

大学课程

数字雕塑的纹理设计



tech 科学技术大学

大学课程 数字雕塑的纹理设计

- » 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.techitute.com/cn/videogames-design/postgraduate-certificate/texturing-digital-sculpture

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

电子游戏最吸引游戏迷的地方之一，就是它所表现的真实感，以及彰显艺术、音乐和视觉创造力的能力。电子游戏在画面、故事和总体构成方面正变得越来越专业。随着数字雕刻技术在这一行业的应用，必须掌握其技术和工具，才能实现真正专业的雕刻，同时也要掌握材料，才能获得出色的最终效果。因此，在本课程中，学生将掌握当前造型中最常用的雕塑技术，并在专家的指导下将这些技术100%地在线整合起来，在6周内毕业。



“

您将在 ZBrush、Substance Painter
和 3ds Max 这三个业界顶级程序中
提高技能, 从而获得逼真的效果”

近年来,建模的概念发生了翻天覆地的变化,如今纹理制作与建模已不可分割,反之亦然,因为这两个发展阶段共生共存。要想获得真正专业的雕刻效果,除了材料之外,还需要纹理的坐标,这样才能获得出色的最终效果。因此,可以通过不同的多边形化程度获得相同的建模,并将这些信息作为纹理收集起来。

在这个大学课程中,专业人员将掌握纹理绘制阶段以及不同程序之间的标准输出系统,这将帮助他/她利用每种软件的优秀品质,以便在工作团队的综合系统中高效地工作。您将使用免费软件纹理管理程序从项目中提取所有必要的贴图,从而理解纹理制作的理念。

您还将学习如何使用 ZBrush、3ds Max 等程序直接绘制几何图形,以及近来用于主要电影大片、视觉特效和 AAA 级游戏的伟大程序之一 Substance painter。您将使用 ZBrush 开发出具有高品质细节的有机建模,并能将其整合到 Lumion 等信息建筑领域的先驱程序中。

在短短 6 周时间内,通过创新的完全在线学习方法,专业人员将能够通过自己选择的联网设备和专家教学团队的陪伴,接受持续、高效的培训,从而顺利毕业;这将使他们能够以灵活、高效的方式实现职业化目标。

这个**数字雕塑的纹理设计大学课程**包含了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数码雕塑
- ◆ 该书的内容图文并茂、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
- ◆ 实际练习,你可以进行自我评估过程,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

“

如果您是3D设计领域的专业人士或拥有相关经验,并希望提高自己的技能,那么这个大学课程就是为您量身打造的”

“

学习如何使用 ZBrush、3ds Max 和 Substance painter 等程序直接绘制几何图形, 以实现出色的逼真效果”

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。

掌握各类免费软件及其纹理管理程序, 为您的项目提取所有必要的贴图。

由于 TECH 采用完全在线和基于再学习的方法, 您可以按照自己的进度学习。



02 目标

数字雕塑的纹理设计大学课程的主要目标是传授该领域的所有知识,如 软件 和特定工具的使用,从而引导专业人员在项目中获得独特的成果。因此,它为所有在3D设计、信息建筑、艺术设计、技术艺术家、3D通才、建模师、纹理师、照明师或 概念艺术家领域工作过或拥有相关经验的人,以及希望在视频游戏行业有所作为的人,打开了专业化的大门。



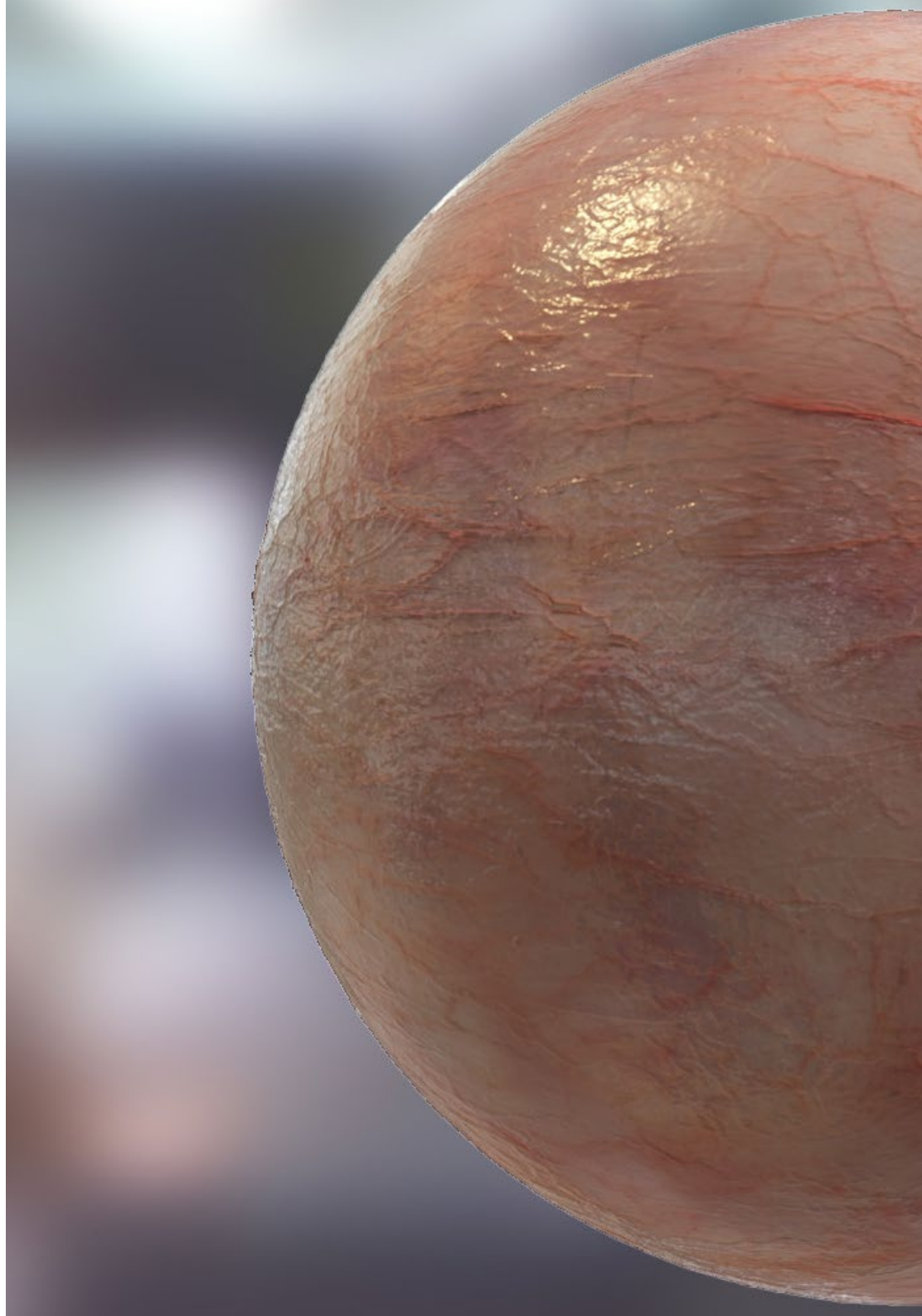
“

您喜欢电子游戏世界吗？
这个大学课程适合您。完全在线注册和学习”



总体目标

- ◆ 了解良好的拓扑结构在各级发展和生产中的需要
- ◆ 了解逼真 PBR 和非逼真系统的高级纹理制作, 以增强数字雕塑项目的效果
- ◆ 高级处理和使用各种有机建模系统、Edit poly 和 Splines
- ◆ 获得专门的 硬表面 和信息建筑饰面
- ◆ 了解电影和视频游戏行业的现行制度, 以取得优异成绩





具体目标

- ◆ 使用PBR纹理贴图 and 材料
- ◆ 使用纹理修改器
- ◆ 应用地图生成 软件
- ◆ 创建纹理烘焙
- ◆ 管理纹理, 以产生对我们的建模的改进
- ◆ 复杂地使用程序之间的导入/导出系统
- ◆ Substance Painter的高级操作

“

电子游戏行业的发展势不可挡, 请抓住行业发展的机遇, 选择特定领域的专业化”

03

课程管理

TECH 选拔了一支由 3D 建模专业专家组成的高水平师资队伍,他们将通过基于再学习和多媒体资源多样性的最具创新性的方法传授知识,使学生能够有效地学习所学科目,并最终将其融入自己的专业表现中。这样,就能确保学习过程正常进行。

“

在安全的在线环境中接受专家培训”

管理人员



Sequeros Rodríguez, Salvador先生

- ◆ 自由造型师和2D/3D综合专家
- ◆ Slicecore的概念艺术和3D建模芝加哥
- ◆ 视频制图和建模 Rodrigo Tamariz.Valladolid
- ◆ 3D动画高级培训周期的讲师。高级图像和声音学校ESISV.Valladolid
- ◆ 高级培训周期GFGS3D动画的讲师。欧洲di Design IED.学院马德里
- ◆ Vicente Martinez 和 Loren Fandos.的3D建模.Castellón
- ◆ 计算机图形学、游戏和虚拟现实专业硕士学位。URJC大学。马德里
- ◆ 在萨拉曼卡大学获得美术学位(专门研究设计和雕塑)



04

结构和内容

数字雕刻纹理课程的教学大纲分为实践和理论两部分,可在动态和安全的在线环境中学习,使学生能够掌握最先进和最新的三维建模和专业饰面知识,从而在视频游戏行业中发展。您可以通过论坛、会议室和私人聊天室,在专家社区中进行交流;还可以下载教学大纲,进行离线咨询。



“

TECH 是第一所将哈佛案例教学法与基于再学习的 100% 在线学习系统相结合的数字化大学”

模块1.数字雕塑的纹理处理

- 1.1. 纹理
 - 1.1.1. 纹理修改器
 - 1.1.2. compact系统
 - 1.1.3. Slate 的层次结构
- 1.2. 材料
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. 写实的PBR
 - 1.2.3. 非写实的。卡通
- 1.3. PBR的纹理
 - 1.3.1. 程序性纹理
 - 1.3.2. 颜色、反照率和 diffuse
 - 1.3.3. 不透明性和镜面性
- 1.4. 网格增强
 - 1.4.1. 法线图
 - 1.4.2. 位移图
 - 1.4.3. 矢量地图
- 1.5. 纹理管理器
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. 物化和 在线系统
 - 1.5.3. 纹理扫描
- 1.6. UVW 和 烘焙
 - 1.6.1. 烘焙 硬质表面纹理
 - 1.6.2. 的有机质地Baked
 - 1.6.3. 烘焙接头



- 1.7. 出口和进口
 - 1.7.1. 纹理格式
 - 1.7.2. Fbx、obj 和 stl
 - 1.7.3. 分区 Vs.Dinamesh
- 1.8. 网格绘画
 - 1.8.1. Viewport Canvas
 - 1.8.2. Polypaint
 - 1.8.3. Spotlight
- 1.9. 物质颜料
 - 1.9.1. 使用 Substance Painter的ZBrush
 - 1.9.2. 低多边形 纹理贴图, 高多边形细节
 - 1.9.3. 材料处理
- 1.10. 进阶Substance Painter
 - 1.10.1. 逼真的效果
 - 1.10.2. 加强 baked
 - 1.10.3. SSS材料, 人体皮肤



了解市场应用的最新趋势
和视频游戏行业的工作流
程。现在报名, 6周内毕业"

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。



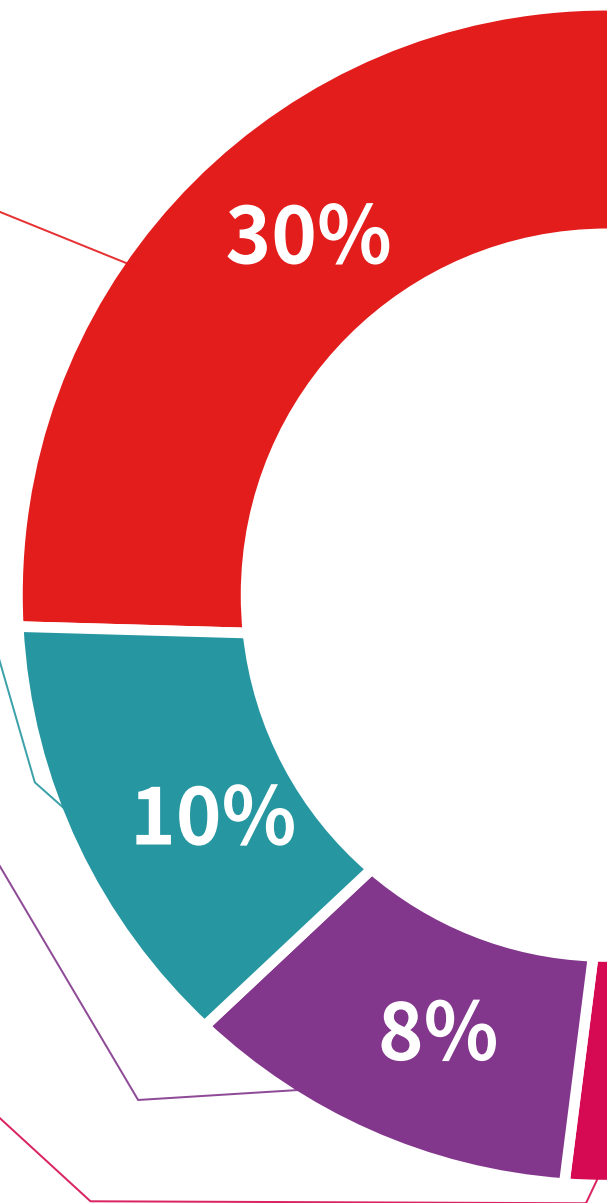
技能和能力的实践

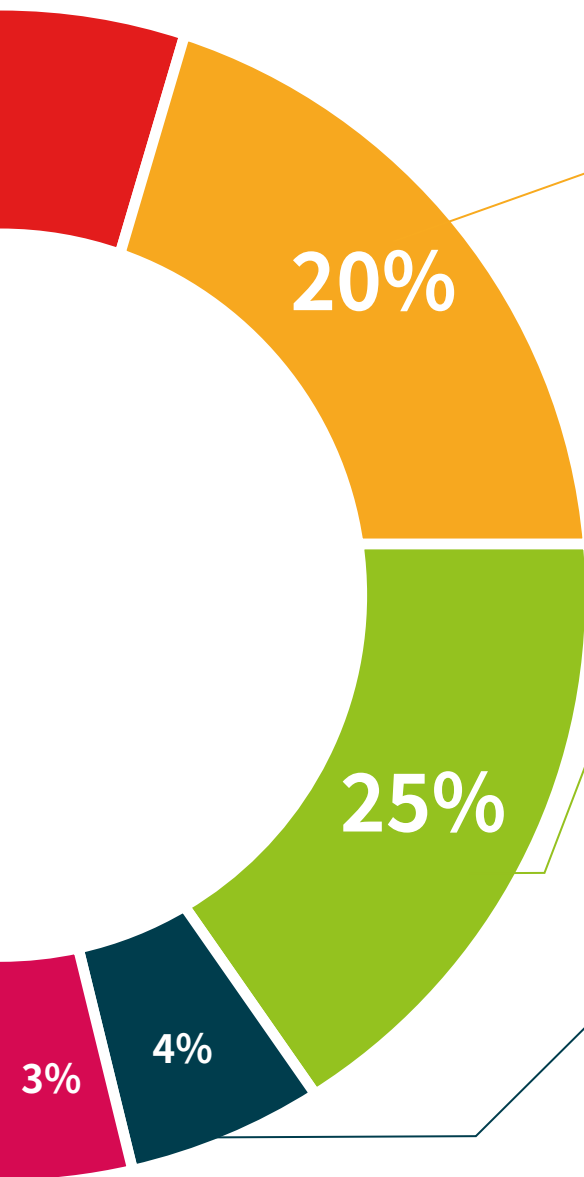
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

数字雕塑的纹理设计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**数字雕塑的纹理设计大学课程**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:**数字雕塑的纹理设计大学课程**

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 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
数字雕塑的纹理设计

- » 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

数字雕塑的纹理设计

