

大学课程

视频游戏和3D电
影的发型创作



大学课程 视频游戏和3D电 影的发型创作

- » 模式:在线
- » 时间:6个星期
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/hair-creation-video-games-3d-movies

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

方法

22

06

学位

30

01 介绍

每个电子游戏玩家都记得《最终幻想7》中云的标志性头发,《远征3》中Vaas的神话般的莫霍克发型,或者《赛博朋克2077》中大量的发型选择。毫无疑问,头发是为英雄和反派人物注入个性的最基本特征之一,因此,当我们谈论电子游戏中的3D建模时,必须小心翼翼地将其再现到毫米级。这个技术课程的重点是雕刻和创造最先进的头发,有了这个课程,学生将能够通过创造最奢侈或最优雅的发型而脱颖而出,使他们在设计部门中名列前茅,被全世界所记住。





“

你将能够创造出所有你想要的发型：
未来主义的，经典的，男人的，女人
的？任何风格都无法抵挡你的诱惑”

想把自己的职业定位在视频游戏世界,或大大改善自己在其中的视角的3D设计师,需要一系列先进的技能,以便在其他人中脱颖而出,提供一个创造性的,与众不同的,独特的视野。

做到这一点的一个非常有效的方法是通过人物的发型,由于越来越多的精心制作和好莱坞式的电影效果,这些发型在这些年变得特别有意义。

凭借对电影业中用于数字发型再造的工具的深入了解,本学位的学生可以在其领域中处于创新的前沿,将不寻常的品质应用于所再造人物的发型和风格领域。

这个课程的特点还在于它是完全在线教学的,允许学生在继续处理家庭,个人或工作责任的同时提升自己的职业生涯。

这个**视频游戏和3D电影的发型创作大学课程**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
- ◆ 图形化,示意图和突出的实用内容,这些内容的构思,收集了对专业实践至关重要的那些学科的实用信息
- ◆ 实践练习,可以进行自我评估以提高学习效果
- ◆ 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

“

你将能够为你的每一个角色
赋予独特的个性,给他们一个
适应他们最突出特征的发型”

“

你将直接得到你的文凭, 没有最后的作业, 并且有一个可管理的课程负担, 专注于真正重要的东西”

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。

本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文凭出现的不同专业实践情况。为此, 他们将得到一个由公认的专家创建的创新互动视频系统的帮助。

你想选择林克或萨姆斯-阿兰未来的发型吗? 报名参加这个文凭课程, 让它成为可能。

成为视频游戏中最著名的“美发师”, 为你的每一个模特儿提供一个特殊的细节。



02 目标

这个技术学位的目的是让学生在专业上取得优异成绩，指导他们在一个可能被忽视的领域，但在最好的工作室和管理职位上受到赞赏。由于他们对发型创作的掌握，他们将能够负责有关他们所从事的3D视频游戏模型的外观，个性和特点的最重要决定。这保证了他们在工作场所有更好的未来，他们甚至可以在组织内进入高级或更高级的职位。





“

这将是决定你在视频游戏行业的未来的王牌，
用3D电影的发型来打动游戏玩家甚至设计师”



总体目标

- ◆ 扩展人类和动物解剖学知识, 以开发超现实的生物
- ◆ 掌握重拓扑学, UV和纹理, 以完善所创建的模型
- ◆ 创建一个最佳和动态的工作流程, 以更有效地进行三维建模工作
- ◆ 掌握3D行业最需要的技能和知识, 以便能够申请到顶级职位





具体目标

- ◆ 深入研究Xgen在Maya中的高级应用
- ◆ 为电影创作头发
- ◆ 研究发使用 卡的电子游戏
- ◆ 开发你自己的头发质地
- ◆ 查看ZBrush中毛刷的不同用途

“

在完成这个文凭后,你的职业成功将更加接近,证明你能够重新创造哪怕是最小的毛囊,达到完美的效果”

03 课程管理

由于这是一个非常具体的视频游戏3D建模领域,负责开发本文凭的教学人员非常熟悉整个课程所涉及的工具的使用。凭借最新的内容和针对学生需求的个性化专业指导,该课程是希望在该领域获得特别认可的3D设计师的最佳选择之一。由于教师的支持,学生将有一个独特的帮助,以重新启动他的职业生涯,走向三维视频游戏设计的巅峰。



“

你有一个教师团队，他们不仅会澄清你的疑惑，而且会与你一起参与到通过创造最壮观的视频游戏发来实现你最大的职业成功的任务中”

国际客座董事

Joshua Singh是一位杰出的专业人士,在**电子游戏**行业拥有超过20年的经验,以其在**艺术指导和视觉开发**方面的技能而享誉国际。他在**Unreal、Unity、Maya、ZBrush、Substance Painter**和**Adobe Photoshop**等软件方面受过扎实培训,并在**游戏设计**领域留下了深刻的印记。此外,他在**2D和3D的视觉开发**方面都有丰富的经验,并以其在**生产环境**中以**协作和深思熟虑**的方式解决问题的能力而著称。

此外,作为**Marvel Entertainment**的艺术总监,他与精英艺术团队合作并指导他们,确保作品符合所需的质量标准。他还曾在**Proletariat Inc.**担任**主角艺术家**,在那里的**电子游戏**中负责所有角色资产,并为团队创造了一个安全的工作环境。

凭借在**Wildlife Studios**和**Wavedash Games**等公司的领导角色,Joshua Singh一直是艺术开发的支持者,并且是行业中许多人的导师。他还曾在著名的公司如**Blizzard Entertainment**和**Riot Games**担任**高级角色艺术家**。在他最重要的项目中,特别突出的是他参与了**Marvel's Spider-Man 2、League of Legends**和**Overwatch**。

他将**产品、工程和艺术**的愿景统一起来的能力对于众多项目的成功至关重要。除了在行业内的工作之外,他还在著名的**Gnomon School of VFX**担任导师,并在**Tribeca Games Festival**和**ZBrush Summit**等知名活动中担任演讲者。



Singh, Joshua 先生

- ◆ 加利福尼亚州美国Marvel Entertainment艺术总监
- ◆ Proletariat Inc.主角艺术家
- ◆ Wildlife Studios艺术总监
- ◆ Wavedash Games艺术总监
- ◆ Riot Games高级角色艺术家
- ◆ Blizzard Entertainment高级角色艺术家
- ◆ Iron Lore Entertainment艺术家
- ◆ Sensory Sweep Studios 3D艺术家
- ◆ Wahoo Studios/Ninja Bee高级艺术家
- ◆ Dixie州立大学普通学科
- ◆ Eagle Gate技术学院平面设计学位

“

感谢 TECH, 你将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Gómez Sanz, Carla女士

- ◆ 在Blue Pixel 3D的3D综合专家
- ◆ 天时游戏公司的概念艺术家, 3D建模师, 着色师
- ◆ 与跨国咨询公司合作, 为商业提案设计小插曲和动画
- ◆ CEV传播, 图像和声音学院的3D动画, 电子游戏和互动环境高级技师
- ◆ 在CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido获得3D艺术, 动画和电子游戏和电影视觉效果的硕士和学士学位



04

结构和内容

这个文凭的所有内容都集中在最广泛使用的头发创作程序,无论是在视频游戏领域,甚至在电影本身,因为考虑到在过去十年的视频游戏中电影的重要性,当学生选择更雄心勃勃的项目时,这些知识将是决定性的。由于TECH的教育方法,学生将学习使用ZBrush, Xgen和Maya,重点是创造不同的风格和发型,用它来突出自己的3D模型。





“

你的角色的雄伟的头发将是你整个创意组合的理想介绍信,有了它,你可以成功申请需要发型和外观专家的视频游戏”

模块1.为电子游戏和电影创作头发

- 1.1. 电子游戏和电影的头发之间的差异
 - 1.1.1. 纤维网格和卡片
 - 1.1.2. 制作头发的工具
 - 1.1.3. 毛发软件
- 1.2. 在ZBrush中雕琢头发
 - 1.2.1. 发型的基础形状
 - 1.2.2. 在ZBrush中为头发创建画笔
 - 1.2.3. 曲线画笔
- 1.3. 在Xgen中创建头发
 - 1.3.1. Xgen
 - 1.3.2. 收藏和描述
 - 1.3.3. Hair vs grooming
- 1.4. Xgen修改器:给头发带来真实感
 - 1.4.1. 聚集在一起
 - 1.4.2. 绕线
 - 1.4.3. 头发指南
- 1.5. 颜色和区域图:用于对毛发和被毛进行绝对控制
 - 1.5.1. 头发区域地图
 - 1.5.2. 理发:卷发,剃须和长发
 - 1.5.3. 微观细节:面部毛发
- 1.6. Xgen高级:表达式的使用和细
 - 1.6.1. 表达
 - 1.6.2. 公用事业
 - 1.6.3. 头发细化





- 1.7. 在Maya中为电子游戏建模的 卡片 放置
 - 1.7.1. 卡片上的纤维
 - 1.7.2. 手工制卡
 - 1.7.3. 卡片和实时引擎
- 1.8. 对电影的优化
 - 1.8.1. 头发及其几何形状的优化
 - 1.8.2. 用动作为物理学做准备
 - 1.8.3. Xgen刷子
- 1.9. 头发着色
 - 1.9.1. 阿诺德着色器
 - 1.9.2. 超现实的外观
 - 1.9.3. 头发治疗
- 1.10. 渲染
 - 1.10.1. 使用Xgen时的渲染
 - 1.10.2. 照明
 - 1.10.3. 消除噪音



这个文凭将给你视频游戏中最传奇的发型的钥匙,所以你可以重新创造它们,甚至超越它们"

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。

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。



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。

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。



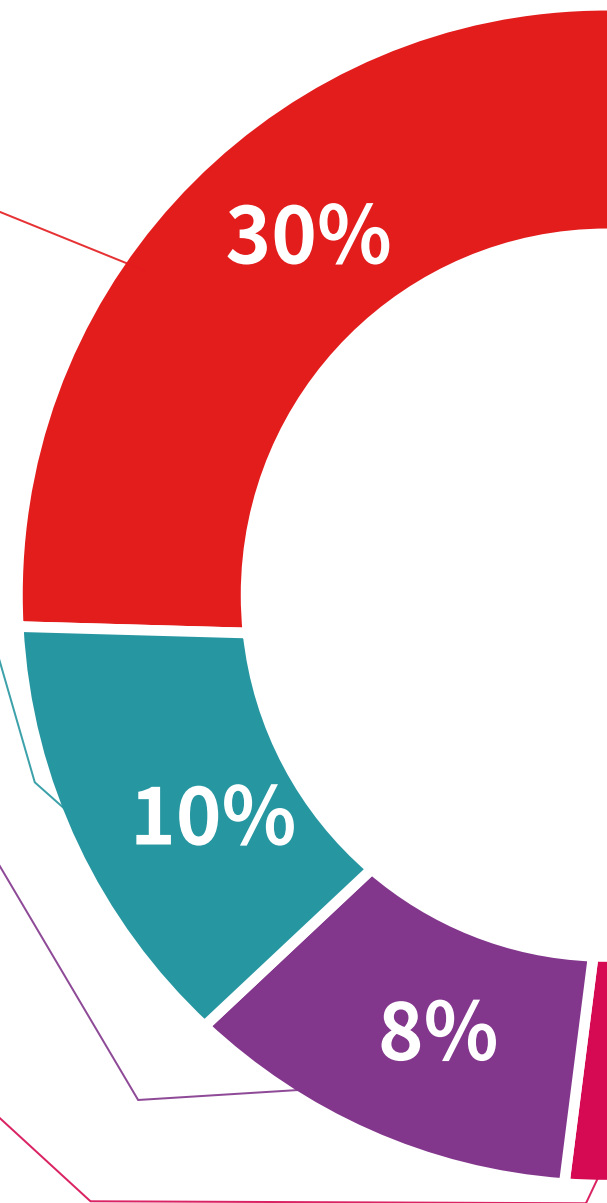
技能和能力的实践

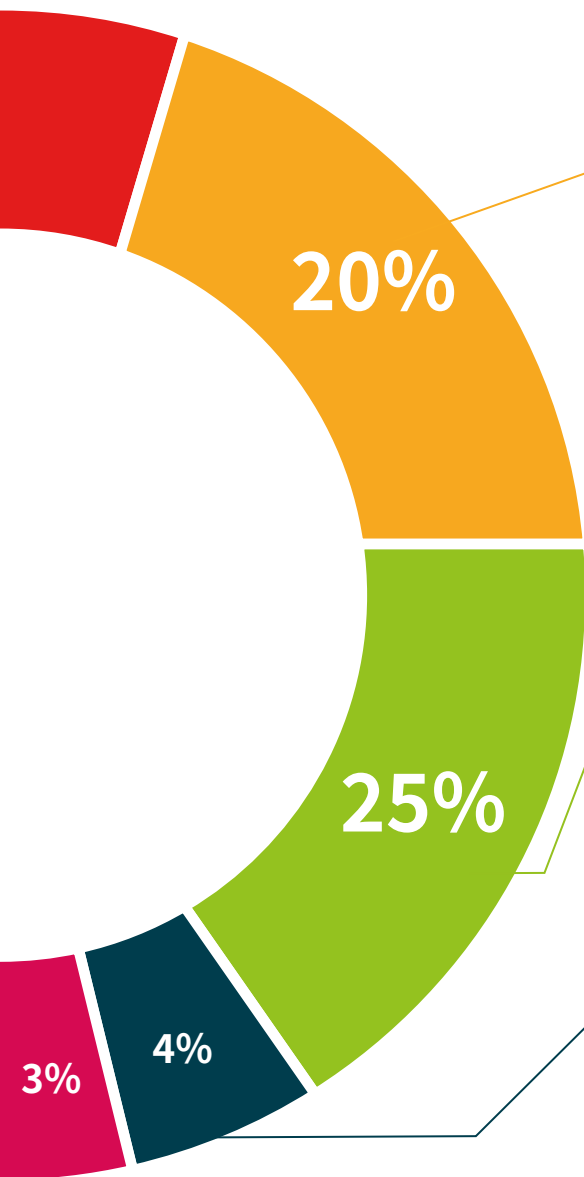
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



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

视频游戏和3D电影的发型创作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。



“

顺利完成该课程并获得大学学位, 无需旅行或办理繁琐的手续”

这个**视频游戏和3D电影的发型创作大学课程**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专科大学课程的资格, 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:**视频游戏和3D电影的发型创作大学课程**

官方学时:**150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
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
视频游戏和3D电
影的发型创作

- » 模式:在线
- » 时间:6个星期
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

视频游戏和3D电
影的发型创作

