

大学课程

通过数字雕塑创造机器





大学课程 通过数字雕塑创造机器

- » 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.techitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/machine-creation-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

学位

28

01 介绍

3D建模最重要的部分之一是机械和车辆的创作,无论是从专业角度还是艺术角度。汽车工业、模型或玩具制造、视频游戏、电影和广告等部门一直在寻找硬表面,这一领域的专家,从而产生了专门从事这一主题的伟大艺术家。随着时间的推移,我们已经看到了机器和它们的用途是如何演变的。在这个培训中,学生将了解风格的概念化,处理工具、技术和程序,以实现高质量的模式。





“

你将创建你的第一个渲染工作室, 使用专业的照明引擎, 如索尼电影公司使用的Arnold, 并集成在3D Max和Maya中”

感谢3D打印、三维扫描、视频游戏引擎或铣削，数字雕塑在不同行业的实施得到了推动。该大学课程致力于通过该学科学习与创造机器有关的一切具体知识。

车辆和机器人的演变将通过时间的流逝来追溯到风格的概念化，通过在 Substance Painter, 中对形状和纹理元素的雕刻，来打开从逼真主义到其他美学的流派范围。

该方案开辟了进一步发展雕刻的领域，并将其与3D Max中的结构建模技术与ZBrush中的有机结合。以及网格建模，使用高效和快速的CGI生产管道，利用各种模型的数字雕塑。获得具有最佳效果的作品。

在这个为期6周的课程中，学生将用专业的照明引擎创建他们的第一个渲染工作室，并将他们在他们的项目中测试光亮度的发生率，以便有一个正确的体积完成。

通过 TECH科技大学实施的创新和完全在线的 学习方法，允许专业人员通过使用他们选择的具有互联网连接的设备和专家教学团队在任何时候的陪同下进行持续和有效的培训。

这个**通过数字雕塑创造机器大学课程**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



通过雕刻形状和使用Substance Painter, 学习机器人、车辆和cybords的设计和演变，通过时间的流逝和它们的恶化"

“

它在以下领域打开了大门:汽车、模型制作、玩具、视频游戏、电影和广告。成为硬表面的专家"

感谢TECH的方法,你将能够把理论知识应用于实际情况。

以敏捷的方式提高你的技能,通过三维数字建模开发作品。

该课程的教学人员包括来自时尚领域的专业人士,他们贡献了自己的工作经验,以及来自领先公司和著名大学的公认专家。

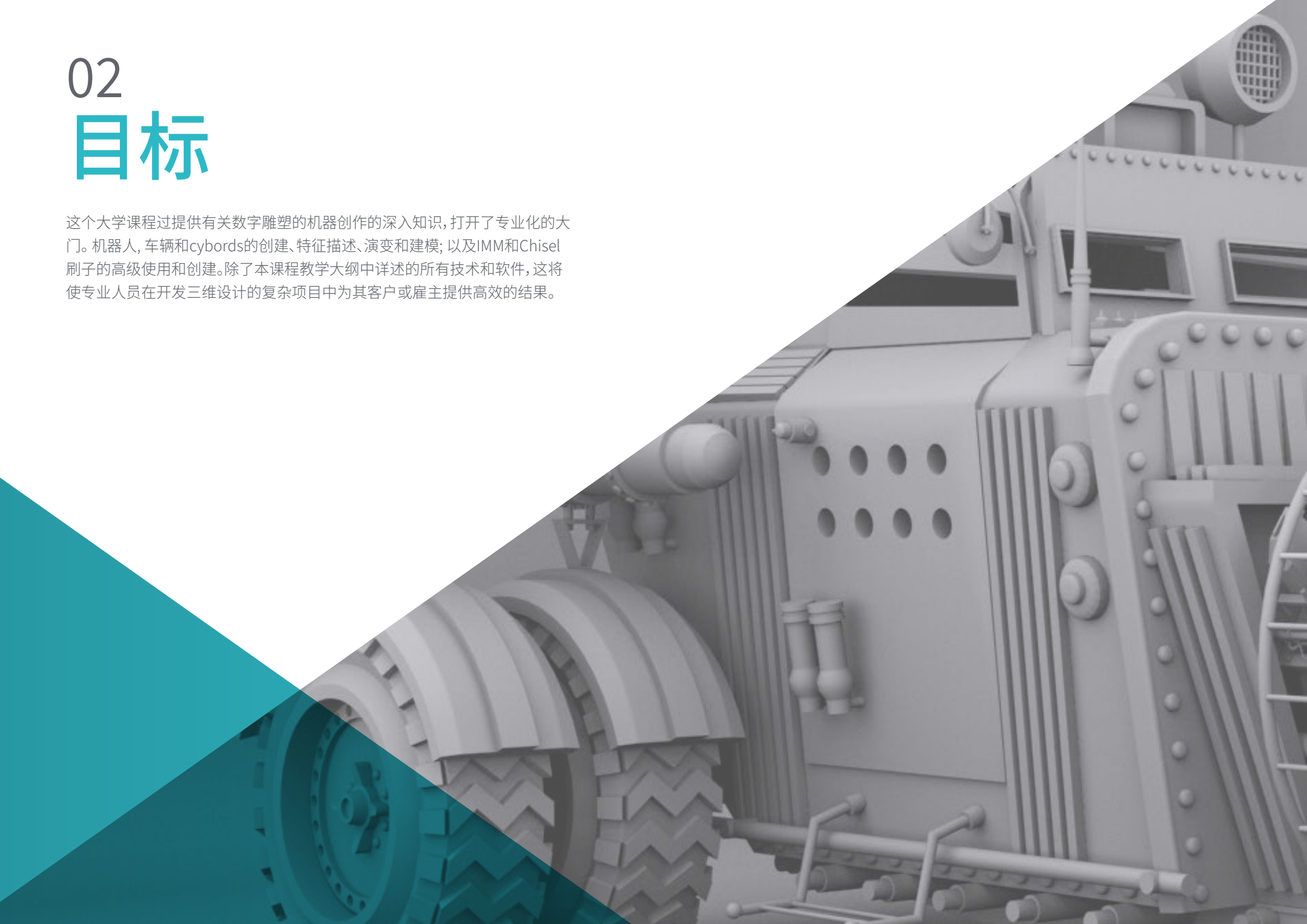
它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个沉浸式的学习程序,为真实情况进行培训。

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。要做到这一点,专业人员将得到由知名专家制作的互动视频的创新系统的帮助。



02 目标

这个大学课程过提供有关数字雕塑的机器创作的深入知识, 打开了专业化的大门。 机器人, 车辆和cybords的创建、特征描述、演变和建模; 以及IMM和Chisel刷子的高级使用和创建。除了本课程教学大纲中详述的所有技术和软件, 这将使专业人员在开发三维设计的复杂项目中为其客户或雇主提供高效的结果。



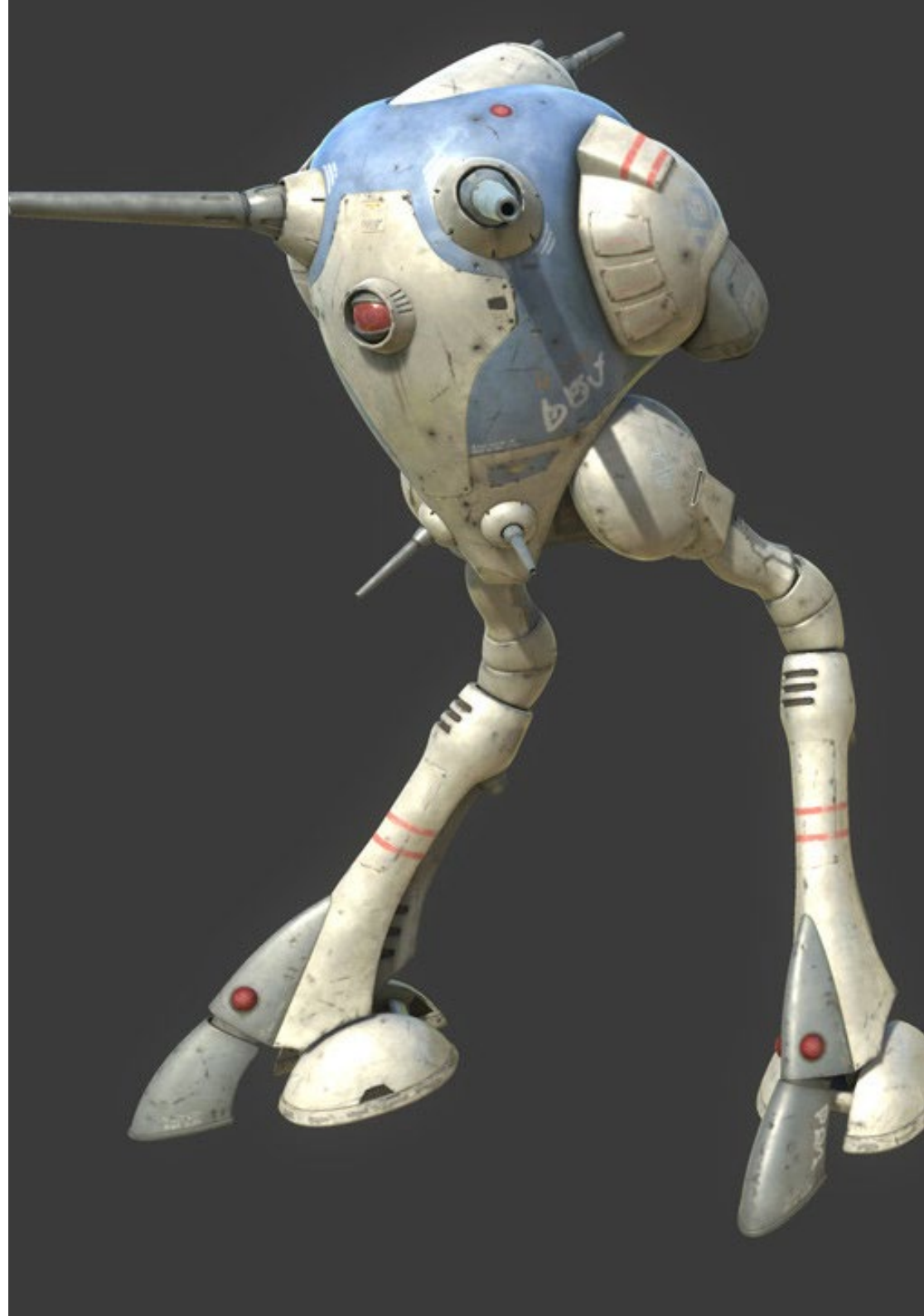
“

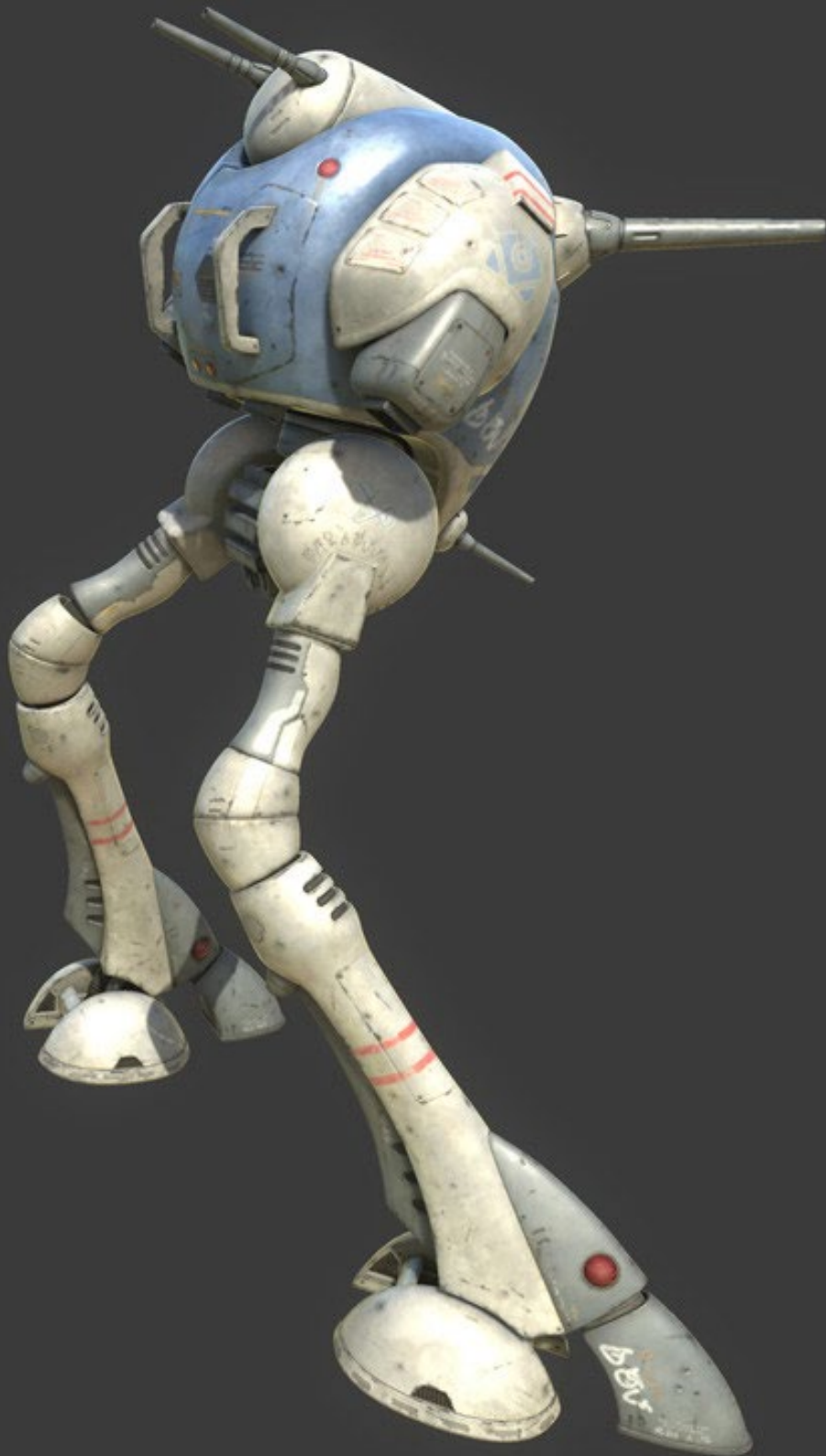
作为一个主题专家,可以在竞争激烈的数字世界中实现差异化和新的机会”



总体目标

- ◆ 了解良好的拓扑结构在各级发展和生产中的需要
- ◆ 了解机器制造技术, 加强数字雕塑项目
- ◆ 处理并高级使用各种有机模型系统。edit poly 和 splines
- ◆ hard surface专业的精加工 和信息架构
- ◆ 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

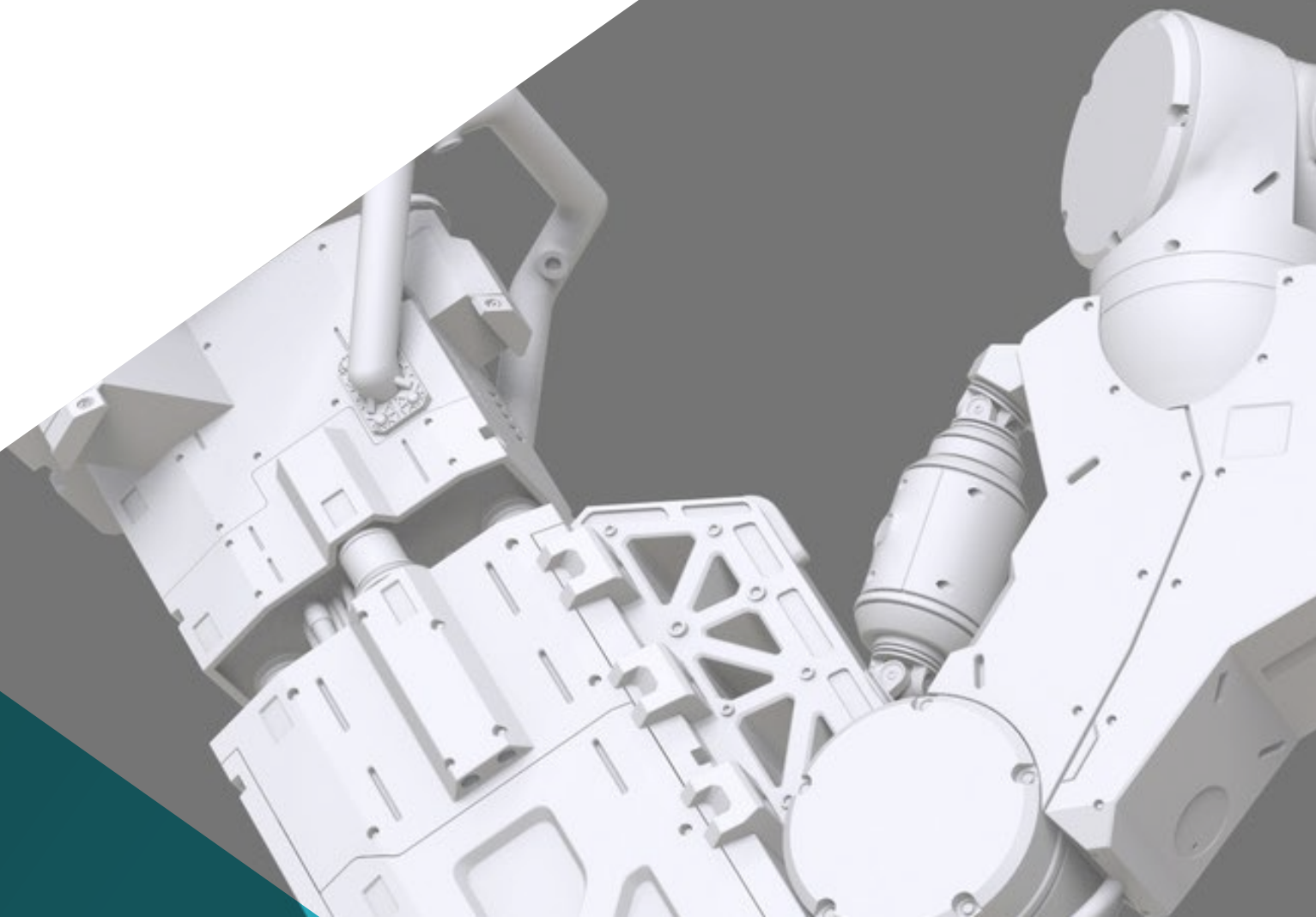
- ◆ 创建、描述和模拟机器人、车辆和cyborgs
- ◆ 管理内部建模的面具
- ◆ 通过雕刻形状和使用Substance Painter来进化机器人、车辆和 cyborgs, 经历时间和腐烂
- ◆ 适应生物仿生学、科幻或 cartoon美学的要求
- ◆ 在Arnold创建一个照明工作室
- ◆ 处理逼真和非逼真美学的渲染工作
- ◆ 启动 wireframe的渲染

“

选择完善你的3D建模知识, 并在通过数字雕塑创造机器方面表现出色, 感谢这个文凭"

03 课程管理

为了保证学习过程的正常进行，TECH科技大学选择了一支由3D建模领域专业人员组成的专家教学团队。他们将通过创新的方法传授知识，使学生以有效的方式学习研究的科目，并最终设法将其融入到他们的专业表现中。



“

在你的学习过程中, 你会感到一直有人陪伴。你将拥有一个准备好实现有效结果的专业团队”

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

这个大学课程包括实践和理论内容,通过数字雕塑专门研究机器制造,在一个动态和安全的环境中,可在6周内完全在 o线 学习。这使学生能够将其目前的日常工作与专业培训过程完美结合起来。由于互动内容使用户体验更加敏捷,你将以有效的方式掌握所教授的技术和工具。你将分享专家社区,你将有论坛、会议室和与你的老师进行私人聊天,以及可以下载教学大纲进行离线咨询。



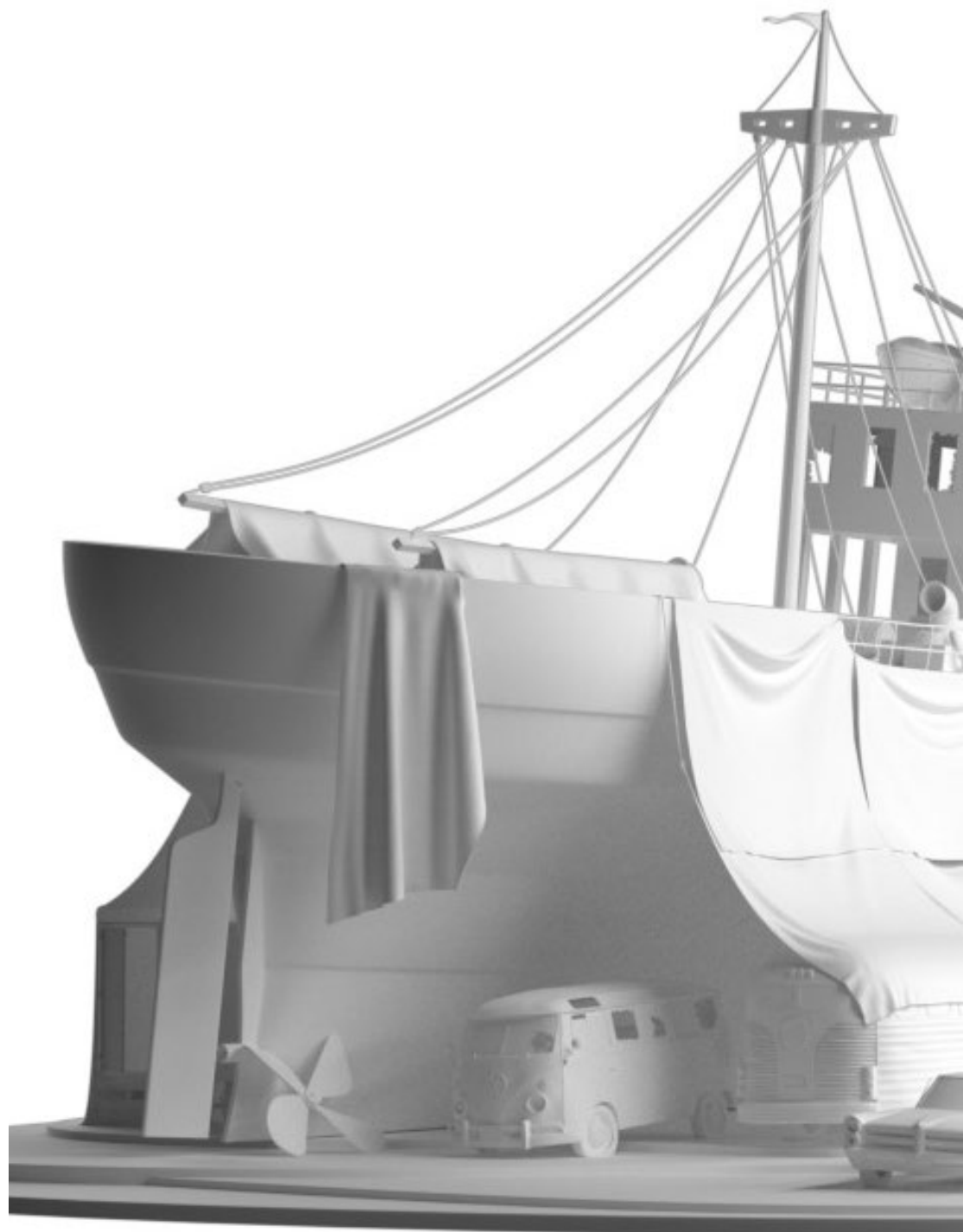


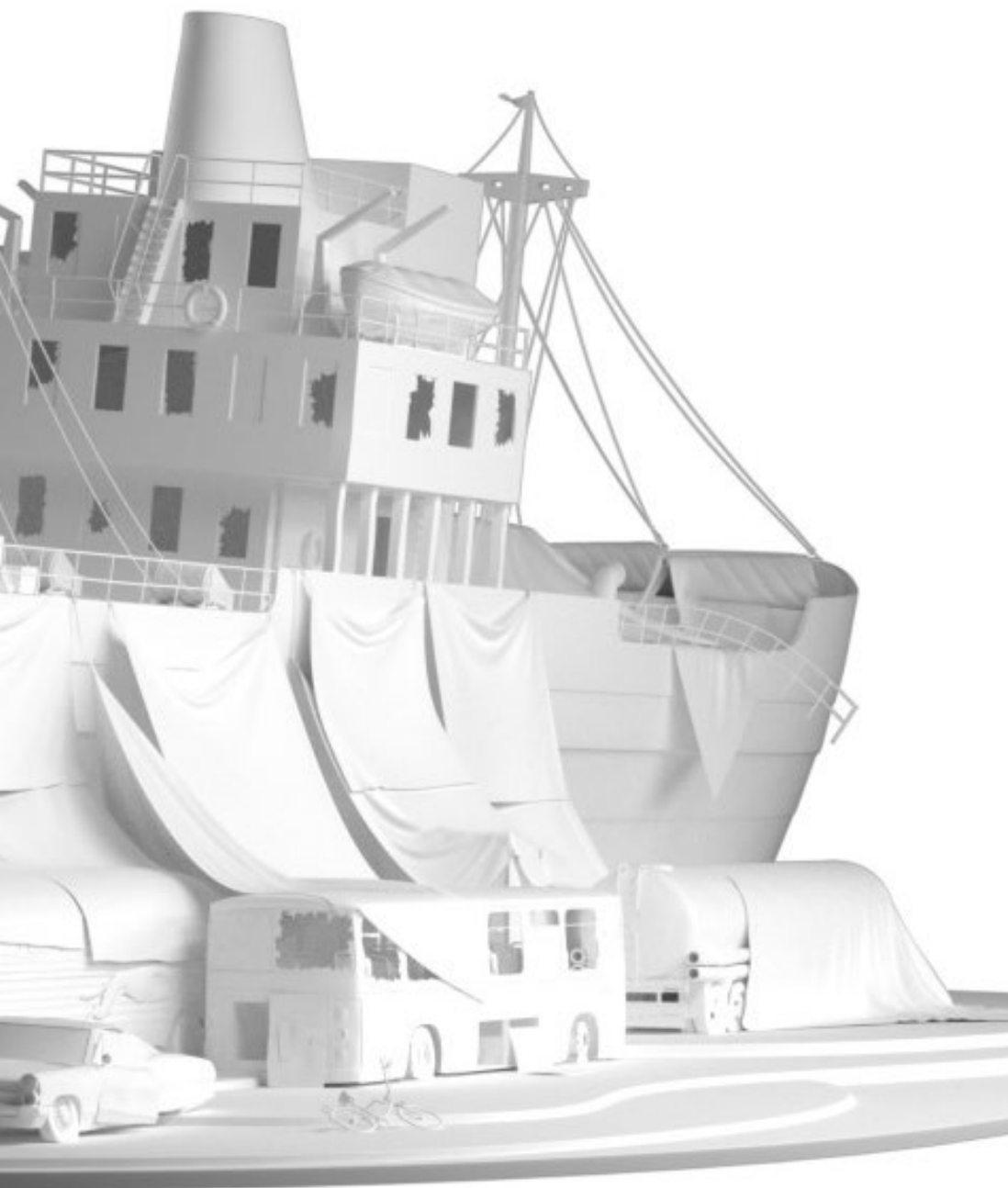
“

创作是把你想象中的东西变成现实的能力, 研究最好的技术, 像一个真正的专业人士那样去做"

模块1.机器创造

- 1.1. 机器人
 - 1.1.1. 功能性
 - 1.1.2. Character
 - 1.1.3. 其结构中的动力性
- 1.2. 爆炸的机器人
 - 1.2.1. IMM和Chisel刷子
 - 1.2.2. 插入Mesh和Nanomesh
 - 1.2.3. ZBrush中的Zmodeler
- 1.3. Cybord
 - 1.3.1. 使用掩模进行切片
 - 1.3.2. Trim Adaptive 和 Dynamic
 - 1.3.3. 机械化
- 1.4. 舰船和飞机
 - 1.4.1. 空气动力学和平滑化
 - 1.4.2. 表面纹理
 - 1.4.3. 多边形网格的清理和细节
- 1.5. 地面车辆
 - 1.5.1. 车辆拓扑结构
 - 1.5.2. 为动画建模
 - 1.5.3. Orugas
- 1.6. 时间的流逝
 - 1.6.1. 可信的模式
 - 1.6.2. 材料随时间变化
 - 1.6.3. 氧化作用
- 1.7. 事故
 - 1.7.1. 撞车
 - 1.7.2. 物体的碎片化
 - 1.7.3. 破坏性刷子





- 1.8. 适应和进化
 - 1.8.1. 生物仿生学
 - 1.8.2. Sci-fi、二元论、乌托邦和乌托邦
 - 1.8.3. 卡通
- 1.9. Render Hardsurface 逼真
 - 1.9.1. 工作室场景
 - 1.9.2. 灯光
 - 1.9.3. 实体摄像机
- 1.10. Render Hardsurface NPR
 - 1.10.1. Wireframe
 - 1.10.2. Cartoon Shader
 - 1.10.3. 插图

“

通过数字雕塑创造机器大学课程,在六周内获得学位,并在自由职业者或企业的就业市场上闯出一片天地"

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。



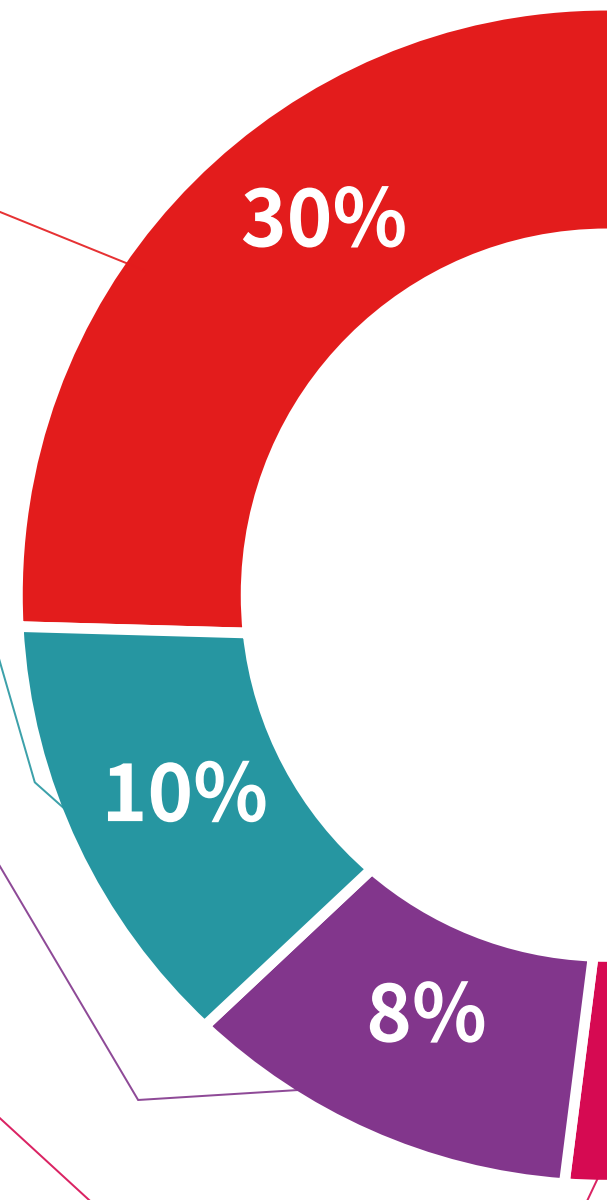
技能和能力的实践

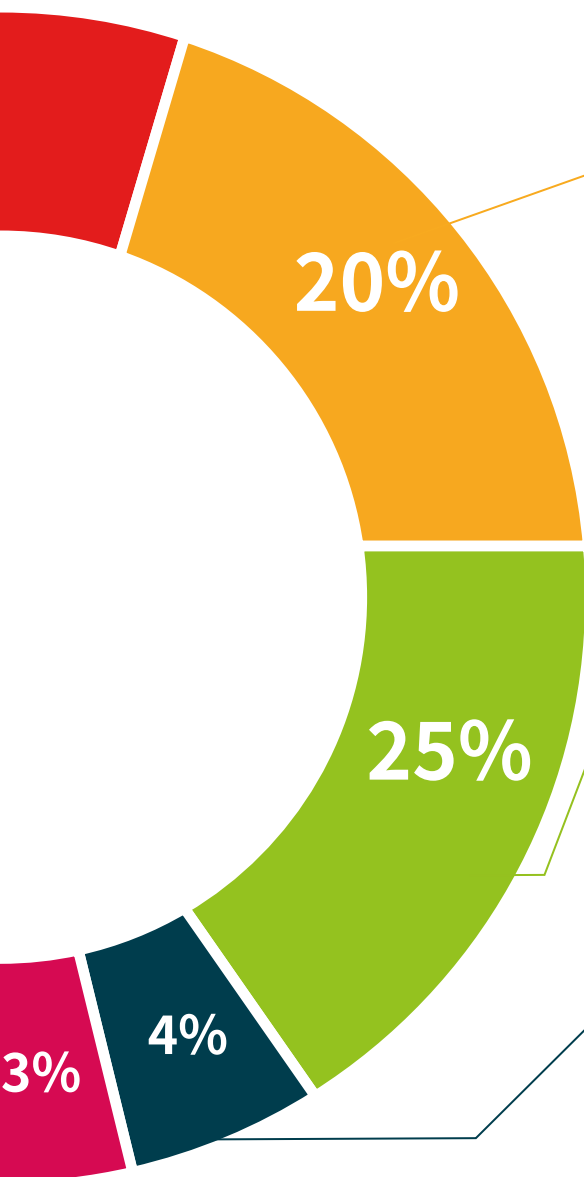
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

通过数字雕塑创造机器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**通过数字雕塑创造机器大学课程**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:**通过数字雕塑创造机器大学课程**

官方学时:**150小时**



健康 信心 未来 人 导师
信息 教育 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 质量
网上教室 发展 语言

tech 科学技术大学

大学课程
通过数字雕塑创造机器

- » 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

通过数字雕塑创造机器

