

大学课程

渲染、照明和3D模型摆放



tech 科学技术大学

大学课程 渲染、照明和3D模型摆放

- » 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: 在线网络入口: www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/rendering-lighting-posing-3d-models

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

三维模型的工作并不是在它完成后就结束了。为了以正确和专业的方式展示它，同时检查一切是否正确，有必要让文件经过之前的渲染过程。此外，最好是找到能够突出模型最佳特征的灯光和姿势，以便给人以理想的印象。这是一个涉及几个多媒体程序的过程，包括ZBrush、Mixamo和Maya。本资格证书广泛地考察了所有这些程序的特点，以便学生在三维设计项目的最关键阶段提高他们的技能并获得更大的责任。





“

你将得到你的模型的最佳形象, 这将给你自己和你的上级留下深刻印象, 保证你在你的部门获得更多的相关职位”

在一个完整的三维设计和建模过程中,当涉及到展示所有努力和付出的成果时,最后阶段的渲染、照明和摆放是最基本的。这是一个必须做好的关键步骤,因为任何错误都会导致时间和工作的浪费。

由于它对最后的展示和对最后的细节的关注都很重要,因此,有经验的专业人员会在最后的细节方面进行指导。在最后的细节方面,拥有该领域知识的专业人员更有可能以他们的模型给人带来惊喜,因此,可以获得更好的工作机会。

因此,TECH开发了目前的学位,它只专注于这些基本方面,以便学生可以在这些基本方面,以便学生能够以最适当的方式打磨和使用它们。由于这一点,学生将提高他们的专业表现和他们的个人投资组合的水平。他们将提高他们的专业表现和个人投资组合的水平,加强他们对管理职位或领导更多相关项目的候选资格。

一个在线格式的学位,与学生的关注点相同,允许他们从学习的第一天起就能获得所有的内容。通过这种方式,他们将能够把课程负担与自己的个人和职业责任相结合。

这个**渲染、照明和3D模型摆放**的大学课程包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由三维建模专家介绍案例研究的发展
- ◆ 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
- ◆ 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

“

你将从精通三维建模的专业人士手中学习灯光和摆姿技巧,从而赢得公众的惊奇”

你会看到项目和更好的工作开始向你走来, 这要归功于你对所有模型进行最后修饰的专业精神。

“

在这个大学课程中, 你将学到的高级渲染技术将为你节省宝贵的时间, 以用于其他任务, 甚至你的个人项目”

你的后期制作, 干净而优雅, 当涉及到向更好的工作飞跃时, 会为你说话。

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。

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学年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

该课程的目的是确保其学生在电子游戏世界中获得经济和专业方面的实质性提高。由于这不是一项容易的任务, 因为这是一个竞争非常激烈的市场, TECH努力为其所有学生实现最高的教学和学习质量。因此, 设计师将看到内容适应他们的要求, 更新到最新的技术实例, 并具有成功的著名设计师所需的玛雅和阿诺德渲染的知识。





“

这是一个可以让你获得你正在寻找的渲染知识的资格, 适应该领域的最新趋势和发展”



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

- ◆ 发现先进的照明和摄影概念, 更有效地销售模型
- ◆ 通过不同的技术来发展对模特摆姿的学习
- ◆ 深入开发Maya中的 Rig, 以便随后可能的模型动画。
- ◆ 观察对模型渲染的控制和使用, 带出其所有细节

“

你将为你的模型获得最终的专业外观, 给你的上级留下深刻印象, 并获得当之无愧的晋升”

03

课程管理

本大学课程由教学人员指导，他们除了拥有使用教学大纲中概述的所有建模工具的专业知识外，还拥有必要的专业经验，知道如何满足学生的要求。得益于此，他们可以更好地指导所有收到的疑惑和询问，知道他们在任何时候都需要什么，以实现作为视频游戏行业的成功的3D设计师。



“

你将得到一个对你的关切和愿望并不陌生的教学人员的支持, 在视频游戏的3D建模方面得到你能要求的最好的支持和建议”

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



女士Gómez Sanz, Carla

- 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

本文遵循TECH最严格的教育结构，特别复习了所有的课程。

对所有渲染和模型展示的基本方面进行特别审查，这些工具包括ZBrush, Maya, Mixamo, Arnold Render, Marmoset Toolbar甚至Photoshop。有了这一系列的知识，学生将为将来的工作做好更多的准备，他们可以在所有这些工具的使用中展示自己的专业知识，并在他们梦想的项目中得到一份工作。



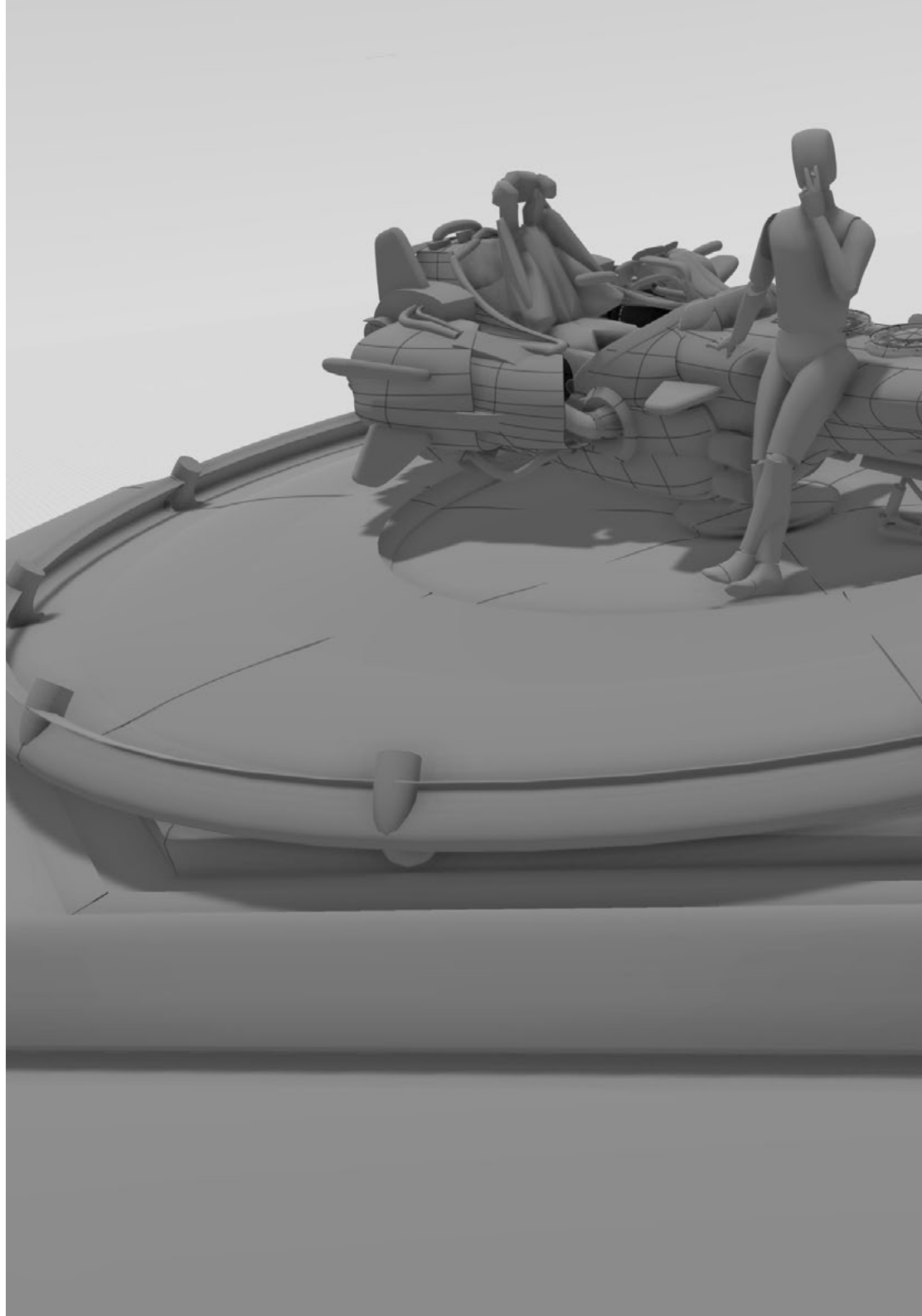


“

不要错过TECH为你提供的绝佳机会,使你成为电子游戏3D建模世界中受人尊敬和有声望的专业人士”

模块1.渲染、照明和摆放模型

- 1.1. Zbrush中的角色摆放
 - 1.1.1. 在ZBrush中使用ZSpheres进行装配
 - 1.1.2. 移调高级硕士
 - 1.1.3. 专业整理
- 1.2. 在Maya中对我们自己的骨架进行装配和配重
 - 1.2.1. 在Maya中设置装备摆设
 - 1.2.2. 使用Advance Skeleton的装配工具
 - 1.2.3. Rig的配重
- 1.3. 混合形状, 使你的角色的脸变得栩栩如生
 - 1.3.1. 面部表情
 - 1.3.2. Maya的面部表情
 - 1.3.3. Maya混合形状
- 1.4. 用Maya做动画
 - 1.4.1. Mixamo
 - 1.4.2. 搅拌器
 - 1.4.3. 动画片
- 1.5. 照明概念
 - 1.5.1. 照明概念
 - 1.5.2. 照明技术
 - 1.5.3. 阴影
- 1.6. 灯光和阿诺德渲染参数
 - 1.6.1. 与阿诺德和玛雅的灯光
 - 1.6.2. 照明控制和参数
 - 1.6.3. 阿诺德参数和设置



- 1.7. 在Maya中用Arnold Render对我们的模型进行照明
 - 1.7.1. 照明设置照明技术
 - 1.7.2. 照明模型
 - 1.7.3. 光线和颜色的混合
- 1.8. 深入了解阿诺德:去噪和不同的AOVs
 - 1.8.1. AOV
 - 1.8.2. 先进的噪音处理
 - 1.8.3. 去噪器
- 1.9. Marmoset Toolbag中的实时渲染
 - 1.9.1. 实时vs.光线追踪
 - 1.9.2. 高级Marmoset Toolbag
 - 1.9.3. 专业介绍
- 1.10. 在Photoshop中进行渲染的后期制作
 - 1.10.1. 图像处理
 - 1.10.2. Photoshop:水平和对比度
 - 1.10.3. 分层:特点及其影响



今天就报名参加这个大学课程, 现在就开始走向更美好的未来, 设计你所热衷的3D视频游戏模型, 周围有最好的专业团队和工作室"

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。

再学习方法

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: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。



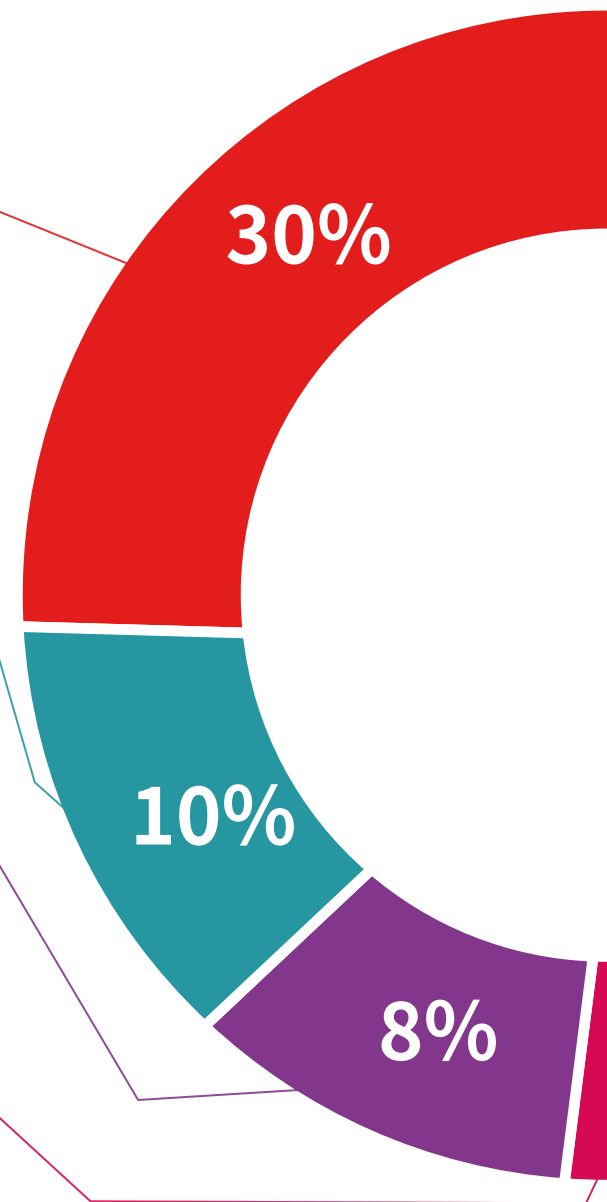
技能和能力的实践

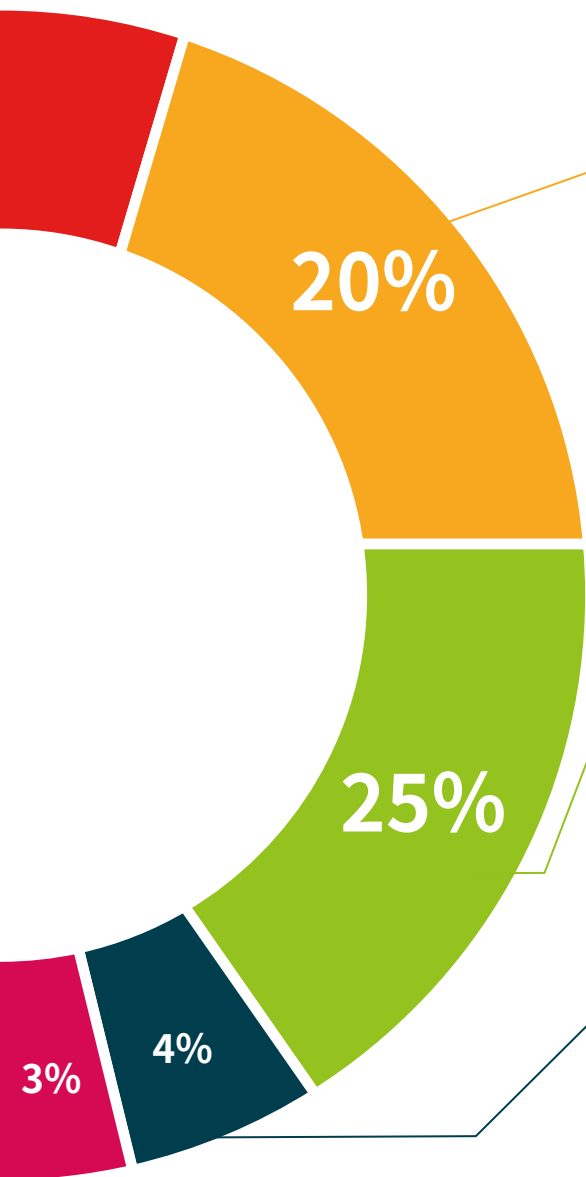
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

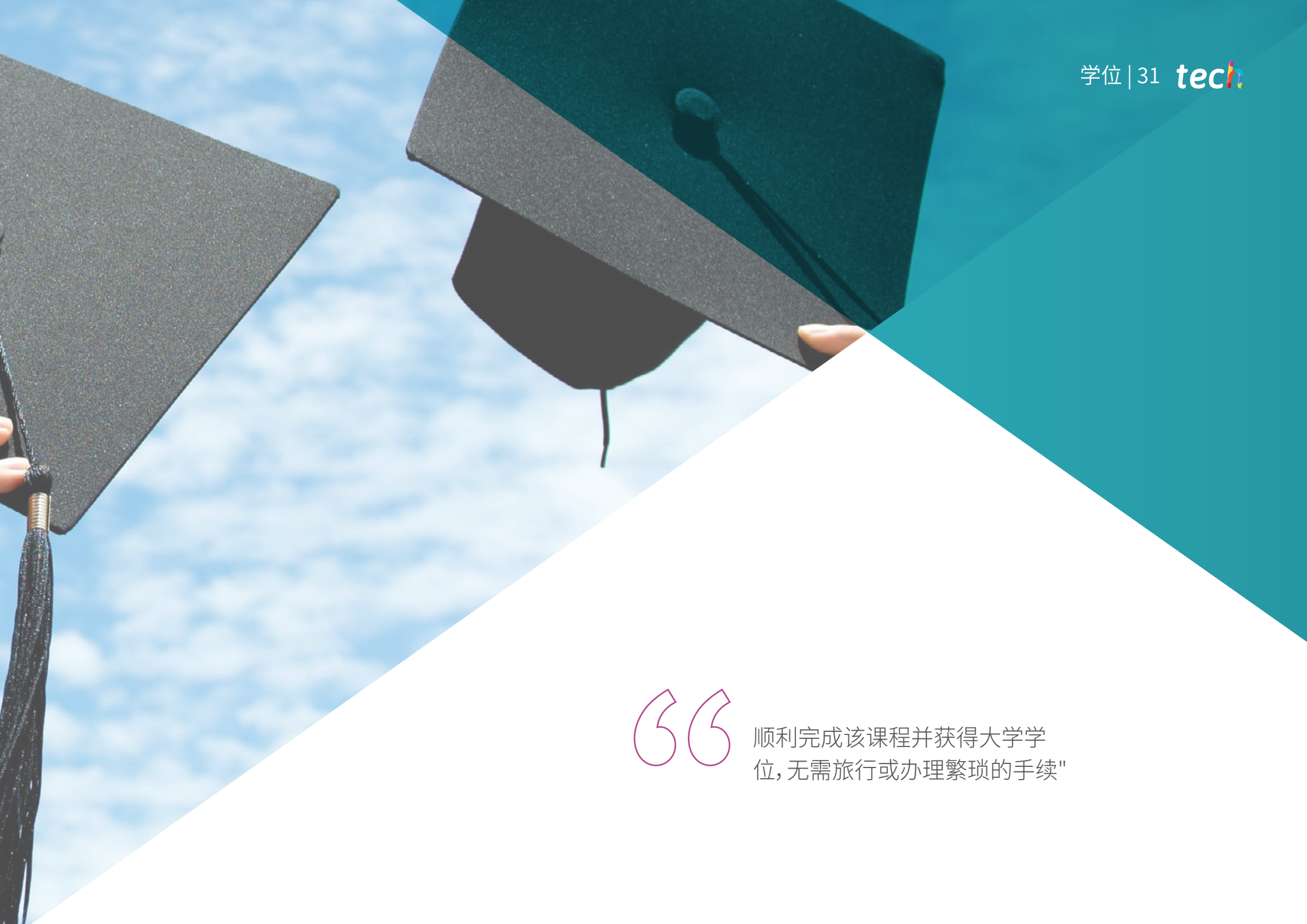
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

渲染、照明和3D模型摆放的 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**渲染、照明和3D模型摆放**的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 颁发的称号将表达在文凭中获得的资格, 并将满足工作委员会、反对派和职业评估委员会普遍要求的要求。

学位:**渲染、照明和3D模型摆放**大学课程

官方学时:**150**



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
渲染、照明和3D模型摆放

- » 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

渲染、照明和3D模型摆放

