

大学课程

用数字雕塑创造
地形和有机环境





大学课程 用数字雕塑创造 地形和有机环境

- » 模式:在线
- » 时长:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/creation-organic-landscapes-environments-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

3D建模为不同类型行业的创作提供了无限的可能性。它已被用于动画、视频游戏和信息架构中。因此,发展新的技能,如用数字雕塑创造景观和有机环境,扩大了今天的专业人员在高需求市场的可能性。这个教育计划将使你能够创造出可以培养创造力的空间。他接近自然的所有形式和景观,以及将虚拟现实融入他的作品。所有这些都可以在短短几周的在线学习中实现,这要感谢再学习。





“

它涉及所有形式的自然。通过在
ZBrush中建模, 将它们整合到虚
拟现实空间或视频游戏中”

在今天的技术世界中,鼓励创造力或最令人惊奇的超现实主义是一项勇敢者的任务。那些总是冒着风险进行创新的人,证明只要有技术和知识,总是有可能获得最佳结果。那些希望凭借自己的技能脱颖而出的人可以利用这个数字雕塑创造有机景观和环境大学课程。在这里,你会发现所有由专家选择的理论和实践内容,供你学习。

该大学课程将允许学生在短短6周内处理 Low Poly 元素, 将其整合到虚拟现实空间或电子游戏中, 并通过ZBrush 建模建立高聚物系统。除了像 SpeedTree这样的分形系统和强大的有机地形生成工具外。像Unity 的 Terrain 或Unreal 那样的实时高度图提升, 甚至像风一样的现实水位和动态。

它将使用快速 装配技术 使用运动捕捉 和创建运动空间, 在其中测试创作, 以发展未来的互动项目。最后, 在节目中, 这些项目将被用电影摄像机拍摄下来, 以制作成可能的展示片。创建一个可执行文件, 在客户没有开发软件的情况下传递给他们。以及调整模型和空间以适应虚拟现实可视化系统。

这一切都要归功于TECH科技大学采用的最创新的方法。最好的在线学习系统, 以再学习为基础。结合各种内容形式, 由专家主导。可在支持互联网的设备上使用, 并可随时下载咨询。这为希望继续接受培训的专业人士提供了更大的便利。

这个**用数字雕塑创造地形和有机环境大学课程**包含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



有了电子学习系统, 你确实有
时间来创造和实施新的知识到
你目前的项目中”

“TECH是世界上唯一被授权使用再学习作为方法论过程的数字大学。现在就报名,了解它的所有好处”

土地开发是最有趣的专业之一。
扩大你在专业领域的可能性。

掌握强大的工具,在实时中生成真实的高度图动态。像Unity的Terrain或Unreal。

该课程的教学人员包括来自该部门的专业人员,他们把自己的工作经验带到了培训中,还有来自主要协会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。为此,它将得到一个由公认的专家制作的互动视频的创新系统的支持。



02 目标

专业人员在新的工作领域发展,并在他或她的每个项目中获得最佳结果。这就是本大学课程的主要目标,它将深入研究用数字雕塑创造地形和有机环境的整个过程。由专门的教学团队领导,他们将在整个学习过程中陪伴学生,通过在线平台进行互动,将最大的教学严谨性、最高的学术标准和最新的教育技术相结合。



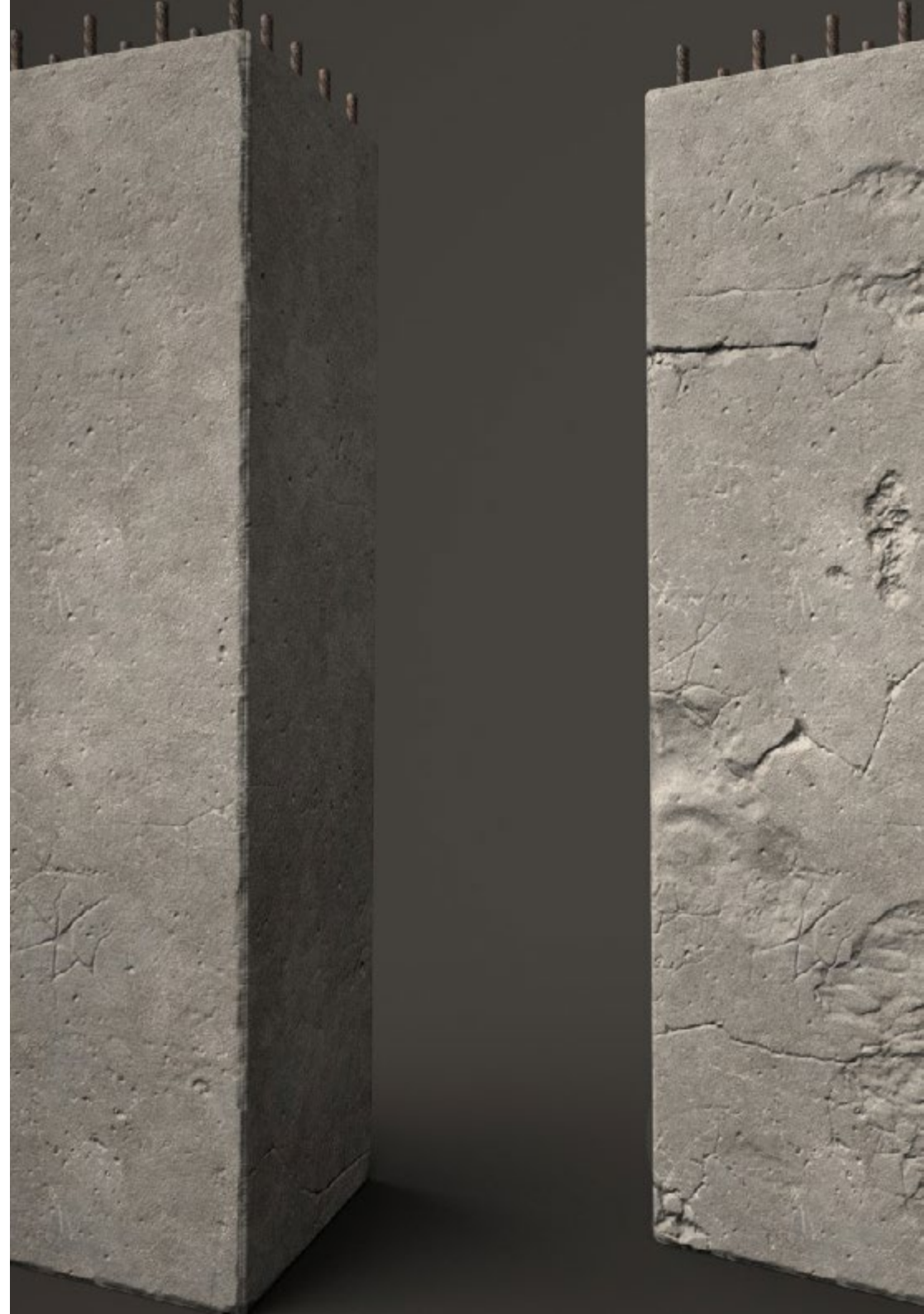
“

现在就接受培训,探索所有这些将使你更有效率的工具”



总体目标

- ◆ 准确应用建模、贴图、照明和渲染过程
- ◆ 利用充满创意和超现实主义的有机模式来开发空间
- ◆ 了解良好的拓扑结构在各级发展和生产中的需要
- ◆ 熟悉当前电影和视频游戏行业的系统, 以提供良好的结果





具体目标

- ◆ 学习不同的有机建模技术和分形系统来生成自然和地形的元素，以及实现我们自己的模型和3D扫描
- ◆ 深入了解植被创建系统以及如何在Unity和Unreal引擎中以专业的方式控制植被
- ◆ 用身临其境的VR体验创造场景

“

有了这个资格证书,你将能够在你的数字作品中作为专家使用有机建模,并创造出充满创意和超现实主义的空间”

03 课程管理

TECH科技大学选择了3D建模和概念艺术学科中最专业的教师来设计和教授数字雕塑创造有机景观和环境大学课程他们已经详尽地选择了每一个学习主题,并将通过一个安全和动态的平台,在100%的在线环境中陪伴学生的整个学习过程。



“

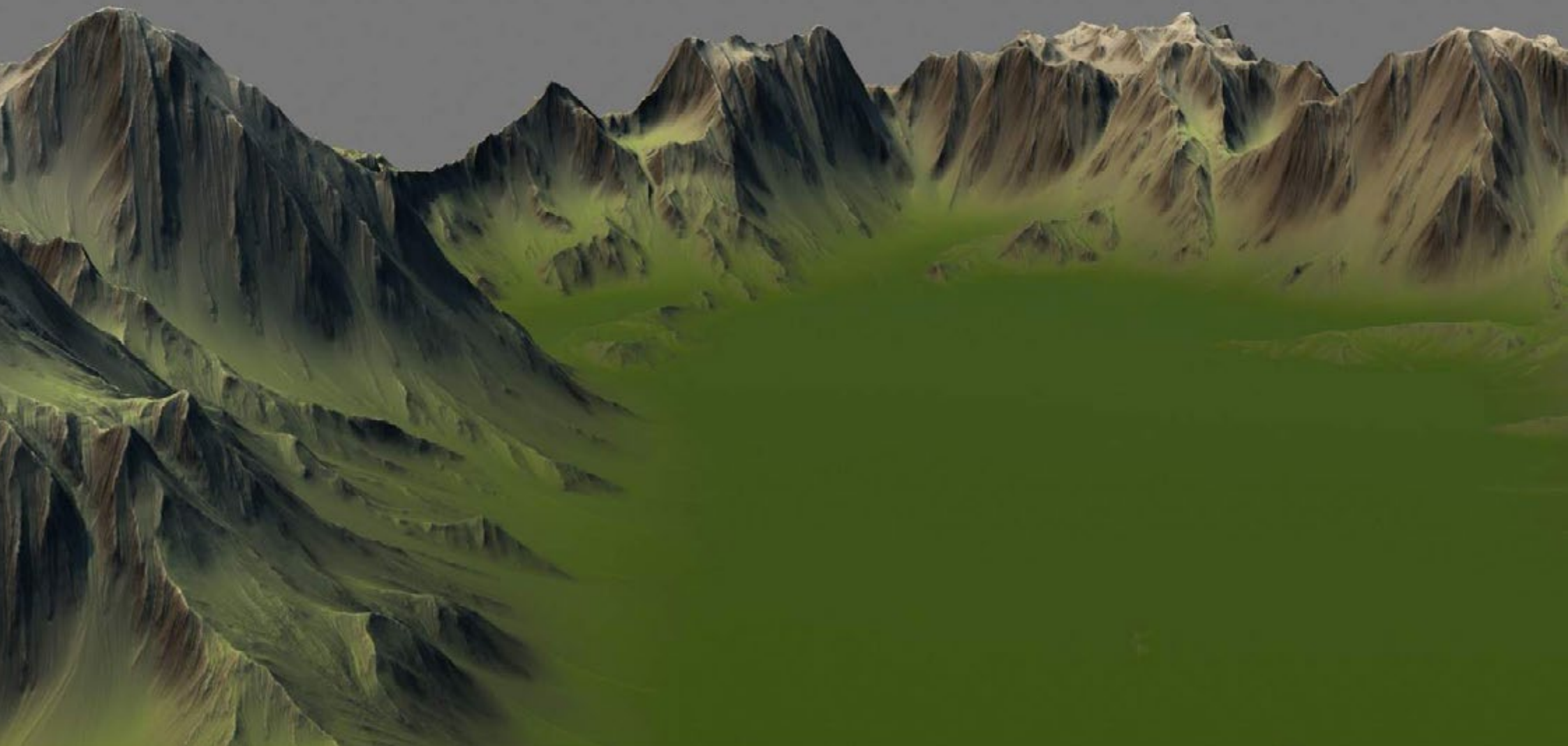
数字雕塑方面的专家教师将在整个学习过程中陪伴你”

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
- 三维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GFGS三维动画的讲师。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、游戏和虚拟现实专业的硕士学位。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

这个大学课程提出了一个内容的分布,使学生能够不断学习目前用于数字雕塑的景观和有机环境创作的技术和工具。由相关学科的专家教师管理。这在短短6周内提供了一个敏捷的学习经验,通过TECH 科技平台,提供一个安全和动态的环境。有论坛、会议室和与教学人员的私人聊天,以及在没有互联网连接的情况下,可以下载教学大纲进行咨询。



“

在本课程结束时,你将能够在没有
过多渲染成本的情况下生成人群,
帮助你建立复杂的场景”

模块1.创建地形和有机环境

- 1.1. 自然界中的有机模型
 - 1.1.1. 刷子的适应性
 - 1.1.2. 岩石和悬崖的创造
 - 1.1.3. 融合与Substance Painter 3D
- 1.2. 地形
 - 1.2.1. 地形位移图
 - 1.2.2. 岩石和悬崖的创造
 - 1.2.3. 扫描图书馆
- 1.3. 植被
 - 1.3.1. SpeedTree
 - 1.3.2. 低聚物植被
 - 1.3.3. 分形
- 1.4. 统一的地形
 - 1.4.1. 有机地形建模
 - 1.4.2. 地形绘画
 - 1.4.3. 植被创造
- 1.5. 虚幻的地形
 - 1.5.1. 高度图
 - 1.5.2. 纹理
 - 1.5.3. 虚幻的树叶系统
- 1.6. 物理学和现实主义
 - 1.6.1. 物理学
 - 1.6.2. 风
 - 1.6.3. 流体
- 1.7. 虚拟行走
 - 1.7.1. 虚拟摄像机
 - 1.7.2. 第三人称
 - 1.7.3. 第一人称FPS



- 1.8. 电影摄影
 - 1.8.1. 电影院
 - 1.8.2. 定序器
 - 1.8.3. 录音和可执行文件
- 1.9. 虚拟现实建模的可视化
 - 1.9.1. 建模和贴图技巧
 - 1.9.2. 利用轴间空间
 - 1.9.3. 项目准备
- 1.10. VR场景创建
 - 1.10.1. 摄像机位置
 - 1.10.2. 地形和信息架构
 - 1.10.3. 使用平台



加入那些视在线培训
为成功的真正关键的
专业人士的社区”

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”

案例法一直是世界上最好的院系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临的问题, 这是一种以行动为导向的学习方法。在整个课程中, 学生将面对多个真实案例。他们必须整合所有的知识, 研究, 论证和捍卫他们的想法和决定。

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。

在2019年，我们取得了世界上所有西班牙语在线大学中最好的学习成绩。

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。



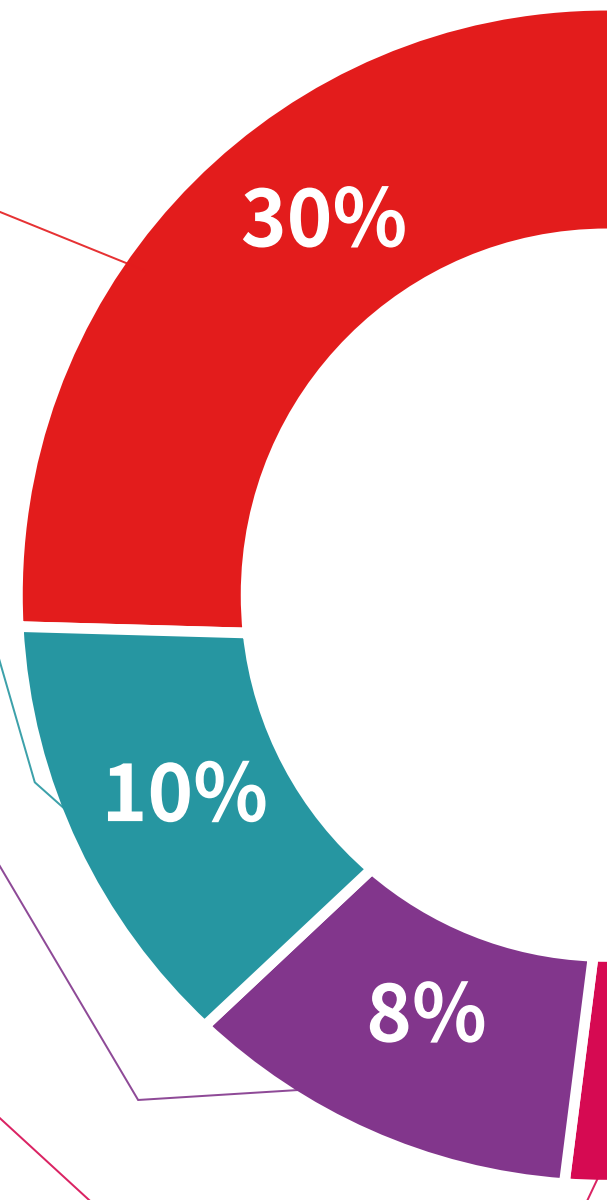
技能和能力的实践

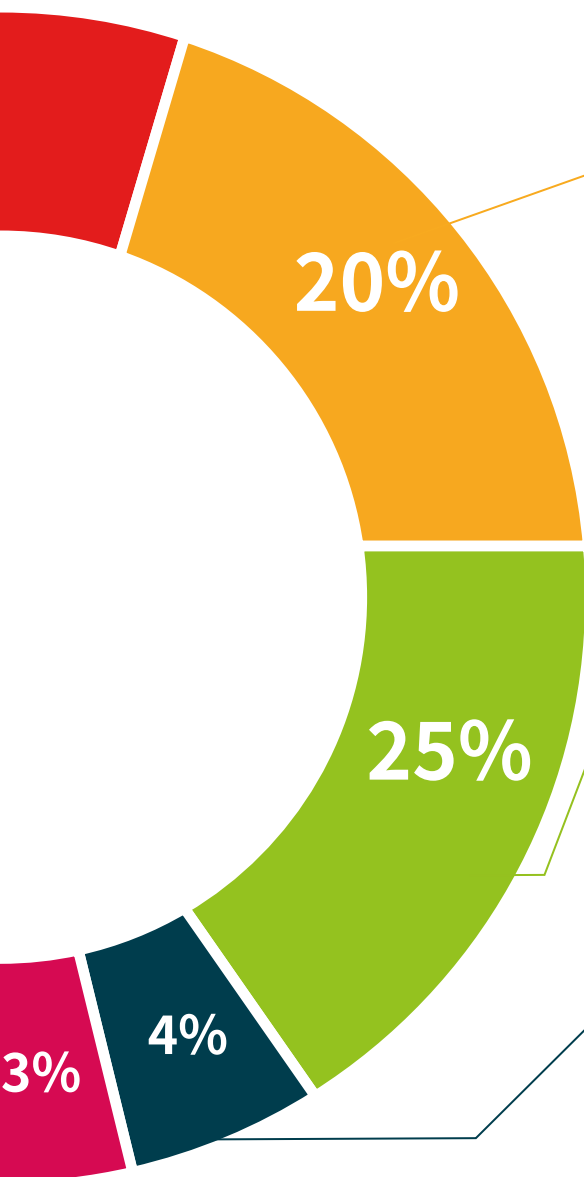
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

用数字雕塑创造地形和有机环境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。



“

顺利完成该课程并获得大学学位，
无需旅行或文书工作的麻烦”

这个用数字雕塑创造地形和有机环境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: 用数字雕塑创造地形和有机环境大学课程

官方学时: 150小时



tech 科学技术大学

大学课程
用数字雕塑创造
地形和有机环境

- » 模式:在线
- » 时长:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 教学时数:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

用数字雕塑创造
地形和有机环境

