

大学课程

网络设计者的UV和3D纹理设计



tech 科学技术大学

大学课程 网络设计者的UV和3D纹理设计

- » 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/uvs-3d-texturing-allegorithmic

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

视频游戏中的贴图是至关重要的。当涉及到检查他们最喜欢的标题的最小细节时，游戏玩家是一丝不苟的，所以模型的任何错误都将不可避免地导致其被发现，使人们对3D建模部门的工作产生怀疑。出于这个原因，为了获得行业内最好的职位，有必要对最先进的贴图和纹理技术有深入了解。由于这个技术学位，学生将学习隐藏在Substance Painter或Mari等程序中的秘密，以便掌握它们，走向更好的职位或专业项目。





“

当你决定向更好的设计工作室进行最后的专业飞跃或创造你自己的电子游戏时, 这种培训将是关键”

一个3D模型的最终质量在很大程度上取决于适当的UV贴图和仔细, 详细的纹理处理。在这个最后的过程中, 只要适当地注意, 就可以取得令人印象深刻的结果, 不愧是业界最强的三A级作品。

想在工作和职业道路上取得显著成绩的三维设计师必须是主要贴图和纹理工具的专家, 因为即使在电影动画中, 相关建模人员的专业知识也是取得最佳效果的关键。

由于这是一个具有多种用途的复杂软件, 这个学位侧重于对学生最基本和最有用的方面, 直接进入最相关的内容, 使他/她成为一个模范的设计师, 承担重要的纹理和模型映射工作。

该课程以其100%的在线形式, 允许学生有必要的灵活性, 将其与其他任务或工作和个人责任相结合。这种培训将把你的专业才能提升到新的水平, 使你能够获得更好的视频游戏项目。

这个**网络设计者的UV和3D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:

- ◆ 研究由神经外科专家介绍的实际案例的发展
- ◆ 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

“

作为Substance Painter和Mari的专家, 用不了多久, 更多雄心勃勃, 功能强大的视频游戏相关项目就会向你走来”

“

如果你曾想过可以为洛杉矶桑托斯, 夜市或狂欢节等城市的模型制作纹理, 那么这个大学课程让你更接近这个理想的未来”

你的3D模型的正确贴图 and 纹理将给你的个人作品集带来更专业的完成度。

当涉及到建模或贴图的任何种类的工作时, 你将在你的部门中脱颖而出, 成为参考。

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

该学位旨在以积极的方式影响学生的职业生涯,为他们提供3D建模领域的关键资格,以获得更多的著名职位和项目。由于TECH的努力,汇集了一批在该领域有经验的教师,学生将他们的努力放在真正重要的地方,关注视频游戏市场的最迫切需求。





“

你的职业目标是提高你自己, 你的薪水和你的职业生涯。TECH在各方面都为您提供了您所在领域最基本的3D市场资格认证”



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, UVs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

- ◆ 研究在Maya和UDIM系统中UV的最优化方式
- ◆ 掌握在Substance Painter中为电子游戏制作纹理的知识
- ◆ 学习如何在Mari中对超现实的模型进行纹理处理
- ◆ 学习如何在我们的模型上创建XYZ纹理和位 移图
- ◆ 深化我们在Maya中的纹理的导入

“

如果你想获得视频游戏行业的最佳职位, 你需要这个培训不要再犹豫了, 就报名吧”

03 课程管理

网络设计者的UV和3D纹理设计大学课程拥有在使用这一工具方面知识最丰富的教学人员,因为他们多年的3D模型创建和贴图经验保证了课程内容的质量。通过加入该课程,学生将受益于讲师的指导,他们对学生作为专业人士的需求有充分的了解,他们需要做什么来实现他们的目标,以及在为他们的项目创建纹理和贴图时优化工作流程的最佳方式。





“

你即将通过选择最好的老师来提高你在Substance Painter和Mari中的表现, 实现质量上的巨大飞跃”

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”

指导



Gómez Sanz, Carla 博士

- 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

学生们在这种教学计划中寻求最大的效率,这就是为什么TECH采用了最前卫的教育方法来编写教学大纲的原因。通过再学习,学生能以更自然的方式吸收一些概念,如UV的创建和准备或高级绘图的细节。这一点得到了实际和真实内容的有力支持,学生在其中观察如何正确地为各种三维作品和模型贴图。这就允许了背景教学,随着大学课程的进展,学生可以改善他或她自己的工作方法。





“

您将学习如何利用最新版本的 Substance Painter 和 Mari, 以实用的方式进行贴图 and 创建 UV 贴图”

模块1.使用 Allegorithmic Substance Painter和Mari的UV和纹理设计

- 1.1. 在Maya中创建高层UV
 - 1.1.1. 面部紫外线
 - 1.1.2. 创建和布局
 - 1.1.3. 先进的紫外线
- 1.2. 为专注于大型生产模型的 UDIM 系统准备 UV
 - 1.2.1. UDIM's
 - 1.2.2. Maya 中的 UDIM
 - 1.2.3. 在4K中进行纹理处理
- 1.3. XYZ的纹理它们是什么以及如何使用它们?
 - 1.3.1. XYZ超现实主义
 - 1.3.2. 多渠道地图
 - 1.3.3. 纹理图
- 1.4. 纹理:视频游戏和电影
 - 1.4.1. 物质颜料
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. 纹理的类型
- 1.5. 在Substance Painter中为电子游戏进行纹理处理
 - 1.5.1. 从高聚物 到低聚物的烘烤
 - 1.5.2. PBR纹理及其重要性
 - 1.5.3. Zbrush与Substance Painter
- 1.6. 最后确定我们的 Substance Painter 纹理
 - 1.6.1. 散射性,半透明性
 - 1.6.2. 纹理模型乌迪马
 - 1.6.3. 疤痕,雀斑,纹身,颜料或化妆
- 1.7. 用XYZ纹理和颜色贴图进行超现实的面部纹理处理
 - 1.7.1. Zbrush中的XYZ纹理
 - 1.7.2. 包裹
 - 1.7.3. 错误修正





- 1.8. 用XYZ纹理和颜色贴图进行超现实的面部纹理处理
 - 1.8.1. 玛莉的界面
 - 1.8.2. 玛莉中的纹理
 - 1.8.3. 皮肤纹理投影
- 1.9. Zbrush和玛莉中位移图的高级细节处理
 - 1.9.1. 纹理绘画
 - 1.9.2. 超现实主义的位移
 - 1.9.3. 层的创建
- 1.10. 在Maya中实现着色和纹理
 - 1.10.1. 阿诺德中的皮肤着色器
 - 1.10.2. 超现实的眼睛
 - 1.10.3. 修饰和提示

“

实现你的梦想,提高专业水平,
创造你一直梦想的3D模型,这
要归功于这个大学课程”

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。



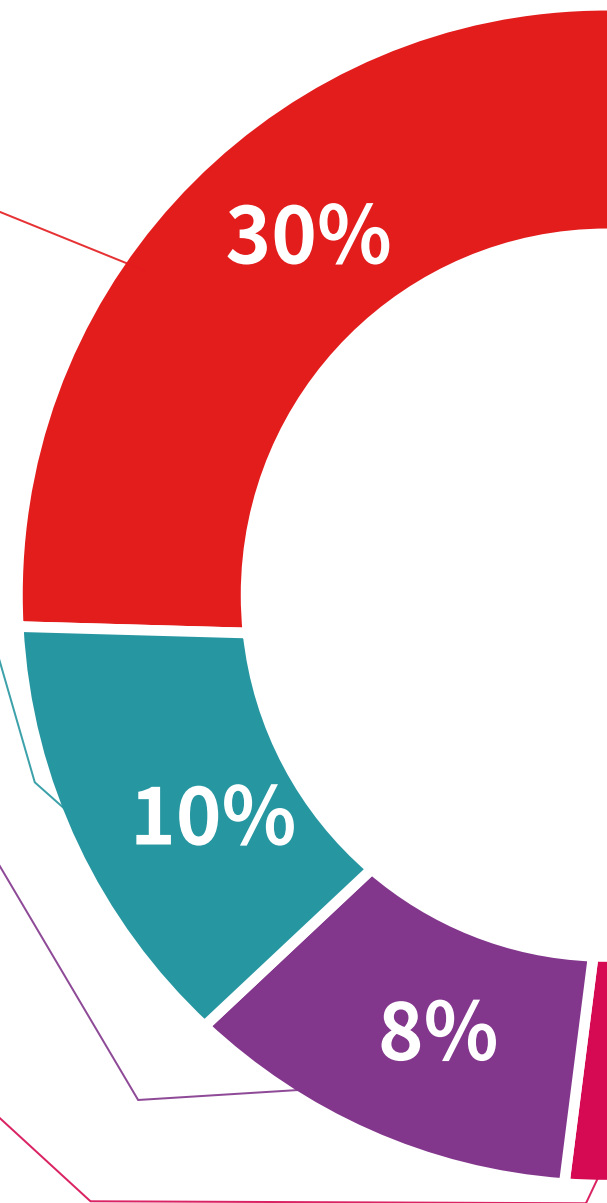
技能和能力的实践

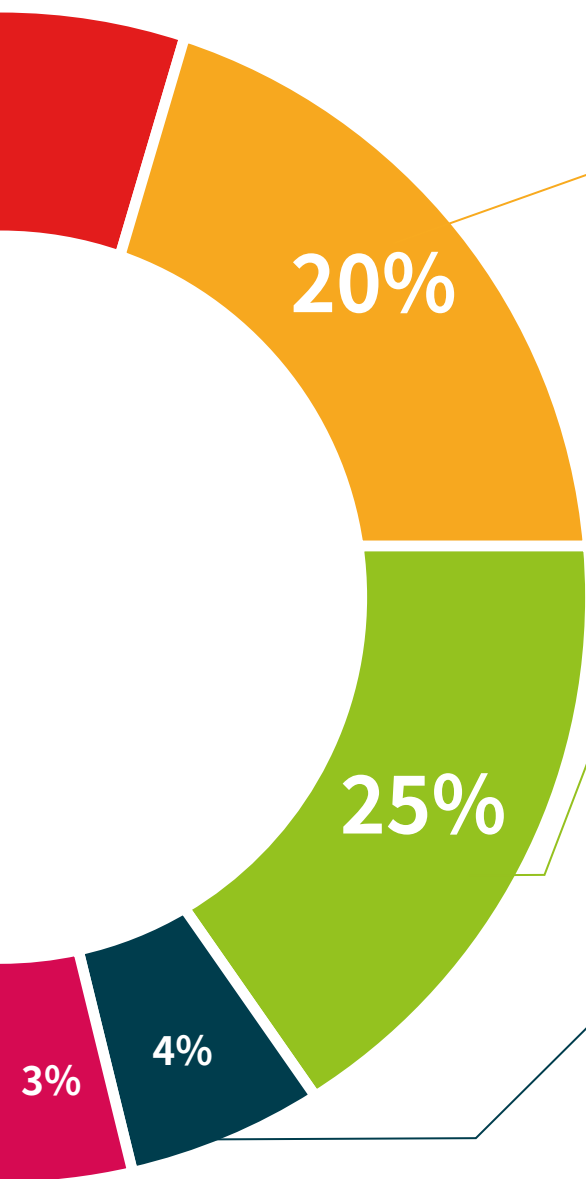
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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片中,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

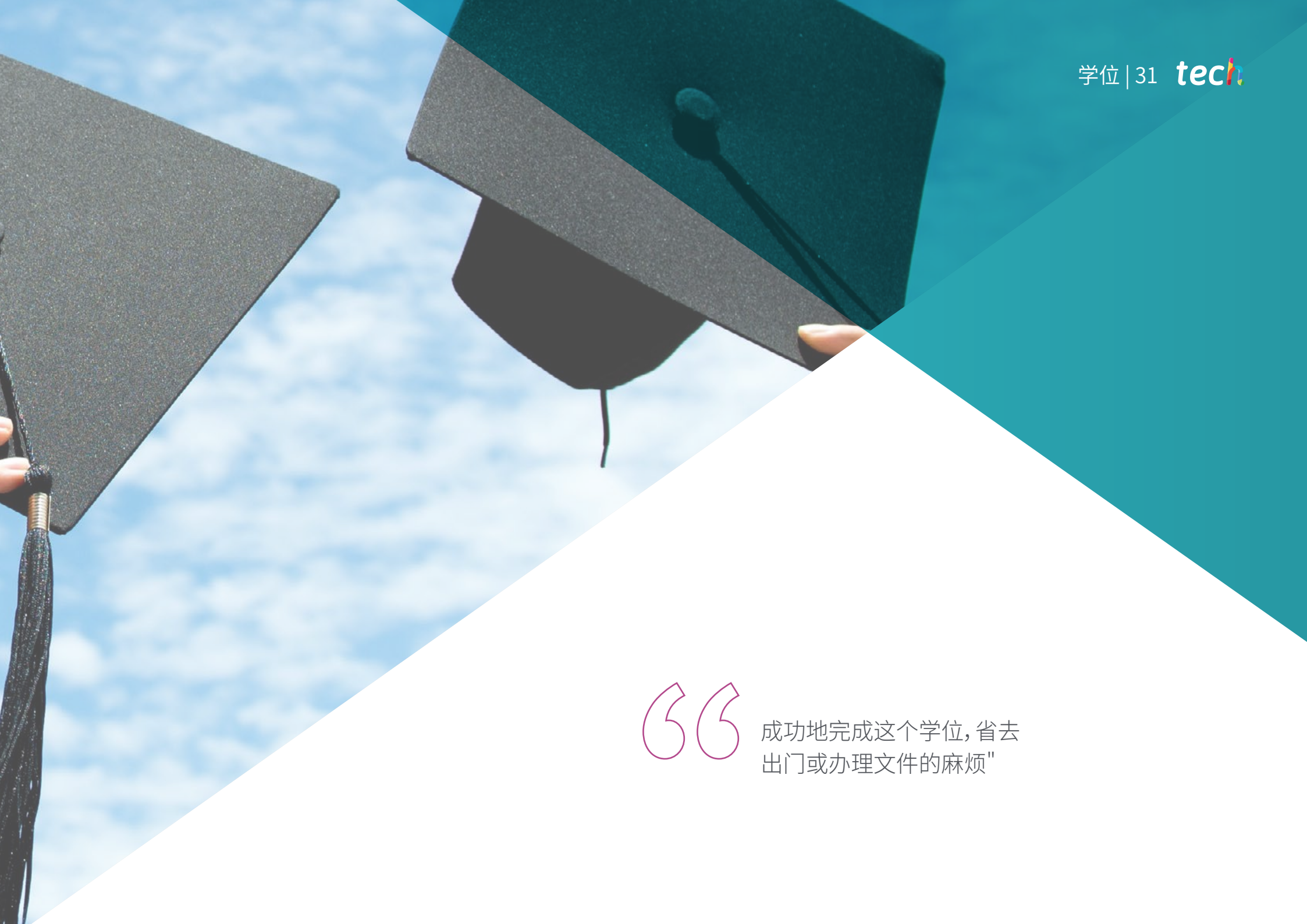
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

网络设计者的UV和3D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”

这个网络设计者的UV和3D纹理设计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: 网络设计者的UV和3D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
网络设计者的UV和3D纹理设计

- » 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

网络设计者的UV和3D纹理设计

