

大学课程 用灯光建模





大学课程 用灯光建模

- » 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.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/light-modeling

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

当涉及到为作品提供视觉背景时，光线是基本元素之一。它们改造、增强风格、颜色、亮度和其他特征的能力可以改变接受者的看法。在3D建模的情况下，光的入射可以使体积得到最大化。该课程将教授数字雕塑的高级照明技术，以及让专业人士在每个项目中展现出与众不同的结果的过程和工具。使用一个高效和100%的在线教学系统。





“

了解他们如何与Epic Games等AAA级公司一起开发建模技术。信息架构工作室，甚至像迪斯尼这样的大动画工作室”

在短短的6周时间里, 该大学课程将详细展示多通道系统, 将渲染图分为光和物体管理层, 在通过Photoshop进行专业编辑时, 提高其最终质量。渲染工作也将从逼真主义和非逼真主义风格与卡通和手绘风格的范式进行。

学生将能够摒弃风格, 直到他们到达自己的风格, 在不同的体裁中表现他们的作品。你将把你的工作整合到快速可视化系统中, 如Keyshot或Marmoset, 以转盘的形式推出视频, 并进行网格的可视化。因此, 你可以展示你的模型, 这将使你能够以专业的方式行动。

事实上, 你将能够在惊人的Unity和Unreal游戏引擎中开发与建筑空间和雕塑的整合。被AAA级公司如 Epic Games, infoarchitecture工作室甚至大的动画工作室如迪斯尼所使用。这个工具的优点是, 它允许你在没有渲染时间的情况下, 进行实时工作, 使这个过程更有效率。

应该指出的是, 这个系统在市场上只有几年的时间, 已经是, 而且在未来几年将是需求最大的。因此, 掌握它的专业人士将为他或她的专业表现增加一个重要的加分项。因此, 本大学课程适用于那些希望在数字行业拓宽视野的人。在网上获得你所需要的专业, 与专家老师互动, 拥有最好的内容, 这要归功于TECH科技大学所提倡的最佳方法。

这个**用灯光建模大学课程**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

“

在惊人的Unity和Unreal 游戏引擎上最大限度地发挥你的创造力”

“

充分利用你的3D物体。通过应用最好的照明技术使它们在视觉上具有吸引力”

在大学课程结束时,你将能够展示你所有的模型。

了解TECH 100%的在线教育平台,由每个学科的专家领导。

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。

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

本大学课程的主要目的是为学生打开职业化的大门。让你深入了解与用灯光建模有关的一切, 其技术、流程和最佳工具, 以创造出最佳的最终效果。感谢专家教学团队的支持, 他们将在100%的在线环境和高质量的内容中随时促进你的学习体验。





“

如果你在数字行业工作,你需要与时俱进。拓展你的技能,学习所有关于用灯光建模的知识”



总体目标

- ◆ 准确应用建模、贴图、照明和渲染过程
- ◆ 了解良好的拓扑结构在各级发展和生产中的需要
- ◆ 有效利用先进的全局照明技术
- ◆ 熟悉当前电影和视频游戏行业的系统, 以提供良好的结果

“

在你的3D创作中专业地使用灯光。
报名参加用灯光建模大学课程”





具体目标

- ◆ 在Arnold和V-ray等离线引擎中发展照明和摄影的高级概念, 以及渲染的后期制作以达到专业的完成度
- ◆ 在Unity和Unreal中深化高级可视化的realtime
- ◆ 在电子游戏引擎中建模以创建互动场景
- ◆ 在实际空间中整合项目

03 课程管理

为了设计这个用灯光建模大学课程, TECH科技大学选择了一支由3D建模、概念艺术和视频映射领域的专业人员组成的教师队伍。他们还拥有通过最创新的方法和在线环境传授知识所需的教学方法。在学生的学习过程中, 始终陪伴着他们。





“

有雄心壮志就是要超越现在。
现在为你的职业化做准备”

指导人员



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

为了学习当前和更具体的3D建模技术,这个灯光建模大学课程的内容已经以各种在线和理论形式分发。由一个教师专家小组设计,他们为专业人员的发展确定了最重要和最有用的主题。通过提供安全和动态环境的TECH科技大学平台,让你在短短6周内拥有敏捷的学习体验。有论坛、会议室和与教学人员的私人聊天,以及在无互联网连接的情况下,可以下载教学大纲进行咨询。





“

有了这个课程,你将实时控制渲染,使你的结果更有效率”

模块1.用光做模型

- 1.1. Motores offline Arnold
 - 1.1.1. 室内和室外照明
 - 1.1.2. 移位图和法线的应用
 - 1.1.3. 渲染修改器
- 1.2. V-ray
 - 1.2.1. 照明基座
 - 1.2.2. 阴影
 - 1.2.3. 地图
- 1.3. 高级全局照明技术
 - 1.3.1. 用GPU ActiveShade进行管理
 - 1.3.2. 对逼真的渲染进行优化去噪器
 - 1.3.3. 非逼真的渲染 (cartoon和 hand painted)
- 1.4. 快速显示模型
 - 1.4.1. Zbrush
 - 1.4.2. Keyshot
 - 1.4.3. Marmoset
- 1.5. 渲染的后期制作
 - 1.5.1. Multipases
 - 1.5.2. ZBrush中的三维插图
 - 1.5.3. ZBrush中的多通道
- 1.6. 在现实空间的整合
 - 1.6.1. 影子材料
 - 1.6.2. HDRI和全局光照
 - 1.6.3. 图像追踪
- 1.7. 统一性
 - 1.7.1. 界面和配置
 - 1.7.2. 导入到游戏引擎
 - 1.7.3. 材料



- 1.8. 虚幻
 - 1.8.1. 界面和配置
 - 1.8.2. 在虚幻中进行雕刻
 - 1.8.3. 着色器
- 1.9. 视频游戏引擎中的建模
 - 1.9.1. 兴业银行
 - 1.9.2. 建模工具
 - 1.9.3. 预制板和缓存
- 1.10. 电子游戏中的高级照明技术
 - 1.10.1. Realtime、照明预计算和HDRP
 - 1.10.2. 光线追踪
 - 1.10.3. 后期处理

“通过这个TECH 大学课程, 在短短6周内掌握最先进的全球照明技术”

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方法与基于循环的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,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住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丸中,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

用灯光建模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"

这个用灯光建模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: 用灯光建模大学课程

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 培 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程 用灯光建模

- » 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 用灯光建模

