

校级硕士 数码雕塑



tech 科学技术大学

校级硕士 数码雕塑

- » 模式:在线
- » 时长:12个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网页链接: www.techitute.com/cn/design/professional-master-degree/master-digital-sculpture

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

能力

14

04

课程管理

18

05

结构和内容

22

06

方法

32

07

学位

40

01 介绍

近年来,由于设计行业的新要求,数码雕塑的概念发生了根本性的转变。最近,新的IT工具已被纳入这一领域,因此,致力于这一领域的专业人士如果想跟上最新的进展,就必须考取像这样的资格证书。因此,在这个课程中,学生将能够深入研究诸如数码雕塑的纹理,人,机器和动物的建模或Blender等软件的使用等问题。因此,在完成学业后,他们将有能力在设计领域获得众多的职业机会。





“

以先进的方式发展数码雕塑的主要技术，
加深对各种物体，地形，动物和人的建模，
使你成为设计行业高度需要的专家”

数码设计的普及及其与众多学科的结合,导致了适应当前现实的新的职业概况的产生。因此,数码雕塑是设计或视频游戏等行业最受欢迎的领域之一,它们在这一专业领域看到了最近出现的复杂3D建模挑战的绝佳解决方案。

因此,这个数码雕塑校级硕士研究的问题包括改进和网格的绘画,根据运动能力创建三维机器,角色装配 人类和动物解剖学,Blender,Arnold,Photoshop或ZBrush等软件,以及用光线建模等等。

而这一切将通过创新的100%在线教学方法来完成,该方法适应每个学生的个人情况,因为它允许他们选择学习的时间和地点。此外,他们将从高水平的教师队伍中学习,并使用大量的多媒体教学资源,如实际练习,视频技术,互动总结和大师班。

这个**数码雕塑校级硕士**包含了市场上最完整和最新的科学课程"。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
- ◆ 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

“

由于这个课程,你将掌握数码雕塑的原理,这将使你获得众多的职业机会"

“

这个学位让你为现在和未来的设计和数码雕塑的挑战做好准备。现在就报名, 体验立即的职业发展”

通过这个专门的资格认证, 可以了解更多关于Arnold, Blender和ZBrush等软件的使用。

本课程以100%在线形式开发, 为您的客户在数码雕塑领域带来最佳解决方案。

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。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

这个数码雕塑校级硕士的主要目标是专业人士提供这一领域的最新工具,以便他们能够立即将其纳入自己的工作。通过这种方式,你将能够体验到快速的专业进步,这要归功于你在开发复杂的三维设计项目时能够为客户或雇主提供大量的解决方案和技术。





“

这个课程将使你跟上数码雕塑的最新进展,使你成为环境中最有价值的专业人士”



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
- ◆ 了解人类和动物的解剖结构, 以便准确建模, 贴图, 照明和渲染过程
- ◆ 满足视频游戏, 电影, 3D打印, 增强现实和虚拟现实的头发和服装创作需求
- ◆ 管理虚拟现实系统中的建模, 纹理和照明系统
- ◆ 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3D Max进行场景建模, 并将其与ZBrush进行整合

模块2. 数码雕塑的纹理处理

- ◆ 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

模块4.人形

- ◆ 处理并将解剖学应用于人体雕塑
- ◆ 了解用于三维动画,视频游戏和三维打印的模型的正确拓扑结构
- ◆ 塑造人性化的人物形象和造型
- ◆ 用3D Max, Blender和ZBrush制作手动重构图
- ◆ 创建人和多个对象的群组
- ◆ 使用人类的预定义和基础网格

模块5.头发,衣服和饰品

- ◆ 在3D Max, ZBrush中创建模型化的头发 low poly, high poly, , Fibermesh和Xgen头发 和 Maya, 用于3D打印, 电影和视频游戏
- ◆ 在3D Max和ZBrush中建立模型并模拟布的物理特性
- ◆ 深化ZBrush和Marvelous之间的工作流程
- ◆ 在Marvelous Designer中使用服装和创建图案
- ◆ 处理物理学模拟和出口和进口在Marvelous Designer
- ◆ 在Arnold中对衣服,头发和配件进行建模,贴图,照明和渲染

模块6.动物和生物

- ◆ 处理并将解剖学应用于动物雕塑
- ◆ 应用于三维动画,视频游戏和三维打印的模型的动物正确拓扑结构在3D动画,视频游戏和3D打印方面
- ◆ 对动物表面进行雕刻和纹理处理,如:羽毛,鳞片,皮.和精制动物毛皮
- ◆ 进行动物和人类的进化,成为幻想中的动物,杂交和机械生物,形状雕刻和使用 Substance Painter
- ◆ 在Arnold中处理动物的逼真和非逼真渲染

模块7.Blender

- ◆ 高级Blender软件开发
- ◆ 在其渲染引擎Eevee和Cycles中进行渲染
- ◆ 深入了解CGI的工作流程
- ◆ 将ZBrush和3D Max的知识转移到Blender
- ◆ 将创意过程从Blender转移到Maya和Cinema 4D

模块8.用光做模型

- ◆ 在Arnold和Vray等离线引擎中发展照明和摄影的高级概念,以及渲染的后期制作以达到专业的完成度
- ◆ 在Unity和Unreal中深化高级可视化的realtime
- ◆ 在电子游戏引擎中建模以创建互动场景
- ◆ 在实际空间中整合项目



模块9.创建地形和有机环境

- ◆ 学习不同的有机建模技术和分形系统来生成自然和地形的元素，以及实现我们自己的模型和3D扫描
- ◆ 深入了解植被创建系统以及如何在Unity和Unreal引擎中以专业的方式控制植被
- ◆ 用身临其境的VR体验创造场景

模块10.建模在3D打印, VR, AR和摄影测量中的应用

- ◆ 使用有机模型来准备3D打印和铣削的模型
- ◆ 通过摄影生成3D的模型, 并对其进行处理, 将其融入3D打印中在3D打印, 视频游戏和电影方面
- ◆ 通过Quill在虚拟现实中以自由, 创意和互动的方式进行雕刻以及将其导入Arnold, Unreal和Unity
- ◆ 使用增强现实技术在真实环境中可视化工作

“

数码雕塑有一个伟大的未来:这个学位将为你准备好面对它的所有保证”

03 能力

这个数码雕塑校级硕士所培养的能力完全集中在专业实践上, 包括逼真的PBR系统的高级纹理, 在数码雕塑项目中使用和整合3D扫描, 管理专业系统的workflow 在不同的软件之间, 如Blender, Substance Painter, Lumion或ZBrush, 或通过使用完美地控制姿势系统和面部表情。rig 与ZSpheres。 motion capture 和 morpher。





“

你将成为设计界公司最受欢迎的数码雕塑家”



总体能力

- ◆ 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
- ◆ 创造现实的人物和高质量 cartoon
- ◆ 进行逼真的PBR和非逼真系统的高级纹理处理, 以加强数码雕塑项目
- ◆ 在离线引擎和 Realtime 在离线引擎和
- ◆ 采用和整合3D扫描
- ◆ IMM和Chisel画笔的高级用法
- ◆ 生成 turntable项目, 通过ZBrush使用快速的可视化引擎, 如Marmoset或Keyshot来创建 showreel





具体能力

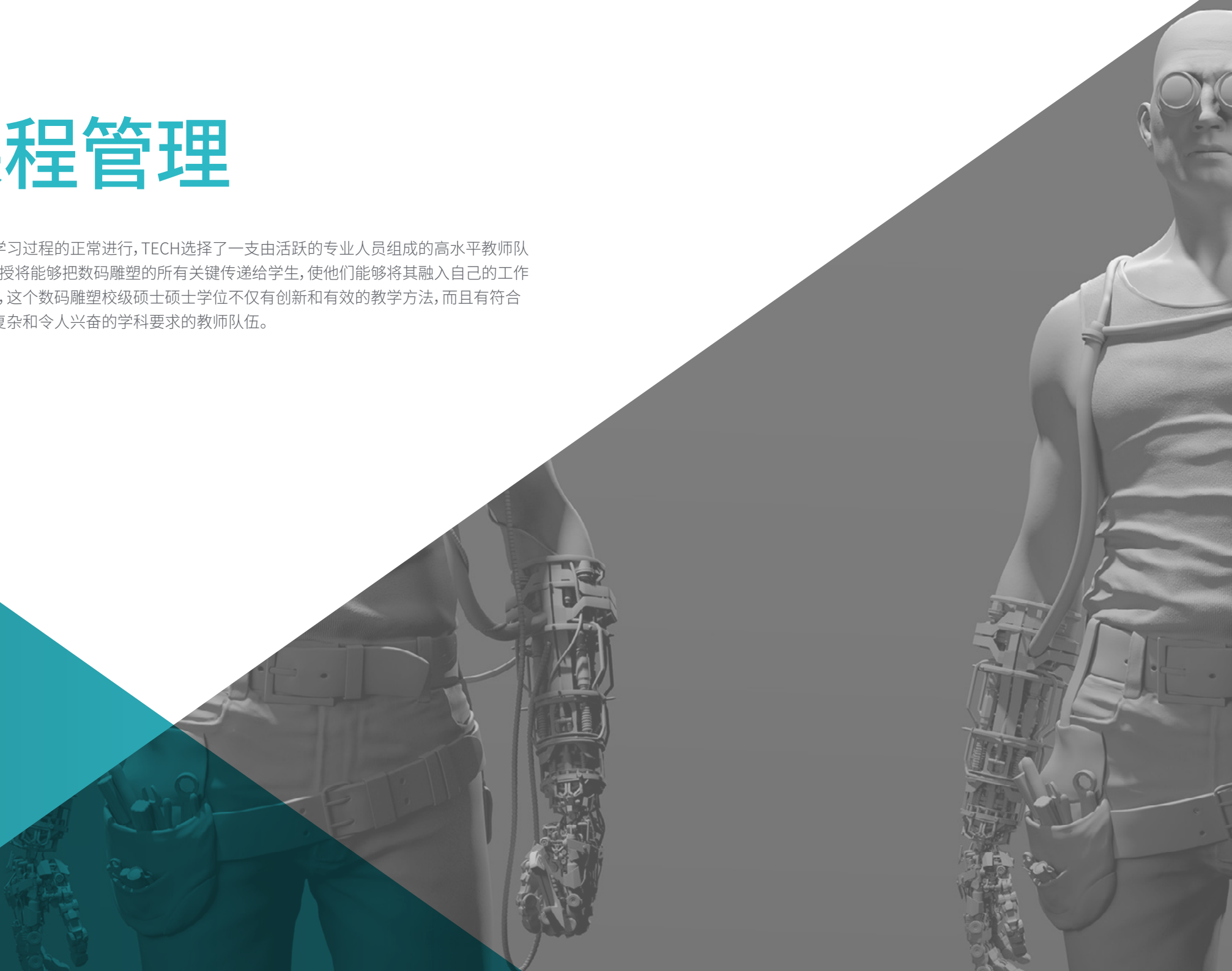
- ◆ 管理3D Max, Blender, ZBrush, Substance Painter, Marvelous Designer, Lumion, Unity和Unreal软件之间的专业workflow 系统
- ◆ 以先进的方式掌握3D Max, Blender, Zbrush, Substance Painter, Marvelous Designer, Quills, Unity和Unreal
- ◆ 通过3ds Max对机器进行建模, 并使用ZBrush来生成建模基座
- ◆ 使用带有ZSpheres rig, motion capture和 morpher完美地控制姿势系统和面部表情
- ◆ 使用Shadowbox掌握3D设计和lettering
- ◆ 在3D max, ZBrush和Substance Painter中绘制网格
- ◆ 在ZBrush中使用网格切割, 布尔运算和slice
- ◆ 用不同类型的摄像机对人物本身的互动场景进行高级开发和拍摄

“

更新你在这个领域的技能
是最好的解决办法: 报名并
获得数码雕塑的最新知识”

04 课程管理

为了确保学习过程的正常进行,TECH选择了一支由活跃的专业人员组成的高水平教师队伍。这些教授将能够把数码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,这个数码雕塑校级硕士硕士学位不仅有创新和有效的教学方法,而且有符合当前这一复杂和令人兴奋的学科要求的教师队伍。





“

最好的教师队伍正等着你, 向你传授
应用于设计界的所有数码雕塑的秘密”

管理人员



Sequeros Rodríguez, Salvador先生

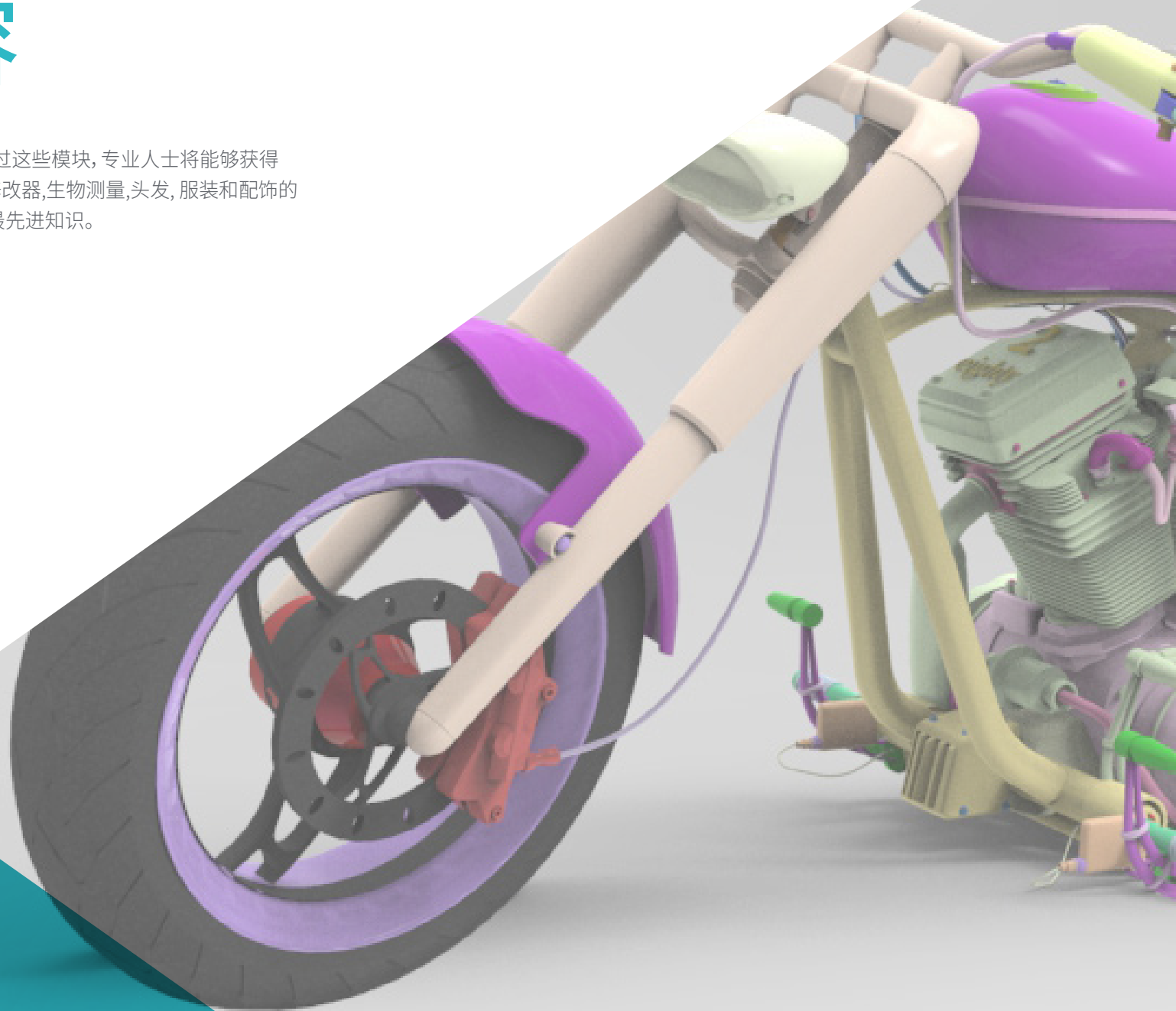
- ◆ 自由造型师和2D/3D综合专家
- ◆ Slicecore的概念艺术和3D建模芝加哥
- ◆ 视频制图和建模 Rodrigo Tamariz.Valladolid
- ◆ 三维动画高级培训周期的讲师。高级图像和声音学校ESISV.Valladolid
- ◆ 高级培训周期GFGS三维动画的讲师。欧洲di Design IED.学院马德里
- ◆ Vicente Martinez 和 Loren Fandos.的3D建模。Castellón
- ◆ 计算机图形, 游戏和虚拟现实专业的硕士学位。URJC大学。马德里
- ◆ 在萨拉曼卡大学获得美术学位 (专门研究设计和雕塑)



05

结构和内容

这个数码雕塑校级硕士的内容分为10个专业模块,通过这些模块,专业人士将能够获得 edit poly, 平滑包容几何, 样条, 信息建筑建模, 纹理修改器,生物测量,头发, 服装和配饰的创作,人和动物解剖或创造地形和有机环境等方面的最先进知识。





“

这里有最完整和最新的数码雕塑内容:不要再等了,用这个课程改变你的职业生涯”

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. Splines
 - 1.1.3. 有机模型
- 1.2. edit poly模型
 - 1.2.1. Loops 和挤压件
 - 1.2.2. 平滑化的内函几何学
 - 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. Model sheet
 - 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.数码雕塑的纹理处理

- 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. 分区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. TrimAdaptive 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. 多边形网格的清理和细节

- 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

模块4. 人形

- 4.1. 用于建模的人体解剖学
 - 4.1.1. 比例法则
 - 4.1.2. 演变和功能
 - 4.1.3. 浅层肌肉和流动性
- 4.2. 下半身的拓扑结构
 - 4.2.1. 躯干
 - 4.2.2. 腿部
 - 4.2.3. 脚

- 4.3. 上半身的拓扑结构
 - 4.3.1. 胳膊和手
 - 4.3.2. 颈部
 - 4.3.3. 头部和面部以及口腔内部
- 4.4. 特征化和风格化的人物
 - 4.4.1. 用有机造型进行细节处理
 - 4.4.2. 解剖的特征
 - 4.4.3. 造型设计
- 4.5. 表达方式
 - 4.5.1. 面部动画和 layer
 - 4.5.2. Morpher
 - 4.5.3. 纹理动画
- 4.6. 姿势
 - 4.6.1. 角色的生理学和放松
 - 4.6.2. Rig 与 Zpheres
 - 4.6.3. 用 motion capture 摆姿势
- 4.7. 特征描述
 - 4.7.1. 纹身
 - 4.7.2. 疤痕
 - 4.7.3. 皱纹, 雀斑和斑点
- 4.8. 手动重构图
 - 4.8.1. 在 3ds Max
 - 4.8.2. Blender
 - 4.8.3. ZBrush 和投影
- 4.9. 预设
 - 4.9.1. Fuse
 - 4.9.2. Vroid
 - 4.9.3. MetaHuman
- 4.10. 拥挤和重复的空间
 - 4.10.1. 散点
 - 4.10.2. Proxys
 - 4.10.3. 物件组





模块5. 头发, 衣服和饰品

- 5.1. 头发创作
 - 5.1.1. 造型的头发
 - 5.1.2. 头发 low poly 和 cards
 - 5.1.3. 和 high poly, fibermesh, hair 和 fur 和 Xgen
- 5.2. 衣服 cartoon
 - 5.2.1. 网片移除
 - 5.2.2. 几何学假人
 - 5.2.3. Shell
- 5.3. 雕刻织物
 - 5.3.1. 物理模拟
 - 5.3.2. 力的计算
 - 5.3.3. 衣服上的曲率刷
- 5.4. 逼真的服装
 - 5.4.1. 导入Marvelous Designer
 - 5.4.2. 软件理念
 - 5.4.3. 模式创建
- 5.5. 标准模式
 - 5.5.1. 衬衫
 - 5.5.2. 长裤
 - 5.5.3. 大衣和鞋类
- 5.6. 连接和物理学
 - 5.6.1. 现实的模拟
 - 5.6.2. 拉链
 - 5.6.3. 接缝
- 5.7. 服装
 - 5.7.1. 复杂的模式
 - 5.7.2. 织物的复杂性
 - 5.7.3. 阴影
- 5.8. 高级服装
 - 5.8.1. 的衣服的Baked
 - 5.8.2. 适应性
 - 5.8.3. 出口

- 5.9. 辅料
 - 5.9.1. 珠宝首饰
 - 5.9.2. 背包和挎包
 - 5.9.3. 工具
- 5.10. 对织物和头发的渲染
 - 5.10.1. 照明和遮阳
 - 5.10.2. 头发着色器
 - 5.10.3. 在Arnold中进行逼真的渲染

模块6.动物和生物

- 6.1. 为建模者提供的动物解剖学
 - 6.1.1. 对比例的研究
 - 6.1.2. 解剖学上的差异
 - 6.1.3. 不同家族的肌肉组织
- 6.2. 主要质量
 - 6.2.1. 主要结构
 - 6.2.2. 平衡轴位置
 - 6.2.3. 带Zpheras的基本购物中心
- 6.3. 头部
 - 6.3.1. 头骨
 - 6.3.2. 下颌骨
 - 6.3.3. 牙齿和鹿角
 - 6.3.4. 肋骨, 脊柱和臀部
- 6.4. 中央地区
 - 6.4.1. 肋骨架
 - 6.4.2. 脊柱
 - 6.4.3. 臀部
- 6.5. 肢体
 - 6.5.1. 腿和蹄子
 - 6.5.2. 鳍片
 - 6.5.3. 翅膀和爪子

- 6.6. 动物纹理和对形状适应
 - 6.6.1. 毛皮和头发
 - 6.6.2. 鳞片
 - 6.6.3. 羽毛
- 6.7. 动物的想象力:解剖学和几何学
 - 6.7.1. 梦幻般的生物的解剖
 - 6.7.2. 几何学和 slice
 - 6.7.3. 网格布尔运算
- 6.8. 动物的想象力:神奇的动物
 - 6.8.1. 神奇的动物
 - 6.8.2. 混成轨域
 - 6.8.3. 机械人
- 6.9. NPR物种
 - 6.9.1. 风格cartoon
 - 6.9.2. 动画片
 - 6.9.3. Fan Art
- 6.10. 动物和人类的渲染
 - 6.10.1. 次 surface scattering材料
 - 6.10.2. 纹理中的混合技术
 - 6.10.3. 最终构成

模块7.Blender

- 7.1. 免费软件
 - 7.1.1. LTS版本和社区
 - 7.1.2. 优点和差异
 - 7.1.3. 界面和理念
- 7.2. 与二维码整合
 - 7.2.1. 方案的调整
 - 7.2.2. 皱纹铅笔
 - 7.2.3. 在3D中结合2D

- 7.3. 建模技术
 - 7.3.1. 方案的调整
 - 7.3.2. 建模方法
 - 7.3.3. 几何节点
- 7.4. 纹理技术
 - 7.4.1. 节点的阴影
 - 7.4.2. 纹理和材料
 - 7.4.3. 使用提示
- 7.5. 照明
 - 7.5.1. 照明空间提示
 - 7.5.2. 循环
 - 7.5.3. 埃维
- 7.6. CGIWorkflow
 - 7.6.1. 所需用途
 - 7.6.2. 出口和进口
 - 7.6.3. 照明
- 7.7. ZBrush到Blender的知识
 - 7.7.1. 建模
 - 7.7.2. 纹理和 shading
 - 7.7.3. 照明
- 7.8. ZBrush到Blender的知识
 - 7.8.1. 三维雕刻
 - 7.8.2. 刷子和高级技术
 - 7.8.3. 有机工作
- 7.9. 从Blender到Maya
 - 7.9.1. 重要阶段
 - 7.9.2. 调整和整合
 - 7.9.3. 对功能的利用

- 7.10. 从Blender到Cinema 4D
 - 7.10.1. 3D设计的提示
 - 7.10.2. 利用建模实现video mapping
 - 7.10.3. 用粒子和效果进行建模

模块8.用光做模型

- 8.1. Motores offline Arnold
 - 8.1.1. 室内和室外照明
 - 8.1.2. 移位图和法线的应用
 - 8.1.3. 渲染修改器
- 8.2. Vray
 - 8.2.1. 照明基座
 - 8.2.2. 阴影
 - 8.2.3. 地图
- 8.3. 高级全局照明技术
 - 8.3.1. 用GPU ActiveShade进行管理
 - 8.3.2. 对逼真的渲染进行优化去噪器
 - 8.3.3. 非逼真的渲染 (cartoon和 hand painted)
- 8.4. 快速显示模型
 - 8.4.1. Zbrush
 - 8.4.2. Keyshot
 - 8.4.3. Marmoset
- 8.5. 渲染的后期制作
 - 8.5.1. Multipases
 - 8.5.2. ZBrush中的三维插图
 - 8.5.3. ZBrush中的多通道
- 8.6. 在现实空间的整合
 - 8.6.1. 影子材料
 - 8.6.2. HDRI和全局光照
 - 8.6.3. 图像追踪

- 8.7. 统一性
 - 8.7.1. 界面和配置
 - 8.7.2. 导入到游戏引擎
 - 8.7.3. 材料
- 8.8. 虚幻
 - 8.8.1. 界面和配置
 - 8.8.2. 在虚幻中进行雕刻
 - 8.8.3. 着色器
- 8.9. 视频游戏引擎中的建模
 - 8.9.1. 兴业银行
 - 8.9.2. 建模工具
 - 8.9.3. 预制构件 和内存存储空间
- 8.10. 电子游戏中的高级照明技术
 - 8.10.1. Realtime, 照明预计算和HDRP
 - 8.10.2. 光线追踪
 - 8.10.3. 后期处理

模块9.创建地形和有机环境

- 9.1. 自然界中的有机模型
 - 9.1.1. 刷子的适应性
 - 9.1.2. 岩石和悬崖的创造
 - 9.1.3. 融合与Substance Painter3D
- 9.2. 地形
 - 9.2.1. 地形位移图
 - 9.2.2. 岩石和悬崖的创造
 - 9.2.3. 扫描图书馆
- 9.3. 植被
 - 9.3.1. SpeedTree
 - 9.3.2. 低聚物植被
 - 9.3.3. 分形

- 9.4. 统一的地形
 - 9.4.1. 有机地形建模
 - 9.4.2. 地形绘画
 - 9.4.3. 植被创造
- 9.5. 虚幻的地形
 - 9.5.1. 高图
 - 9.5.2. 纹理
 - 9.5.3. 虚幻的树叶系统
- 9.6. 物理学和现实主义
 - 9.6.1. 身体
 - 9.6.2. 风
 - 9.6.3. 流体
- 9.7. 虚拟行走
 - 9.7.1. 虚拟摄像机
 - 9.7.2. 第三人称
 - 9.7.3. 第一人称FPS
- 9.8. 电影摄影
 - 9.8.1. 电影院
 - 9.8.2. 定序器
 - 9.8.3. 录音和可执行文件
- 9.9. 虚拟现实建模的可视化
 - 9.9.1. 建模和贴图技巧
 - 9.9.2. 利用轴间空间
 - 9.9.3. 项目准备
- 9.10. VR场景创建
 - 9.10.1. 摄像机位置
 - 9.10.2. 地形和信息架构
 - 9.10.3. 使用平台

模块10.建模在3D打印, VR, AR和摄影测量中的应用

- 10.1. 为3D打印做准备
 - 10.1.1. 印刷品的类型
 - 10.1.2. 减少多边形
 - 10.1.3. 网格投射
- 10.2. 准备用于3D打印
 - 10.2.1. 浇灌
 - 10.2.2. 插件
 - 10.2.3. 提示和进口
- 10.3. 摄影测量
 - 10.3.1. Megascan图书馆
 - 10.3.2. Agisoft Metashape软件
 - 10.3.3. 模型准备
- 10.4. 摄影测量准备
 - 10.4.1. 点的获取
 - 10.4.2. 重构学
 - 10.4.3. 模型优化
- 10.5. 在虚拟现实工作中
 - 10.5.1. Software Quill
 - 10.5.2. 介面
 - 10.5.3. Brushes 和Clone Tool
 - 10.5.4. 在VR中创建角色
- 10.6. 与Quill的性格和风景
 - 10.6.1. 在VR中创建角色
 - 10.6.2. 沉浸式场景
 - 10.6.3. 角色发展
- 10.7. Quill中的场景准备
 - 10.7.1. 在VR中人物画
 - 10.7.2. 姿势
 - 10.7.3. Spawn Area.调整摄像机
- 10.8. 从Quill到Arnold和Unreal
 - 10.8.1. 导出和格式化
 - 10.8.2. 在Arnold中进行的渲染
 - 10.8.3. 虚幻的整合
- 10.9. 扩增实境统一性和Vuforia
 - 10.9.1. 导入到Unity中
 - 10.9.2. Vuforia
 - 10.9.3. 照明和材料
- 10.10. 增强现实:场景准备
 - 10.10.1. 场景准备
 - 10.10.2. 真实环境上的可视化
 - 10.10.3. 在AR中创建多种可视化



没有比这更好的方案来了解数码雕塑的新情况了"

06 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。



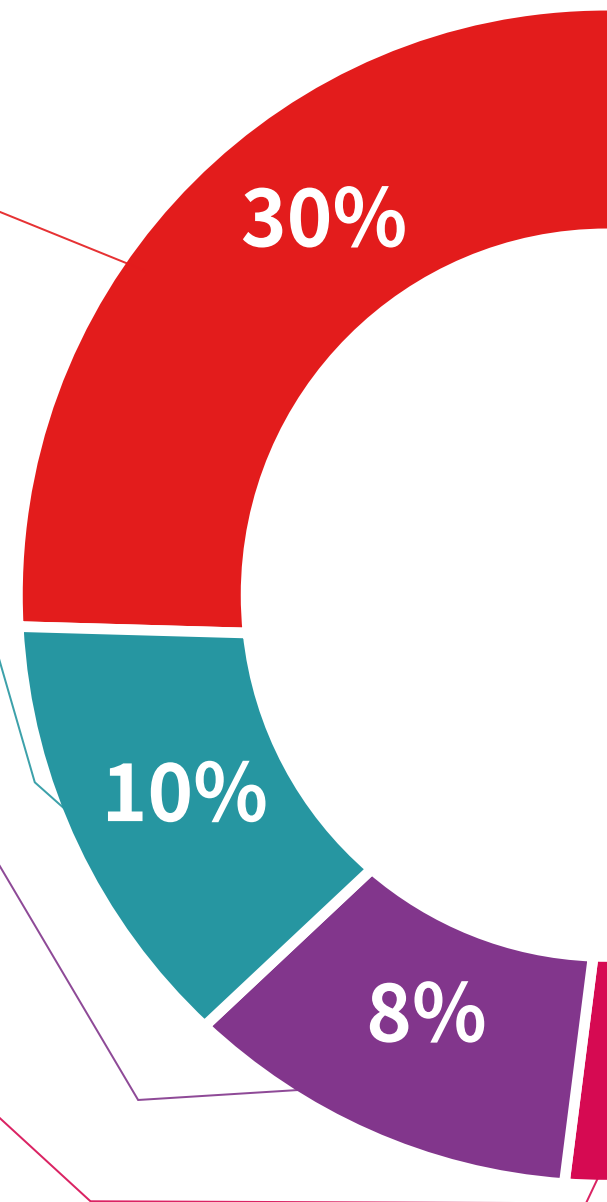
技能和能力的实践

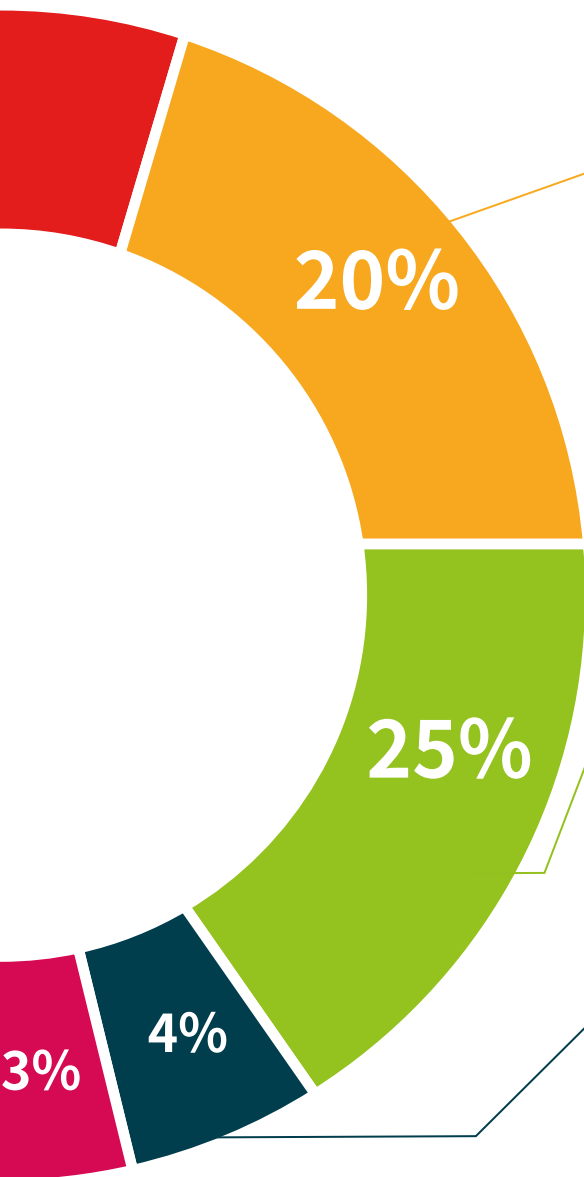
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



07 学位

数码雕塑校级硕士除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的校级硕士学位证书。



“

顺利完成该课程并获得大学课程，无需旅行或文书工作的麻烦”

这个**数码雕塑校级硕士**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**校级硕士学位**。

学位由**TECH科技大学**颁发, 证明在校级硕士学位中所获得的资质, 并满足工作交流, 竞争性考试和职业评估委员会的要求。

学位:**数码雕塑校级硕士**

官方学时:**1,500小时**



*海牙认证。如果学生要求他或她的纸质学位进行海牙认证, TECH EDUCATION将作出必要的安排, 并收取额外的费用。

健康 信心 未来 人 导师
信息 教育 教学 学习
保证 资格认证 承诺
机构 社区 科技 现在
个性化的关注 知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

校级硕士
数码雕塑

- » 模式:在线
- » 时长:12个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

校级硕士 数码雕塑

