

大学课程

虚拟现实艺术中的 3DS MAX





大学课程 虚拟现实艺术中的 3DS MAX

- » 模式: 在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

网页链接: www.techtute.com/cn/design/postgraduate-certificate/3ds-max-art-virtual-reality

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

一位游戏玩家正在寻找一款能将他沉浸于一个充满生动感的新世界的虚拟现实游戏。每位艺术设计师都希望自己的创作能成为玩家梦寐以求的那个空间的一部分。这个以 3DS Max为中心的培训能让这两个梦想融合成现实。通过掌握这一软件,数字艺术家能够完善其三维建模技能,并提高工作效率。专业且经验丰富的教学团队专注于图形设计和虚拟现实游戏开发,将帮助设计师在其职业生涯中迈出重要的一步。这一完全在线和灵活的课程安排允许设计师根据自己的需求自主安排学习进度。





“

该大学课程是专业设计所需的 3D 建模专业”

虚拟现实艺术中的 3DS MAX 大学课程允许艺术设计师使用真实的工作流程技术改进 VR 视频游戏的建模, 这将使他们更接近 游戏行业所需的高水平。

该学位的教师将在六周的教学通过软件的基本工具进行指导, 从而提供高质量的艺术设计。通过这种方式, 将解决正确照明和纹理的关键, 并显示与其他创意程序的兼容性。

这一专业将引导设计师模拟真实的情况和项目, 他们必须在竞争非常激烈的平面设计领域展示他们所有的艺术技能。丰富的多媒体资源, Relearning 系统, 基于概念的重复和在线模式使学生能够轻松且实际地保留该学位的所有学习内容。

这个**虚拟现实艺术中的 3DS MAX 大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 虚拟现实艺术专家介绍的案例开发
- ◆ 该课程以图形化、概要化和实践性为特点的内容收集了有关职业实践所必不可少的学科的实用信息
- ◆ 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



创意工作室正在等待像你这样的数字艺术家设计师加入他们的团队。报名参加此大学课程并完善你的 3D 建模”

“

VR 视频游戏行业对数字艺术家有着广泛的需求。凭借此大学课程专注于 3D 动画”

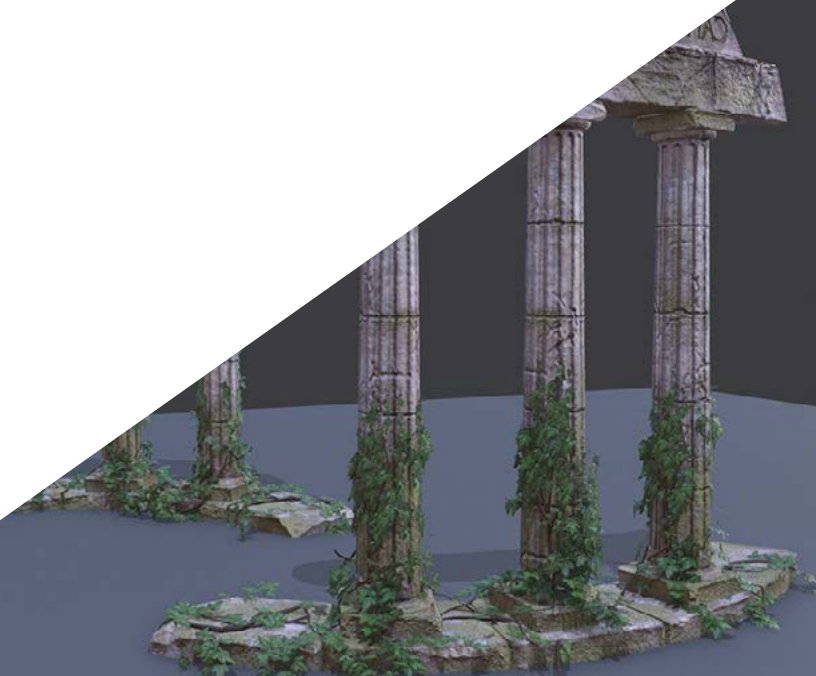
该课程的教学人员包括来自该行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中，还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

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，也就是一个模拟的环境，提供一个沉浸式的学习程序，为真实情况进行培训。

该课程的设计侧重于基于问题的学习，通过这种方式，专业人员必须尝试解决他们在整个学术课程中所面临的不同专业实践情况。为此，你将得到由知名专家制作的创新互动视频系统的帮助。

通过此大学课程获得简单但功能强大的建模。

展示你的 3D 设计潜力。利用一款能够实现更高质量渲染的软件，创造富有想象力和现实感的人物。立即报名。



02 目标

虚拟现实艺术中的 3DS MAX 大学课程将为创意艺术家提供必要的工具来开展三维建模项目并保证成功。一旦完成这个学位, 学生将知道如何完美管理这个强大的软件所拥有的不同工具, 以便他们专注于 VR 视频游戏的艺术创作不会失去丝毫质量。经验丰富的老师在教学过程中提供的真实案例将有助于学习和纠正设计执行中经常出现的错误。





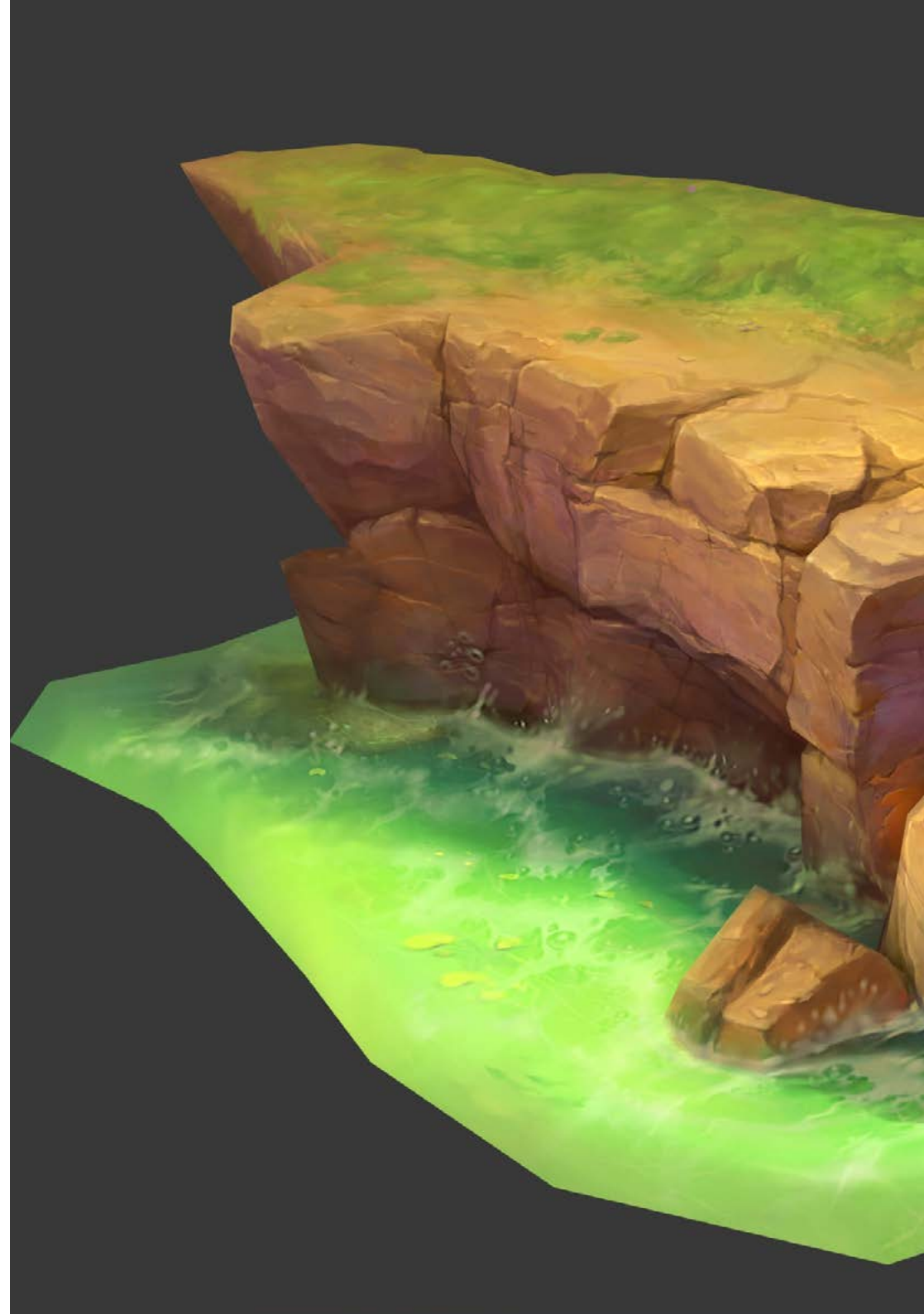
“

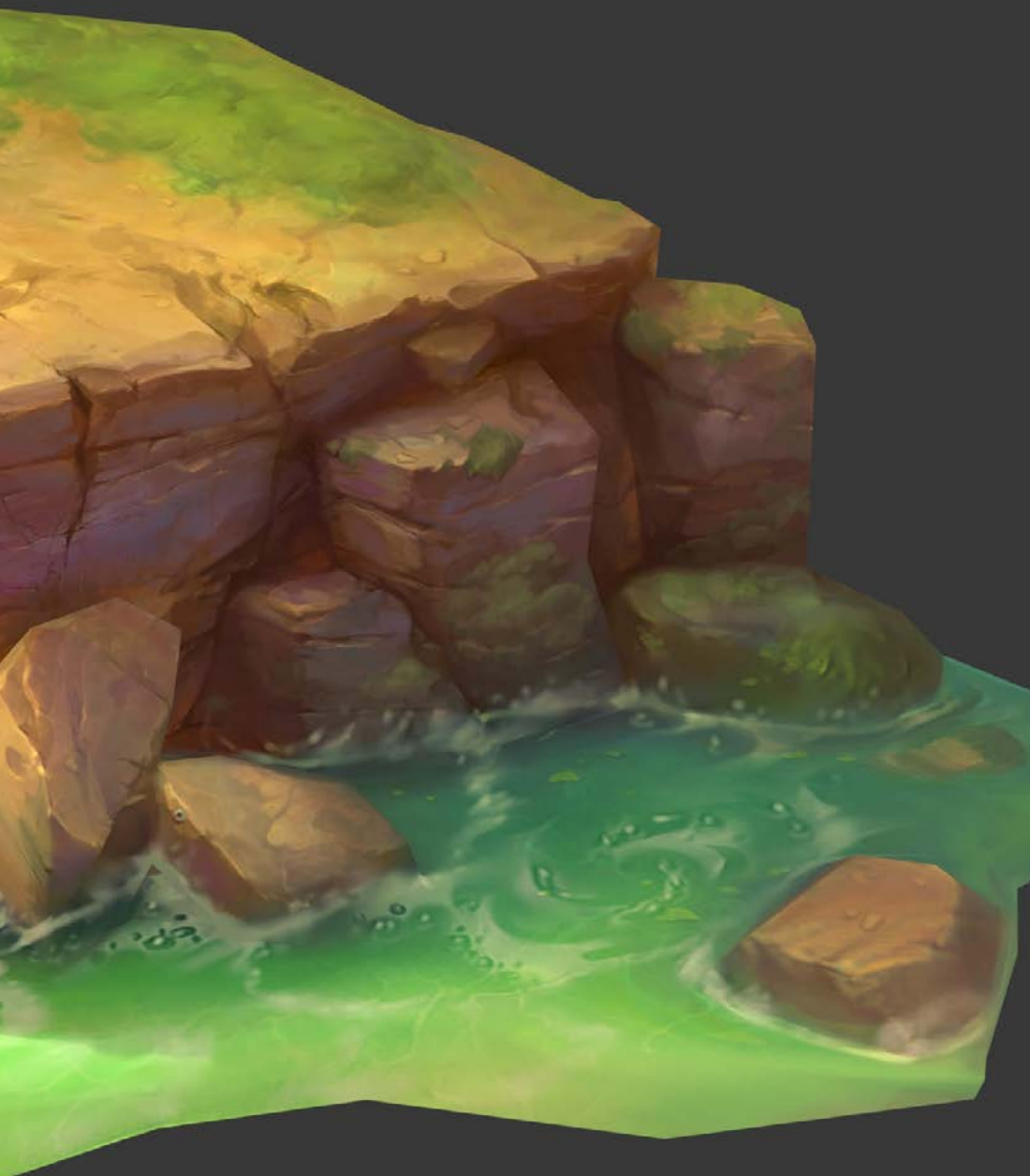
通过这个大学课程创造一个迷人的虚拟现实世界”



总体目标

- ◆ 了解虚拟现实提供的优点和限制
- ◆ 开发硬表面建模 质量
- ◆ 创建优质有机建模
- ◆ 了解重新拓扑的基础知识
- ◆ 了解 UV 的基本原理
- ◆ 在 Substance Painter 中进行烘焙大师
- ◆ 熟练地处理图层
- ◆ 能够以最高的质量创建档案并以专业水平展示工作
- ◆ 有意识地决定哪些计划最适合你的 渠道





具体目标

- ◆ 在 3ds Max 中掌握建模
- ◆ 了解 3ds Max 与 Unity for VR 的兼容性
- ◆ 了解最常用的修饰符并轻松处理它们
- ◆ 使用真实的工作流程技术

“

提高你的工作流程效率，
创意工作室将展现你处
理大型项目的能力”

03 课程管理

组成该大学课程的教学团队均经过 TECH 精心挑选, 以确保学生获得优质教育并符合 VR 视频游戏行业的需求。因此, 该项目的教师除了需要高素质专业人员的领域拥有经验外, 还拥有专门从事平面设计和视频游戏创作的学术课程。





“

拥有专门从事 VR 游戏领域 3D 设计的教师
将有助于你在蓬勃发展的行业中蓬勃发展”

管理人员



Menéndez Menéndez, Antonio Iván 先生

- The Glimpse Group VR 高级环境和元素艺术家兼 3D 顾问
- INMO-REALITY 3D 模型设计师和纹理艺术家
- 《Rascal Revolt》中 PS4 游戏的道具艺术家和环境
- 毕业于 UPV 美术专业
- 巴斯克大学图形技术专家
- 马德里体素学院雕塑和数字建模硕士
- 马德里塔德大学视频游戏艺术与设计硕士



04

结构和内容

本大学课程的议程将涵盖每个数字艺术家都应该了解的主要元素, 这些元素是制作 VR 视频游戏的工作室最常使用的程序之一。该研究计划旨在详细介绍 3DS Max 程序的每个要点, 解决基于虚拟现实及其与 Unity 的兼容性创建角色和对象的可能性。丰富的多媒体内容库将有利于设计师在需求旺盛的领域寻求专业化时获得在线学习。



“

如果不掌握目前最全面的 3D 建模软件之一,你将无法在 VR 游戏开发中实现你的目标。立即报名”

模块 1. 3DS Max

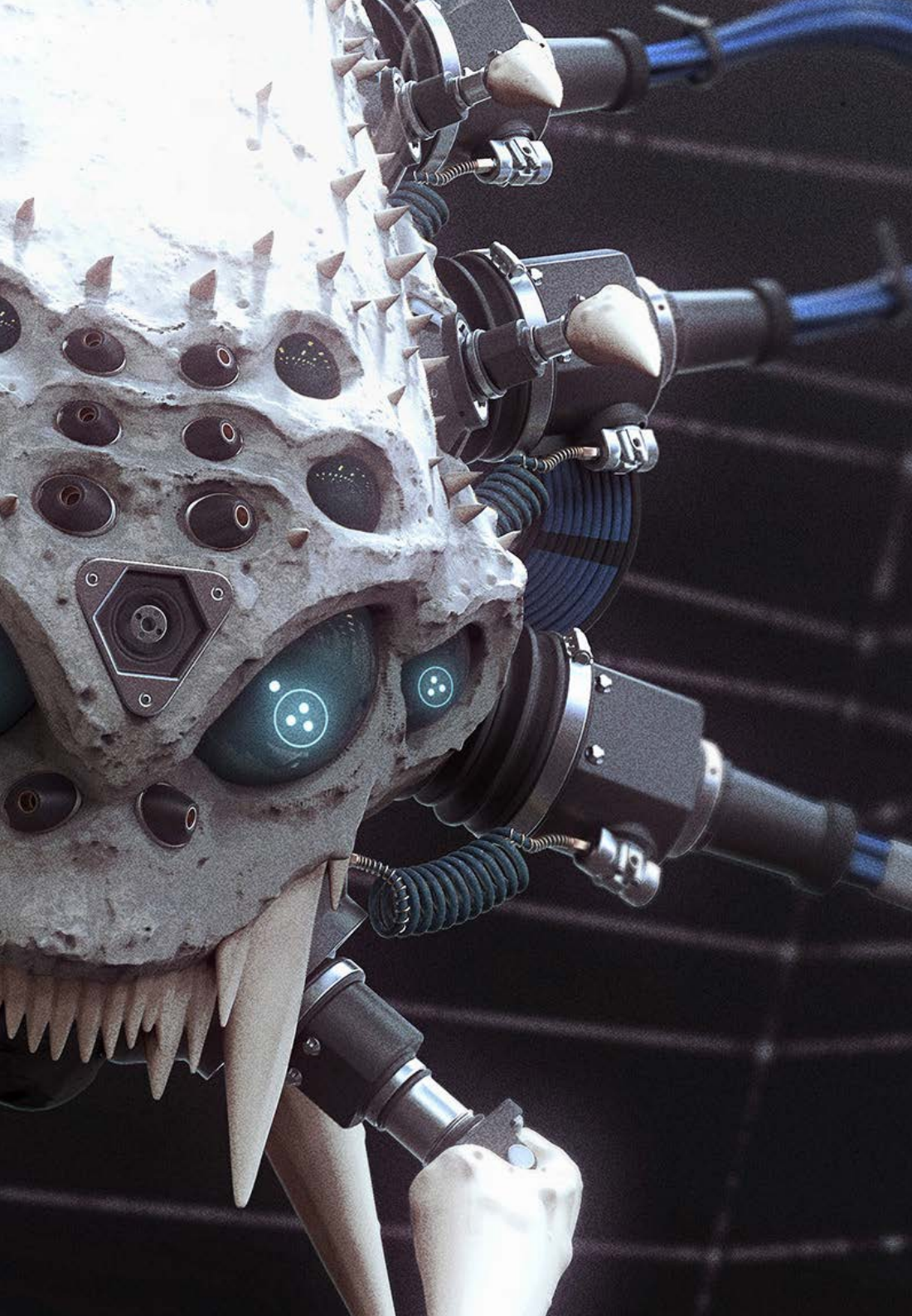
- 1.1. 配置接口
 - 1.1.1. 启动项目
 - 1.1.2. 自动增量保存
 - 1.1.3. 计量单位
- 1.2. 菜单创建
 - 1.2.1. 物体
 - 1.2.2. 灯光
 - 1.2.3. 圆柱形和球形物体
- 1.3. 菜单修改
 - 1.3.1. 菜单
 - 1.3.2. 按钮配置
 - 1.3.3. 用途
- 1.4. 编辑多边形:多边形
 - 1.4.1. 编辑多边形模式
 - 1.4.2. 编辑多边形
 - 1.4.3. 编辑几何图形
- 1.5. 编辑多边形:选择
 - 1.5.1. 选择
 - 1.5.2. 软选择
 - 1.5.3. ID 和平滑组
- 1.6. 层次菜单
 - 1.6.1. 枢轴情况
 - 1.6.2. 重置 XFom 和冻结变换
 - 1.6.3. 调整枢轴菜单
- 1.7. 材质编辑器
 - 1.7.1. 紧凑的材质编辑器
 - 1.7.2. 板岩材质编辑器
 - 1.7.3. 多/子对象



- 1.8. 修饰符列表
 - 1.8.1. 整形修改器
 - 1.8.2. 进化塑造修改器
 - 1.8.3. 终极塑形修改器
- 1.9. XView 和非四边形
 - 1.9.1. X 视图
 - 1.9.2. 检查几何错误
 - 1.9.3. 非四边形
- 1.10. 导出到Unity
 - 1.10.1. 三角 el 资产
 - 1.10.2. Direct X 或 Open Gl 用于法线
 - 1.10.3. 结论



对游戏中包含的 3D 模型进行专业的打磨和细节处理,感谢这个大学课程”



04 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: **Re-learning**。

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 Re-learning, 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。

Re-learning 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: Re-learning。

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 Re-learning。

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。

Re-learning 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。



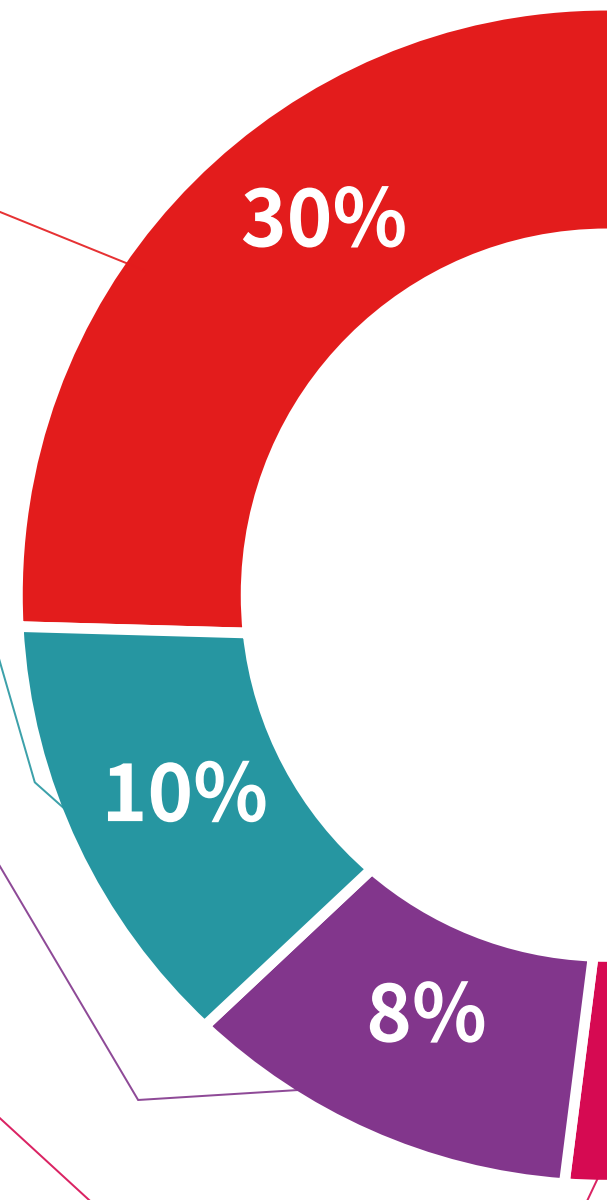
技能和能力的实践

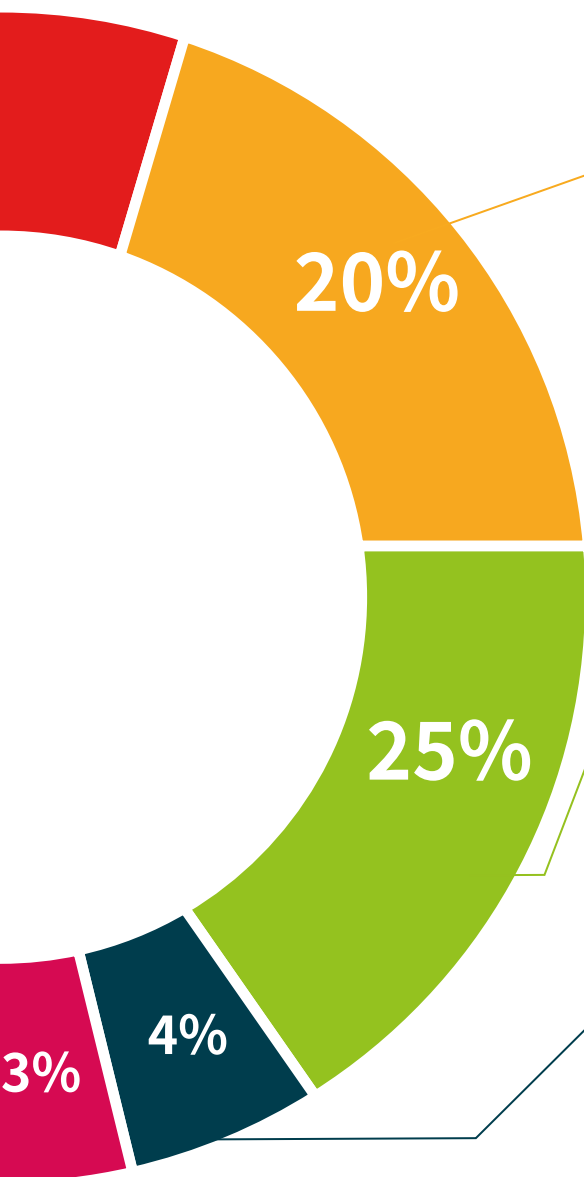
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

虚拟现实艺术中的 3DS MAX 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。



“

成功完成此项目, 无需出行或繁琐手续即可获得大学学位证书”

这个**虚拟现实艺术中的 3DS MAX 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: **虚拟现实艺术中的 3DS MAX 大学课程**

模式: **在线**

时长: **6周**



tech 科学技术大学

大学课程
虚拟现实艺术中的
3DS MAX

- » 模式: 在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

大学课程

虚拟现实艺术中的 3DS MAX

