学生将学习游戏行业创意设计软件中使用的主要技术和工具，从而能够实现任何艺术构思。专业教学团队将通过本专业引导设计师开发艺术项目，从概念到虚拟现实视频游戏创作的具体化。所有在线学习都适应强大的行业需求。





通过 VR 学习 3D 建模及其在视频游戏中的应用, 完善并攀登职业阶梯"

视频游戏行业利用虚拟现实技术吸引了越来越多来自世界各地和各个年龄段的 游戏玩家，因此需要精通该专业平面设计的专家。这个使用 Blender、Zbrush 和 UV 进行虚拟现实艺术专科文凭课程将使学生能够在高度创造性的项目中反映概念和想法，这些项目是使用视频游戏行业最强大的图形设计程序制作的。

该课程由视频游戏设计和艺术创作领域的专家授课，学生将掌握该领域最著名工作室目前所需的技能。教学人员的专业经验将使平面设计师们能够向该行业的佼佼者学习三维建模、使用某些工具的优缺点以及正确的重绘和 UV 贴图。

对于希望在竞争激烈的领域拓展职业前景的平面设计师来说，这位专科文凭是一个绝佳的机会。此外，这个学位还具有 100% 在线教学的优势，学生可以根据自己的进度自由调整学习过程。

这个**使用 Blender、Zbrush 和 UV 进行虚拟现实艺术专科文凭**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
- ◆ 课程内容图文并茂，非常实用，提供了专业实践所必需的实用信息
- ◆ 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- ◆ 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这个反思性论文
- ◆ 可从任何连接互联网的固定或便携设备上访问内容

“

Devilish Games、Superlumen 或索尼互动娱乐公司正等待着你的艺术潜能。借助这位专科文凭，进入 VR 视频游戏世界”

“

通过这个专科文凭课程的学习,你将在职业生涯中取得进步”

通过这个专科文凭课程的学习,充分发挥你的潜能。VR 游戏产业正等着你。

通过这个专业的学习,增加你在电子游戏行业的职业发展机会。

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,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。

方案的设计是基于问题的学习。通过这种方式,人员必须尝试解决整个学程中出现的不同专业实践的情况。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。



# 02 目标

这个专科文凭课程旨在帮助创意设计师掌握 VR 视频游戏行业领先的图形设计软件,从而提升他们的职业生涯。教学大纲将提供开发三维物体的必要知识,并针对每个项目采用适当的技术进行设计和阐述。TECH 广泛的多媒体资源、补充读物和 Relearning 方法将实现学生最远大的目标。



“

通过Relearning方法进行学习,可以确保  
你更好地理解学习内容”



## 总体目标

- ◆ 理解虚拟现实技术提供的优势和限制
- ◆ 开发高质量的硬地面模型
- ◆ 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
- ◆ 有意识地决定哪些计划最适合你的管道

“

你所掌握的先进知识将使你在电子游戏虚拟现实图形设计竞赛中超越其他竞争对手。注册并进入下一阶段”





## 具体目标

---

### 模块1.Zbrush

- ◆ 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面具
- ◆ 掌握IMM和曲线画笔
- ◆ 将 低多边形 建模转化为 高多边形建模
- ◆ 创建高质量的有机模型

### 模块2.重绘

- ◆ 掌握Zbrush的重构学
- ◆ 知道何时使用Zremesher、Decimation Master和Zmodeler
- ◆ 能够完成任何建模的重绘工作
- ◆ 掌握TopoGun, 一个专门的专业工具
- ◆ 培训专业人员实现复杂的修饰

### 模块3.UVs

- ◆ 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

# 03 课程管理

要提供劳动力市场所需的最新创新内容,就需要专业人才。因此,为了向所有人提供精英教育,TECH 挑选了一支在电子游戏设计和艺术创作领域拥有丰富经验的教师队伍。这个课程由专家设计,将帮助学生成为视频游戏领域的顶尖设计师。



“

专业、杰出的教学团队将陪伴你完成学习过程,使你能够艺术性地设计 VR 视频游戏”

## 管理人员



### Menéndez Menéndez, Antonio Iván 博士

- 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

### Morro, Pablo 博士

- ◆ 擅长建模、VFX 和纹理的 3D 艺术家
- ◆ Mind Trips 的 3D 艺术家
- ◆ 毕业于海梅一世大学电子游戏创作与设计专业



# 04

## 结构和内容

这个专科文凭课程的教学大纲由三个模块组成,其中深入学习了平面设计师将其创意转化为虚拟现实视频游戏作品的主要程序。为了拓宽学生的知识面,学生可以使用各种多媒体资源,这些资源可以随时下载,也可以通过任何联网设备观看。





“

从由平面设计师设计的课程中获得最大收益，  
他们希望将自己的视野扩展到VR 游戏行业”

## 模块 1.Zbrush

- 1.1. Zbrush
  - 1.1.1. 多边形网格
  - 1.1.2. 子工具
  - 1.1.3. 3D小发明
- 1.2. 创建网格
  - 1.2.1. 快速网格和图元
  - 1.2.2. 网格提取物
  - 1.2.3. Booleanos
- 1.3. 雕刻
  - 1.3.1. 对称性
  - 1.3.2. 主画笔
  - 1.3.3. 动态网格
- 1.4. 面具
  - 1.4.1. 刷子和面具选单
  - 1.4.2. 刷子上的面具
  - 1.4.3. 多群
- 1.5. 由有机支柱雕刻而成
  - 1.5.1. 低比例雕刻
  - 1.5.2. 雕刻低多边形进化
  - 1.5.3. 最终的 低多边形 雕刻
- 1.6.Pinceles IMM
  - 1.6.1. 控制措施
  - 1.6.2. 插入多网格
  - 1.6.3. 创建 IMM 刷子
- 1.7.曲线画笔
  - 1.7.1. 控制措施
  - 1.7.2. 用曲线创建画笔
  - 1.7.3. 弯曲的 IMM 刷子

- 1.8. 高聚物
  - 1.8.1. 细分和动态细分
  - 1.8.2. 高清几何
  - 1.8.3. 项目噪音
- 1.9. 其他类型的网格
  - 1.9.1. 微网格
  - 1.9.2. 纳米网
  - 1.9.3. 阵列网格
- 1.10. 高保真有机道具雕刻
  - 1.10.1. 雕刻
  - 1.10.2. 雕刻道具的演变
  - 1.10.3. 最后的道具雕刻

## 模块2.重绘

- 2.1. Zbrush-Zremesher 中的重拓扑
  - 2.1.1. Zremesher
  - 2.1.2. 指导
  - 2.1.3. 实例
- 2.2. Zbrush-Decimation Master 中的 Retopo
  - 2.2.1. 数字化大师
  - 2.2.2. 结合画笔
  - 2.2.3. 工作流程
- 2.3. 在 Zbrush-Zmodeler 中重拓扑
  - 2.3.1. 兹莫德勒(Zmodeler)
  - 2.3.2. 模式
  - 2.3.3. 正确的网格
  - 2.3.3. 正确的网格
- 2.4. 道具伦理学
  - 2.4.1. 道具硬表面修饰
  - 2.4.2. 有机支柱补货
  - 2.4.3. 一只手重播

- 2.5. Topogun
  - 2.5.1. Topogun 的优势
  - 2.5.2. 界面
  - 2.5.3. 进口
- 2.6. 工具:编辑
  - 2.6.1. 简单的编辑工具
  - 2.6.2. 简单的创建工具
  - 2.6.3. 绘图工具
- 2.7. 工具:桥梁
  - 2.7.1. 桥梁工具
  - 2.7.2. 刷子
  - 2.7.3. 挤出机工具
- 2.8. 工具:管子
  - 2.8.1. 管工具
  - 2.8.2. 对称设置
  - 2.8.3. 分区 特征 和地图 绘制
- 2.9. 夺回一个头
  - 2.9.1. 面部环路
  - 2.9.2. 网格优化
  - 2.9.3. 输出
- 2.10. 全身重塑
  - 2.10.1. 身体循环
  - 2.10.2. 网格优化
  - 2.10.3. 虚拟现实要求

### 模块3.UVs

- 3.1. 高级紫外线
  - 3.1.1. 警告
  - 3.1.2. 切割
  - 3.1.3. 纹理密度
- 3.2. Zbrush-UVMaster中uv的创建
  - 3.2.1. 控制措施
  - 3.2.2. 展开
  - 3.2.3. 不寻常的拓扑结构
- 3.3. UVMaster: 绘画
  - 3.3.1. 控制绘画
  - 3.3.2. 接缝创建
  - 3.3.3. 格纹
- 3.4. UV大师:包装
  - 3.4.1. 紫外线包装
  - 3.4.2. 造岛
  - 3.4.3. 展平
- 3.5. UVMaster:克隆
  - 3.5.1. 使用克隆
  - 3.5.2. 多群
  - 3.5.3. 控制绘画
- 3.6. Rizom UV
  - 3.6.1. Rizom 脚这个
  - 3.6.2. 界面
  - 3.6.3. 使用 Uvs 或不使用 Uvs 导入
- 3.7. 接缝 和 切割
  - 3.7.1. 键盘快捷键
  - 3.7.2. 3D面板
  - 3.7.3. UV 面板
- 3.8. UV 展开 和 布局面板
  - 3.8.1. 展开
  - 3.8.2. 优化
  - 3.8.3. 布局和包装
- 3.9. UV Mas 工具
  - 3.9.1. 对齐、拉直、翻转和适合
  - 3.9.2. TopoCopy 和 Stack1
  - 3.9.3. 边循环参数
- 3.10. 先进的 Rizom 紫外线
  - 3.10.1. 自动接缝
  - 3.10.2. 紫外线 通道
  - 3.10.3. 泰瑟尔密度

# 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：**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

使用 Blender、Zbrush 和 UV 进行虚拟现实艺术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”

这个使用 Blender、Zbrush 和 UV 进行虚拟现实艺术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: 使用 Blender、Zbrush 和 UV 进行虚拟现实艺术大学课程

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  
知识 网页  
网上教室 发展 语言

**tech** 科学技术大学

专科文凭  
使用 Blender、Zbrush 和  
UV 进行虚拟现实艺术

- » 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  
使用 Blender、Zbrush 和  
UV 进行虚拟现实艺术