# 大学课程
## 3D流变学和玛雅建模

tech 科学技术大学

tech 科学技术大学

# 大学课程
## 3D流变学和玛雅建模

- 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**

网页链接: www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-certificate/3d-retopology-maya-modeling

# 目录


01 介绍 4

02 目标 8

03 课程管理 12

04 结构和内容 18

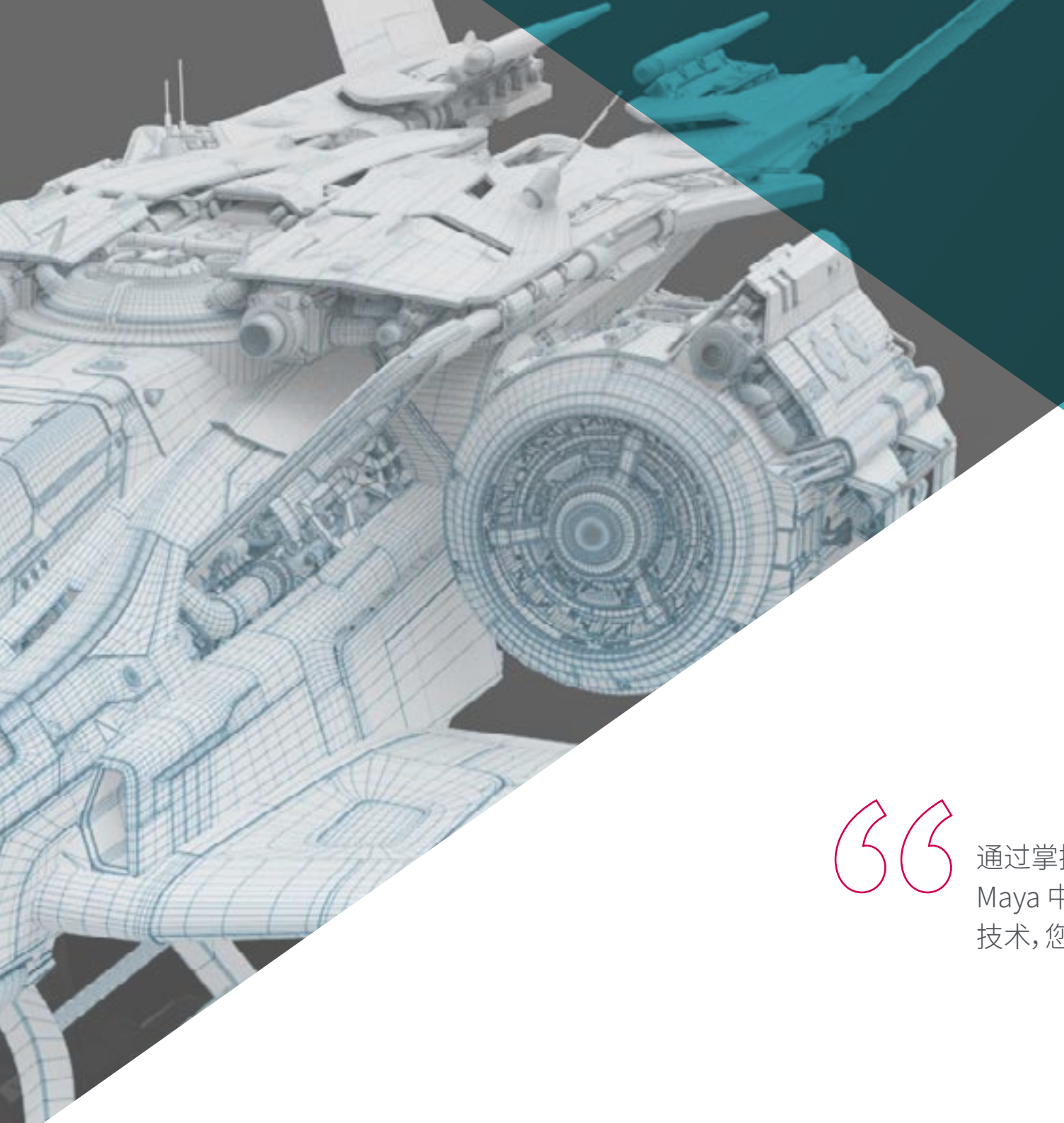
05 方法 22

06 学位 30

01

# 介绍

3D图形由数千个甚至数百万个多边形组成，因此模型笨重且复杂。再拓扑是所有 3D 工作中必不可少的过程，因为它可以简化模型中的多边形数量，并为后续的动画或纹理制作提供合适的处理方法。作为任何优秀 3D 模型设计师的基本功能，TECH 通过 Maya 工具中的高级知识对这一资格进行了补充，学生可以利用这些知识改进他们的常规工作流程，更好地突出他们的创作。



通过掌握3D模型的后期处理，以及Maya 中无可挑剔的再拓扑和雕刻技术，您将成为团队中的关键一员"

虽然目前的3D建模工具确实可以制作出一系列壮观的人物和充满细节的环境，但这些作品必须经过正确的处理，才能在制作良好的纹理或 装配 动画时便于管理。

3D设计师必须对这一过程了如指掌，这样在对模型进行再拓扑处理时才不会丢失任何细节。要完成这项任务，需要掌握 Maya 工具的高级知识，学生还必须学会应对这些知识，以改进自己的工作流程。

因此，TECH 在这个大学课程中加入了许多涉及 Maya 使用和管理的主题，使学生能够从更专业，更高效的角度学习，不仅学会如何处理模型，还能使用市场上最广泛使用的软件之一创作出质量更高，细节更丰富的雕塑作品。

这是一个提高专业水平和提升设计师职业生涯质量的独特机会，设计师还可以完全在线学习该课程，无需上课或完成最终项目，从而大大减轻了课程负担。

这个**3D流变学和玛雅建模大学课程**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
- 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

> 通过学习本大学课程所获得的先进知识，您将成为一名更好的 3D 建模专业人员”

今天就报名参加本TECH大学课程，开始提高您在 3D 建模这一重要知识领域的专业水平。

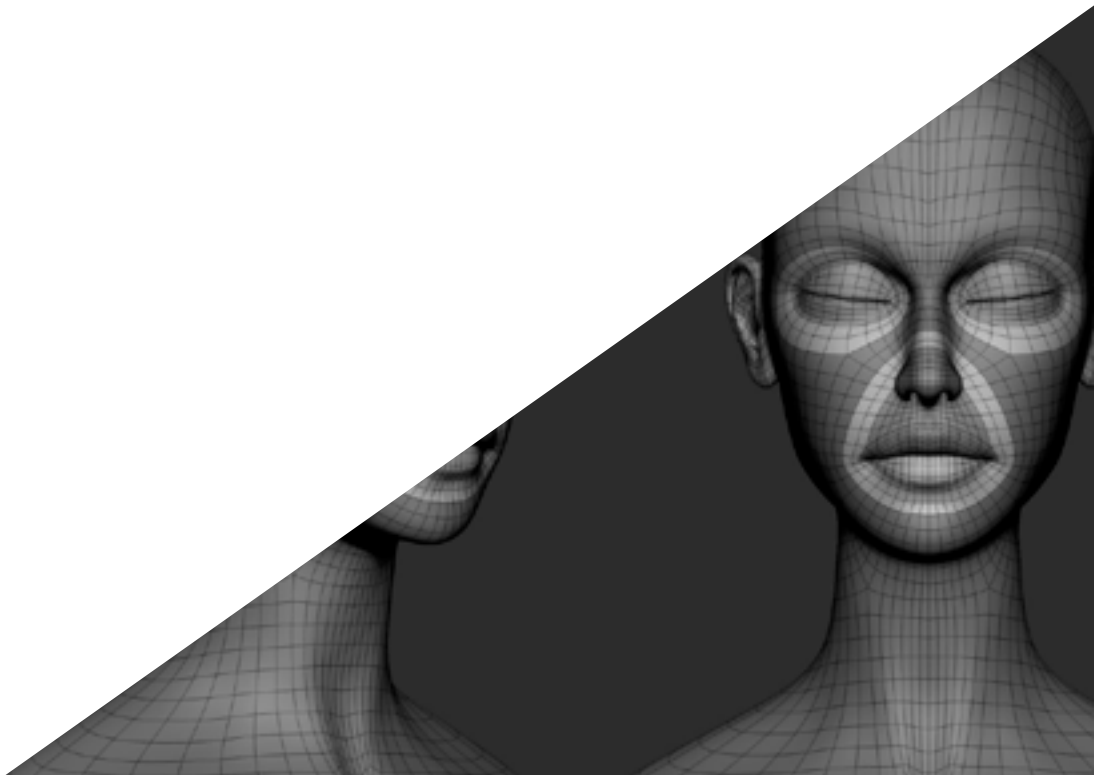
您可以在家舒适地学习这个大学课程，无需出差，还可以根据自己的职责和进度调整学习材料"

通过 Maya 中无可挑剔的处理，您的模型将保留您精心制作的所有细节。

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。

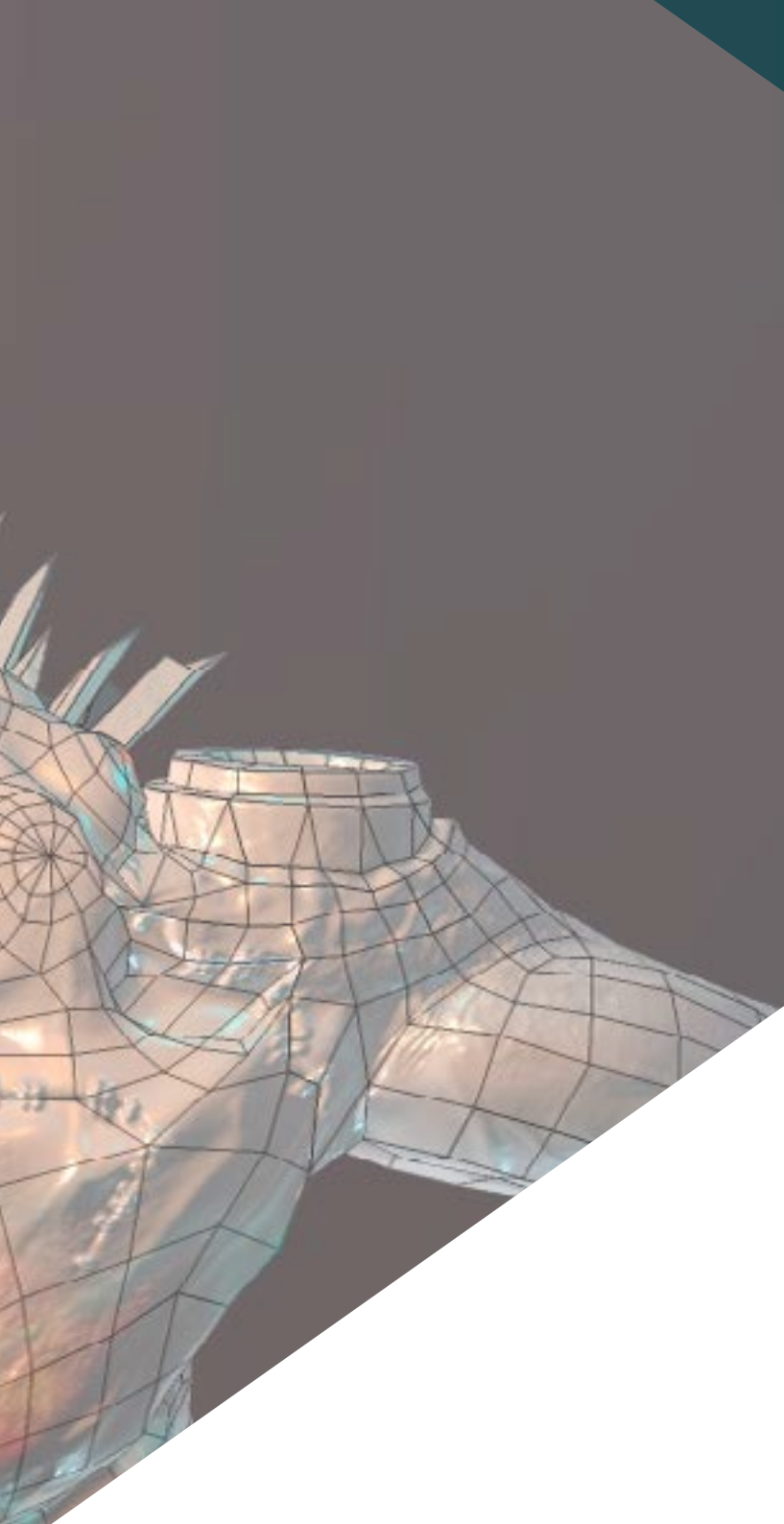
该课程的设计重点是基于问题的学习，通过这种方式，专业人员必须尝试解决整个学年出现的不同专业实践情况。为此，它将得到一个由公认的专家制作的互动视频的创新系统的支持。



02

# 目标

3D拓扑学和玛雅建模大学课程旨在为学生提供3D模型处理方面的高级知识，使未来的毕业生能够在各自的部门脱颖而出，并拓宽自己的职业前景。通过对模型的适当处理，学生将成为连接3D设计部门和动画或纹理制作部门的重要资产。



你的职业目标非常明确。TECH 将为您提供与众不同的知识，帮助您在3D设计领域脱颖而出，从而鼓励您实现这一目标"

## 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

- 掌握不同的专业雕刻技术
- 在Maya中创建先进的全身和脸部重拓扑结构
- 进一步了解如何在 ZBush 中使用字母和笔刷应用细节

> 这个课程将成为您取得更大职业成功的跳板，教您掌握 Maya 这一日常工具"

03

# 课程管理

3D流变学和玛雅建模大学课程由一流的教师团队授课，他们在创建3D模型和对其进行再拓扑处理方面拥有丰富的工作经验，将帮助学生掌握成为该领域真正专家所需的所有知识。此外，学生还可以获得一流的建议，并可直接向教学人员咨询任何疑问或问题。

您一定能从最好的老师那里学到知识，他们将向您传授Maya 和 3D 修图的所有秘密"

## 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”

## 指导人员

### 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

3D流变学和玛雅建模大学课程包含所有优秀 3D 设计师所需的这两个基本科目的完整教学大纲，因为其结构是根据市场上最新的教育方法创新设计的。因此，学生可以在丰富的理论，强大的视听支持和实际案例中体验所学到的所有技术和技能，从而使这一资格证书成为一种横向的前卫培训。

这是您在3D建模领域脱颖而出的最佳机会，您所掌握的知识无疑将使您在就业市场上占据突出位置"

## **模块1.**3D流变学和玛雅建模

1.1. 高级面部整形
- 1.1.1. 导入Maya和使用Quad Draw
- 1.1.2. 人脸的重绘学
- 1.1.3. 循环

1.2. 人体的网状结构
- 1.2.1. 在关节处创建 环形 结构
- 1.2.2. Ngons 和 Tris 以及何时使用它们
- 1.2.3. 拓扑结构的细化

1.3. 手和脚的视网膜病学
- 1.3.1. 小关节的运动
- 1.3.2. 循环和支持边缘，以改善手 和脚的网状基
- 1.3.3. 不同的手和脚的圈数差异

1.4. Maya ModelingVS
- 1.4.1. 建模的不同workflow
- 1.4.2. low poly物基础模型
- 1.4.3. high poly物模型

1.5. 在Maya中从头开始创建一个人体模型
- 1.5.1. 从臀部开始的人体模型
- 1.5.2. 一般基地形状
- 1.5.3. 手和脚以及它们的拓扑结构

1.6. 将低聚物模型转化为High poly
- 1.6.1. Zbrush
- 1.6.2. High poly：Divide 和 Dynamesh 的区别
- 1.6.3. 雕刻形式：Low Poly和 High Poly交替使用

1.7. 在ZBrush中应用细节：毛孔，毛细血管，等等
  1.7.1. 字母和不同的刷子
  1.7.2. 详见：Dam-标准刷
  1.7.3. Zbrush中的投影和曲面
1.8. 在Maya中创建高级眼睛
  1.8.1. 创建球体：巩膜，角膜和虹膜
  1.8.2. 网格工具
  1.8.3. 来自ZBrush的位移图
1.9. 在Maya中使用变形器
  1.9.1. 玛雅变形器
  1.9.2. 拓扑结构运动。波兰语
  1.9.3. 抛光最后的玛雅
1.10. 创建最终的UV和应用位移贴图
  1.10.1. 角色UV和尺寸的重要性
  1.10.2. 纹理
  1.10.3. 位移图

> 有了这样一个完整的教学大纲，您将很快掌握再拓印技术，并简化所有项目的制作流程"

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

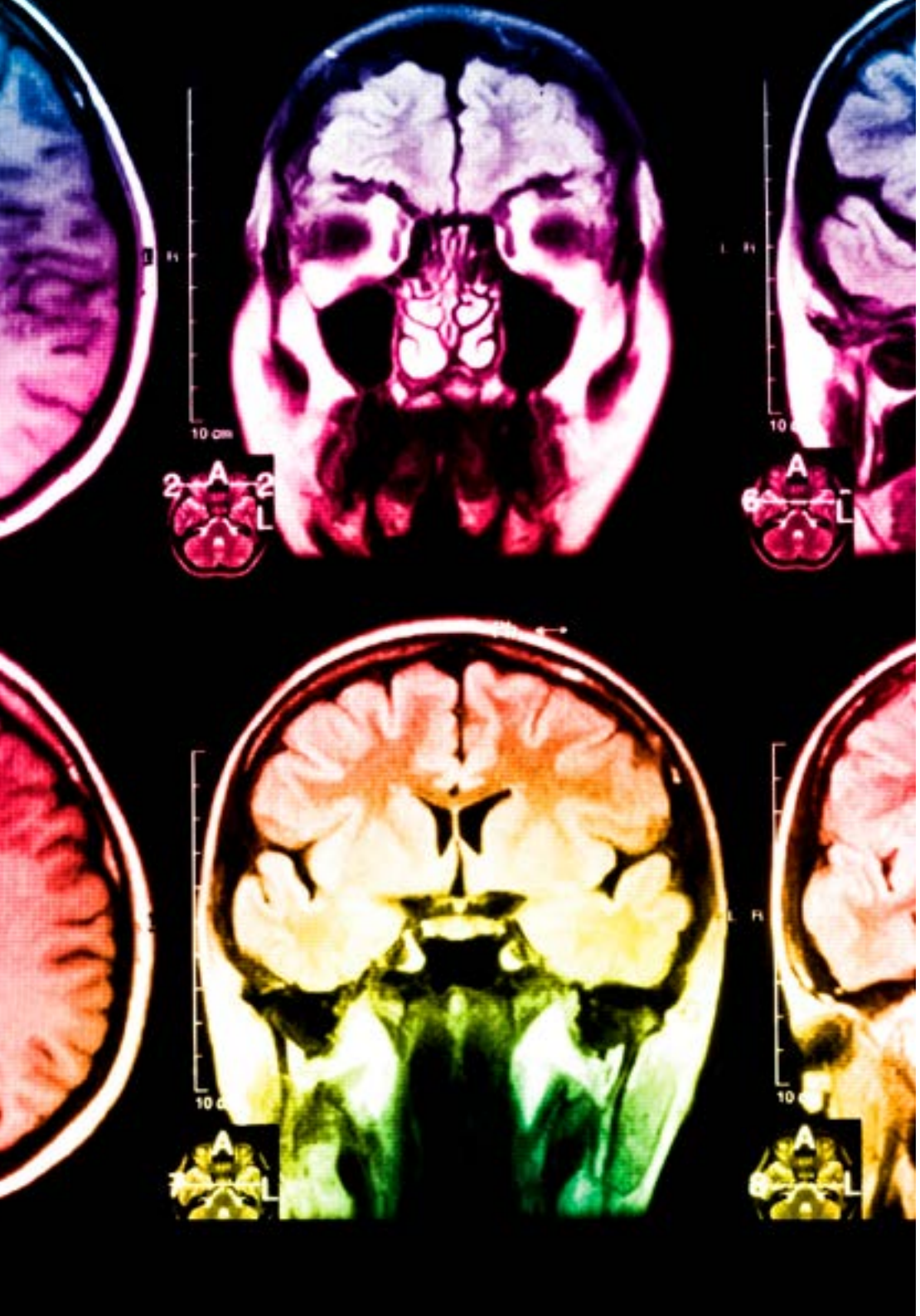
TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

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。

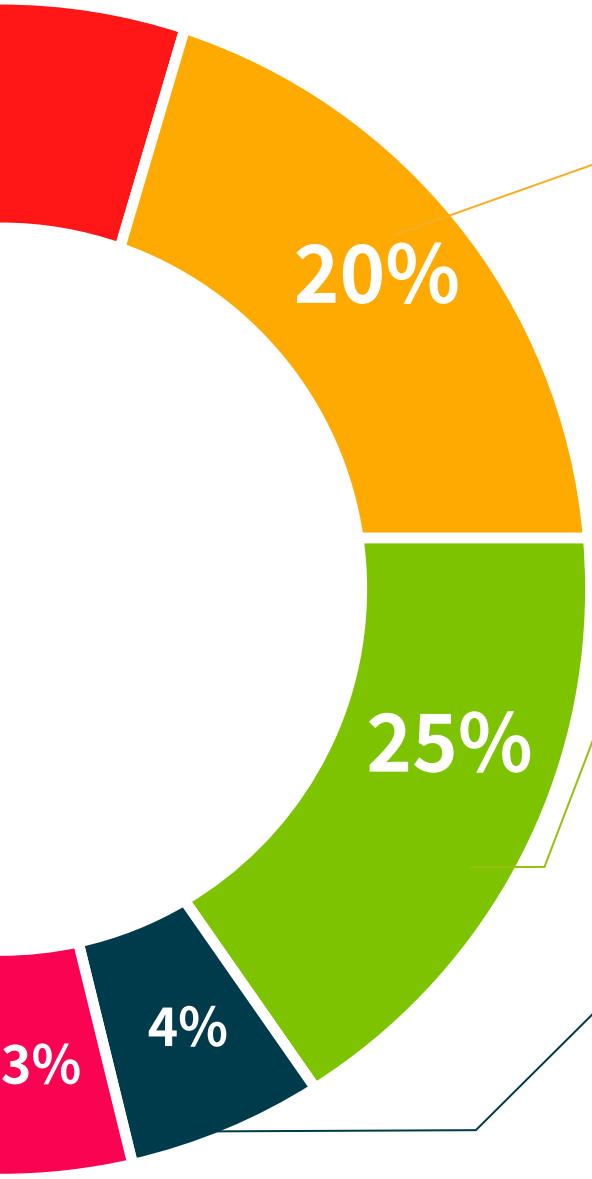
向专家学习可以加强知识和记忆，并为未来的困难决策建立信心。

### 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

3D流变学和玛雅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。

成功地完成这个学位，省
去出门或办理文件的麻烦"

这个**3D流变学和玛雅建模大学课程**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：**3D流变学和玛雅建模大学课程**

官方学时：**150小时**

tech 科学技术大学

授予

文凭

_____先生/女士，身份证号码_____

顺利通过并获得认证的课程是

**大学课程**

3D流变学和玛雅建模

这是一个由本大学授予的学位，相当于150个小时，
开始日期是 dd/mm/aaaa,结束日期是dd/mm/aaaa。

截至2018年6月28日，TECH是一所被公共教育部认可的私立高等教育机构。

2020年六月17日

Tere Guevara Navarro女士
校长

Unique TECH Code: AFWORD23S techtitute.com/certificates

*海牙认证。如果学生要求对其纸质证书进行海牙认证，TECH EDUCATION将作出必要的安排，并收取认证费用。

tech 科学技术大学

# 大学课程
## 3D流变学和玛雅建模

- 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
# 3D流变学和玛雅建模

tech 科学技术大学