

专科文凭

3ds Max 中的多边形建模





专科文凭

3ds Max 中的多边形建模

- » 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-polygonal-modeling-3ds-max

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

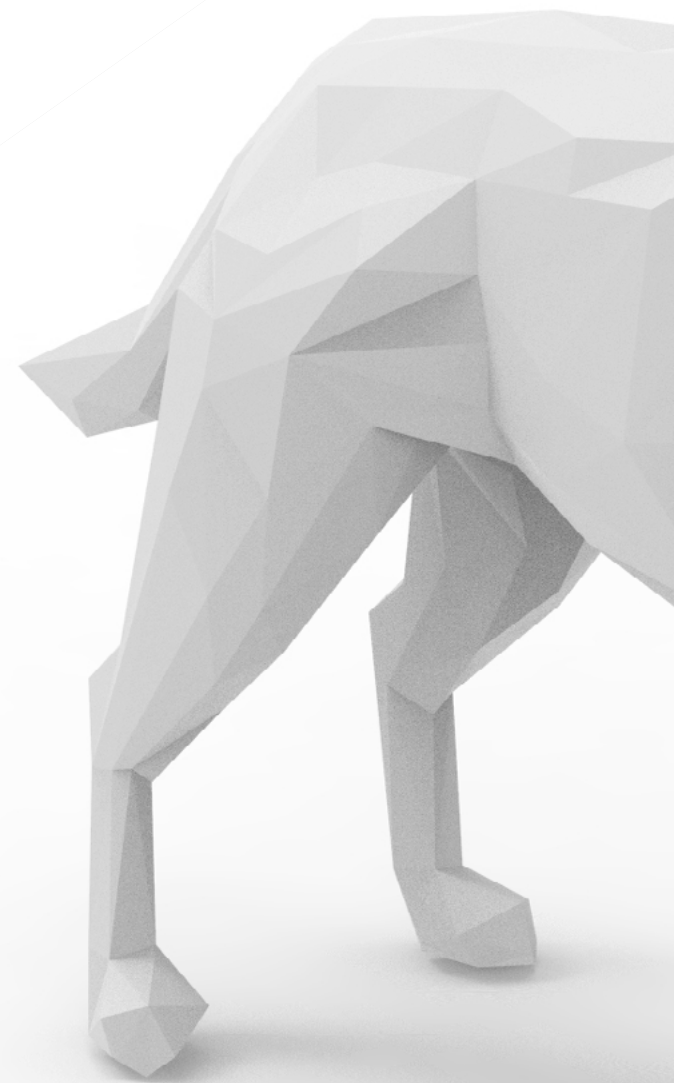
06

学位

28

01 介绍

多边形建模是三维设计的支柱,而 3ds Max 是该领域的领先程序。它已成为最常用的 3D 建模软件之一。建筑、工业生产、3D 打印或动画只是依赖这些程序进行设计的一些领域。这种完全在线培训的重点是学生能够将其他个人和专业项目结合起来,并更新他们在 3ds Max 多边形建模方面的知识。您只需要一台具有互联网连接的设备即可访问这个完整的教育计划。





“

使用 3ds Max 进行多边形建模, 这是 3D 设计领域的领先软件之一”

多边形建模是三维建模的支柱之一，由于其处理速度和细节精度而被广泛使用。因此，致力于该领域的专业人员控制允许此类设计的尖端工具和软件非常重要。必须详细了解 3ds Max 软件这项技术的基础知识。

这个 3ds Max 中的多边形建模专科文凭提供综合课程的演练，首先介绍软件中的多边形建模，旨在介绍该程序提供的界面、实用程序和技术。本节甚至适用于创建 UV 贴图并使用建模中的自定义配置。

第二部分将研究 3ds Max 中的高级多边形建模，通过该模型，可以应用于开发特定产品的所有技术，并通过开发简单的形状来创建复杂的形状。这部分学位非常实用，因为涉及飞机建模。它还旨在教授机器人的面貌并应用技术组件的知识。

该培训还加深了对使用 Studio Max 进行 Low Poly 3D 建模的理解，从机械模型的基本形状开始工作，培养分解事物的能力，并深入了解细节如何打造真实感。此外，本节基于了解机械部件如何连接。

这个专科文凭完全在线授课，并将其所有内容存储在虚拟平台上，只要有互联网连接和设备就可以访问该虚拟平台。教学人员由一群该领域的专家和专家组成，他们根据这个蓬勃发展的行业的需求制定了教育计划。

这个 3ds Max 中的多边形建模专科文凭包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 研究由硬表面建模专家介绍的实际案例的发展
- ◆ 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



得益于这个专科文凭的完全在线授课方式，您可以随时访问内容”

“

该计划对内容进行浏览,以便逐步学习并适应学生可用的时间”

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,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课程中出现的不同专业实践情况。你将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

与这个专科文凭一起学习
3ds Max 中的多边形建模并
开发具体模型,例如飞机。

100% 在线计划,让您可以管理
自己的时间和节奏。以轻松、实
用且简单的方式获得此资格。



02 目标

这个3ds Max 中的多边形建模专科文凭旨在让学生自己能够使用市场上领先的软件开发多边形模型。TECH 科技大学 提供的所有教育课程均旨在让学生能够逐步获取知识, 满足他们专业发展领域的需求。为此, 您将拥有完整的内容, 其中涵盖使用 3ds Max 软件制造机器零件或建筑设计所需的所有方面。





“

该教育计划适应学生的学习节奏,但使他们成为 3ds Max 多边形建模的真正专家”



总体目标

- ◆ 深入学习不同类型的硬表面建模,不同的概念和特点,以便在3D建模行业中应用
- ◆ 深化造形理论,培养造形大师
- ◆ 详细了解各种形式的三维建模的基础知识
- ◆ 生成不同行业的设计及其应用
- ◆ 成为硬表面三维建模的技术专家和/或艺术家
- ◆ 熟悉与三维建模专业相关的所有工具
- ◆ 掌握为3D模型开发纹理和特效的技能

“

使用 3ds Max 组件创建、设计和开发飞机及其所有零件的三维模型”





具体目标

模块1.3D Studio Max中的多边形建模

- ◆ 具备使用3D Studio Max的广泛知识
- ◆ 使用自定义设置工作
- ◆ 深入了解平滑处理在网格上的工作原理
- ◆ 通过各种方法构思几何图形
- ◆ 培养对网状物的行为方式的理解
- ◆ 应用对象转换技术
- ◆ 具备创建UV地图的知识

模块2.3D Studio MAX中的高级多边形建模

- ◆ 应用所有技术来开发特定产品
- ◆ 加深对零部件发展的理解
- ◆ 大致了解飞机建模中的拓扑结构
- ◆ 应用技术部件的知识
- ◆ 通过对简单形状的开发,复杂形状创造
- ◆ 理解机器人形状的相貌

模块3.低多边形 3D Studio MAX模型制作

- ◆ 在机械模型的基本形状上下功夫
- ◆ 发展分解元素的能力
- ◆ 深入了解细节如何造就真实感
- ◆ 解决发展细节的不同技术
- ◆ 理解机械部件是如何连接的

03 课程管理

这个专科文凭的教学人员由一群在设计和建模领域拥有丰富经验的专业人士组成。他们负责准备精确到毫米的议程,并开发各种练习和实用视频,以强化每堂课所学到的知识。因此,他们在模特界的丰富经验使他们能够帮助学生在这个竞争激烈的领域将自己定位为顶级设计师。





“

TECH 拥有最好的教师和专业人士来帮助您继续在 3D 建模领域的职业道路”

管理人员



Salvo Bustos, Gabriel Agustín 先生

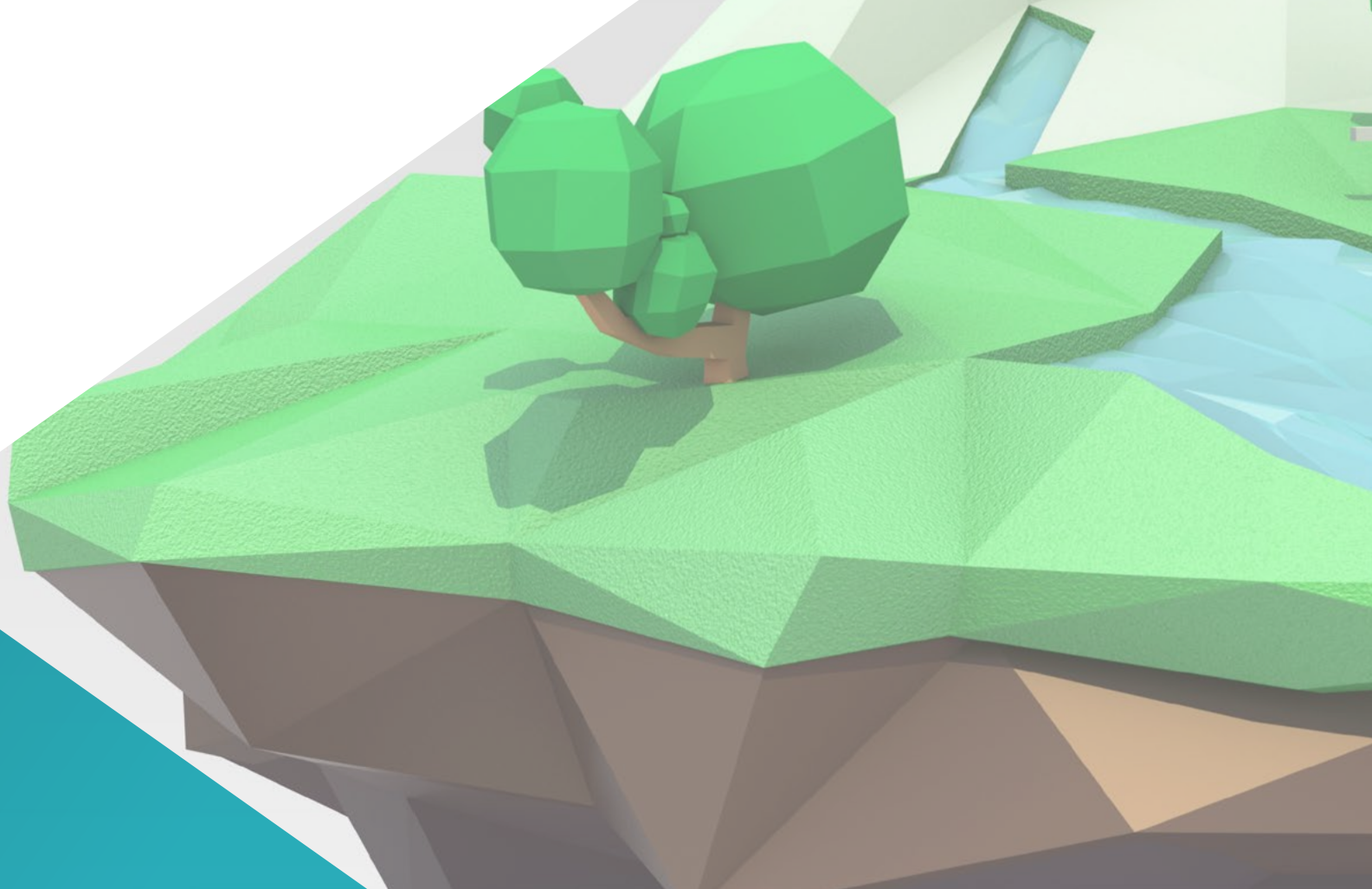
- ◆ 在3D VISUALIZATION SERVICE公司的3D艺术家
- ◆ 波士顿捕鲸船的3D制作
- ◆ 夏伊-邦德多媒体电视制作公司的3D建模师
- ◆ 数字电影公司视听制作人
- ◆ 埃利亚纳-M的Escencia de los Artesanos的产品设计师
- ◆ 专门从事产品的工业设计师。国立库约大学
- ◆ 地区视觉艺术沙龙Vendimia的参展者
- ◆ 数字合成研讨会。国立库约大学
- ◆ 全国设计和生产代表大会。C.P.R.O.D.I.



04

结构和内容

这个专科文凭的内容按照完整的议程进行了完美的结构和排序，向学生介绍了 3ds Max 中多边形建模的最基本和介绍性概念，以及最先进的配置和实用程序。同样，他还研究 Low Poly 3D 建模。也就是说，它涵盖了成为该领域专业人士的各个方面。学生将学习如何正确配置软件以处理网格或 UV 贴图，并了解模型的组件如何工作，以便在项目中重新创建它们。





“

设法与这个专科文凭一起对设计的所有组件进行建模”

模块1.3DStudio Max中的多边形建模

- 1.1. 3D Studio Max
 - 1.1.1. 3ds Max界面
 - 1.1.2. 自定义设置
 - 1.1.3. 用原形和变形器建模
- 1.2. 用参考文献建立模型
 - 1.2.1. 创建参考图像
 - 1.2.2. 抚平坚硬的表面
 - 1.2.3. 场景的组织
- 1.3. 高分辨率的网格
 - 1.3.1. 基本的平滑模型和平滑组
 - 1.3.2. 用挤压和斜面进行建模
 - 1.3.3. 使用涡轮平滑修改器
- 1.4. 用花键建模
 - 1.4.1. 修改曲率
 - 1.4.2. 配置多边形面
 - 1.4.3. 挤压和球形化
- 1.5. 创建复杂的形状
 - 1.5.1. 设置组件和工作网格
 - 1.5.2. 复制和焊接部件
 - 1.5.3. 清理多边形和平滑
- 1.6. 用切边法建模
 - 1.6.1. 创建和定位模板
 - 1.6.2. 进行切割和清理拓扑结构
 - 1.6.3. 挤压形状和创造褶皱
- 1.7. 从低聚物模型开始建模
 - 1.7.1. 从基本形状开始, 增加倒角
 - 1.7.2. 添加分区和生成边缘
 - 1.7.3. 切割、焊接和细部加工
- 1.8. 编辑保利修改器
 - 1.8.1. 工作流程
 - 1.8.2. 介面
 - 1.8.3. 子对象

- 1.9. 创建复合对象
 - 1.9.1. 变形、散射、成形和连接复合对象
 - 1.9.2. BlobMesh、ShapeMerge和 Boolean Compound对象
 - 1.9.3. Loft, Mesher和Proboolean复合对象
- 1.10. 创建UV的技术和策略
 - 1.10.1. 简单几何图形和弧形几何图形
 - 1.10.2. 坚硬的表面
 - 1.10.3. 实例和应用

模块2.3D Studio MAX中的高级多边形建模

- 2.1. 科学-FI航天器建模
 - 2.1.1. 创建我们的工作空间
 - 2.1.2. 从主体开始
 - 2.1.3. 机翼的配置
- 2.2. 驾驶舱
 - 2.2.1. 机舱区的发展
 - 2.2.2. 控制面板的建模
 - 2.2.3. 添加细节
- 2.3. 机身
 - 2.3.1. 定义组件
 - 2.3.2. 调整小部件
 - 2.3.3. 在车身下开发面板
- 2.4. 翅膀
 - 2.4.1. 创建主翼
 - 2.4.2. 融入尾巴
 - 2.4.3. 添加副翼插板
- 2.5. 主体
 - 2.5.1. 将零件分离成组件
 - 2.5.2. 创建额外的面板
 - 2.5.3. 纳入码头门
- 2.6. 发动机
 - 2.6.1. 为发动机创造空间
 - 2.6.2. 建造涡轮机
 - 2.6.3. 添加排气管

- 2.7. 融入细节
 - 2.7.1. 侧面组件
 - 2.7.2. 特征成分
 - 2.7.3. 炼制一般成分
 - 2.8. 奖励I--创造飞行员的头盔
 - 2.8.1. 头块
 - 2.8.2. 细节的完善
 - 2.8.3. 船体颈部造型
 - 2.9. 奖励II--创造飞行员的头盔
 - 2.9.1. 头盔颈部的改进
 - 2.9.2. 最后的细节处理步骤
 - 2.9.3. 网片整理
 - 2.10. 奖励III--创建一个副驾驶机器人
 - 2.10.1. 形状的发展
 - 2.10.2. 添加细节
 - 2.10.3. 分割的支撑边线
-
- 3.5. 为容积率增加细节II
 - 3.5.1. 将细节纳入容积率II
 - 3.5.2. 底盘子组件
 - 3.5.3. 轴承盖
 - 3.6. 为容积率增加细节III
 - 3.6.1. 创建散热器
 - 3.6.2. 添加液压臂底座
 - 3.6.3. 创建排气管
 - 3.7. 为容积率增加细节IV
 - 3.7.1. 创建驾驶舱保护性栅栏
 - 3.7.2. 添加管道
 - 3.7.3. 添加螺母、螺栓和铆钉
 - 3.8. 开发液压臂
 - 3.8.1. 创建括号
 - 3.8.2. 保持器、垫圈、螺栓和连接件
 - 3.8.3. 头部的创造
 - 3.9. 开发驾驶舱
 - 3.9.1. 界定住房
 - 3.9.2. 加装挡风玻璃
 - 3.9.3. 插销和灯罩细节
 - 3.10. 挖掘机的机械发展
 - 3.10.1. 创造身体和牙齿
 - 3.10.2. 创建齿形滚筒
 - 3.10.3. 用花键、连接器和紧固件进行布线

模块3.低多边形 3D Studio MAX模型制作

- 3.1. 重型机械车辆的建模
 - 3.1.1. 创建体积测量模型
 - 3.1.2. 轨道的体积模型化
 - 3.1.3. 叶片的体积结构
- 3.2. 纳入不同的组成部分
 - 3.2.1. 驾驶室容积率
 - 3.2.2. 机械臂的体积测量
 - 3.2.3. 机械式铲刀的容积率
- 3.3. 添加子组件
 - 3.3.1. 创建铲齿
 - 3.3.2. 添加液压活塞
 - 3.3.3. 连接子组件
- 3.4. 为容积率增加细节I
 - 3.4.1. 创作毛毛虫
 - 3.4.2. 纳入轨道轴承
 - 3.4.3. 界定轨道胴体



不要再等了, 报名参加在线培训并直接获得学位, 无需交付任何最终工作”

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 学位

3ds Max 中的多边形建模专科文凭课程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3ds Max 中的多边形建模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: **3ds Max 中的多边形建模专科文凭**

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
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
3ds Max 中的多边形建模

- » 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

专科文凭

3ds Max 中的多边形建模

