

专科文凭 为硬表面创建纹理



tech 科学技术大学

专科文凭 为硬表面创建纹理

- » 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-hard-surface-texture-creation

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

学位

28

01 介绍

近几十年来, 视频游戏行业经历了不断的革新, 需要专业的开发人员知道如何培养最佳的创造力技能和能力。同样, 该行业的公众对他们所消费的游戏的完成度的要求也越来越高。

因此, 该程序为想要成为硬表面建模创建纹理的真正专家的学生提供了必要的概念。在为期6个月的时间里, 这种在线模式的培训提供了改变职业生涯的机会, 并以新的概念和更专业的知识来丰富简历。



“

这种在线培训可以让您扭转您的职业生涯,并使您的简历在视频游戏开发方面更加专业”

真实表面的执行在很大程度上取决于纹理的正确应用。为此，本专业化旨在让视频游戏图形开发领域的专业人士能够创建和应用硬表面建模纹理。在在线模式下，对该节目分发的所有多媒体资源都没有访问限制。同样，它鼓励学生按照自己的节奏进步，而不必放弃日常任务。

在第一阶段，对图形和形式进行研究。由于该计划侧重于硬表面建模的更深层次，例如纹理的创建，因此在第一个模块中向学生介绍了与几何理解及其在后期设计中的实际应用有关的所有方面。

第二个模块让学生了解硬表面建模的概念和理解，该计划探讨了拓扑和重新拓扑；在不同类型的硬表面建模中，例如雕刻、多边形或 NURB，以及 UV 贴图。

最后，全面进入主题，程序深入研究硬表面纹理的创建，以便应用硬表面的所有纹理技术，处理纹理细节应用的真实案例，并学习为不同平台导出材质和贴图等问题。

这个**为硬表面创建纹理专科文凭**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- ◆ 专家介绍的硬表面建模纹理创建实际案例的发展
- ◆ 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

“

通过这个在线计划来丰富您的简历并专注于您的职业生涯，该计划旨在专业化您在视频游戏图形开发方面的实践”

“

通过技术课程,您将始终致力于知识的理论和实践维度,从而成为该领域真正的专业人士”

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。

得益于此专业化,视频游戏图形开发领域的专业人士将能够为硬表面建模创建和应用纹理。

在结构完美的模块中,在本计划结束时,您将能够毫无困难地在 Hardsurface 中创建用于建模的纹理。



02 目标

该专业的教师为该教育计划制定了清晰简洁的目标,以便轻松获得概念和知识。内容的规划是为了让学生能够发展自己的职业生涯,成为视频游戏领域硬表面建模中纹理创建的专家。课程大纲不断更新,以便能够应用于真正的专业维度。





“

通过这个旨在保证学习的程序,可以毫无困难地学习在硬表面建模中创建纹理”



总体目标

- ◆ 深入学习不同类型的硬表面建模,不同的概念和特点,以便在3D建模行业中应用
- ◆ 深化造形理论,培养造形大师
- ◆ 成为硬表面三维建模的技术专家和/或艺术家

“

成为硬表面三维建模的真正技术专家”





具体目标

模块1.人物和形式的研究

- ◆ 构思和应用几何图形结构
- ◆ 理解三维几何的基本知识
- ◆ 详细了解其在技术图纸中的表现方式
- ◆ 识别不同的机械部件
- ◆ 利用对称性进行转换
- ◆ 培养对形状是如何发展的理解
- ◆ 通过形状分析工作

模块2.硬表面建模

- ◆ 深入了解如何控制拓扑结构
- ◆ 发展沟通的功能
- ◆ 对硬表面的出现有所了解
- ◆ 对其应用的不同行业有详细了解
- ◆ 对不同类型的建模有广泛的了解
- ◆ 掌握关于构成建模的领域的有效信息

模块3.为硬表面创建纹理

- ◆ 将所有纹理技术应用于硬表面模型
- ◆ 结合实际案例, 运用纹理细节
- ◆ 识别 PBR 材料的变化
- ◆ 对金属材料的差异有广泛的了解
- ◆ 使用地图解决技术细节
- ◆ 了解如何为不同平台导出材质和地图



03 课程管理

该项目拥有顶级管理团队和教师队伍，由行业和视频游戏编程领域享有盛誉的专业人士组成，他们都经过严格培训，为学生应对不断增长和转型的行业挑战做好准备。凭借他们多年积累的经验，他们将能够提供示例和实践练习来完善每堂课的技能。



“

整个教职员工都经过严格培训,可以帮助您做好准备,应对不断发展和转型的行业的挑战”

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

该专科文凭是一个完整的计划，战略性地设计为在短短 6 个月内获得在硬表面建模中创建纹理的必要概念。内容分为三个模块，首先将深入研究几何理解的基本问题，或者图形和形式的相同之处。然后该计划转向对现有各种类型的硬表面建模的实际理解。在第三个也是最后一个模块中，介绍了硬表面建模纹理的创建及其在具体模型中的应用的具体问题。所有这一切，都是在该领域享有盛誉的专业人士的陪伴下进行的，他们将作为教师指导您完成该计划的旅程。





“

通过由三个模块组成的内容,您将成为硬表面建模纹理创建的真正专家”

模块1.人物和形式的研究

- 1.1. 几何图形
 - 1.1.1. 几何图形的类型
 - 1.1.2. 基本的几何学构造
 - 1.1.3. 平面内的几何变换
- 1.2. 多角形
 - 1.2.1. 三角形
 - 1.2.2. 四边形
 - 1.2.3. 正规的多边形
- 1.3. 轴测系统
 - 1.3.1. 系统的基础知识
 - 1.3.2. 正交轴测法的类型
 - 1.3.3. 草图
- 1.4. 三维图
 - 1.4.1. 透视和第三维度
 - 1.4.2. 绘画的基本要素
 - 1.4.3. 观点
- 1.5. 技术图纸
 - 1.5.1. 基本概念
 - 1.5.2. 观点的安排
 - 1.5.3. 栏目
- 1.6. 机械元件的基本原理I
 - 1.6.1. 轴
 - 1.6.2. 连接和螺栓
 - 1.6.3. 弹簧
- 1.7. 机械元件的基本原理II
 - 1.7.1. 轴承
 - 1.7.2. 齿轮
 - 1.7.3. 灵活的机械元件
- 1.8. 对称性法则
 - 1.8.1. 平移、旋转、反射、延伸
 - 1.8.2. 触摸, 重叠, 减去, 交叉, 联合
 - 1.8.3. 合并的法律

- 1.9. 形状分析
 - 1.9.1. 形状函数
 - 1.9.2. 机械形式
 - 1.9.3. 形状的类型
- 1.10. 拓扑学分析
 - 1.10.1. 形态发生
 - 1.10.2. 作品
 - 1.10.3. 形态学和拓扑学

模块2.硬表面建模

- 2.1. 硬表面建模
 - 2.1.1. 拓扑结构控制
 - 2.1.2. 功能沟通
 - 2.1.3. 速度和效率
- 2.2. 硬面 I
 - 2.2.1. 硬面 I
 - 2.2.2. 发展
 - 2.2.3. 结构
- 2.3. 硬面 II
 - 2.3.1. 应用
 - 2.3.2. 物理工业
 - 2.3.3. 虚拟行业
- 2.4. 建模类型
 - 2.4.1. 技术建模/ NURBS
 - 2.4.2. 多角形建模
 - 2.4.3. 雕塑造型
- 2.5. 深层硬表面建模
 - 2.5.1. 剖析
 - 2.5.2. 拓扑结构和边缘流
 - 2.5.3. 网格分辨率
- 2.6. 线条建模
 - 2.6.1. 点、线、折线-曲线
 - 2.6.2. 表面
 - 2.6.3. 三维几何学

- 2.7. 多边形建模的基础
 - 2.7.1. 编辑保利
 - 2.7.2. 顶点、边、多边形
 - 2.7.3. 业务
- 2.8. Sculpt模型的基础知识
 - 2.8.1. 基础几何学
 - 2.8.2. 分区
 - 2.8.3. 变形器
- 2.9. 拓扑学和重拓扑学
 - 2.9.1. 高聚物 和 低聚物
 - 2.9.2. 多角形计数
 - 2.9.3. 烘焙地图
- 2.10. 紫外线地图
 - 2.10.1. 紫外线坐标
 - 2.10.2. 技巧和策略
 - 2.10.3. 揭开包装

模块3.为硬表面创建纹理

- 3.1. 物质颜料
 - 3.1.1. 物质颜料
 - 3.1.2. 燃烧的地图
 - 3.1.3. ID 颜色的材料
- 3.2. 材料和口罩
 - 3.2.1. 过滤器和发生器
 - 3.2.2. 画笔和颜料
 - 3.2.3. 平面投影和追踪
- 3.3. 为战斗刀添加纹理
 - 3.3.1. 分配材料
 - 3.3.2. 添加纹理
 - 3.3.3. 着色部分
- 3.4. 粗糙度
 - 3.4.1. 变化
 - 3.4.2. 详细内容
 - 3.4.3. 阿尔法

- 3.5. 金属丰度
 - 3.5.1. 抛光
 - 3.5.2. 抛光
 - 3.5.3. 划痕
- 3.6. 法线图和高度图
 - 3.6.1. 凹凸贴图
 - 3.6.2. 燃烧法线贴图
 - 3.6.3. 位移图
- 3.7. 其他类型的地图
 - 3.7.1. 环境光遮挡贴图
 - 3.7.2. 镜面反射图
 - 3.7.3. 不透明贴图
- 3.8. 为摩托车添加纹理
 - 3.8.1. 轮胎和篮子材料
 - 3.8.2. 发光材料
 - 3.8.3. 编辑烧毁的材料
- 3.9. 详细内容
 - 3.9.1. 贴纸
 - 3.9.2. 智能口罩
 - 3.9.3. 油漆生成器和遮罩
- 3.10. 整理纹理
 - 3.10.1. 手动编辑
 - 3.10.2. 导出地图
 - 3.10.3. 扩张与无填充



通过此在线专业化,在视频游戏图形开发中的为硬表面创建纹理”

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。



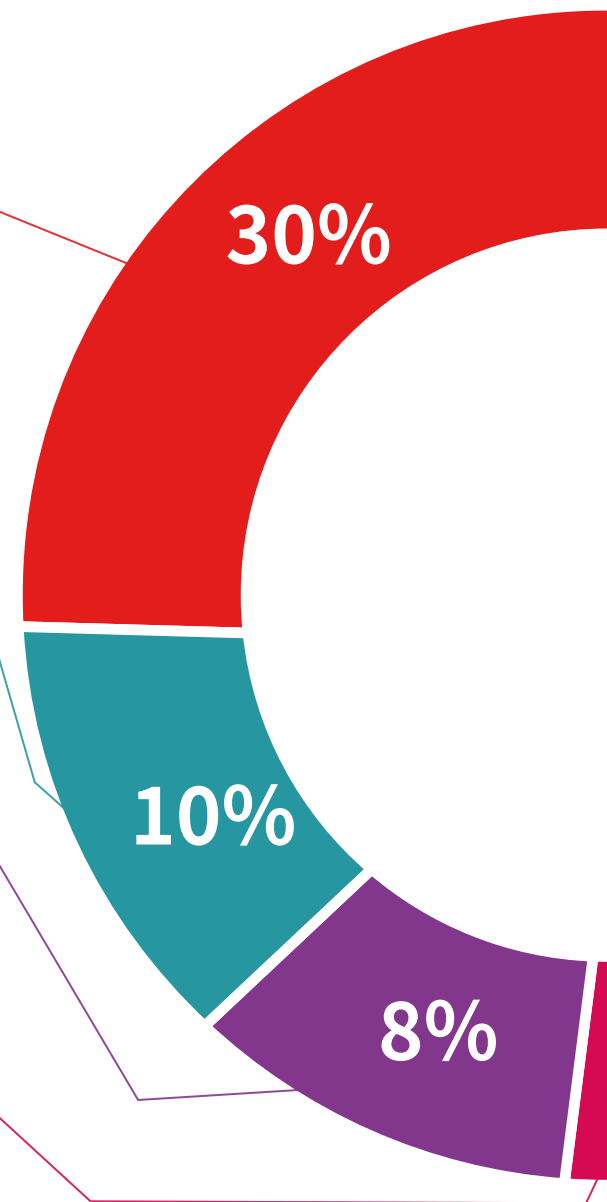
技能和能力的实践

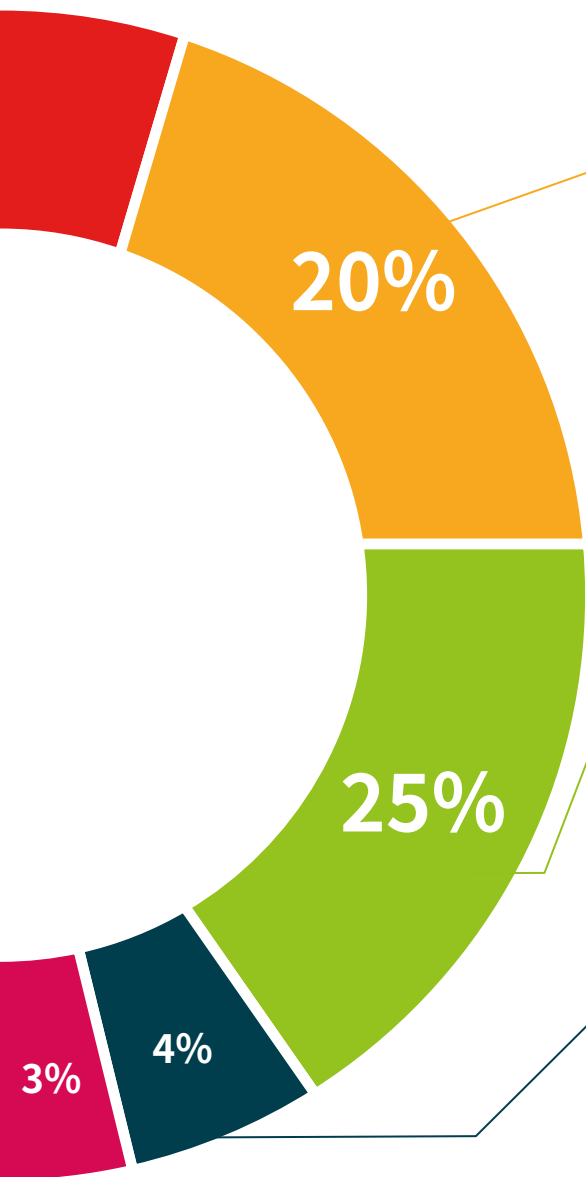
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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 学位

为硬表面创建纹理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。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**为硬表面创建纹理专科文凭**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:**为硬表面创建纹理专科文凭**

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 培 质量
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

专科文凭
为硬表面创建纹理

- » 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 为硬表面创建纹理

