

专科文凭

使用 Substance Painter 和
Marmoset 进行虚拟现实艺术





专科文凭

使用 Substance Painter
和 Marmoset 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.techtute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-art-virtual-reality-substance-painter-marmoset

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

虚拟现实视频游戏设计的真实感是完美沉浸在游戏中的基本要求。为了实现这种完美,在这个学位中,视频游戏图形设计师将掌握两个基本的 3D 建模程序: Substance Painter 和 Marmoset。该教学 100% 在线授课,将引导学生生成、修改和渲染专注于 VR 的材料,这将使他们在职业生涯中取得进步。此外,所有这一切都具有非凡的灵活性,能够按照你自己的节奏调整整个教学大纲,而无需面对面对面课程或预设时间表的压力。



“

当你加入这所专家大学时,通过 VR 来捕捉视频游戏行业标准的艺术就变得越来越近了”

这个使用 Substance Painter 和 Marmoset 进行虚拟现实艺术专科文凭为平面设计师提供了必要的知识,以捕捉他们针对视频游戏行业的虚拟现实项目理念。

想要在职业生涯中实现飞跃的设计师必须完全了解主要工作室用于创建 3D 建模的软件。不断的更新、创建更明确的纹理的改进以及实现最佳的最终作品只能通过深入和当前的专业化来实现。

为了实现这一目标,这个专科文凭由在 VR 视频游戏图形设计领域拥有丰富经验的专业教师领导。它的重点是贴近当前的劳动力市场,将促进正在寻求有成功保证的学位的设计师的学习。

这是获得专业知识的独特机会,使专业设计师在需求日益增长的领域中区别于其他竞争对手。100% 在线模式使学生能够协调他们的工作和个人环境,并通过多媒体资源和学习系统巩固所获得的知识 Relearning。

这个**使用 Substance Painter 和 Marmoset 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
- ◆ 以图形、图表和极具实用性的内容设计,提供关于职业实践中不可或缺学科的实用信息
- ◆ 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

“

重申自己是 VR 视频游戏图形设计方面的出色专业人士,并保持最新的 3D 建模知识”

“

让大型 VR 视频游戏工作室信赖你。获得必要的技能，跻身最优秀之列”

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。

该计划的设计侧重于基于问题的学习，通过这种方式，专业人士将在整个学年中努力解决所提出的各种职业实践情境。为此，你将获得由知名专家制作的创新互动视频系统的帮助。

掌握主要图形设计软件，展示你在 3D 建模方面的才华。

报名参加专科文凭课程，将让你在职业生涯中取得进步。



02 目标

在本学习计划中, 图形设计师将能够凭借在主要面向虚拟现实的设计项目中获得的知识, 从头到尾开发 3D 建模项目。学生将了解重新拓扑、UV 的基础知识, 并专业掌握烘焙。为此, 它将拥有专门的教学团队, 从实际出发, 方便学习。





“

在线教学搭配多种多媒体资源, 让你以更简单、更实用的方式实现你的目标”



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管道

“

你更新的知识将为视频
游戏行业不断追求卓越
的专业环境带来改变”





具体目标

模块 1. 物质颜料

- ◆ 使用物质的纹理聪明地
- ◆ 能够使用 Substance Painter 创建任何类型的蒙版
- ◆ 使用 Substance Painter 掌握生成器和过滤器
- ◆ 为硬表面建模制作优质纹理与物质画家
- ◆ 使用 Substance Painter 为有机建模创建优质纹理
- ◆ 进行良好的渲染以显示道具使用物质画家

模块 2. Marmoset

- ◆ 深入分析该工具并为专业人士提供想法其优点
- ◆ 使用 Marmoset 创建任何类型的面具
- ◆ 使用 Marmoset 管理发电机和过滤器
- ◆ 为硬表面建模创建优质纹理与狨猴
- ◆ 使用 Marmoset 为有机建模创建优质纹理
- ◆ 创建一个漂亮的渲染来显示道具使用狨猴

模块 3. 烘焙

- ◆ 理解烘焙的基础
- ◆ 知道如何解决烘焙模型时可能出现的问题
- ◆ 能够对任何模型进行烘焙
- ◆ 掌握在 Marmoset 中实时烘焙的技巧

03 课程管理

TECH 选拔的教学团队符合提供贴近劳动力市场的教育要求,使平面设计师能够在职业生涯中取得进步。这就是为什么这个为期六周的项目拥有 VR 视频游戏设计和创作方面的合格专业人士,他们将与学生一起深入研究 3D 建模的主要工具。





“

专业的教学团队将指导你提高
VR 视频游戏图形设计技能”

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 博士

- ◆ 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



04

结构和内容

这个专科文凭的课程由 TECH 精心挑选的教师编写,为想要完善 VR 游戏创作的平面设计师提供必要且有用的概念。通过这种方式,我们制作了三个模块,学生可以沉浸在项目的创建中,深入研究构成设计的每个元素,直到导出。为此,学生可以获得视听材料、额外阅读材料和实践模拟,使他们能够将巩固知识与愉快的学习体验结合起来。





“

通过我们的专科文凭, 深入研究构成 3D 模型的所有元素并获得出色的图形设计”

模块 1. 物质颜料

- 1.1. 项目创建
 - 1.1.1. 地图导入
 - 1.1.2. 紫外线
 - 1.1.3. 烘焙
- 1.2. 分层
 - 1.2.1. 图层类型
 - 1.2.2. 图层选项
 - 1.2.3. 材料
- 1.3. 聪明的
 - 1.3.1. 刷子类型
 - 1.3.2. 填充投影
 - 1.3.3. 高级动态绘画
- 1.4. 影响
 - 1.4.1. 充满
 - 1.4.2. 级别
 - 1.4.3. 锚积分
- 1.5. 面具
 - 1.5.1. 缩写: Alphas
 - 1.5.2. 程序和垃圾
 - 1.5.3. 硬表面
- 1.6. 发电机
 - 1.6.1. 发电机
 - 1.6.2. 用途
 - 1.6.3. 实例
- 1.7. 过滤器
 - 1.7.1. 过滤器
 - 1.7.2. 用途
 - 1.7.3. 实例
- 1.8. 硬表面道具的纹理制作
 - 1.8.1. 道具的纹理制作
 - 1.8.2. 道具的纹理制作
 - 1.8.3. 最终道具的纹理制作

- 1.9. 有机道具纹理
 - 1.9.1. 道具纹理
 - 1.9.2. 进化道具纹理
 - 1.9.3. 最终道具纹理
- 1.10. 渲染
 - 1.10.1. IRay
 - 1.10.2. 后期处理
 - 1.10.3. Col 的管理

模块 2. Marmoset

- 2.1. 另一种选择
 - 2.1.1. 传入
 - 2.1.2. 介面
 - 2.1.3. Viewport
- 2.2. 经典的
 - 2.2.1. 场景
 - 2.2.2. 工具设置
 - 2.2.3. 历史
- 2.3. 场景内
 - 2.3.1. 渲染
 - 2.3.2. 主摄像头
 - 2.3.3. 天空
- 2.4. 灯
 - 2.4.1. 类型
 - 2.4.2. 暗影捕手
 - 2.4.3. 多雾路段
- 2.5. 质地
 - 2.5.1. 纹理项目
 - 2.5.2. 导入地图
 - 2.5.3. Viewport
- 2.6. 层数:油漆
 - 2.6.1. 油漆层
 - 2.6.2. 填充层
 - 2.6.3. 团体

- 2.7. 图层:调整
 - 2.7.1. 调整层
 - 2.7.2. 层输入处理器
 - 2.7.3. 程序层
 - 2.8. 图层:蒙版
 - 2.8.1. 面具
 - 2.8.2. 渠道
 - 2.8.3. Maps
 - 2.9. 材料
 - 2.9.1. 材料的类型
 - 2.9.2. 配置它们
 - 2.9.3. 将它们应用到场景中
 - 2.10. 案件
 - 2.10.1. 狒猴浏览器
 - 2.10.2. 从 Render 导出图像
 - 2.10.3. 导出视频
- ## 模块 3. 烘焙
- 3.1. 模型烘焙
 - 3.1.1. 准备烘焙模型
 - 3.1.2. 烘焙基础知识
 - 3.1.3. 处理选项
 - 3.2. 烘烤模型:画家
 - 3.2.1. 在 Painter 中烘焙
 - 3.2.2. Low Poly 烘烤
 - 3.2.3. High Poly 烘烤
 - 3.3. 烘烤型号:盒子
 - 3.3.1. 使用盒子
 - 3.3.2. 调整距离
 - 3.3.3. 计算每个片段的切线空间
 - 3.4. 烘烤地图数量
 - 3.4.1. 普通的
 - 3.4.2. ID
 - 3.4.3. 环境遮蔽
 - 3.5. 烘烤地图:曲率
 - 3.5.1. 曲率
 - 3.5.2. 厚度
 - 3.5.3. 提高地图质量
 - 3.6. 在 Marmoset 中烘烤
 - 3.6.1. Marmoset
 - 3.6.2. 功能
 - 3.6.3. 实时烘烤
 - 3.7. 配置用于在 Marmoset 中烘焙的文档
 - 3.7.1. 3dsMax 中的 High Poly 和 Low Poly
 - 3.7.2. 安排狒猴中的场景
 - 3.7.3. 验证一切是否正确
 - 3.8. 面板烘焙项目
 - 3.8.1. 烘焙组, High 和 Low
 - 3.8.2. 几何菜单
 - 3.8.3. 加载
 - 3.9. 高级选项
 - 3.9.1. 输出
 - 3.9.2. 调整笼子
 - 3.9.3. 配置地图
 - 3.10. 烘焙
 - 3.10.1. 地图
 - 3.10.2. 结果预览
 - 3.10.3. 烘焙浮动几何体

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 Substance Painter 和 Marmoset 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。





“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个使用 Substance Painter 和 Marmoset 进行虚拟现实艺术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: 使用 Substance Painter 和 Marmoset 进行虚拟现实艺术专科文凭

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
知识 网页 培
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

专科文凭

使用 Substance Painter
和 Marmoset 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 Substance Painter 和
Marmoset 进行虚拟现实艺术

