

大学课程

虚拟现实艺术烘焙



tech 科学技术大学

大学课程 虚拟现实艺术烘焙

- » 模式:在线
- » 时长: 6 周
- » 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.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/baking-art-virtual-reality

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

寻求在基于虚拟现实技术的视频游戏领域提升职业生涯的艺术专业人士意识到,在竞争日益激烈的行业中,正确掌握建模技术至关重要。烘焙是设计中最重要阶段之一,因为它允许优化 3D 对象并在纹理程序中使用贴图。由于这个学位和专业的教学团队,了解烘焙的工作原理及其要点将变得更加容易,他们将通过广泛的实际案例内容来教授这种 100% 的在线教学。





“

在这个文凭课程中,学习如何烘焙、纹理化和创建带有 3D 模型的壮观档案”

烘焙虚拟现实艺术文凭将使专业人士能够改进他们的艺术创作, 主要是为了成为虚拟现实视频游戏项目的一部分。

该教学提供了 3D 建模中最重要的创作阶段之一的专业化: 烘焙。将所有信息从 高多边形建模传输到 低多边形 网格并获得专业结果需要扎实的烘焙知识, 这些知识可以在为期 6 周的培训中获得。

艺术设计和视频游戏创作领域的专家教学团队将把他们的知识倾注到这个项目, 以帮助促进希望在蓬勃发展的行业中茁壮成长的专业人士的职业生涯。

得益于 TECH 理念, 每个人都能获得独特的机会, 它允许您通过 100% 在线方法和再学习系统获得高质量的学习。学生只需要一台有互联网连接的设备, 就可以访问视频摘要、补充阅读和真实案例的模拟。

这个**虚拟现实艺术烘焙大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由虚拟的艺术现实专家提出的案例研究的发展
- ◆ 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
- ◆ 提供实践练习, 通过自我评估来提高学习效果
- ◆ 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
- ◆ 可以在任何连接互联网的固定或便携设备上访问课程内容



有了这个文凭, 你的艺术创作将吸引 VR 领域大型视频游戏工作室的注意”

“

你的艺术创作将达到最好的VR视频游戏角色创作者的水平”

在您的 3D 模型中完善 烘焙 技术, 让自己沉浸在虚拟现实视频游戏行业中。

他是VR视频游戏领域大型工作室团队的一员。专攻这个文凭。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士, 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。

该计划设计以问题导向的学习为中心, 专业人士将在整个学年中尝试解决各种实践情况。他们将使用由知名专家制作的创新互动视频系统进行辅助。



02 目标

在这个文凭课程中, 学生将能够获得执行优质烘焙的基本知识。您还将学习如何使用主要软件及其工具来充分利用 3D 建模。寻求专业化的专业人士将能够使用此程序实时使用 Marmoset 进行任何建模和母版的烘焙。教学团队的经验和多媒体资源将促进学习一种技术, 这将改善VR 视频游戏行业的就业机会。





“

您距离改进 3D 建模仅一步之遥。你的艺术创作更接近于成为虚拟现实视频游戏行业的一部分”



总体目标

- ◆ 理解虚拟现实技术提供的优势和限制
- ◆ 开发高质量的硬表面曲面建模
- ◆ 创建高质量的有机模型
- ◆ 理解修辞学的基本原理
- ◆ 了解紫外线的基本原理
- ◆ 掌握Substance Painter的烘焙技术
- ◆ 熟练地管理图层
- ◆ 能够创建档案, 并以专业水平展示最高质量的作品
- ◆ 做出明智的决定, 确定哪些项目最适合管道





具体目标

- ◆ 理解烘焙的基这个原理
- ◆ 知道如何解决烘焙模型时可能出现的问题
- ◆ 能够烘烤任何造型
- ◆ 实时掌握Marmoset中的Bake功能

“

100%的在线方法对于那些寻求专业而又不忽视个人生活其他领域的人来说是一个优势”

03 课程管理

TECH的理念是为学生提供所有人都能接受的精英教育。这就是为什么它仔细选择教授每个学位的教学人员。在这个文凭中,已经形成了一个专门从事虚拟现实视频游戏艺术设计和创作领域的教授团队。这将使专业人士能够专注于最强大的技术行业之一。





“

在VR视频游戏的艺术设计方面经验丰富的教学团队将帮助您创建强大的3D模型”

管理人员



Menéndez, Antonio Iván 博士

- 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, 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

“

一个独特的、关键的和决定性的培训经验, 以促进你的职业发展”

04

结构和内容

该文凭的课程涵盖了从烘焙的一般基础知识到使用不同工具的所有内容, 这些工具允许您烘焙艺术专业人士创建的任何模型。理论学习将伴随着实际案例, 以提高该技术的专业化。在整个教学过程中, 教学团队将提供密钥, 以便专业人员可以将最终结果呈现给虚拟现实视频游戏行业的主要工作室。





“

通过这个文凭, 将您的艺术创作
转化为真实的 3D 建模艺术作品”

模块1.烘焙

- 1.1. 造型烘焙
 - 1.1.1. 准备模型进行烘焙
 - 1.1.2. 烘焙基础
 - 1.1.3. 处理选项
- 1.2. 模型烘焙:物质颜料
 - 1.2.1. Substance Painter 中的 烘焙
 - 1.2.2. Bakeo Low Poly (低聚)
 - 1.2.3. Bakeo High Poly (烘焙高保利)
- 1.3. 模型烘焙:盒装
 - 1.3.1. 使用盒子
 - 1.3.2. 调整距离
 - 1.3.3. 计算每个片段的切线空间
- 1.4. 地图烘焙
 - 1.4.1. 普通的
 - 1.4.2. ID
 - 1.4.3. 环境遮蔽
- 1.5. 地图烘焙:曲率
 - 1.5.1. 曲率
 - 1.5.2. 厚度
 - 1.5.3. 提高地图的质量
- 1.6. 在狨猴中烘焙
 - 1.6.1. 狨猴
 - 1.6.2. 功能
 - 1.6.3. 实时烘焙





- 1.7. 在 Marmoset 中为 Bakeo 配置文件
 - 1.7.1. 3ds Max 中的高多边形 和 低多边形
 - 1.7.2. 在 Marmoset 设置场景
 - 1.7.3. 验证一切正确
- 1.8. 面板烘焙项目
 - 1.8.1. 烘焙组, 高 低
 - 1.8.2. 几何菜单
 - 1.8.3. 加载
- 1.9. 高级选项
 - 1.9.1. 输出
 - 1.9.2. 调整笼子
 - 1.9.3. 配置地图
- 1.10. 烘焙
 - 1.10.1. 地图
 - 1.10.2. 结果预览
 - 1.10.3. 烘焙浮动几何

“

做一个完美的烘焙, 你的
艺术创作就会达到更高的
水平, 感谢这个文凭”

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。

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”

在世界顶级商学院存在的时间里，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4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。



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。

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。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

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,这是我们记住它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。



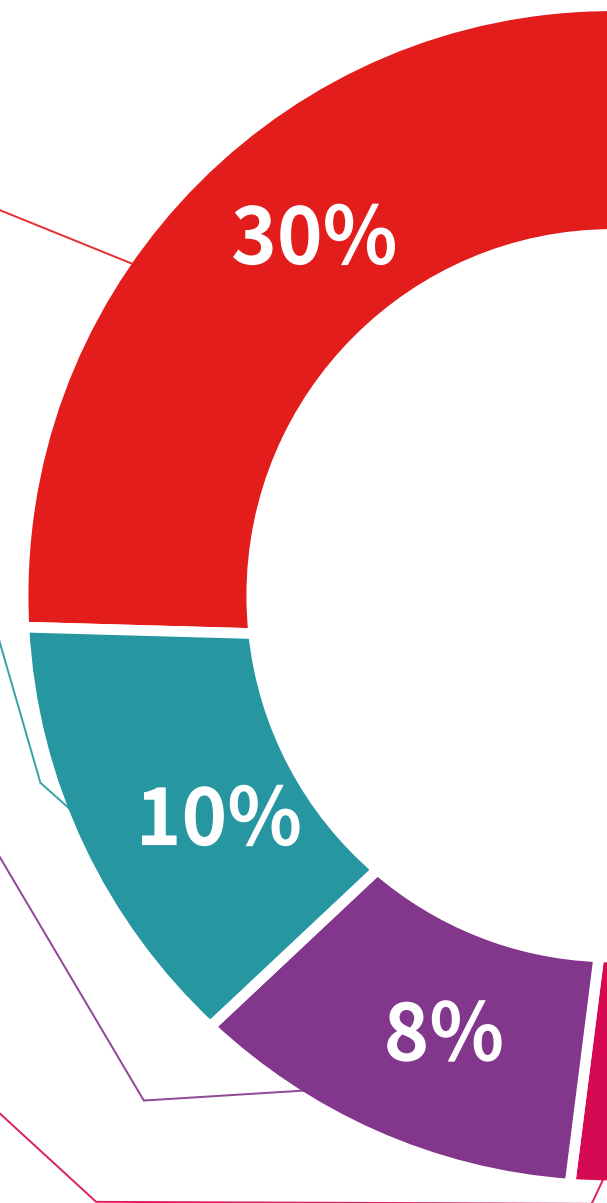
技能和能力的实践

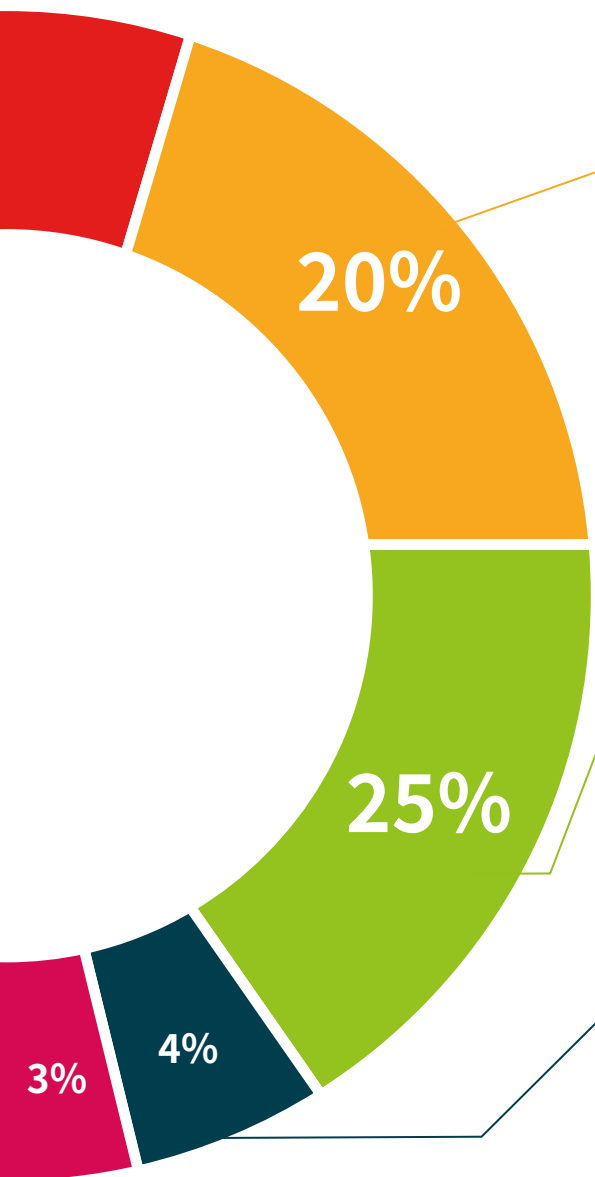
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



交互式总结

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

虚拟现实艺术烘焙大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由 TECH 科技大学颁发的大学课程学位证书。





“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦”

这个**虚拟现实艺术烘焙大学课程**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**大学课程学位**。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 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: **虚拟现实艺术烘焙大学课程**

模式: **在线**

时长: **6周**



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

大学课程
虚拟现实艺术烘焙

- » 模式:在线
- » 时长:6周
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

虚拟现实艺术烘焙

