

专科文凭

3D人物建模



专科文凭 3D人物建模

- » 模式: 在线
- » 时长: 6个月
- » 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-diploma/postgraduate-diploma-3d-human-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

人体结构很复杂, 如果没有正确的知识, 在 3D 模型中准确地呈现它可能会很复杂。设计专业人员不仅必须了解玛雅或马里等软件的最复杂技术, 还必须深入了解人体及人体与环境是如何相互作用的, 以便能够在虚拟空间中最好地呈现它。这个技术学位的出现是为了在人体解剖学和人的3D建模的所有最相关的问题上指导学生, 对于希望专研每个工作室都非常需要此艺术分支的设计专业人士来说, 这是一个很好的机会。



“

了解与人体有关的一切, 你将为应对任何男女性人物的3D建模项目做好准备”

对于平面设计师来说,人物建模一直是至关重要的问题,因为公众对人类角色的质量和真实性的要求更高。为了实现逼真的动作和姿势,专业人员必须了解人体的整体动作,包括骨骼、肌肉、关节和皮肤。

此外,还要将所有这些结构知识应用到主要的3D建模软件(例如Maya或Mari),这就增加了难度。作为在传统设计学院中不太被强调使用的课程,专业人士经常会发现他们并没有真正了解这些工具对他们的工作的潜力和用处,尤其是在制造人体方面。

这个专科文凭课程以人体解剖学和设计师常用工具的操作的相关前沿知识来回应这种劳动力需求。因此,这是一个利用与其他同事不同的独门技能提高专业水平的绝佳机会。

同时课程也考虑学生的需求,因为它以完全在线的形式提供,这极大地方便了学生的学习。无需出勤或去实体中心,学生可以自由地将所有理论材料调整以适应自己的个人或工作需求,选择最适合他们的学习速度。

这个**3D人物建模专科文凭**包含市场上最完整和最新的教育方案。主要特点是:

- ◆ 实际案例的开发由3D建模的专家呈现
- ◆ 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实用的信息
- ◆ 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



最好的设计工作室希望高级专家能加入3D人物建模。成为职业的精英,获得这个 100% 在线的TECH学位”

“

使用TECH教授的市场上最前卫的技术，
成为创建基于人物3D模型的标杆人物”

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。它将得到一个由著名专家开发的创新互动视频系统的支持。

了解人类的移动和行为方式，你将能够在3D模型中以毫米为精确度进行模仿。

设计行业期望从工作者那里得到最好的作品。得益于人体3D建模方面的专业知识，超出了期望。



02 目标

这个3D人物建模专科文凭包含设计行业最先进的知识, 因此从该课程毕业的专业人士可以完美掌握任何人物的创作和呈现。多亏了这一点, 学生将更好地在竞争日益激烈和要求苛刻的市场中获得更好的工作, 其中补充性的知识和技能是成功脱颖而出的必要条件。





“

您的职业目标应该是有资格获得业内最佳公司的设计职位。这就是为什么TECH尽可能为您提供最好的教育内容，以便你在你所在的领域光荣突出”



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
- ◆ 掌握重拓扑学、UVs和纹理, 以完善所创建的模型
- ◆ 创建一个最佳和动态的工作流程, 以更有效地进行三维建模工作
- ◆ 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



当你从该学位毕业, 你将离你的职业目标更近, 并拥有更多的3D人物建模的知识”





具体目标

模块1.解剖学

- ◆ 调查男性和女性的人体解剖结构
- ◆ 高度详细地开发人体
- ◆ 以超现实的方式雕塑脸部

模块2.重新拓扑 玛雅建模

- ◆ 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
- ◆ 学习如何在ZBrush中使用字母和画笔来应用细节

模块3.UVs 和纹理 用Allegorithmic Substance Painter 和Mari

- ◆ 研究在Maya和UDIM系统中UVs的最优化方式
- ◆ 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

03 课程管理

TECH选择最好的专业人士来制作学生将访问的所有教学内容,以便他们可以从具有所指导主题经验的专家身上获得培训。为了这个3D人物建模专科文凭课程,已经组建了一个团队,该团队积极致力于为所有类型的工作和项目的人物创作。通过这种方式,学生甚至在完成学位之前也能获得高质量的知识,从而提高他们的专业表现。



“

你将得到一个教师团队的支持, 他们了解你的目标并知道如何实现它们”

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、图像和声音高级学院的3D动画、电子游戏和互动环境高级技师。
- 在CEV传播、图像和声音高级学院获得3D艺术、动画和电子游戏和电影视觉效果的硕士和学士学位。



04 结构和内容

这个3D人物建模专科文凭的结构旨在尽可能促进学生对所有知识的理解。因此,为了支持理论内容,已经开发了关于人体结构以及使用Maya和Mari的视频,以更清楚直接的方式获得技能。由于教学人员在示范理论方面的努力,学生正在获得情境的,有价值 and 直接的教学。





“

这个学位将引领你掌握人物的3D再创造，
准确地建模他们的动作，表情和面部表情”



模块1.解剖学

- 1.1.一般的骨骼肿块, 比例
 - 1.1.1.骨骼
 - 1.1.2.人类的面孔
 - 1.1.3.解剖学典范
- 1.2.性别和尺寸之间的解剖学差异
 - 1.2.1.应用于字符的形状
 - 1.2.2.曲线和直线
 - 1.2.3.骨骼、肌肉和皮肤的行为
- 1.3.负责人
 - 1.3.1.头骨
 - 1.3.2.头部的肌肉
 - 1.3.3.分层: 皮肤、骨骼和肌肉。面部表情
- 1.4.躯干
 - 1.4.1.躯干的肌肉组织
 - 1.4.2.身体的中心轴
 - 1.4.3.不同的躯干
- 1.5.胳膊
 - 1.5.1.关节: 肩部、肘部和手腕
 - 1.5.2.手臂肌肉的行为
 - 1.5.3.皮肤的细节
- 1.6.手的雕刻
 - 1.6.1.手部的骨骼
 - 1.6.2.手部的肌肉和肌腱
 - 1.6.3.手部的皮肤和皱纹
- 1.7.腿部的雕琢
 - 1.7.1.关节: 髋关节、膝关节和踝关节
 - 1.7.2.腿部的肌肉
 - 1.7.3.皮肤的细节

1.8.脚

- 1.8.1.构建脚部的骨骼
- 1.8.2.脚部的肌肉和肌腱
- 1.8.3.脚部的皮肤和皱纹

1.9.整个人形的构成

- 1.9.1.完全创建一个人类基地
- 1.9.2.关节和肌肉的结合
- 1.9.3.皮肤、毛孔和皱纹的构成

1.10. 完整的人体模型

- 1.10.1.抛光模型
- 1.10.2.皮肤的超细节
- 1.10.3.构图

模块2.重新拓扑和 玛雅建模

2.1.高级面部重新拓扑

- 2.1.1.导入Maya和Quad Draw的使用
- 2.1.2.人脸的重绘学
- 2.1.3.循环

2.2.人体的网状结构

- 2.2.1.在关节处创建 环形 结构
- 2.2.2.Ngons 和 Tris 以及何时使用它们
- 2.2.3.拓扑结构的细化

2.3.手和脚的视网膜病学

- 2.3.1.小关节的运动
- 2.3.2.循环和支持边缘, 以改善手 和脚的网状基
- 2.3.3.不同的手和脚的 圈数 差异

2.4.玛雅建模和Zbrush Sculpting的区别BORRAR

- 2.4.1.建模的不同工作流程
- 2.4.2.模型基础低多边形建模
- 2.4.3.模型 高多边形建模

2.5.在Maya中从头开始创建一个人体模型

2.5.1.从臀部开始的人体模型

2.5.2.一般基地形状

2.5.3.手和脚以及它们的拓扑结构

2.6.模型转化 低 Poly 建模e在高Poly建模

2.6.1.Zbrush

2.6.2.高poly建模 Divide 和 Dynamesh的区别

2.6.3.如何雕琢低聚物和高聚物之间的交替 之间的交替

2.7.在ZBrush中应用细节:poros、capolares, 等等

2.7.1.字母和不同的刷子

2.7.2.详见:Dam-标准刷

2.7.3.Zbrush中的投影和曲面

2.8.在Maya中创建高级眼睛

2.8.1.创建球体:巩膜、角膜和虹膜

2.8.2.网格工具

2.8.3.来自ZBrush的位移图

2.9.在Maya中使用变形器

2.9.1.玛雅变形器

2.9.2.拓扑结构运动。波兰语

2.9.3.玛雅最后的抛光

2.10. 创建最终的UV和应用位移贴图

2.10.1.角色UV和尺寸的重要性

2.10.2.纹理

2.10.3.位移图

模块3.UVs 和纹理 在Allegorithmic Substance Painter 和Mari

3.1.在Maya中创建高水平UVs

3.1.1.面部UVs

3.1.2.创建和 布局

3.1.3.前沿UVs

3.2.为UDIMs系统准备UVs, 着重于大型生产模型

3.2.1.UDIMs

3.2.2.MAYA中的UDIMs

3.2.3.在4K中进行纹理处理

3.3.XYZ的纹理它们是什么以及如何使用它们?

3.3.1.XYZ超现实主义

3.3.2.多渠道地图

3.3.3.纹理图

3.4.纹理电子游戏和电影

3.4.1.物质颜料

3.4.2.Mari

3.4.3.纹理的类型

3.5.在Substance Painter中为电子游戏进行纹理处理

3.5.1.支持从高到低的聚乙烯

3.5.2.PBR纹理及其重要性

3.5.3.Zbrush与Substance Painter

3.6.最后确定我们的 Substance Painter 纹理

3.6.1.散射性,半透明性

3.6.2.纹理模型乌迪马

3.6.3.疤痕、雀斑、纹身、颜料或化妆

3.7.用XYZ纹理和颜色贴图进行超现实的面部纹理处理

3.7.1.Zbrush中的XYZ纹理

3.7.2.包裹

3.7.3.错误修正

3.8.用XYZ纹理和颜色贴图进行超现实的面部纹理处理

3.8.1.玛莉的界面

3.8.2.玛莉中的纹理

3.8.3.皮肤纹理投影

3.9. Zbrush y Mari 中的前沿的位移图细节

3.9.1.纹理绘画

3.9.2.超现实主义的位移

3.9.3.层的创建

3.10. 在Maya 中实现着色和纹理

3.10.1. 阿诺德中的皮肤着色器

3.10.2.超现实的眼睛

3.10.3.修饰和提示

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。



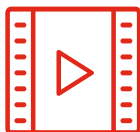
在我们的方案中,学习不是一个线性的过程,而是以螺旋式的方式发生(学习,解除学习,忘记和重新学习)。因此,我们将这些元素中的每一个都结合起来。这种方法已经培养了超过65万名大学毕业生,在生物化学,遗传学,外科,国际法,管理技能,体育科学,哲学,法律,工程,新闻,历史,金融市场和工具等不同领域取得了前所未有的成功。所有这些都在一个高要求的环境中进行的,大学学生的社会经济状况很好,平均年龄为43.5岁。

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。



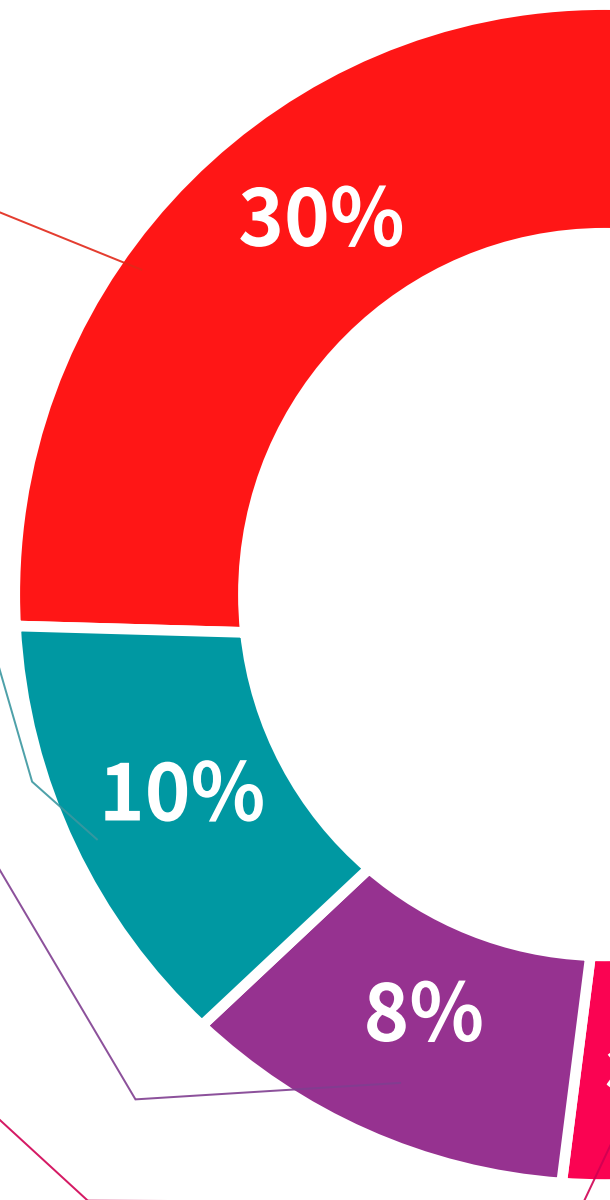
技能和能力的实践

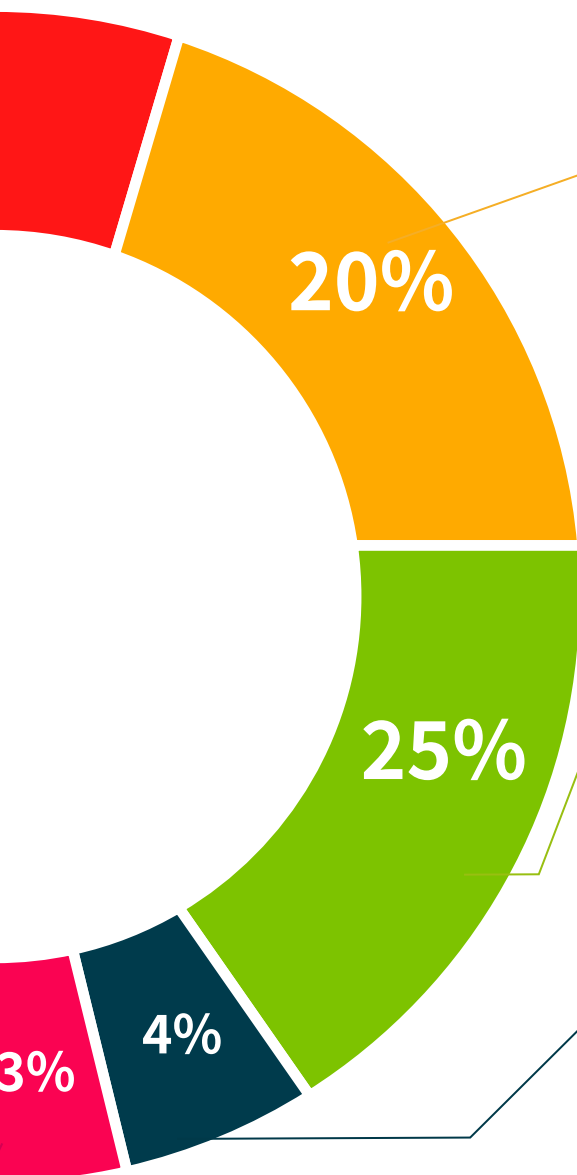
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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人物建模专科文凭课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的专科文凭学位证书。



“

成功地完成这一项目,并获得你的大学学位,没有旅行或行政文书的麻烦”

这个**3D人物建模专科文凭**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**专科文凭**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在专科文凭获得的资格, 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人物建模专科文凭**

官方学时:**450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

专科文凭
3D人物建模

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 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

专科文凭

3D人物建模

