

专科文凭

3ds Max 中的多边形建模



专科文凭

3ds Max 中的多边形建模

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 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-diploma/postgraduate-diploma-polygonal-modeling-3ds-max

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

3D Studio Max 多边形建模程序是视频游戏设计和开发领域使用最广泛的程序之一。它是一个有用的工具,允许在网格中对组合中使用的原型进行建模。该培训专为需要更新 3ds Max 知识的该领域的专业人士而设计,可让您从最基本的实用程序到最高级的实用程序,包括 Low Poly 建模工作。此外,它允许循环利用这些知识,而无需牺牲个人或工作常规,因为它是随时从虚拟平台通过所有可用的多媒体内容在线教授的。





“

成为 3D Studio Max 中多边形建模的专家, 并通过此在线培训充实您的知识”

3ds Max 中的多边形建模是视频游戏开发和图形设计领域中非常有用的技能。因此,该程序由该领域的知名专业人士设计,是加深对该工具知识的理想选择。从最基本和介绍性的方面,到最先进的方面,包括低多边形多边形建模。

内容从 3ds Max 中的多边形建模的介绍性模块开始,旨在获取程序的概念和配置,深入了解网格平滑并了解其行为,构思几何图形,以及应用对象变换技术,最后了解有关UV 贴图的创建。

其次,该计划深入研究了 3D Studio Max 程序的高级多边形建模以及更实用的动力学。在本节中,应用了特定产品开发的所有技术,深化了零部件的开发,并解释了飞机建模的拓扑结构,以开始建造科幻船舶的原型。它的目的是通过开发简单的形状来创建复杂的形状,并了解机器人形状的相貌。

本培训的最后一部分重点介绍使用 3D Studio Max 进行低多边形建模。为此,他专注于基于机械模型的基本形状进行工作,培养分解元素的能力,并深入理解细节如何导致现实主义效果。它还具有更实用的维度,专注于解决不同的技术以开发细节并了解机械零件的连接方式。

总之,专科文凭提供了将职业生涯转向 3ds Max 多边形建模专业化的可能性。所有这一切都以完全在线模式进行,通过虚拟平台可以无限制地访问内容,为此只需有互联网连接即可。

这个**3ds Max 中的多边形建模专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 3ds Max 中的多边形建模专家呈现的实际案例开发
- ◆ 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



6 个月内,您将实现成为 3D Studio Max 多边形建模真正专业人士的目标”

“

通过这个专科文凭, 深入了解尖端的多边形建模程序 3D Studio Max”

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。

教育计划分为 3 个结构完美的模块, 以便进行渐进式学习。

将 3ds Max 的多边形建模知识专门应用于视频游戏设计和编辑。



02 目标

该课程由视频游戏开发多边形建模领域的知名专业人士设计,其主要目标是:让学生成为该领域的真正专家。该培训内容结构完美,可以为需求日益增长的行业提供专门的专业道路。在6个月的教育计划中,知识的获取是渐进的,首先是一些非常基本的介绍性概念,然后是更复杂和专业的概念。最后,学习了3ds Max中多边形建模的理论和实践维度。





“

最后,学习了3ds Max 中的多边形建模在理论和实践维度”



总体目标

- ◆ 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
- ◆ 生成不同行业的设计及其应用
- ◆ 熟悉与三维建模专业相关的所有工具
- ◆ 掌握为3D模型开发纹理和特效的技能

“

学习应用 3ds Max 中的所有多边形建模技术来开发特定产品”





具体目标

模块1.3ds Max 中的多边形建模

- ◆ 具备使用3D Studio Max的广泛知识
- ◆ 使用自定义设置工作
- ◆ 深入了解平滑处理在网格上的工作原理
- ◆ 通过各种方法构思几何图形
- ◆ 培养对网状物的行为方式的理解
- ◆ 应用对象转换技术
- ◆ 具备创建UV地图的知识

模块2.3D Studio MAX中的高级多边形建模

- ◆ 应用所有技术来开发特定产品
- ◆ 加深对零部件发展的理解
- ◆ 大致了解飞机建模中的拓扑结构
- ◆ 应用技术部件的知识
- ◆ 通过对简单形状的开发,实现复杂形状的创作
- ◆ 理解机器人形状的相貌

模块3.低多边形 3D Studio MAX模型制作

- ◆ 在机械模型的基本形状上下功夫
- ◆ 发展分解元素的能力
- ◆ 深入了解细节如何造就真实感
- ◆ 解决发展细节的不同技术
- ◆ 理解机械部件是如何连接的

03 课程管理

该领域的知名专业人士是这个专科文凭的管理团队和教师的一部分。他们都拥有训练有素的教师，帮助学生做好准备，应对不断发展和转型的行业的挑战，适应视频游戏的编程和开发，特别是使用 3ds Max 等尖端工具进行多边形建模。凭借丰富的经验和专业经验，他们将能够让学生更接近现实生活中的情况和情况。





“

著名的专业人士是这个专科文凭
的管理团队和教师的一部分”

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

通过这个分为 3 个模块的专科文凭, 学习 3ds Max 中的多边形建模非常容易。最初, 我们将在使用该程序进行多边形建模的介绍性部分中完成工作, 其中将回顾基本概念, 练习几何形状和图形, 以及解释网格或参考图像的创建。在第二部分中, 将研究该计划最先进的工具及其实施, 并创建一个模型。本部分具有学习如何使用 3D Studio Max 的基本实用维度。最后, 将深入研究低多边形建模, 从而使该教育计划达到顶峰, 为理解细节如何产生现实效果提供基础, 并旨在解决开发细节的不同技术。





“

通过在线模式与这个专科文凭一起了解 3ds Max 多边形建模, 深入研究其最深入的工具并学习低多边形建模”

模块1.3ds Max 中的多边形建模

- 1.1. 3D Studio Max
 - 1.1.1. 3D Studio Max 界面
 - 1.1.2. 自定义设置
 - 1.1.3. 用原形和变形器建模
- 1.2. 用参考文献建立模型
 - 1.2.1. 创建参考图像
 - 1.2.2. 抚平坚硬的表面
 - 1.2.3. 场景的组织
- 1.3. 高分辨率的网格
 - 1.3.1. 基本的平滑模型和平滑组
 - 1.3.2. 用挤压和斜面进行建模
 - 1.3.3. 使用涡轮平滑修改器
- 1.4. 用花键建模
 - 1.4.1. 修改曲率
 - 1.4.2. 配置多边形面
 - 1.4.3. 挤压和球形化
- 1.5. 创建复杂的形状
 - 1.5.1. 设置组件和工作网格
 - 1.5.2. 复制和焊接部件
 - 1.5.3. 清理多边形和平滑
- 1.6. 用切边法建模
 - 1.6.1. 创建和定位模板
 - 1.6.2. 进行切割和清理拓扑结构
 - 1.6.3. 挤压形状和创造褶皱
- 1.7. 从低聚物模型开始建模
 - 1.7.1. 从基本形状开始, 增加倒角
 - 1.7.2. 添加分区和生成边缘
 - 1.7.3. 切割、焊接和细部加工
- 1.8. 编辑保利修改器
 - 1.8.1. 工作流程
 - 1.8.2. 介面
 - 1.8.3. 子对象

- 1.9. 创建复合对象
 - 1.9.1. 变形、散射、成形和连接复合对象
 - 1.9.2. BlobMesh、ShapeMerge和 Boolean Compound对象
 - 1.9.3. Loft, Mesher和Proboolean复合对象
- 1.10. 创建UV的技术和策略
 - 1.10.1. 简单几何图形和弧形几何图形
 - 1.10.2. 坚硬的表面
 - 1.10.3. 实例和应用

模块2.3D Studio MAX中的高级多边形建模

- 2.1. 科学-FI航天器建模
 - 2.1.1. 创建我们的工作空间
 - 2.1.2. 从主体开始
 - 2.1.3. 机翼的配置
- 2.2. 驾驶舱
 - 2.2.1. 机舱区的发展
 - 2.2.2. 控制面板的建模
 - 2.2.3. 添加细节
- 2.3. 机身
 - 2.3.1. 定义组件
 - 2.3.2. 调整小部件
 - 2.3.3. 在车身下开发面板
- 2.4. 翅膀
 - 2.4.1. 创建主翼
 - 2.4.2. 融入尾巴
 - 2.4.3. 添加副翼插板
- 2.5. 主体
 - 2.5.1. 将零件分离成组件
 - 2.5.2. 创建额外的面板
 - 2.5.3. 纳入码头门
- 2.6. 发动机
 - 2.6.1. 为发动机创造空间
 - 2.6.2. 建造涡轮机
 - 2.6.3. 添加排气管

- 2.7. 融入细节
 - 2.7.1. 侧面组件
 - 2.7.2. 特征成分
 - 2.7.3. 炼制一般成分
- 2.8. 奖励I--创造飞行员的头盔
 - 2.8.1. 头块
 - 2.8.2. 细节的完善
 - 2.8.3. 船体颈部造型
- 2.9. 奖励II--创造飞行员的头盔
 - 2.9.1. 头盔颈部的改进
 - 2.9.2. 最后的细节处理步骤
 - 2.9.3. 网片整理
- 2.10. 奖励III--创建一个副驾驶机器人
 - 2.10.1. 形状的发展
 - 2.10.2. 添加细节
 - 2.10.3. 分割的支撑边线
- 3.5. 为容积率增加细节II
 - 3.5.1. 将细节纳入容积率II
 - 3.5.2. 底盘子组件
 - 3.5.3. 轴承盖
- 3.6. 为容积率增加细节III
 - 3.6.1. 创建散热器
 - 3.6.2. 添加液压臂底座
 - 3.6.3. 创建排气管
- 3.7. 为容积率增加细节IV
 - 3.7.1. 创建驾驶舱保护性栅栏
 - 3.7.2. 添加管道
 - 3.7.3. 添加螺母、螺栓和铆钉
- 3.8. 开发液压臂
 - 3.8.1. 创建括号
 - 3.8.2. 保持器、垫圈、螺栓和连接件
 - 3.8.3. 头部的创造
- 3.9. 开发驾驶舱
 - 3.9.1. 界定住房
 - 3.9.2. 加装挡风玻璃
 - 3.9.3. 插销和灯罩细节
- 3.10. 挖掘机的机械发展
 - 3.10.1. 创造身体和牙齿
 - 3.10.2. 创建齿形滚筒
 - 3.10.3. 用花键、连接器和紧固件进行布线

模块3.低多边形 3D Studio MAX模型制作

- 3.1. 重型机械车辆的建模
 - 3.1.1. 创建体积测量模型
 - 3.1.2. 轨道的体积模型化
 - 3.1.3. 叶片的体积结构
- 3.2. 纳入不同的组成部分
 - 3.2.1. 驾驶室容积率
 - 3.2.2. 机械臂的体积测量
 - 3.2.3. 机械式铲刀的容积率
- 3.3. 添加子组件
 - 3.3.1. 创建铲齿
 - 3.3.2. 添加液压活塞
 - 3.3.3. 连接子组件
- 3.4. 为容积率增加细节I
 - 3.4.1. 创作毛毛虫
 - 3.4.2. 纳入轨道轴承
 - 3.4.3. 界定轨道胴体



通过本次培训,使用 3ds Max 开发多边形建模中的特定模型”

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。



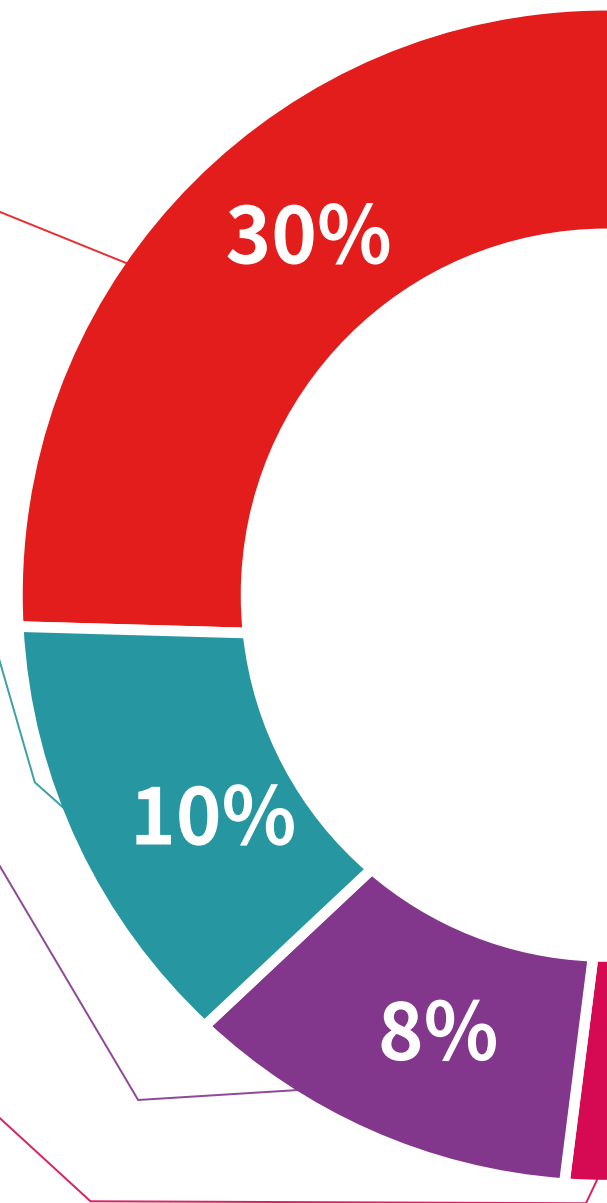
技能和能力的实践

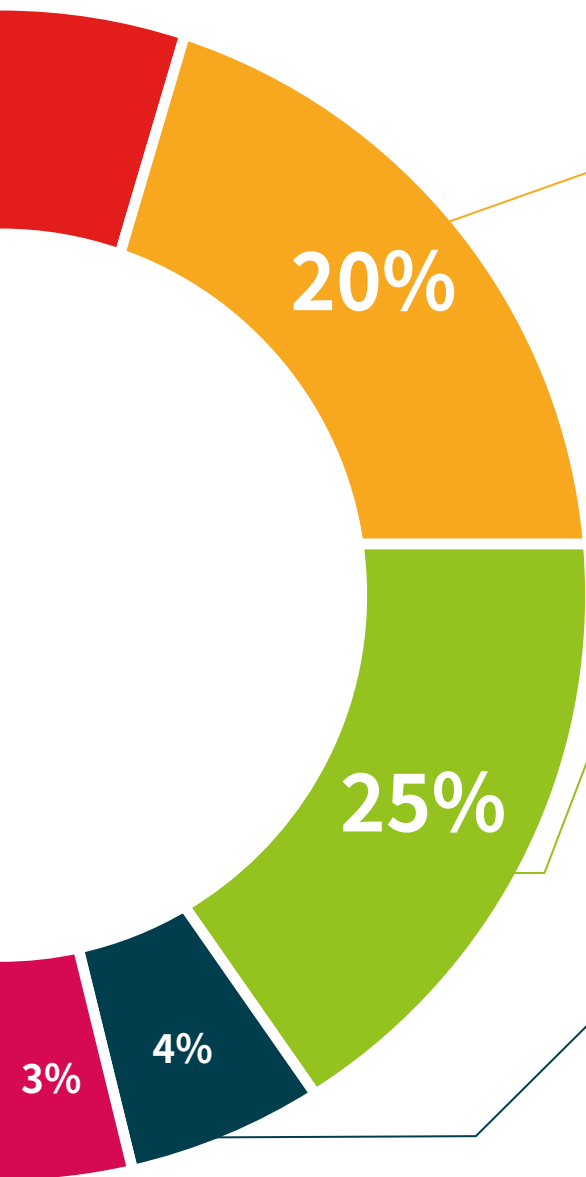
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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 学历

3ds Max 中的多边形建模专科文凭除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个3ds Max 中的多边形建模专科文凭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专科文凭学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 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: 3ds Max 中的多边形建模专科文凭

官方学时: 450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

专科文凭
3ds Max 中的多边形建模

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 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

专科文凭

3ds Max 中的多边形建模