

大学课程

使用Allegorithmic
制作UV和3D纹理



大学课程 使用Allegorithmic 制作UV和3D纹理

- » 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

网页链接: www.techtute.com/cn/design/postgraduate-certificate/uvs-3d-texturing-allegorithmic

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

在最高质量的电影中，最常用的工具是Mari，最负盛名的3D设计师就是用它来制作我们所熟悉的人物和模型。大多数设计专业人员面临的问题是，传统院系几乎不教授这门课程，因此他们对这门课程的了解非常基础或匮乏。为了解决这一问题，TECH 开发了这一学位，同时还深入研究了 UV 贴图和使用 Allegorithmic Substance Painter 进行3D纹理绘制的问题，Substance Painter 是电子游戏领域使用最广泛的另一种工具。



“

您将了解到Mari工具的所有秘密, 以及在Substance Painter中绘制纹理的正确方法, 这将大大提高您的专业潜力"

Mari 和 Allegorithmic Substance Painter 分别是电影和视频游戏领域最常用的贴图工具,因为它们用途广泛,而且最终完成的作品质量也很高。

由于该软件相对复杂,传统的设计学校并不能充分影响其使用,因此该领域的专业人员往往需要更深入,更专业的指导,才能真正提高其工作绩效和地位。

为此,TECH 组建了一支由这两款软件使用经验丰富的专家组成的团队,其任务是尽可能详细,详尽地制定大学课程,使学生最终能够全面掌握这两款软件,为他们的所有工作和项目增添专业色彩。

此外,使用Allegorithmic 制作 UV 和 3D 纹理大学课程完全采用在线教学,学生从攻读学位的第一天起就可以访问所有教学材料。由于没有课程或时间表,学生可以自行决定学习的方式和时间,这给了学生极大的自由和舒适感,使他们能够轻松面对课程。

这个**使用Allegorithmic制作UV和3D纹理大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由3D建模专家介绍案例研究的发展
- ◆ 该书的内容图文并茂,具有明显的实用性,为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- ◆ 你可以进行自我评价过程的实际练习,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

“

通过学习使用Allegorithmic制作UV和3D纹理大学课程,您将成为一名拥有更先进知识的专业设计人员”

“

您将学到业内最优秀3D设计师的技巧和技术,适用于多个领域和项目"

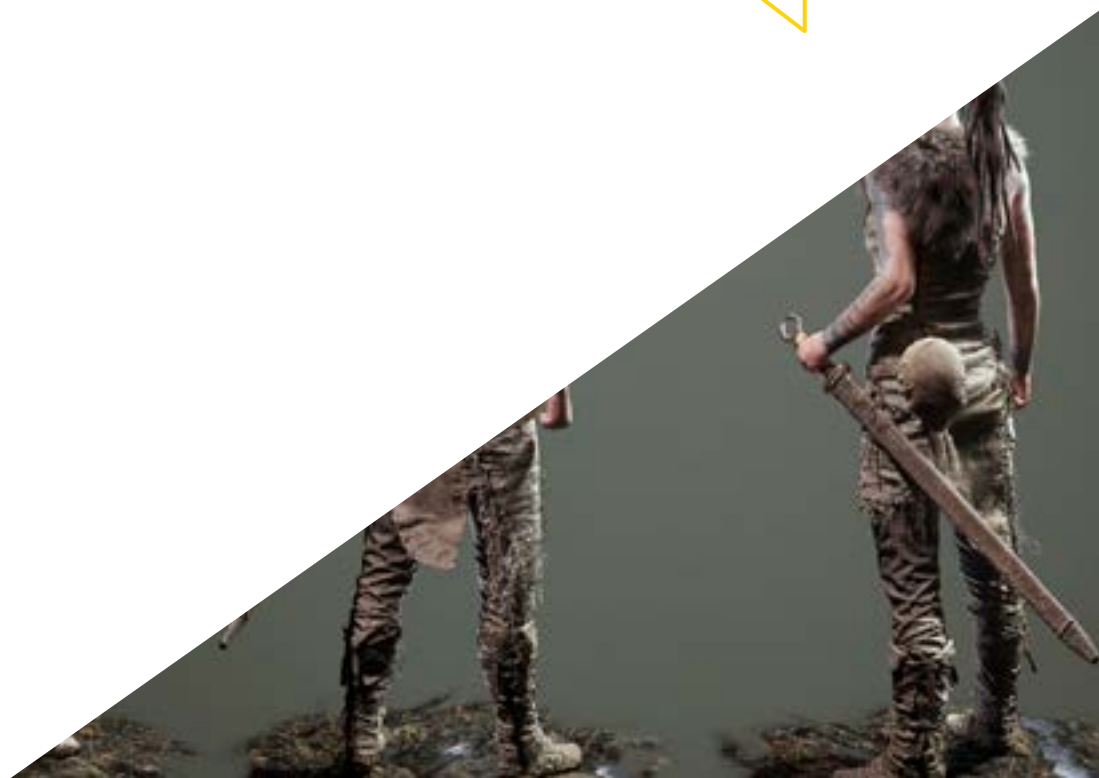
凭借对Mari和Substance Painter的深入了解,您将为团队制作出最高质量的模型。

您将有机会进入视频游戏甚至好莱坞最负盛名的设计团队。

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

该TECH学位的目标是通过高质量的培训提高学生的专业技能,这将是决定他们职业生涯成功与否的一个重要因素。因此,教学大纲深入探讨了高级纹理技术,这将使学生的3D模型看起来更好,同时改进他们自己的工作流程。



“

在整个培训期间, 您将获得专家建议, 您将做好充分准备, 在职业生涯中实现重大飞跃”



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
- ◆ 掌握再拓扑, UV 和纹理, 使创建的模型更加完美
- ◆ 创建一个最佳和动态的工作流程, 以更有效地进行3D建模工作
- ◆ 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





具体目标

- ◆ 研究UV在Maya和UDIM系统中的最佳形式
- ◆ 掌握在Substance Painter中为电子游戏制作纹理的知识
- ◆ 学习如何在Mari中对超现实的模型进行纹理处理
- ◆ 学习如何在我们的模型上创建XYZ纹理和位移图
- ◆ 深化我们在Maya中的纹理的导入



这一资格证书将成为您在设计界职业生涯中的敲门砖,因为您将知道如何在模型上应用更引人注目,更强大的纹理"



03 课程管理

这个课程拥有3D建模领域的顶级教师，因此学生在接受3D纹理制作方面的最佳培训时，教师的质量和水平是有保证的。此外，TECH还采用创新的教育方法，确保学生从所有资格证书中获得更多。



“

通过学习3D纹理制作的最新发展和方法, 您将获得提高专业素质的最佳途径”

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
- 概念艺术家, 3D 建模师, 着色 在 Timeless Games Inc
- 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3D动画, 视频游戏和互动环境高级技师
- CEV 传播, 图像和声音学院电子游戏和电影3D艺术, 动画和视觉效果专业硕士和学士学位



04 结构和内容

使用Allegorithmic进行UV和3D纹理绘制的大学课程的教学大纲有两个目标:包含使用SubstancePainter和Mari的所有基本理论和实践,同时借助强大的视听支持,促进对所有这些教学材料的掌握。学生将看到清晰,整洁,无懈可击的文字,准确,简洁地关注真正重要的细节。



“

采用市场上最创新, 最前沿的教育方法, 您
将以最佳方式学习最先进的3D纹理制作"

模块1.使用AllegorithmicSubstancePainter和Mari制作UV和纹理

- 1.1. 在 Maya 中创建高级 UV
 - 1.1.1. 面部紫外线
 - 1.1.2. 创建和布局
 - 1.1.3. 高级紫外线
- 1.2. 为 UDIMs 系统准备 UV, 重点是大型生产模型
 - 1.2.1. UDIMs
 - 1.2.2. 玛雅中的 UDIMs
 - 1.2.3. 在4K中进行纹理处理
- 1.3. XYZ的纹理: 它们是什么, 如何使用?
 - 1.3.1. XYZ超现实主义
 - 1.3.2. 多渠道地图
 - 1.3.3. 纹理图
- 1.4. 纹理: 视频游戏和电影
 - 1.4.1. 物质颜料
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. 纹理的类型
- 1.5. 在Substance Painter中为电子游戏进行纹理处理
 - 1.5.1. 从 High a Low Poly分辨率的烘焙
 - 1.5.2. PBR纹理及其重要性
 - 1.5.3. Zbrush与Substance Painter
- 1.6. 最后确定我们的 Substance Painter 纹理
 - 1.6.1. 散射性, 半透明性
 - 1.6.2. 纹理模型乌迪马
 - 1.6.3. 疤痕, 雀斑, 纹身, 颜料或化妆
- 1.7. 用XYZ纹理和颜色贴图进行超现实的面部纹理处理
 - 1.7.1. Zbrush中的XYZ纹理
 - 1.7.2. 包裹
 - 1.7.3. 错误修正



- 1.8. 用XYZ纹理和颜色贴图进行超现实的面部纹理处理
 - 1.8.1. 玛莉的界面
 - 1.8.2. 玛莉中的纹理
 - 1.8.3. 皮肤纹理投影
- 1.9. ZBrush 和 Mari 中 位移 贴图的高级细节处理
 - 1.9.1. 纹理绘画
 - 1.9.2. 超现实主义的位移
 - 1.9.3. 创建 图层
- 1.10. 在Maya 中实现着色和纹理
 - 1.10.1. 阿诺德中的皮肤着色器
 - 1.10.2. 超现实的眼睛
 - 1.10.3. 修饰和提示



今天就报名参加本TECH大学课程的学习, 不要再等待了, 为您的3D设计职业生涯带来真正的推动力"

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。



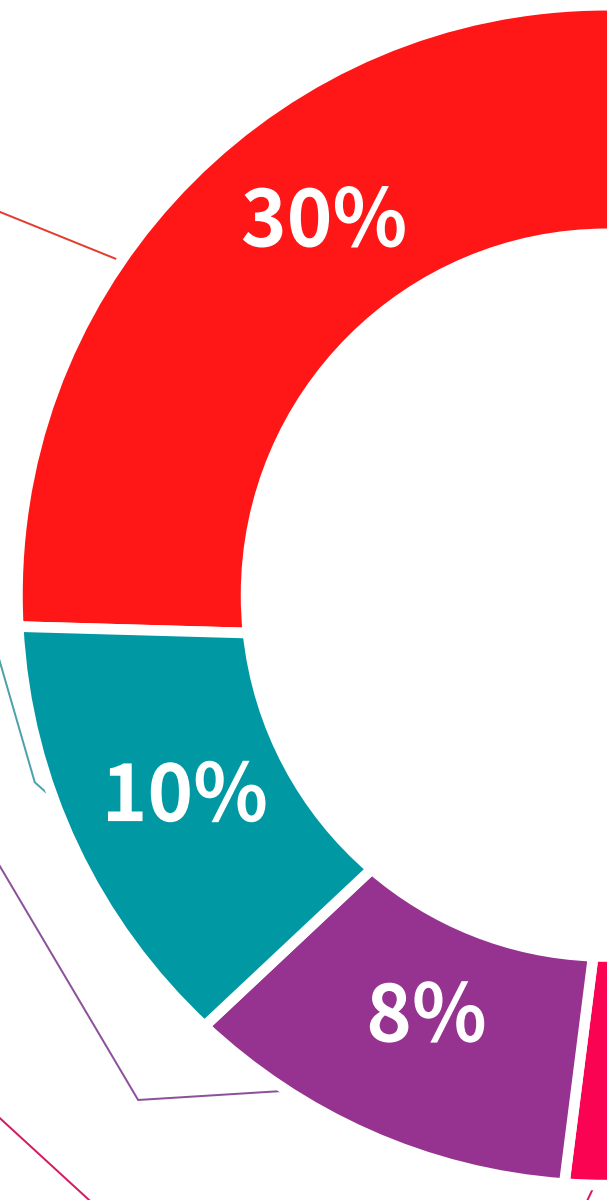
技能和能力的实践

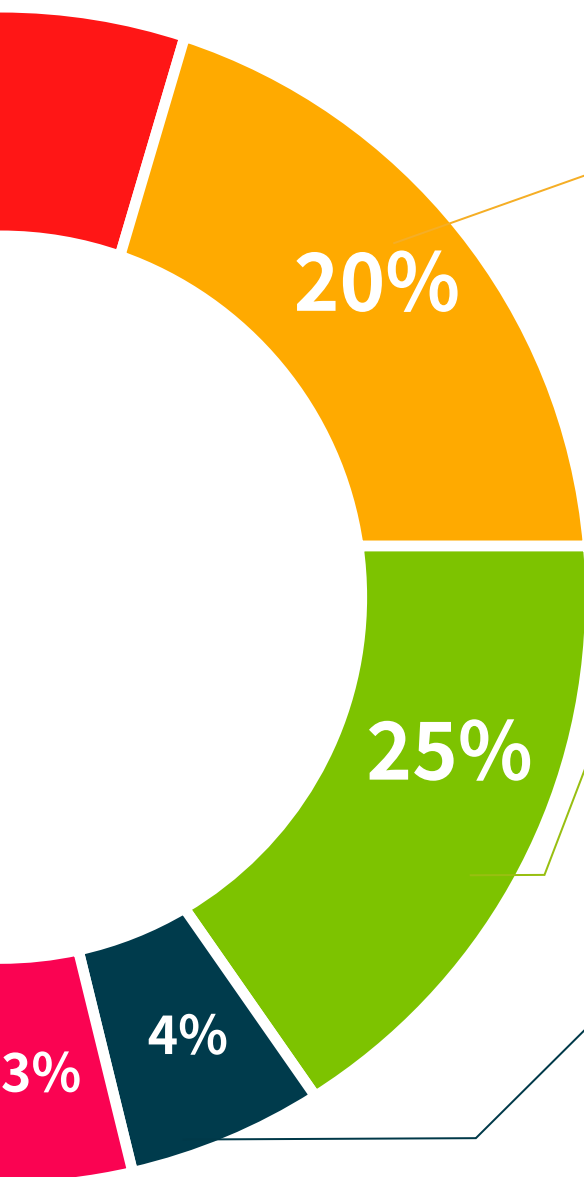
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

使用Allegorithmic制作UV和3D纹理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。



“

成功地完成这个学位,省去出门或办理文件的麻烦"

这个**使用Allegorithmic制作UV和3D纹理大学课程**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:**使用Allegorithmic制作UV和3D纹理大学课程**

官方学时:**150小时**



tech 科学技术大学

大学课程
使用Allegorithmic
制作UV和3D纹理

- » 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

使用Allegorithmic
制作UV和3D纹理

