

专科文凭

刚性表面、机器和纹理的数字雕刻





专科文凭

刚性表面、机器和纹理 的数字雕刻

- » 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/information-technology/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-digital-sculpture-rigid-surfaces-machines-texturing

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

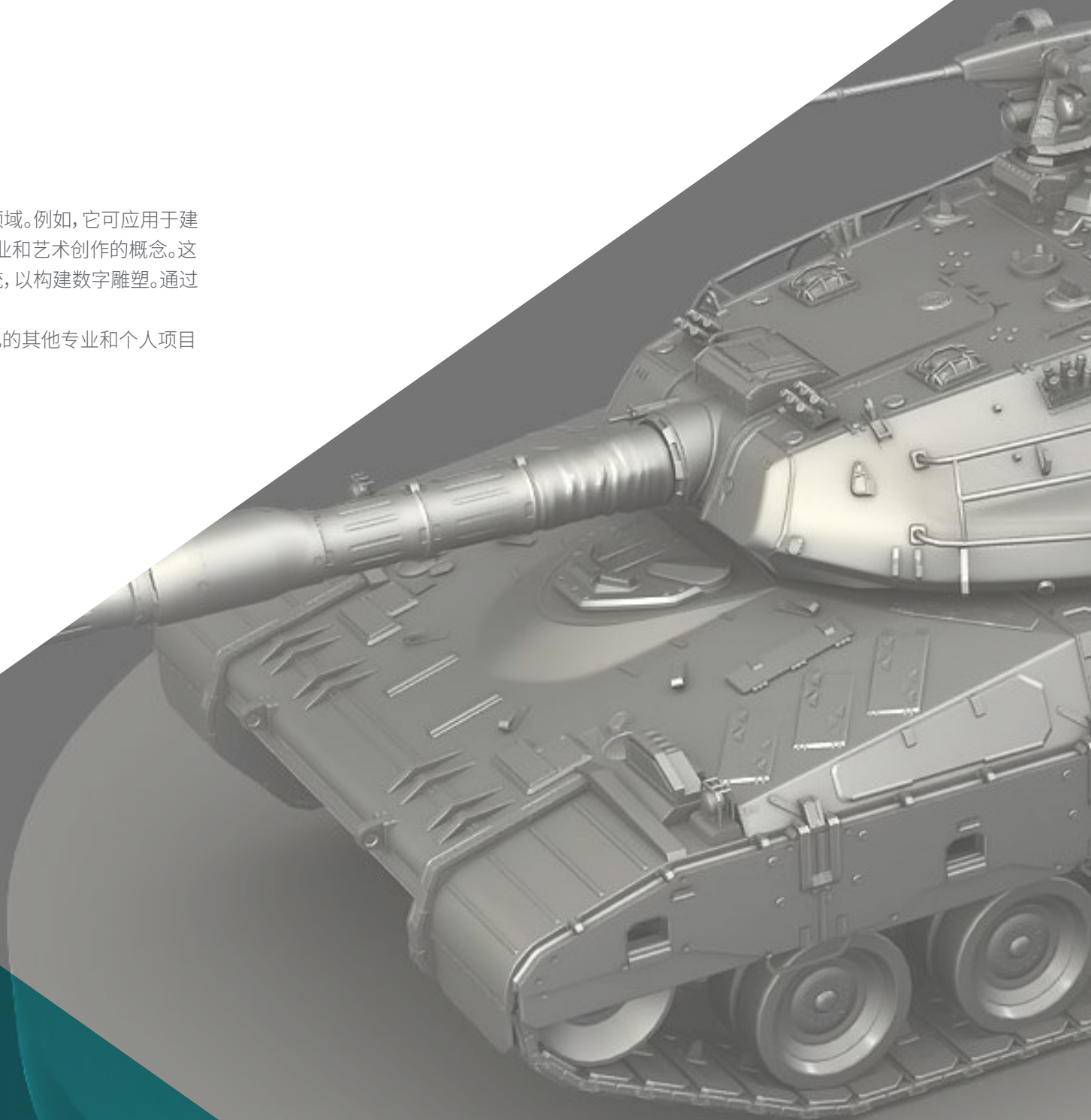
06

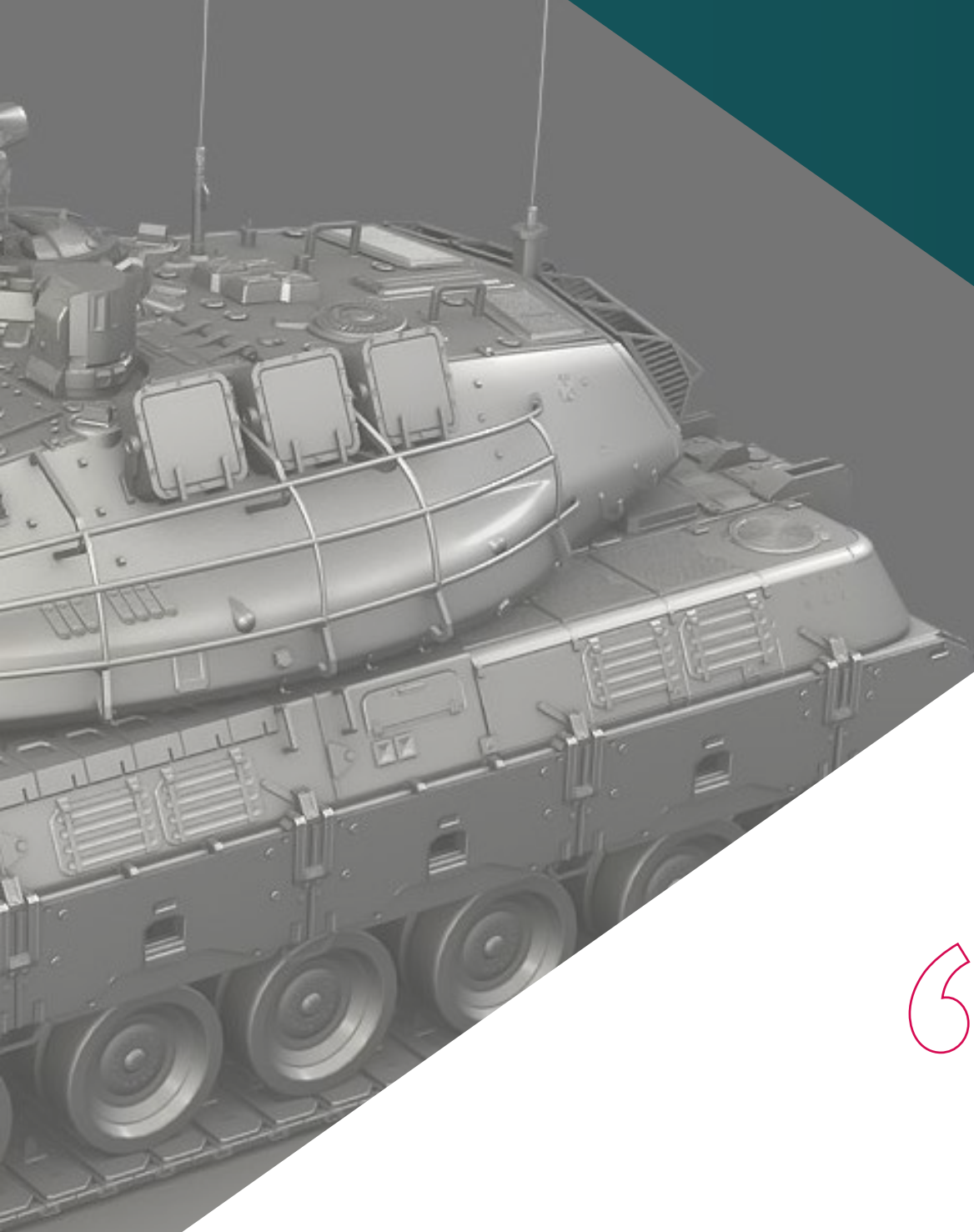
学历

28

01 介绍

数字雕刻因其高效、经济和高产能而越来越多地应用于各个领域。例如，它可应用于建筑、设计、3D 打印或工业生产等领域。这一理念彻底改变了工业和艺术创作的概念。这个在线课程旨在掌握虚拟现实系统中的建模、纹理和照明系统，以构建数字雕塑。通过在线形式，采用“再学习”和“边做边学”的教学方法，学生可以循序渐进地学习相关内容，并根据自己的其他专业和个人项目调整技能。





“

通过这所完全在线的 专科文凭, 按照自己的时间和进度, 学习与数字雕塑相关的所有知识”

由于能够以数字格式制作模型或图纸, 或提出具体的设计方案, 从而节省了成本, 因此, 刚性表面数字雕刻、机器和纹理等技术在不同行业中的重要性与日俱增。这个专科文凭课程重点介绍不同的软件以及创建机器、表面纹理和项目渲染的不同技术。

这个教学大纲循序渐进地介绍了雕刻表面、机器和纹理所必需的不同领域。第一个领域是创建硬表面和刚性表面。为此, 3DS 软件将与 ZBrush 等其他工具一起使用, 建模将使用 Edit Poly 和 Splines。此外, 课程还将深入探讨有机雕塑以及如何创建信息建筑并将其集成到 Lumion 中。

第二部分将详细讨论 PBR 纹理贴图 and 材料、纹理修改器的使用以及贴图生成软件的应用。我们还将制作烘焙纹理, 我们将深化纹理制作以改进建模, 我们将以复杂的方式使用程序之间的导入和导出系统。本节要学习掌握的工具是 Substance Painter。

最后, 这位专科文凭指导学生创建机器。为此, 将有一节专门讨论机器人、车辆和机械人的创造、特征描述和建模, 以及这些创造物的进化。同样, 还可以处理内部建模面具, 适应生物仿生学、科幻小说或卡通美学。此外, 您还将在 Arnold 中创建一个灯光工作室, 处理逼真和非逼真美学渲染, 并学习如何启动线框渲染。

这个学位由 TECH 科技大学教授, 采用创新的学习方法, 以在线形式授课, 专业人员只需一台联网设备, 即可按照自己的进度学习相关内容。可选择下载内容进行咨询, 并在短短 6 个月内实现编制目标。

这个**刚性表面、机器和纹理的数字雕刻专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由3D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

“

您是否曾想了解有关数字雕刻的所有知识?这是你将拥有的最轻松、最简单、最方便的机会"

“

学习如何使用市场上最新的软件对刚性表面、机器进行数字雕刻并赋予纹理:3DS Max、ZBrush 或 Substance Painter"

该课程的教学人员包括来自该部门的专业人员,他们把自己的工作经验带到了培训中,还有来自主要协会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。

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术课程中出现的不同专业实践情况。

由知名专家开发的创新型互动视频系统将为其提供支持。

学习如何创建、描述和模拟机器人、车辆和机械人,以及如何进化这些同样的创造物。

该资格证书是直接获得的,因此不需要通过最终项目来获得。



02 目标

刚性表面、机械和纹理数字雕塑课程的主要目的是为专业人员提供设计领域的最新工具。这样,学生就能在攻读学位的同时将知识融入到他们的项目中。因此,得益于 TECH 科技大学为他们提供的解决方案和技术,他们将能够体验到快速、高效的专业进步。





“

它不仅能为项目带来价值, 也能为客户和员工带来新的工作策略。成为你想要的专业设计师”



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
- ◆ 掌握各种有机建模系统、Edit Poly 和 Splines的处理和高级使用方法
- ◆ 获得专门的 硬表面和信息建筑饰面
- ◆ 掌握虚拟现实系统中的建模、纹理和照明系统
- ◆ 了解电影和视频游戏行业的现行制度, 以取得优异成绩

“

通过这所刚性表面、机器和纹理的数字雕刻专科文凭课程, 为自己设定新的职业目标”





具体目标

模块1.创造hard surface和刚性的表面

- ◆ 使用 "编辑多边形"和 "样条曲线"建模
- ◆ 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3Ds Max进行场景建模,并将其与ZBrush进行整合

模块2.数字雕塑的纹理处理

- ◆ 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
- ◆ Substance Painter的高级操作

模块3.机器创造

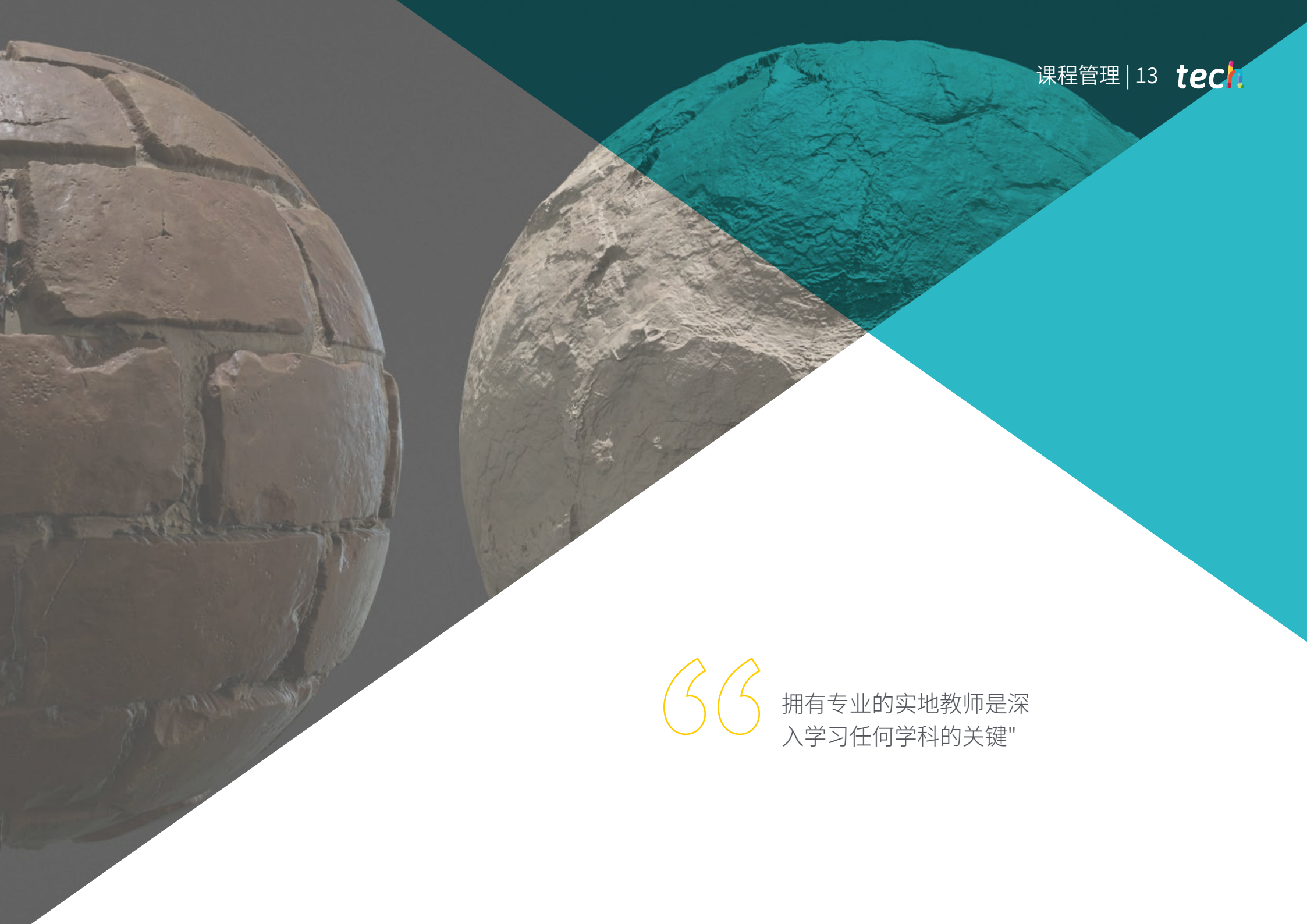
- ◆ 创建、描述和模拟机器人、车辆和cyborgs
- ◆ 管理内部建模的面具
- ◆ 通过雕刻形状和使用 Substance Painter,在时间和衰变中进化机器人、车辆和半机械人
- ◆ 适应生物仿生学、科幻或 cartoon美学的要求
- ◆ 在Arnold创建一个照明工作室
- ◆ 处理逼真和非逼真美学的渲染工作
- ◆ 启动 wireframe的渲染

03

课程管理

为了确保学生的学习过程以适当的方式进行，TECH 科技大学选择了一支高水平的教师队伍。通过他的教学，学生们将能够深入了解在刚性表面、机器和纹理上工作的不同技术，以及如何极大地改进他们的项目，使其更加逼真，从而成为数字雕塑专家。





“

拥有专业的实地教师是深入学习任何学科的关键”

管理人员



Sequeros Rodríguez, Salvador先生

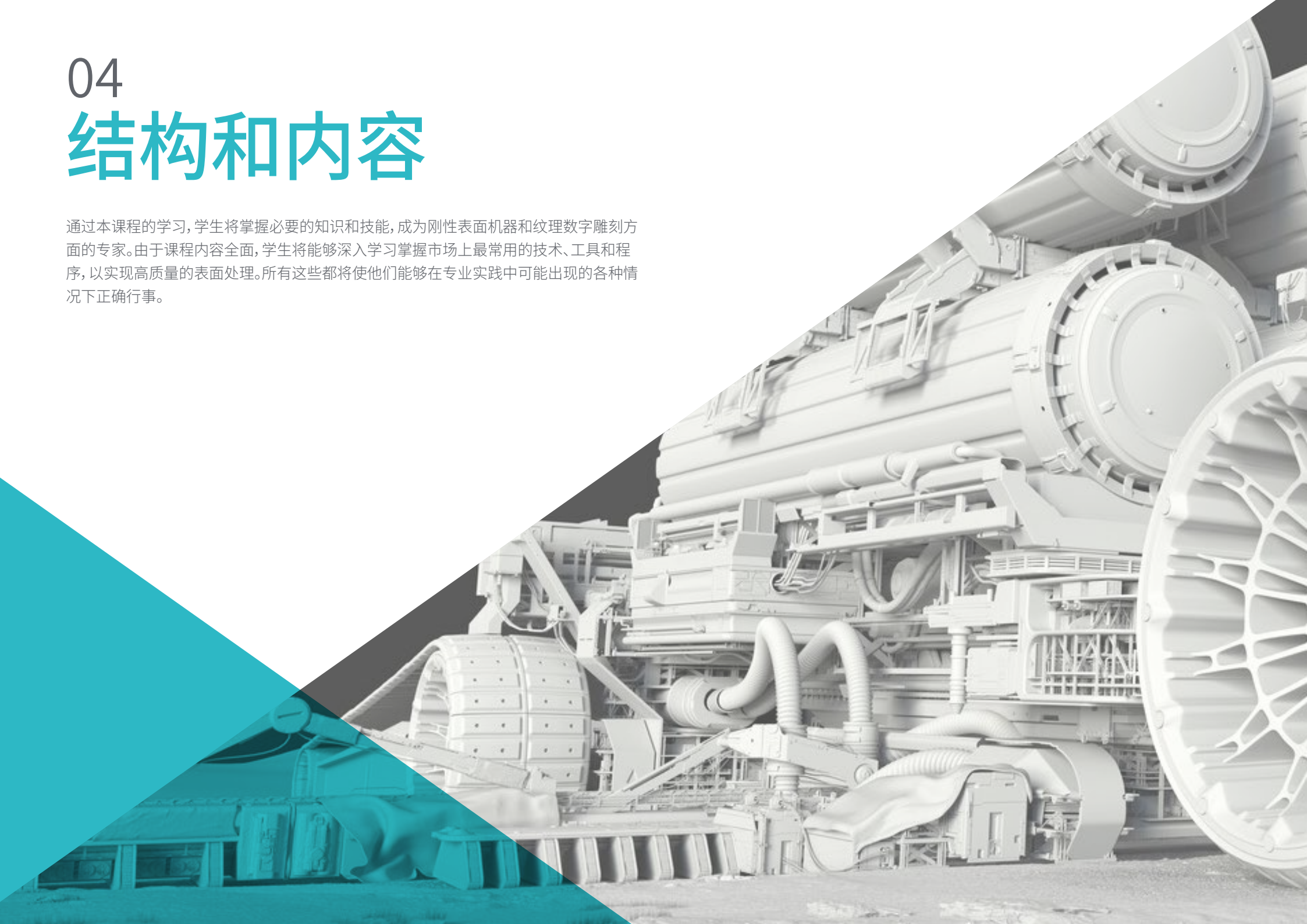
- 数字雕塑专家
- 为 Slicecore (芝加哥) 制作概念艺术 和 3D 模型
- 为 Rodrigo Tamariz (巴利亚多利德) 制作视频地图 和 模型
- Geocisa 修复师
- 3D动画高级培训周期的讲师。高级图像和声音学校ESISV。Valladolid
- 高级培训周期GFGS三维动画的讲师。欧洲di Design IED.学院马德里
- 萨拉曼卡大学美术学位, 主修设计和雕塑
- 马德里 URJC 大学计算机图形、游戏和虚拟现实专业硕士

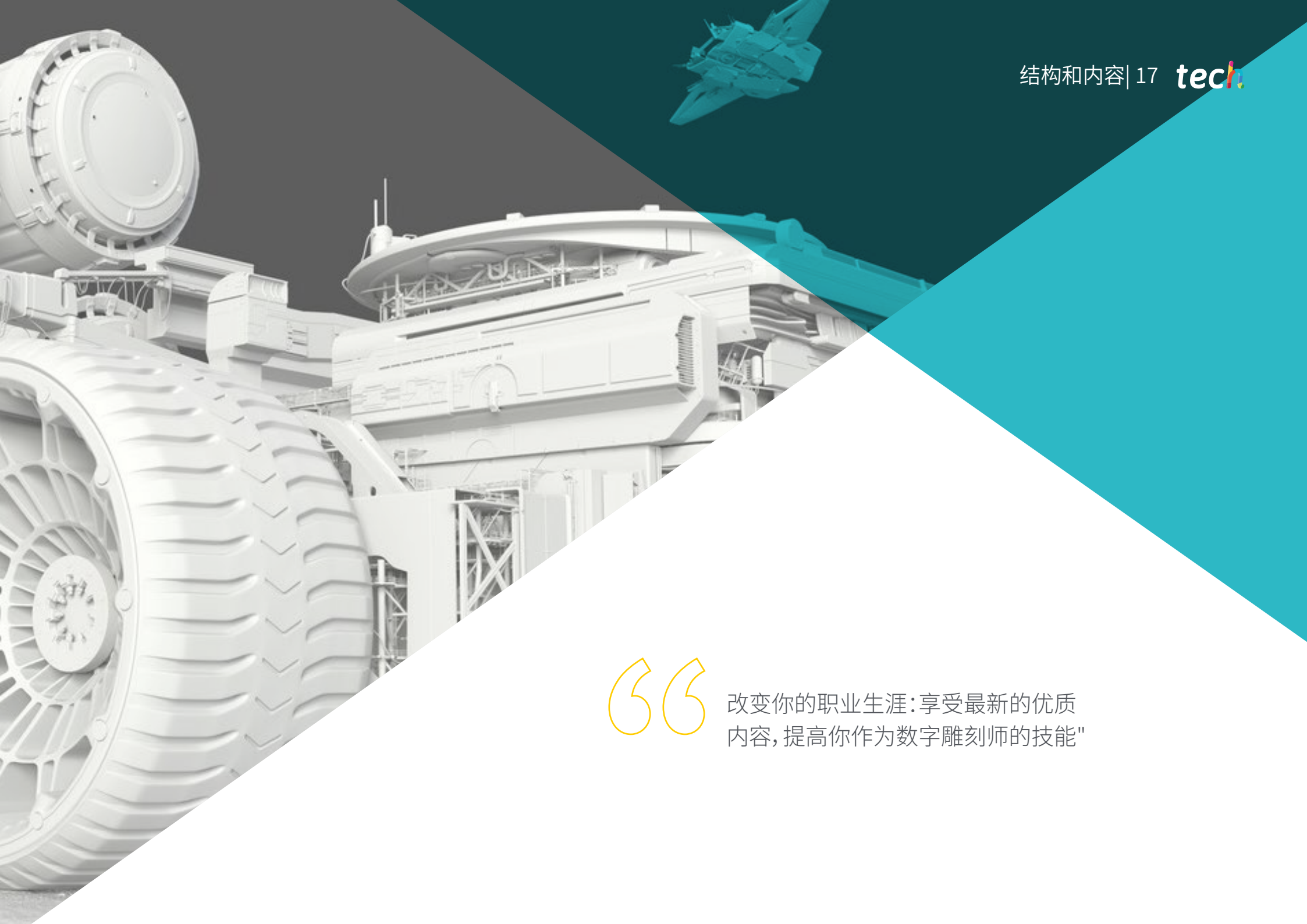


04

结构和内容

通过本课程的学习, 学生将掌握必要的知识和技能, 成为刚性表面机器和纹理数字雕刻方面的专家。由于课程内容全面, 学生将能够深入学习掌握市场上最常用的技术、工具和程序, 以实现高质量的表面处理。所有这些都将使他们能够在专业实践中可能出现的各种情况下正确行事。





“

改变你的职业生涯：享受最新的优质内容，提高你作为数字雕刻师的技能”

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. Edit Poly
 - 1.1.2. 花键
 - 1.1.3. 有机模型
- 1.2. edit poly模型
 - 1.2.1. Loops 和挤压件
 - 1.2.2. 平滑化的内涵几何学
 - 1.2.3. 修改器和 ribbon
- 1.3. 网格优化
 - 1.3.1. 四边形、三边形和 五边形。什么时候使用它们?
 - 1.3.2. Booleanos
 - 1.3.3. Low poly vs.High poly
- 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. 制作道具
 - 1.8.2. 家具
 - 1.8.3. Zbrush 有机建模中的细部处理

- 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.数字雕塑的纹理处理

- 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. 烘烤接头
 - 2.7. 出口和进口
 - 2.7.1. 纹理格式
 - 2.7.2. Fbx、OBJ 和 STL
 - 2.7.3. Subdivisión 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. 低多边形 纹理贴图, 高多边形细节
 - 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. Cyborg
 - 3.3.1. 按面具分类
 - 3.3.2. 修剪自适应和动态
 - 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

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”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是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对的问题，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的案例。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基于循环的100%在线学习系统相结合,在每节课中结合了个不同的教学元素。

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,图像和记忆,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 学历

刚性表面、机器和纹理的数字雕刻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。





“

成功完成该课程并获得
大学学位, 无需旅行或经
历繁琐的程序”

这个**刚性表面、机器和纹理的数字雕刻专科文凭**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:**刚性表面、机器和纹理的数字雕刻专科文凭**

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

tech 科学技术大学

专科文凭
刚性的表面、机器和纹理的
数字雕刻

- » 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

个性化的关注 现在 质量
知识 网页 培
网上教室 发展 语言 机构

专科文凭

刚性表面、机器和纹理的数字雕刻