

校级硕士

3D硬表面建模





tech 科学技术大学

校级硕士 3D硬表面建模

- » 模式:在线
- » 时间:12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.techtitute.com/cn/information-technology/professional-master-degree/master-3d-hard-surface-modeling

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

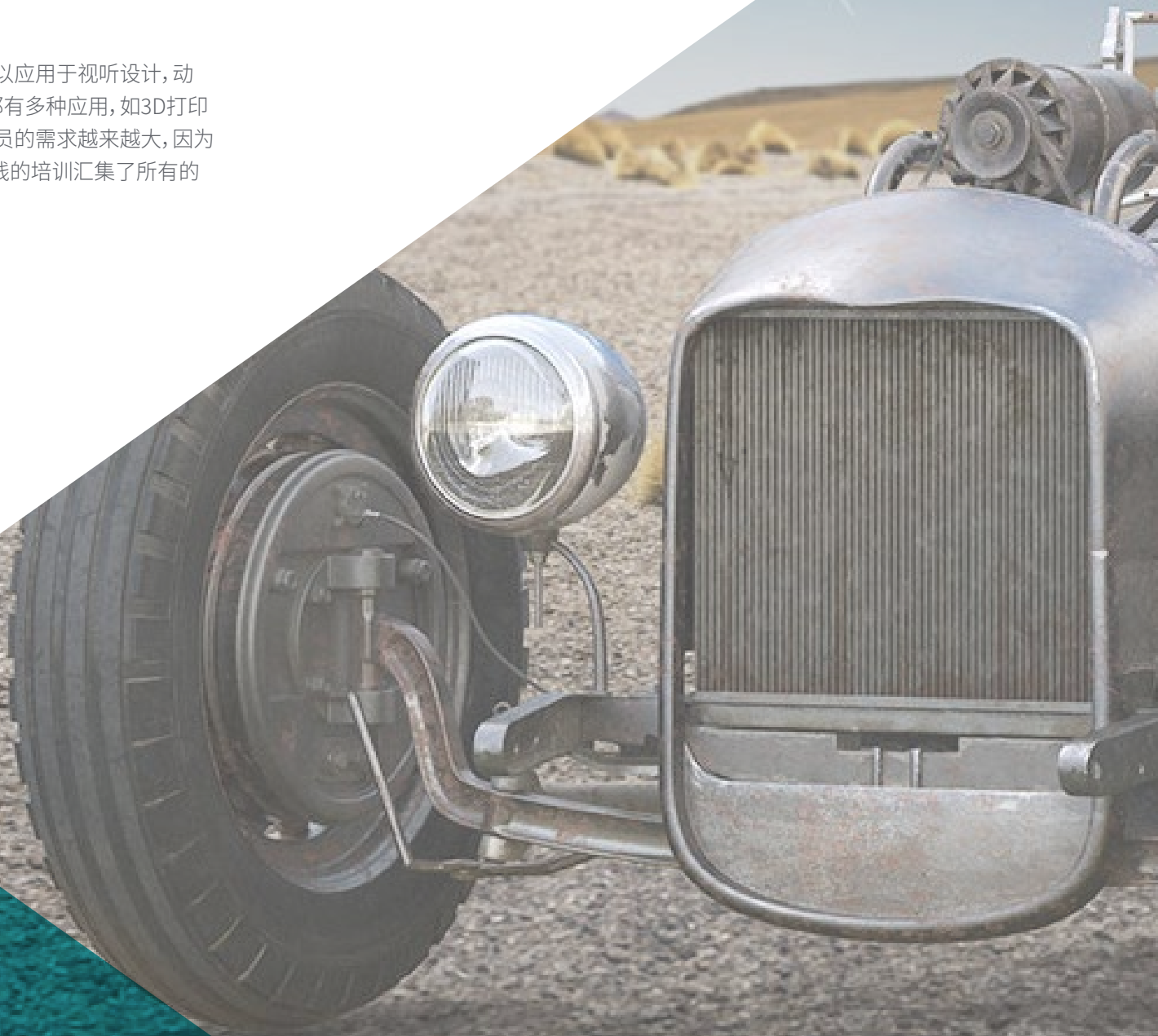
07

学位

40

01 介绍

硬表面建模是3D建模中的一个领域,包括表面的详细加工。它可以应用于视听设计,动画,视频游戏,以及工业生产。3D设计在虚拟维度和物理维度上都有多种应用,如3D打印的发展。由于所有这些原因,对具有3D硬表面建模资格的专业人员的需求越来越大,因为上述所有这些部门的变化,成长和发展都需要他们。这个完全在线的培训汇集了所有的关键点,使用户能够创建形状并为其提供最佳的完成度。





“

通过这个完全在线的教育计划，将自己应用于3D硬表面建模，以应对这一领域的任何新的专业挑战”

硬表面建模允许通过纹理, 照明和渲染, 从头开始创建任何3D元素, 因此, 硬表面建模者有能力从头开始创建3D物体, 并给它们一个良好的完成。如今, 这是一个不断增长的部门所需要的技能, 也是一种回报, 因为它可以提供一个关于项目在物理层面可能成为什么的现实想法。

这个3D硬表面建模校级硕士学位涵盖了研究形状和分析组成的所有必要元素, 这允许生成任何物体的逼真建模。从最技术性的问题到最艺术性的问题, 你将了解这门学科适用的不同领域, 如商业动画, 航空工程和汽车部门等等。

教育计划从关键问题的概念化和理论化开始, 如对图形和形状的研究, 详细学习原始图形的发展, 以及如何从它们中创造出不同的几何体。该课程继续深入研究适用的建模技术及其原理, 这将有利于制定映射和3D网格纹理的标准, 这是3D硬表面建模中不可缺少的元素。

学生还将学习如何在Rhino中进行高级技术建模, Rhino是设计界最流行的软件之一, 它可以创造出难以想象的形状, 具有极高的精度和细节。最后, 将特别强调使用硬表面制作人物, 了解雕刻人物的参数。

该3D硬表面建模校级硕士以在线模式授课, 是将知识更新与其他个人和专业项目相结合的理想选择。此外, 它还得到了由硬表面3D建模领域最高声望的专家组成的教学团队的支持和帮助。

这个**3D硬表面建模校级硕士**包含市场上教育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硬表面
- ◆ 该书的内容图文并茂, 具有明显的实用性, 为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- ◆ 你可以进行自我评价过程的实际练习, 以改善你的学习
- ◆ 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



3D硬表面建模校级硕士学位, 将为你提供成为该领域真正专家的關鍵"

“

这个硕士学位的教学团队由该领域中最有声誉的专家组成,是你学习3D硬表面建模校级硕士的必要条件”

该课程的教学人员包括来自该行业的专业人员,他们将自己的工作经验带入到培训中,以及来自领先协会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课程中出现的不同专业实践情况。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

这是一个完全在线的课程,倾向于学生自主学习,并注重培养学生的实际技能和能力。

通过这个校级硕士,将自己应用于最好和最前沿的3D硬表面建模校级硕士。



02 目标

这个教育计划旨在深入地教授用户关于不同类型的硬表面建模的知识不同类的硬表面建模, 以及不同的概念 以及将其应用于3D建模行业的特点。它将包括最先进和最实用的内容, 通过这些内容, 你将有各种练习来编辑和转换几何图形, 组织场景, 用Rhino建模等等。此外, 教学大纲还提供了特定软件的知识, 如汽车设计的Low Poly或工程的Nurbs





“

这个完整的学习计划还提供了特定软件的知识如汽车设计的Low Poly或工程的Nurbs”



总体目标

- ◆ 这个教育计划旨在深入地教授用户关于不同类型的硬表面建模的知识，不同的概念以及将其应用于3D建模行业的特点
- ◆ 深化形式创作理论，培养形式大师
- ◆ 详细了解各种形式的3D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3D建模方面的技术专家和/或艺术家
- ◆ 熟悉与3D建模专业相关的所有工具
- ◆ 掌握为3D模型的FX开发纹理和特效的技能





具体目标

模块1.人物和形状的研究

- ◆ 构思和应用几何图形结构
- ◆ 了解3D几何的基础知识
- ◆ 详细了解其在技术图纸中的体现方式
- ◆ 识别不同的机械部件
- ◆ 利用对称性进行转换
- ◆ 培养对形状是如何发展的理解
- ◆ 通过形状分析工作

模块2.硬表面建模

- ◆ 深入了解如何控制拓扑结构
- ◆ 发展沟通的功能
- ◆ 对硬表面的出现有所了解
- ◆ 对其应用的不同行业有详细了解
- ◆ 对不同类型的建模有广泛的了解
- ◆ 掌握关于构成建模的领域的有效信息

模块3.在Rhino中进行技术建模

- ◆ 对Nurbs建模软件的工作方式有广泛的了解
- ◆ 在建模中使用精确系统工作
- ◆ 详细了解如何执行命令
- ◆ 创建几何图形的基础
- ◆ 编辑和转换几何图形
- ◆ 与一个场景中的组织合作

模块4.建模技术及其在Rhino中的应用

- ◆ 开发解决具体案件的技术
- ◆ 将解决方案应用于不同类型的要求
- ◆ 了解软件的主要工具
- ◆ 将机械知识纳入建模
- ◆ 使用分析工具工作
- ◆ 制定接近模型的策略

模块5.在Rhino中进行高级建模

- ◆ 深入学习高级模型的技术应用
- ◆ 详细了解一个高级模型的组成部分如何工作
- ◆ 在一个复杂的模型的不同部分工作
- ◆ 掌握订购复杂模型的技能
- ◆ 确定如何调整细节

模块6.3D Studio Max中的多边形建模

- ◆ 具备使用3D Studio Max的全面知识
- ◆ 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UVs地图的知识

模块7.3D Studio Max中的高级多边形建模

- ◆ 应用所有的技术来开发一个特定的产品
- ◆ 深化组件的开发方式
- ◆ 大致了解飞机建模中的拓扑结构
- ◆ 应用技术部件的知识
- ◆ 通过简单形状的发展创造复杂的形状
- ◆ 理解机器人形状的相貌

模块8.建模Low Poly 3D Studio Max

- ◆ 致力于机械模型的基本形状
- ◆ 发展分解元素的能力
- ◆ 深入了解细节如何造就真实感
- ◆ 解决不同的技术来发展细节
- ◆ 理解机械部件是如何连接的

模块9.人物的硬表面造型

- ◆ Sculpt模型是如何工作的
- ◆ 了解将使我们的表现成为可能的工具
- ◆ 设想在我们的模型上将开发什么类型的Sculpt
- ◆ 理解角色道具如何在我们的概念中发挥作用
- ◆ 详细了解如何清理网格以便导出
- ◆ 能够提出一个硬表面人物模型



模块10.为硬表面创建纹理

- ◆ 适用于硬表面模型的所有纹理技术
- ◆ 在应用纹理细节的真实案例上下功夫
- ◆ 识别PBR材料的变化
- ◆ 对金属材料的差异有充分的了解
- ◆ 利用地图解决技术细节问题
- ◆ 学习如何为不同的平台输出材料和地图

“

学习如何像真正的专家一样在硬表面中设计,贴图和渲染3D模型”

03 能力

针对希望专门从事3D建模的学生。硬表面,这个硕士学位将帮助你了解开展任何与硬表面建模有关的任务的工具和程序。因此,你将能够以最大的责任感和专业知识来迎接新的专业挑战。有了这一切,你将能够产生和发展你职业生涯中要求的任何项目。专注于所有需要或希望在其设计,动画,视频游戏设计或工业流程项目中实施这种形式的建模的人。





“

该课程为希望掌握硬表面3D建模的专业人士培养必要的技能”



总体能力

- ◆ 掌握硬表面设计的工具
- ◆ 将知识适当地应用于3D建模
- ◆ 运用理论来创造逼真的形状
- ◆ 为任何行业产生新的设计
- ◆ 掌握该行业的所有工具和方案

“

能够使用不同的3D建模
软件创建逼真的表面”





具体能力

- ◆ 最大限度地发展使用不同建模技术的必要技能
- ◆ 能够使用不同的多边形建模软件制作逼真的表面多角形建模软件
- ◆ 根据建模目标, 无缝使用两种或多种形式的编辑的建模
- ◆ 能够完美地处理 Low Poly 3D Studio Max 3D Studio Max 界面, 以简化任何物体的机械部件
- ◆ 能够完美地使用硬表面 参数, 用Sculpt建模来创建人物
- ◆ 能够使用不同的PBR材料的变化来执行一个纹理项目
- ◆ 推断基本形状以创建逼真的机械模型

04 课程管理

该课程的管理和教学人员由最高水平的专业人士组成,该课程的设计得益于他们的专业知识。他们对提供设计领域的最新和最前沿的内容感兴趣。通过这种方式,学生独立学习,但始终伴随着,无论他们的专业领域如何,都能做出不同的表面,在国际上需求很大的部门完成他们的学习。





“

专业的教学人员将帮助你独立学习如何制作不同的表面, 无论你擅长什么领域”

管理人员



Salvo Bustos, Gabriel Agustín 先生

- ◆ 3D VISUALIZATION SERVICE公司的3D艺术家
- ◆ 波士顿捕鲸船的3D制作
- ◆ Shay Bonder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
- ◆ Eliana M的Escencia de los Artesanos的产品设计师
- ◆ 工业设计师, 专攻产品。Cuyo国立大学
- ◆ 区域视觉艺术沙龙Vendimia的参展者
- ◆ 数字合成研讨会。Cuyo国立大学
- ◆ 全国设计和生产大会C.P.R.O.D.I.



05 结构和内容

这个校级硕士学位包括学生处理任何困难的纹理建模项目所需的所有知识和方法。
构成这一教育计划的10个科目的内容是按照以下方式组织和制定的。

并根据优秀教学人员的指导意见进行阐述,同时得到了以下方面的支持

众多的例子,以促进知识的巩固。



“

通过完美的结构化内容,在10个部分中,你将获得所有必要的知识和工具,以面对3D硬表面建模的新专业挑战”

模块1.人物和形状的研究

- 1.1. 几何图形
 - 1.1.1. 几何图形的类型
 - 1.1.2. 基本的几何学构造
 - 1.1.3. 平面内的几何变换
- 1.2. 多边形
 - 1.2.1. 三角形
 - 1.2.2. 四边形
 - 1.2.3. 正规的多边形
- 1.3. 轴测系统
 - 1.3.1. 系统的基本原理
 - 1.3.2. 正交轴测法的类型
 - 1.3.3. Croquis
- 1.4. 3D绘图
 - 1.4.1. 透视和第3D度
 - 1.4.2. 绘画的基本要素
 - 1.4.3. 观点
- 1.5. 技术图纸
 - 1.5.1. 基本概念
 - 1.5.2. 观点的安排
 - 1.5.3. 削减
- 1.6. 机械元件的基本原理I
 - 1.6.1. 轴线
 - 1.6.2. 连接和螺栓
 - 1.6.3. 弹簧
- 1.7. 机械元件的基本原理II
 - 1.7.1. 轴承
 - 1.7.2. 齿轮
 - 1.7.3. 灵活的机械元件
- 1.8. 对称性规律
 - 1.8.1. 翻译, 旋转, 反射, 延伸
 - 1.8.2. 触摸, 叠加, 减法, 相交, 结合
 - 1.8.3. 合并的法律

- 1.9. 形状分析
 - 1.9.1. 形式功能
 - 1.9.2. 机械形式
 - 1.9.3. 形状的类型
- 1.10. 拓扑学分析
 - 1.10.1. 形态发生
 - 1.10.2. 构成
 - 1.10.3. 形态学和拓扑学

模块2.硬表面建模

- 2.1. 硬表面建模
 - 2.1.1. 拓扑结构控制
 - 2.1.2. 功能沟通
 - 2.1.3. 速度和效率
- 2.2. 硬表面I
 - 2.2.1. 硬表面
 - 2.2.2. 发展
 - 2.2.3. 结构
- 2.3. 硬表面II
 - 2.3.1. 应用
 - 2.3.2. 物理工业
 - 2.3.3. 虚拟行业
- 2.4. 建模的类型
 - 2.4.1. 技术建模 / Nurbs
 - 2.4.2. 多角形建模
 - 2.4.3. Sculpt建模
- 2.5. 硬表面建模深入
 - 2.5.1. 剖析
 - 2.5.2. 拓扑结构和边缘流
 - 2.5.3. 网格分辨率
- 2.6. Nurbs建模
 - 2.6.1. 点, 线, 折线, 曲线
 - 2.6.2. 表面
 - 2.6.3. 3D几何学

- 2.7. 多边形建模的基础
 - 2.7.1. Edit Poly
 - 2.7.2. 顶点, 边, 多边形
 - 2.7.3. 运作
- 2.8. Sculpt模型的基础知识
 - 2.8.1. 基础几何学
 - 2.8.2. 分区
 - 2.8.3. 变形器
- 2.9. 拓扑学和重拓扑学
 - 2.9.1. High Poly和Low poly
 - 2.9.2. 多角形计数
 - 2.9.3. Bake Maps
- 2.10. UV Maps
 - 2.10.1. UV坐标
 - 2.10.2. 技巧和策略
 - 2.10.3. 拆封

模块3.在Rhino中进行技术建模

- 3.1. 犀牛模型制作
 - 3.1.1. 犀牛的界面
 - 3.1.2. 物件的类型
 - 3.1.3. 导航模型
- 3.2. 基本概念
 - 3.2.1. 与Gumball的编辑工作
 - 3.2.2. 视口
 - 3.2.3. 建模助手
- 3.3. 精确建模
 - 3.3.1. 坐标输入
 - 3.3.2. 距离和角度约束的输入
 - 3.3.3. 物件约束
- 3.4. 指挥分析
 - 3.4.1. 建模助手额外
 - 3.4.2. SmartTrack
 - 3.4.3. 施工图

- 3.5. 线条和折线
 - 3.5.1. 圆圈
 - 3.5.2. 自由形式的线条
 - 3.5.3. 螺旋形和螺旋圈
- 3.6. 编辑几何图形
 - 3.6.1. Fillet和chamfer
 - 3.6.2. 曲线的混合
 - 3.6.3. Loft
- 3.7. 变革I
 - 3.7.1. 移动, 旋转, 缩放
 - 3.7.2. 加入, 修剪, 扩展
 - 3.7.3. 分开, 胶印, 形成
- 3.8. 创建形状
 - 3.8.1. 可变形的形状
 - 3.8.2. 用固体做模型
 - 3.8.3. 固体物质的转化
- 3.9. 创造表面
 - 3.9.1. 简单的表面
 - 3.9.2. 挤压, 鸽舍 和旋转表面
 - 3.9.3. 表面扫描
- 3.10. 组织机构
 - 3.10.1. 分层
 - 3.10.2. 群体
 - 3.10.3. 块状物

模块4.建模技术及其在Rhino中的应用

- 4.1. 技术
 - 4.1.1. 支撑物的交叉点
 - 4.1.2. 创建一个空间船体
 - 4.1.3. 管道
- 4.2. 应用 I
 - 4.2.1. 创建拉杆箱的边缘
 - 4.2.2. 创建一个轮胎
 - 4.2.3. 建立一个时钟的模型
- 4.3. 基本技术II
 - 4.3.1. 使用等值线和边线进行建模
 - 4.3.2. 在几何学上开辟新天地
 - 4.3.3. 用铰链工作
- 4.4. 应用 II
 - 4.4.1. 创建一个涡轮机
 - 4.4.2. 建筑物的进气口
 - 4.4.3. 模仿边框厚度的技巧
- 4.5. 工具
 - 4.5.1. 使用镜像对称的提示
 - 4.5.2. 使用鱼片
 - 4.5.3. Trims的使用
- 4.6. 机械应用
 - 4.6.1. 创建齿轮
 - 4.6.2. 滑轮的构造
 - 4.6.3. 阻尼器的构造
- 4.7. 导入和导出文件
 - 4.7.1. 发送Rhino文件
 - 4.7.2. 输出Rhino文件
 - 4.7.3. 从Illustrator导入到Rhino
- 4.8. 分析工具I
 - 4.8.1. 图形化曲率分析工具
 - 4.8.2. 曲率连续性分析工具
 - 4.8.3. 曲线分析的问题和解决方案

- 4.9. 分析工具II
 - 4.9.1. 表面方向分析工具
 - 4.9.2. 表面分析工具环境图
 - 4.9.3. 显示边缘分析工具
- 4.10. 战略
 - 4.10.1. 建设战略
 - 4.10.2. 每条曲线网络的面积
 - 4.10.3. 使用Blueprints的工作

模块5.在Rhino中进行高级建模

- 5.1. 摩托车建模
 - 5.1.1. 导入参考图像
 - 5.1.2. 建立后轮胎模型
 - 5.1.3. 后轮胎模型化
- 5.2. 后桥机械部件
 - 5.2.1. 创建制动系统
 - 5.2.2. 构建驱动链
 - 5.2.3. 链条盖的建模
- 5.3. 为发动机建模
 - 5.3.1. 创造身体
 - 5.3.2. 添加机械元素
 - 5.3.3. 纳入技术细节
- 5.4. 建立主甲板模型
 - 5.4.1. 曲线和曲面的建模
 - 5.4.2. 屋顶的模型制作
 - 5.4.3. 切割框架
- 5.5. 建立上部区域的模型
 - 5.5.1. 建造座椅
 - 5.5.2. 在前面的区域创造细节
 - 5.5.3. 在后部地区创造细节
- 5.6. 功能部件
 - 5.6.1. 燃油箱
 - 5.6.2. 后灯
 - 5.6.3. 前灯

- 5.7. 建造前轴
 - 5.7.1. 刹车系统和轮辋
 - 5.7.2. 叉子
 - 5.7.3. 手把
- 5.8. 建造前轴II
 - 5.8.1. 握把
 - 5.8.2. 刹车线
 - 5.8.3. 器械
- 5.9. 添加细节
 - 5.9.1. 完善主体
 - 5.9.2. 加装消音器
 - 5.9.3. 融入踏板
- 5.10. 最终要素
 - 5.10.1. 建立挡风玻璃模型
 - 5.10.2. 支架的建模
 - 5.10.3. 最后的细节

模块6.3D Studio Max中的多边形建模

- 6.1. 3D Studio Max
 - 6.1.1. 3ds Max界面
 - 6.1.2. 自定义设置
 - 6.1.3. 用原形和变形器建模
- 6.2. 用参考文献建立模型
 - 6.2.1. 创建参考图像
 - 6.2.2. 抚平坚硬的表面
 - 6.2.3. 场景的组织
- 6.3. 高分辨率的网格
 - 6.3.1. 基本的平滑模型和平滑组
 - 6.3.2. 用挤出物和斜面进行建模
 - 6.3.3. 使用涡轮平滑修改器

- 6.4. 用Splines建模
 - 6.4.1. 修改曲率
 - 6.4.2. 配置多边形面
 - 6.4.3. 挤压和球形化
- 6.5. 创建复杂的形状
 - 6.5.1. 设置组件和工作网格
 - 6.5.2. 复制和焊接部件
 - 6.5.3. 清理多边形和平滑
- 6.6. 用切边法建模
 - 6.6.1. 创建和定位模板
 - 6.6.2. 进行切割和清理拓扑结构
 - 6.6.3. 挤压形状和创造褶皱
- 6.7. 从Low poly模型开始建模
 - 6.7.1. 从基本形状开始, 增加倒角
 - 6.7.2. 添加分区和生成边缘
 - 6.7.3. 切割, 焊接和细部加工
- 6.8. 修改器Edit Poly I
 - 6.8.1. 工作流程
 - 6.8.2. 界面
 - 6.8.3. 子物件
- 6.9. 创建复合物件
 - 6.9.1. Morph, Scatter, Conform 和 Connect Compound objects
 - 6.9.2. BlobMesh, ShapeMerge 和 Boolean Compound objects
 - 6.9.3. Loft, Mesher 和 Proboolean Compound objects
- 6.10. 创建 UVs的技术和策略
 - 6.10.1. 简单几何图形和弧形几何图形
 - 6.10.2. 坚硬的表面
 - 6.10.3. 实例和应用

模块7.3D Studio Max中的高级多边形建模

- 7.1. 建立一个Sci-Fi航天器的模型
 - 7.1.1. 创建我们的工作空间
 - 7.1.2. 从主体开始
 - 7.1.3. 机翼的配置
- 7.2. 驾驶舱
 - 7.2.1. 机舱区的发展
 - 7.2.2. 控制面板的建模
 - 7.2.3. 添加细节
- 7.3. 机身
 - 7.3.1. 定义组件
 - 7.3.2. 调整小部件
 - 7.3.3. 在车身下开发面板
- 7.4. 翅膀
 - 7.4.1. 创建主翼
 - 7.4.2. 融入尾巴
 - 7.4.3. 添加副翼插板
- 7.5. 主体
 - 7.5.1. 将零件分离成组件
 - 7.5.2. 创建额外的面板
 - 7.5.3. 纳入码头门
- 7.6. 发动机
 - 7.6.1. 为发动机创造空间
 - 7.6.2. 建造涡轮机
 - 7.6.3. 添加排气管
- 7.7. 融入细节
 - 7.7.1. 侧面组件
 - 7.7.2. 特征成分
 - 7.7.3. 炼制一般成分
- 7.8. Bonus I --创造飞行员的头盔
 - 7.8.1. 头块
 - 7.8.2. 细节的完善
 - 7.8.3. 头盔颈部造型

- 7.9. Bonus II --创造飞行员的头盔
 - 7.9.1. 头盔颈部的完善
 - 7.9.2. 最后的细节处理步骤
 - 7.9.3. 网格定型
- 7.10. Bonus III --创建一个副驾驶机器人
 - 7.10.1. 形状的发展
 - 7.10.2. 添加细节
 - 7.10.3. 分割的支撑边

模块8.建模Low Poly 3D Studio Max

- 8.1. 重型机械车辆建模
 - 8.1.1. 创建体积测量模型
 - 8.1.2. 轨道的体积模型化
 - 8.1.3. 叶片的体积结构
- 8.2. 纳入不同的组成部分
 - 8.2.1. 驾驶室的体积测量
 - 8.2.2. 机械式吊杆体积测量
 - 8.2.3. 机械式铲刀的容积率
- 8.3. 添加子组件
 - 8.3.1. 创建铲齿
 - 8.3.2. 添加液压活塞
 - 8.3.3. 连接子组件
- 8.4. 为容积率增加细节I
 - 8.4.1. 创作Caterpillars毛毛虫
 - 8.4.2. 纳入轨道轴承
 - 8.4.3. 界定轨道胴体
- 8.5. 为容积率增加细节II
 - 8.5.1. 底盘子组件
 - 8.5.2. 轴承盖
 - 8.5.3. 添加部件的切口
- 8.6. 为容积率增加细节III
 - 8.6.1. 创建散热器
 - 8.6.2. 添加液压臂底座
 - 8.6.3. 创建排气管

- 8.7. 为容积率增加细节IV
 - 8.7.1. 创建驾驶舱保护格栅
 - 8.7.2. 添加管道
 - 8.7.3. 添加螺母, 螺栓和铆钉
- 8.8. 开发液压臂
 - 8.8.1. 创建支架
 - 8.8.2. 保持器, 垫圈, 螺栓和连接件
 - 8.8.3. 头部的创造
- 8.9. 开发驾驶舱
 - 8.9.1. 定义外壳
 - 8.9.2. 加装挡风玻璃
 - 8.9.3. 门把手和大灯细节
- 8.10. 挖掘机的机械发展
 - 8.10.1. 创造身体和牙齿
 - 8.10.2. 创建齿形滚筒
 - 8.10.3. 用花键, 连接器和紧固件布线

模块9.人物的硬表面造型

- 9.1. Zbrush
 - 9.1.1. Zbrush
 - 9.1.2. 了解界面
 - 9.1.3. 创建一些网格
- 9.2. 画笔和雕刻
 - 9.2.1. 电刷配置
 - 9.2.2. 与Alphas一起工作
 - 9.2.3. 标准刷子
- 9.3. 工具
 - 9.3.1. 分区水平
 - 9.3.2. 面具和Polygrups
 - 9.3.3. 工具和技术
- 9.4. 构思
 - 9.4.1. 为一个角色着装
 - 9.4.2. 概念分析
 - 9.4.3. 韵律

- 9.5. 最初的人物建模
 - 9.5.1. 躯干
 - 9.5.2. 胳膊
 - 9.5.3. 腿部
- 9.6. 辅料
 - 9.6.1. 加装皮带
 - 9.6.2. 头盔
 - 9.6.3. 翅膀
- 9.7. 配件详情
 - 9.7.1. 船体详情
 - 9.7.2. 机翼详情
 - 9.7.3. 肩部细节
- 9.8. 身体细节
 - 9.8.1. 躯干细节
 - 9.8.2. 胳膊的细节
 - 9.8.3. 腿部细节
- 9.9. 清洁
 - 9.9.1. 清洁身体
 - 9.9.2. 创建子工具
 - 9.9.3. 重建子工具
- 9.10. 定稿
 - 9.10.1. 为模型摆姿势
 - 9.10.2. 材料
 - 9.10.3. 渲染图

模块10.为硬表面创建纹理

- 10.1. 物质颜料
 - 10.1.1. 物质颜料
 - 10.1.2. 燃烧的地图
 - 10.1.3. 颜色 ID的材料
- 10.2. 材料和面具
 - 10.2.1. 滤波器和发电机
 - 10.2.2. 画笔和颜料
 - 10.2.3. 平面投影和描图
- 10.3. 对战斗刀进行纹理处理
 - 10.3.1. 指派材料
 - 10.3.2. 添加纹理
 - 10.3.3. 着色部分
- 10.4. 繁荣
 - 10.4.1. 变化
 - 10.4.2. 细节
 - 10.4.3. 缩写:Alphas
- 10.5. 金属性
 - 10.5.1. 抛光剂
 - 10.5.2. 氧化物
 - 10.5.3. 划痕
- 10.6. 法线和高度图
 - 10.6.1. Bumps地图
 - 10.6.2. 燃烧法线图
 - 10.6.3. 位移图





- 10.7. 其他类型的Map
 - 10.7.1. 地图Ambient Occlusion
 - 10.7.2. 高光贴图
 - 10.7.3. 不透明度地图
- 10.8. 对摩托车进行纹理处理
 - 10.8.1. 轮胎和篮子材料
 - 10.8.2. 发光材料
 - 10.8.3. 编辑烧毁的材料
- 10.9. 細節
 - 10.9.1. Stickers
 - 10.9.2. 智能面罩
 - 10.9.3. 涂料生成器和面具
- 10.10. 最后确定纹理
 - 10.10.1. 手工编辑
 - 10.10.2. 输出地图
 - 10.10.3. Dilation vs.No Padding



扭转你的职业生涯, 在这个行业中备受市场追捧的领域发展自己"

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”

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y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。



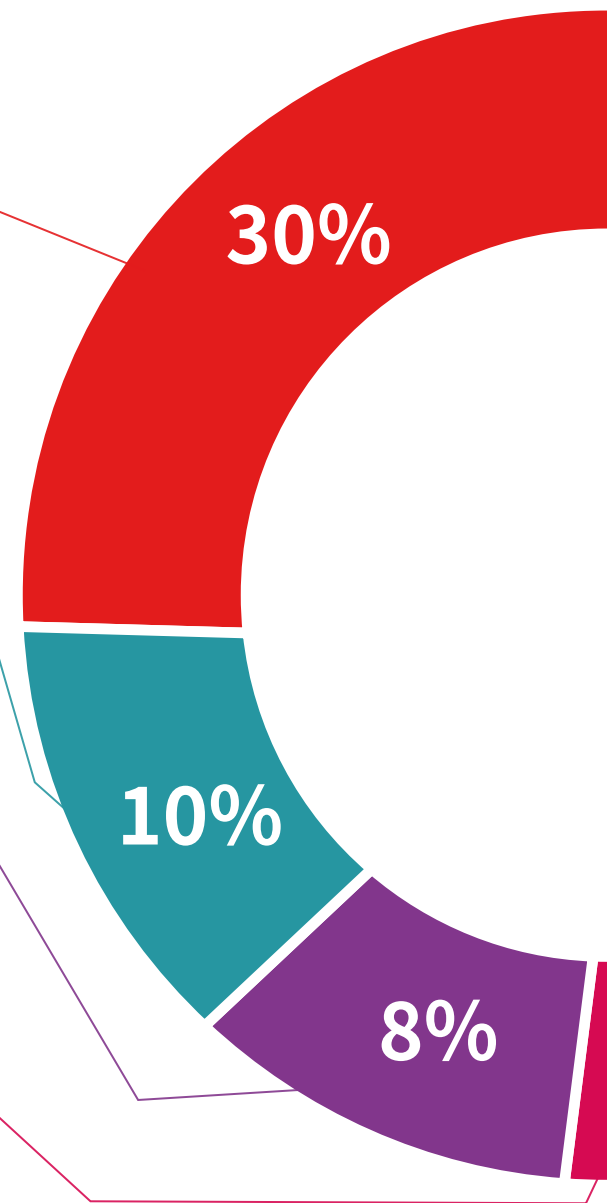
技能和能力的实践

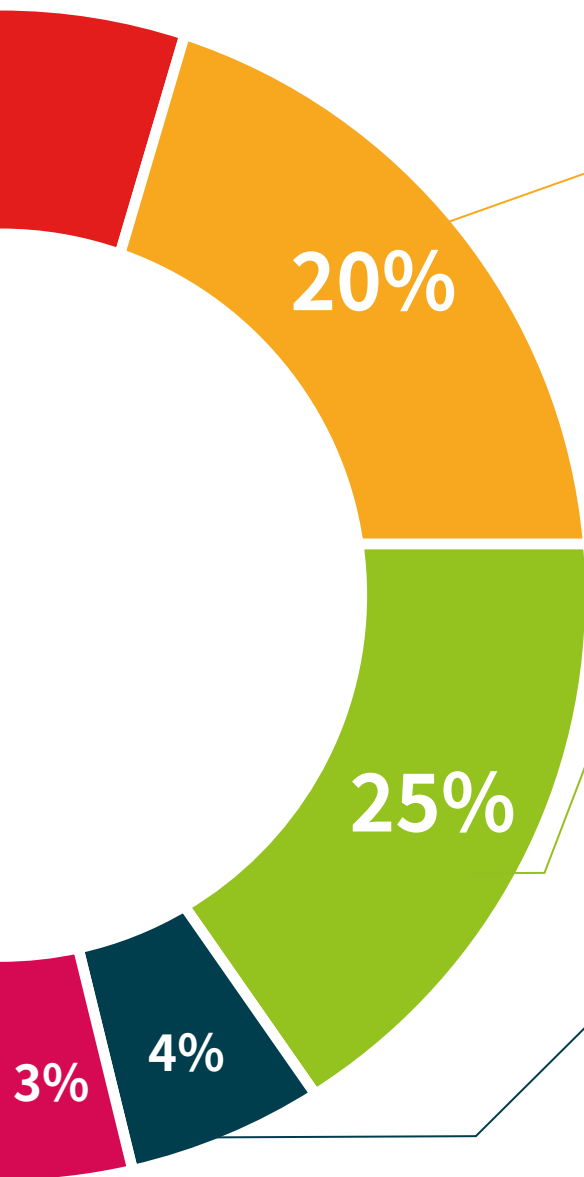
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



07 学位

3D硬表面建模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校级硕士，无需旅行或办理繁琐的手续”

这个**3D硬表面建模校级硕士**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:**3D硬表面建模校级硕士**

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
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



校级硕士
3D硬表面建模

- » 模式:在线
- » 时间:12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

校级硕士

3D硬表面建模

