

# 大学课程

## 角色的硬表面建模





## 大学课程 角色的硬表面建模

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 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/videogames/postgraduate-certificate/hard-surface-modeling-characters](http://www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/hard-surface-modeling-characters)

# 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

在电子游戏的图形质量和分辨率大幅提高的背景下,构成电子游戏的图形、角色和生物也在不断提高。要在这些图像中获得逼真的效果,最重要的工序之一就是对角色进行硬表面建模。这项技术的日益发展,凸显了对该领域专业人才的需求。本在线培训的主要目的之一就是向学生介绍这项技术,以便他们在职业生涯中有效地使用它。





“

学习如何在电子游戏的图形开发过程中为所创建的角色和生物赋予逼真的外观”

本大学课程提高了对三维硬表面人物建模工具的使用和应用。教学大纲完全集中在雕塑建模的专业化,以及在课程的实践层面上设计具体的模型。

课程采用循序渐进的方式,目的是深入了解各种工具,以便能够进行创作,同时了解角色配件介入概念的方式。

内容重点是了解角色道具如何介入和融入概念。特别强调学习如何清理网格,这是三维建模和输出中不可或缺的元素。

最后,本课程的目的是让学生能够将所学的概念付诸实践,制作出硬表面角色模型。

现在,通过这个为期6周的大学课程,完全可以通过在线方式提高三维硬表面角色建模技能。该课程提供教学资源,学生可以按照自己的进度学习内容,并能适应任何类型的日常工作。

这个**角色的硬表面建模大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 研究由角色的硬表面建模专家介绍的**实际案例的发展**
- ◆ 该书的内容图文海量信息处理架构和异构类别专家介绍的**实际案例开发并茂、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

“

获取本大学课程的所有内容和多媒体资料,提升您在角色的硬表面建模方面的专业水平”

“

成为一名专家, 为您制作的电子游戏中的角色和生物提供逼真的效果”

在本课程中, 您将制作一个特定的角色或生物模型, 并对您的所有技能进行测试。

探索应用于电子游戏角色和生物的硬表面建模的另一个维度。

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。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。



# 02 目标

通过本结构化学习计划,可以更容易地掌握人物硬表面建模的知识,其主要目的是为视频游戏开发专业人员提供必要的技能,使他们设计的人物和生物具有出色的逼真效果。该课程涵盖了要成为该领域真正的专家所必须掌握的主要内容,并得到了管理部门和教师的认可。教学目标根据学生的需求进行调整。







“

通过这个独特的课程, 您将掌握  
人物硬表面建模的最佳技能”



## 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
- ◆ 成为硬表面三维建模的技术专家和/或艺术家

“

通过这个完整的大学课程,进入令人兴奋的人物硬表面建模世界”





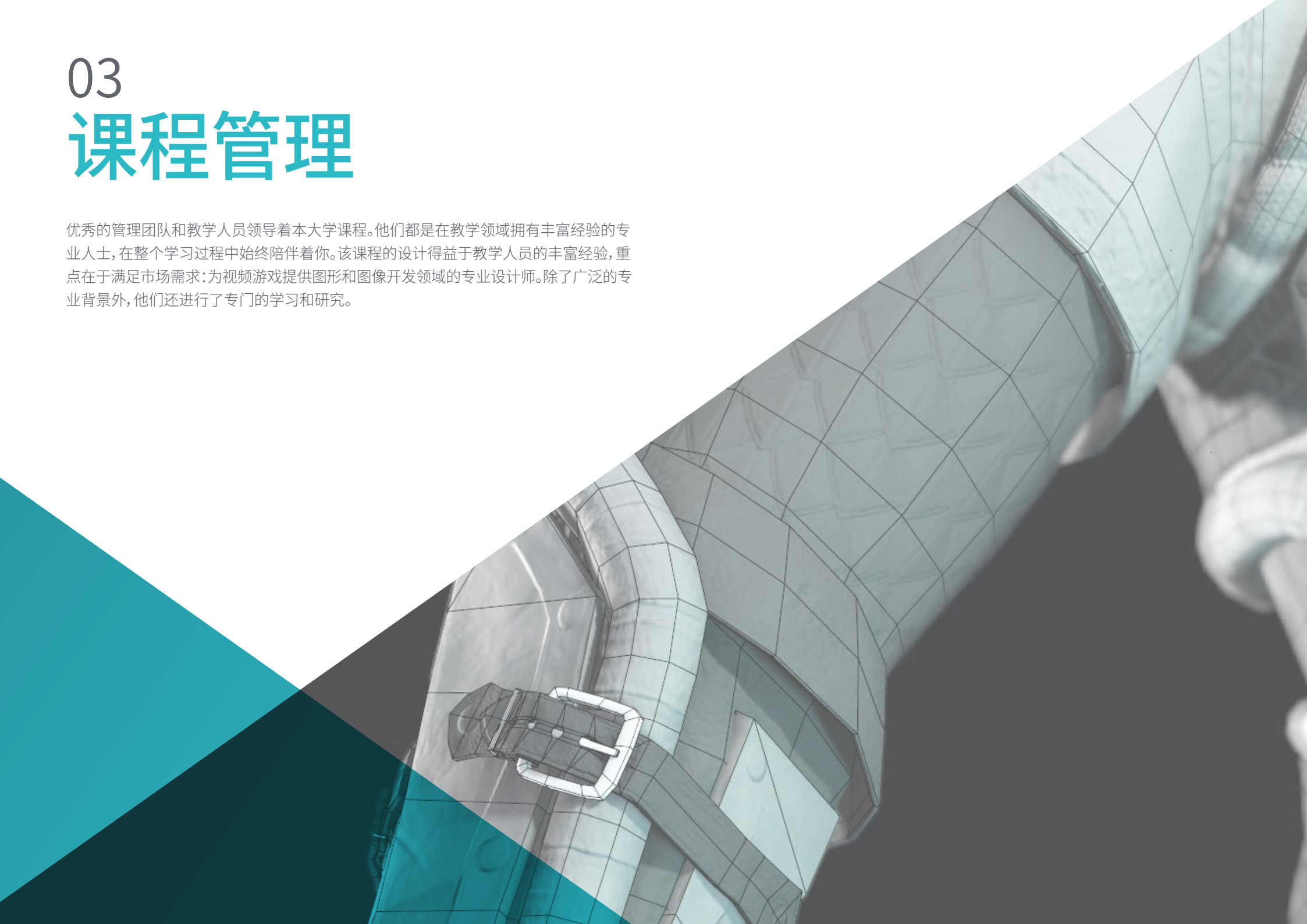
## 具体目标

---

- ◆ 整合雕刻造型操作
- ◆ 广泛了解有助于增加我们绩效的工具
- ◆ 设想我们的模型将开发什么类型的 Sculpt
- ◆ 了解角色配饰如何介入我们的概念
- ◆ 详细了解如何清理网格以供导出
- ◆ 实现呈现硬表面角色模型

# 03 课程管理

优秀的管理团队和教学人员领导着本大学课程。他们都是在教学领域拥有丰富经验的专业人士，在整个学习过程中始终陪伴着你。该课程的设计得益于教学人员的丰富经验，重点在于满足市场需求：为视频游戏提供图形和图像开发领域的专业设计师。除了广泛的专业背景外，他们还进行了专门的学习和研究。



“

完整的师资队伍将指导您完成课程, 以应对这个需要真正领域专家的行业所带来的挑战”

## 管理人员



### Salvo Bustos, Gabriel Agustín先生

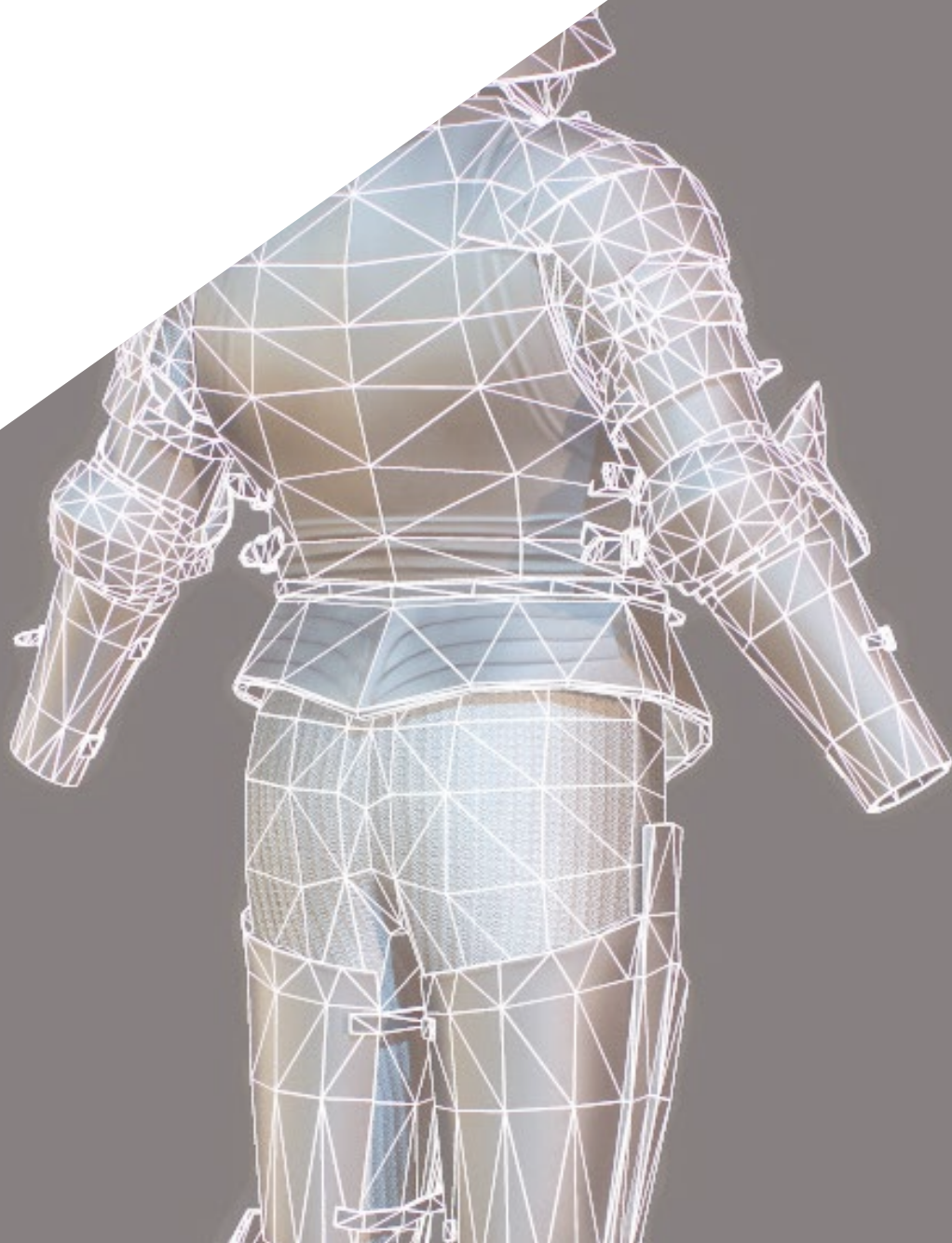
- 9年航空3D建模经验
- 在3D VISUALIZATION SERVICE公司的3D艺术家
- 波士顿捕鲸船的3D制作
- 夏伊-邦德多媒体电视制作公司的3D建模师
- 数字电影公司视听制作人
- 埃利亚纳-M的Escencia de los Artesanos的产品设计师
- 专门从事产品的工业设计师。国立库约大学
- 门多萨迟来的比赛中获得荣誉奖
- 地区视觉艺术沙龙Vendimia的参展者
- 数字合成研讨会。国立库约大学
- 全国设计和生产代表大会。CPRODI



# 04

## 结构和内容

本大学课程分为 10 个不同的部分。第一部分侧重于展示硬面模型制作中最有用的工具及其不同配置,而其他部分则深入探讨从零开始创作角色及其配件的实际层面。您还将学习如何制作模型的最终清洁和相应的姿势。从工具的学习到角色的具体造型,这是一个完整的课程。







“

从工具、画笔和设置的学习到具体人物造型的制作, 这是学习角色的硬表面建模的理想大学课程”

## 模块1.角色的硬表面建模

- 1.1. Zbrush
  - 1.1.1. Zbrush
  - 1.1.2. 了解界面
  - 1.1.3. 创建一些网格
- 1.2. 画笔和雕塑
  - 1.2.1. 画笔设置
  - 1.2.2. 与阿尔法一起工作
  - 1.2.3. 标准刷子
- 1.3. 工具
  - 1.3.1. 细分级别
  - 1.3.2. 掩模和聚合组
  - 1.3.3. 工具和技术
- 1.4. 概念
  - 1.4.1. 穿着一个角色
  - 1.4.2. 概念分析
  - 1.4.3. 节奏
- 1.5. 初始角色建模
  - 1.5.1. 躯干
  - 1.5.2. 胳膊
  - 1.5.3. 腿
- 1.6. 配件
  - 1.6.1. 添加腰带
  - 1.6.2. 头盔
  - 1.6.3. 翅膀
- 1.7. 配件详情
  - 1.7.1. 头盔细节
  - 1.7.2. 机翼细节
  - 1.7.3. 肩部细节
- 1.8. 身体细节
  - 1.8.1. 躯干细节
  - 1.8.2. 手臂细节
  - 1.8.3. 腿部细节



- 1.9. 清洁
  - 1.9.1. 清洁身体
  - 1.9.2. 创建子工具
  - 1.9.3. 重建子工具
- 1.10. 完成
  - 1.10.1. 摆出模特的姿势
  - 1.10.2. 材料
  - 1.10.3. 渲染

“

通过本大学课程的理论部分和其他实用部分, 您将学习如何在电子游戏创作中使角色和生物更加逼真”

# 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。



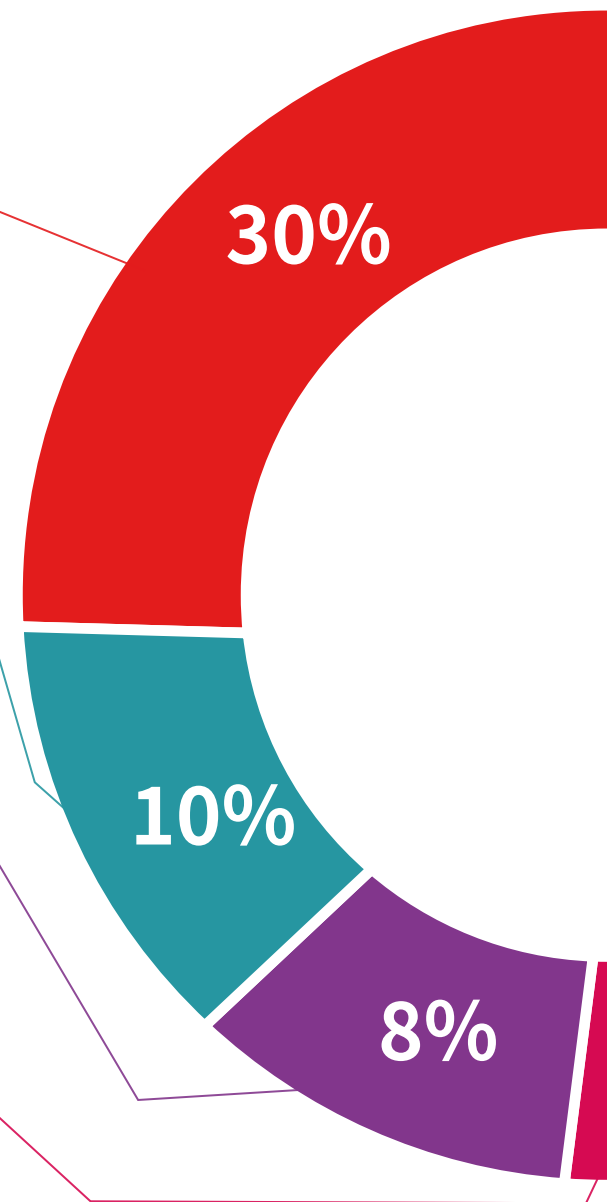
### 技能和能力的实践

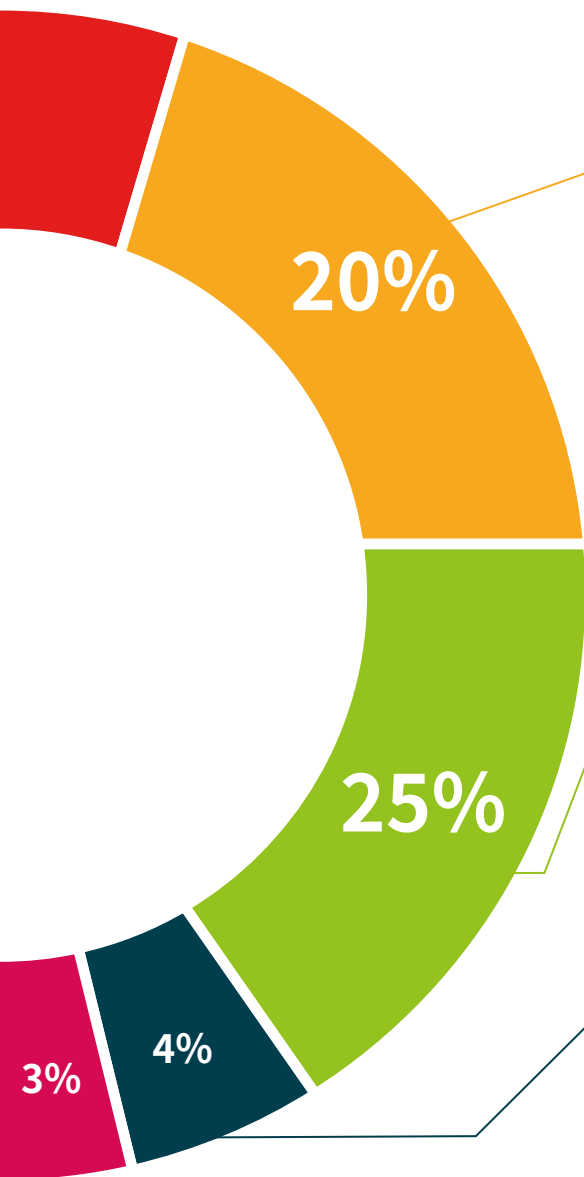
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



### 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 学历

角色的硬表面建模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”

这个角色**硬表面建模大学课程**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:**角色的硬表面建模大学课程**

官方学时:**150小时**



**tech** 科学技术大学

大学课程  
角色的硬表面建模

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 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

# 大学课程

## 角色的硬表面建模

