

专科文凭

3D人物建模



tech 科学技术大学

专科文凭 3D人物建模

- » 模式: 在线
- » 时间: 6个月
- » 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-design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-character-modeling

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

如果说视频游戏有一个重要部分,那就是其人物和主角的建模和图形。它们中的大多数通常是人类或类人的外观,因此其3D模型背后的设计师必须对市场上最常用的工具以及灯光,姿势和人物本身的表现有充分的了解。有了这个领域的先进知识,专业人士可以在质量上实现重要的飞跃,争取在视频游戏领域获得非常相关的工作。正是由于这个原因,TECH为这一课程提供了学生毕业所需的一切,并成功地与行业内最强大的工作室和开发商一起为市场上最好的标题人物建模。





“

发现像云和内森-德雷克这样不同的模型背后的东西, 并通过自己的努力达到3D建模的最高水平”

意识到为视频游戏的主要人物和反派人物创建3D模型的重要任务,这是3D设计的一个分支,可以为该部门的专业人士提供最大的发展。

现在对这项工作的需求是最高的,所以只有最训练有素的专业人员才能脱颖而出,达到与3D模型的设计和创造有关的最佳位置,他们创造令人难忘的人类角色的能力是决定性的。

这3D人物建模专科文凭不仅使设计师能够创造出非常逼真和真实的3D人物,而且还为他们提供了必要的工作方法,以便在行业内脱颖而出,成功地申请到更高等级或专业声望的职位。

在市场上有一个独特的机会,因为在TECH,是由学生自己决定如何,何时,何地学习所教的教学内容。所有材料从第一天起就以在线格式提供,可以从任何有互联网连接的设备上下载。

这个**3D人物建模专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由三维建模专家介绍案例研究的发展
- ◆ 这门课程的图像,示意图以及实用性极强的内容涵盖了对于从业者至关重要的那些学科,为实际操作提供了实用信息
- ◆ 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



通过市场上最新的内容,你将能够为游戏界创造下一个标杆人物”

“

现在就报名参加这个专科文凭, 不要错过成为你梦想的设计师的机会”

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, 通过这种学习, 专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。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。

成为3D人物建模的专家, 成为每个人都渴望达到的国际基准。

你将以一种更令人印象深刻和有效的方式展示你的模型, 大大改善你的专业作品集的外观。



02 目标

决定参加这个专科文凭课程的学生很清楚，他们希望在视频游戏行业有更好的工作和经济前景。这就是为什么TECH汇集了最好的教师队伍，采用创新的教育方法，使学生在完成学位之前就提高了制作3D模型的能力。这使得改进和好处在项目本身就可以明显看到，这大大加快了目标的实现，以达到行业中著名和成功的3D设计师的理想位置。



“

这是现有的最佳课程,可以继续
你的专业工作,同时提高技能,
使你达到3D游戏设计的巅峰”



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
- ◆ 为更有效的3D建模工作创建一个最佳的, 动态的工作流程
- ◆ 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

“

这将是设计你一直在玩的和欣赏的人物的跳板, 现在由你来决定你最喜欢的英雄是什么样子”





具体目标

模块1.风格化的人物

- ◆ 将解剖学知识集中在较简单和卡通的形状上
- ◆ 运用之前所学的知识, 创建一个从基础到细节的卡通模型
- ◆ 在不同风格的模型中复习课程中所学到的技术

模块2.渲染,照明和摆放模型

- ◆ 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

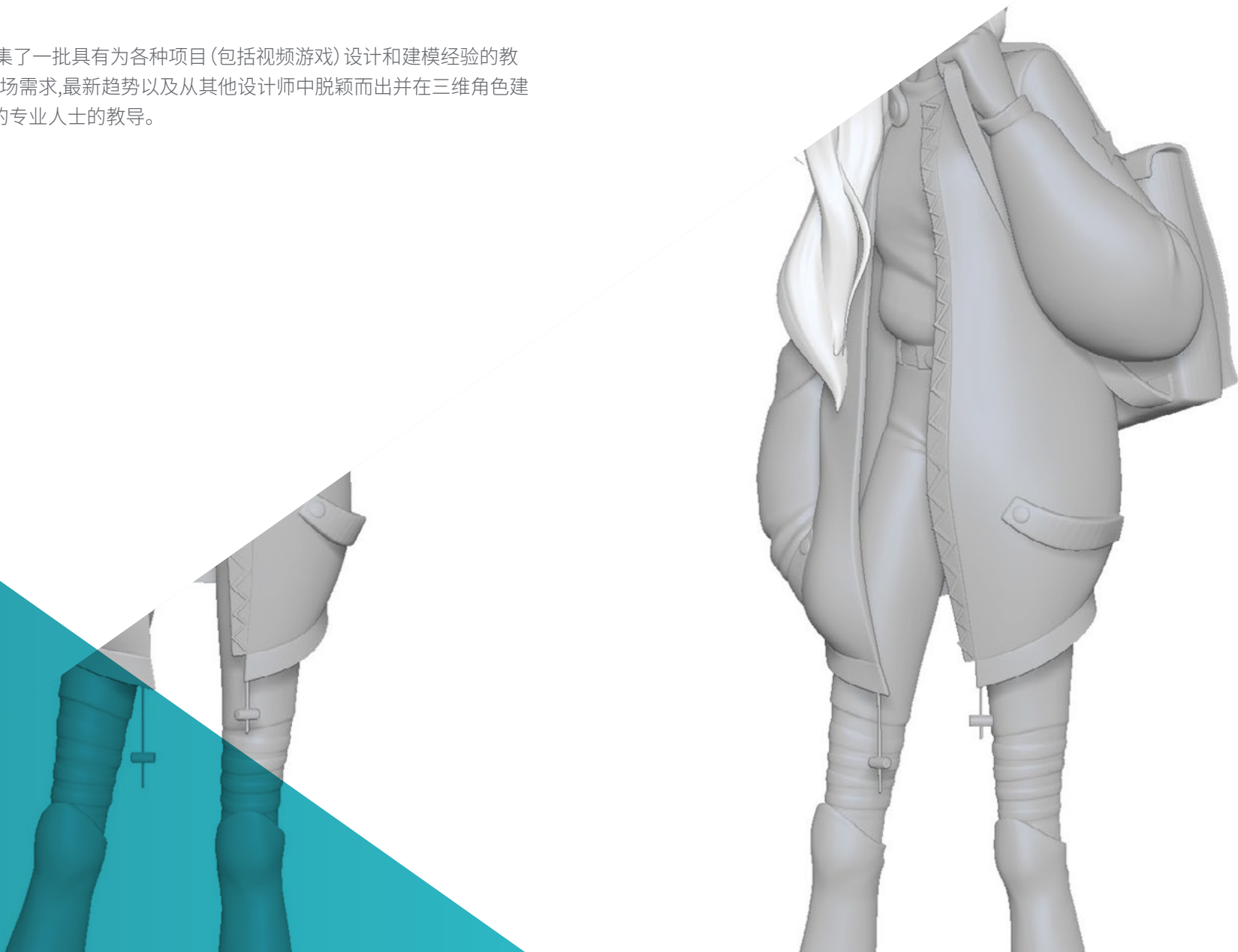
模块3.仿真服装

- ◆ 研究Marvelous Designer的使用
- ◆ 在Marvelous Designer中创建织物模拟
- ◆ 在Marvelous Designer中练习不同类型的复杂图案
- ◆ 深入了解从Marvelous到ZBrush的专业 工作流程
- ◆ 在Mari中开发衣服和 织物 的纹理和阴影

03

课程管理

3D人物建模专科文凭汇集了一批具有为各种项目(包括视频游戏)设计和建模经验的教师。学生受益于由了解市场需求,最新趋势以及从其他设计师中脱颖而出并在三维角色建模方面取得成功所必需的专业人士的教导。





“

你将得到一个教学团队的支持,他们希望看到你的成长和成功,创造出让视频游戏迷和专业人士感到惊讶的模型”

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

“

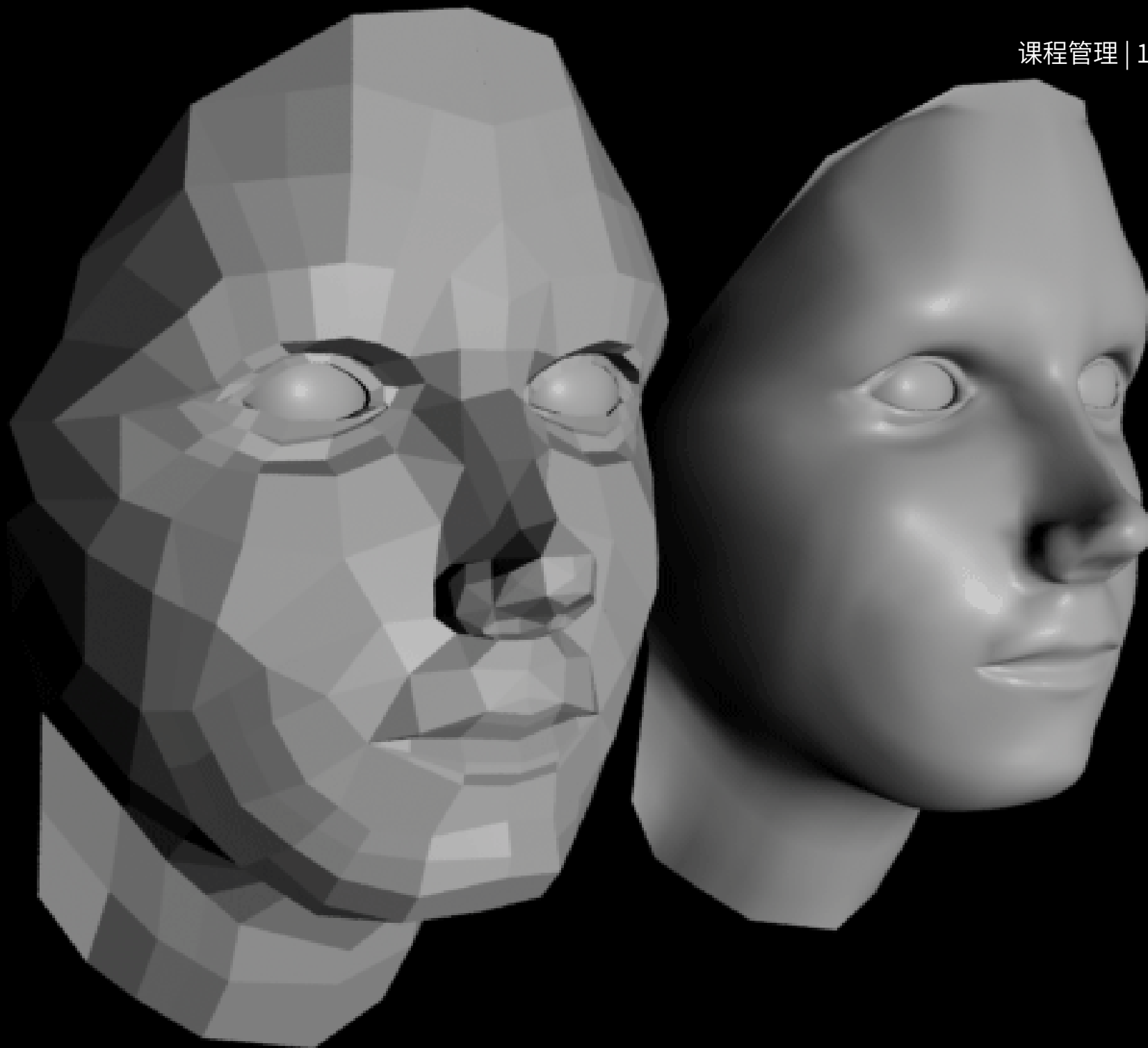
感谢 TECH, 你将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

管理人员



Gómez Sanz, Carla 女士

- ◆ 在Blue Pixel 3D的3D综合专家
- ◆ Timeless Games公司的概念艺术家,着色师 3D建模师
- ◆ 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

这个专科文凭的内容是由教师精心挑选的,这样学生就能学到关于三维角色建模的所有重要内容,而没有多余的或过时的科目。一切都以专业人员为中心,以大大提高他们的晋升机会或获得更好的工作,因此,教材更新到ZBrush,Substance Painter和Marvelous Designer等工具的最新趋势,这将使毕业生以优异的成绩脱颖而出。





“

这个学位将把你带到业内最好的
游戏工作室的设计部门的顶端”

模块1.风格化的人物

- 1.1. 风格化人物的选择和 基本形式 的阻断
 - 1.1.1. 参考资料和 艺术概念
 - 1.1.2. 基本形式
 - 1.1.3. 畸形和奇妙的形状
- 1.2. 将我们的 低聚物转换为高聚物模型:头部,头发和脸部的雕刻
 - 1.2.1. 挡住 头部
 - 1.2.2. 新的头发创作技术
 - 1.2.3. 做出改进
- 1.3. 模型细化:手和脚
 - 1.3.1. 高级雕刻
 - 1.3.2. 一般形状的细化
 - 1.3.3. 清理和平滑形状
- 1.4. 颌骨和牙齿的创造
 - 1.4.1. 人类牙齿的创造
 - 1.4.2. 扩大你的多边形
 - 1.4.3. 在ZBrush中对牙齿进行精细化处理
- 1.5. 衣服和配饰的造型
 - 1.5.1. 卡通服装的类型
 - 1.5.2. 兹莫德勒(Zmodeler)
 - 1.5.3. 在Maya中应用建模
- 1.6. 重新拓扑结构和从头开始创建干净的拓扑结构
 - 1.6.1. 重构学
 - 1.6.2. 根据模型的循环
 - 1.6.3. 优化玛雅人
- 1.7. UV贴图和烘烤
 - 1.7.1. UV's
 - 1.7.2. 物质画师烘焙
 - 1.7.3. Bakeo抛光
- 1.8. 在Substance Painter中进行纹理和绘画
 - 1.8.1. Substance Painter: 纹理
 - 1.8.2. 手绘的 卡通技术
 - 1.8.3. 用生成器和蒙版填充图层

- 1.9. 照明和渲染
 - 1.9.1. 照亮我们的性格
 - 1.9.2. 色彩理论和展示
 - 1.9.3. 物质画师渲染
- 1.10. 摆姿势和最后展示
 - 1.10.1. 迪奥拉玛
 - 1.10.2. 摆姿势的技巧
 - 1.10.3. 模型展示

模块2.渲染,照明和摆放模型

- 2.1. Zbrush中的角色摆放
 - 2.1.1. 在ZBrush中使用ZSpheres进行装配
 - 2.1.2. 移调大师
 - 2.1.3. 专业整理
- 2.2. 在Maya中对我们自己的骨架进行装配和配重
 - 2.2.1. 在Maya中设置装备摆设
 - 2.2.2. 使用Advance Skeleton的装配工具
 - 2.2.3. Rig的配重
- 2.3. 混合形状, 使你的角色的脸变得栩栩如生
 - 2.3.1. 面部表情
 - 2.3.2. 面部表情
 - 2.3.3. 玛雅混合形状
- 2.4. 用Maya做动画
 - 2.4.1. Mixamo
 - 2.4.2. 搅拌机
 - 2.4.3. 动画片
- 2.5. 照明概念
 - 2.5.1. 照明概念
 - 2.5.2. 照明技术
 - 2.5.3. 阴影
- 2.6. 灯光和阿诺德渲染参数
 - 2.6.1. 与阿诺德和玛雅的灯光
 - 2.6.2. 照明控制和参数
 - 2.6.3. 阿诺德参数和设置

- 2.7. 在Maya中用Arnold Render对我们的模型进行照明
 - 2.7.1. 设置照明
 - 2.7.2. 照明模型
 - 2.7.3. 光线和颜色的混合
- 2.8. 深入了解阿诺德:去噪和不同的AOVs
 - 2.8.1. AOV
 - 2.8.2. 先进的噪音处理
 - 2.8.3. 去噪器
- 2.9. Marmoset Toolbag中的实时渲染
 - 2.9.1. 实时vs.光线追踪
 - 2.9.2. 高级狨猴工具袋
 - 2.9.3. 专业介绍
- 2.10. 在Photoshop中进行渲染的后期制作
 - 2.10.1. 图像处理
 - 2.10.2. Photoshop:水平和对比度
 - 2.10.3. 分层:特点及其影响
- 3.5. 从Marvelous Designer导出衣服到ZBrush
 - 3.5.1. 低聚物 玛雅中
 - 3.5.2. 玛雅中的紫外线
 - 3.5.3. ZBrush,使用Reconstruct Subdiv
- 3.6. 完善的服装
 - 3.6.1. 工作流程
 - 3.6.2. ZBrush中的细节
 - 3.6.3. Zbrush中的服装刷子
- 3.7. 用ZBrush改进我们的模拟
 - 3.7.1. 从三段式到四段式
 - 3.7.2. 紫外线维护
 - 3.7.3. 最后的雕刻
- 3.8. 在Mari中对高细节的服装进行纹理处理
 - 3.8.1. 可铺设的纹理和织物材料
 - 3.8.2. 烘焙
 - 3.8.3. 玛莉中的纹理
- 3.9. 玛雅中的织物遮挡
 - 3.9.1. 阴影
 - 3.9.2. 用玛莉创建的纹理
 - 3.9.3. 使用阿诺德着色器的逼真度
- 3.10. 渲染
 - 3.10.1. 衣服的效果图
 - 3.10.2. 衣服上的照明
 - 3.10.3. 纹理强度

模块3.仿真服装

- 3.1. 将你的模型导入Marvelous Designer和程序界面
 - 3.1.1. 奇妙的设计师
 - 3.1.2. 软件功能
 - 3.1.3. 实时模拟
- 3.2. 创作简单的图案和服装配件
 - 3.2.1. 创作:T恤,配件,帽子和口袋
 - 3.2.2. 布料
 - 3.2.3. 图案,拉链和接缝
- 3.3. 高级服装创作:复杂图案
 - 3.3.1. 模式的复杂性
 - 3.3.2. 织物的物理质量
 - 3.3.3. 复杂的配件
- 3.4. 在Marvelous的服装模拟
 - 3.4.1. Marvelous中的动画模型
 - 3.4.2. 织物优化
 - 3.4.3. 模型准备



在你的简历中加入这个专科文凭,你将证明你是一个对持续技术改进感兴趣的熟练专业人员”

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。



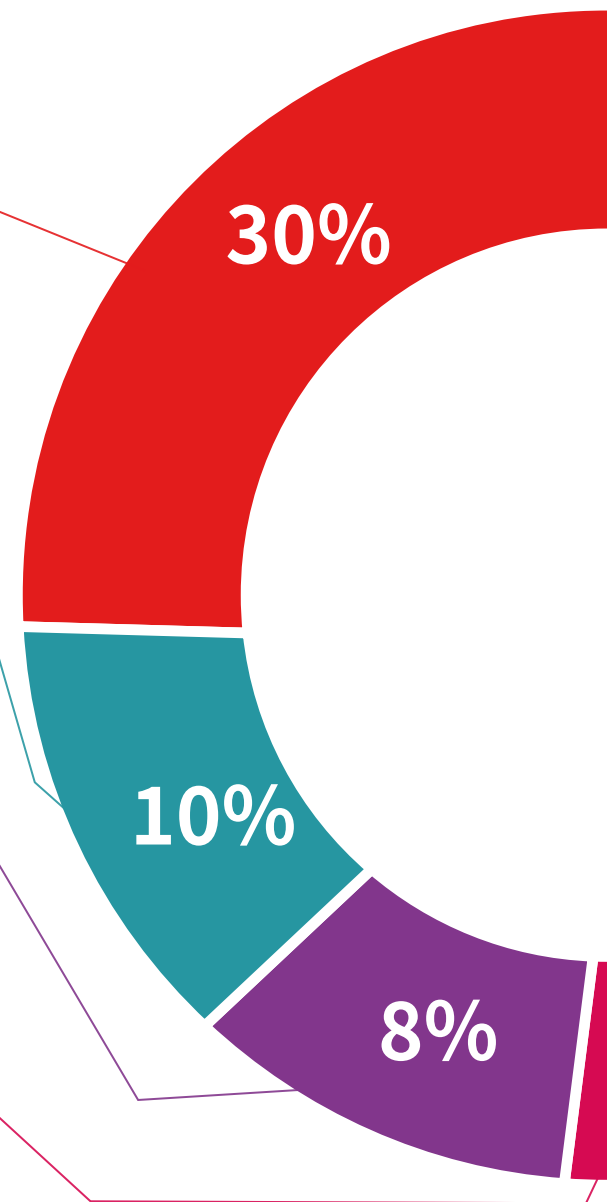
技能和能力的实践

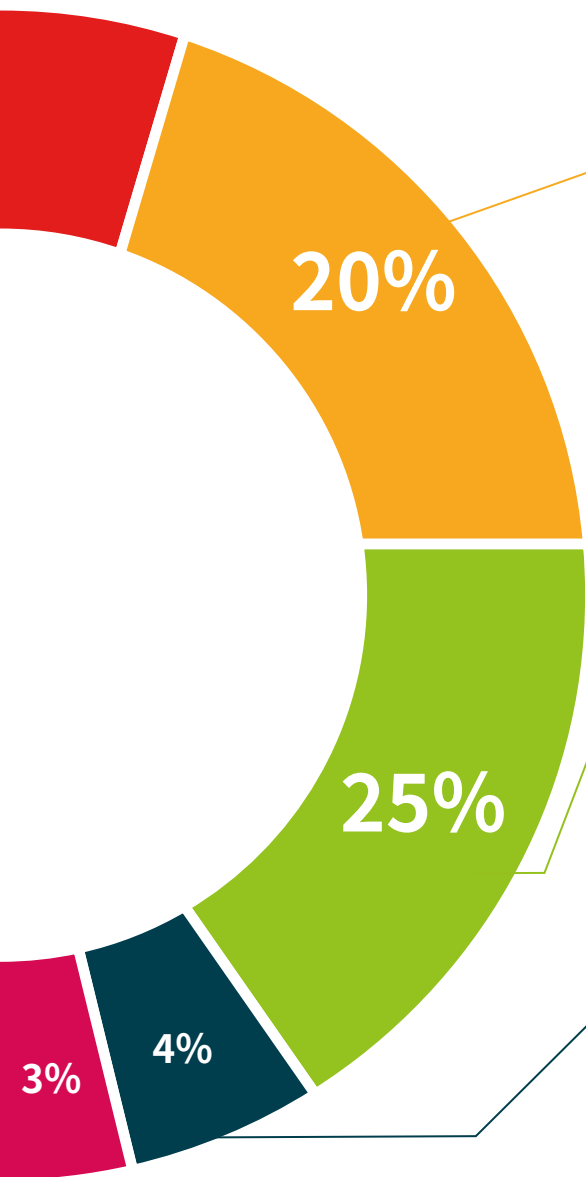
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

3D人物建模专科文凭课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。





顺利完成该课程并获得大学课程, 无需旅行或文书工作的麻烦”

这个**3D人物建模专科文凭**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:**3D人物建模专科文凭**

官方学时:**450小时**



*海牙认证。如果学生要求为他们的纸质学位申请海牙加注, TECH EDUCATION将作出必要的安排, 以获得额外的费用。

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
3D人物建模

- » 模式:在线
- » 时间:6个月
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

专科文凭

3D人物建模

