

专科文凭

通过数字雕塑创建地形和有 机环境



专科文凭 通过数字雕塑创建地形和有 机环境

- » 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-creation-organic-landscapes-environments-through-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

22

06

学位

30

01 介绍

3D建模是近年来最受关注的图形计算技术之一，这要归功于打印机、三维扫描仪以及电子游戏或铣削引擎的实施。推动汽车、时尚、建筑、医学、电影、电子游戏、珠宝和无数媒体行业的广泛就业机会。掌握当前造型中最常用的各种雕塑技术，并将其整合在一起，将为真正的专家的发展提供出色的专业背景。正是在那里，这一为期6个月的完全在线教育计划将提供通过数字雕塑创造有机土地和环境所需的所有知识，以促进最令人惊讶的创造力或超现实主义。



“

您将管理该行业的三个主要程序, 如 ZBrush、Lumion 和 3D Max, 由于 CGI 语言, 它们的知识完全适用于其他软件”

为了用现有的大量工具进入当今的创意世界,在每个项目中准确选择最合适的工具是理想的,以真正利用和实现所需的目标。在需求最大的工作环境中,职业化正在上升。在这位通过数字雕塑创建地形和有机环境专科文凭中,个人将掌握数字雕塑的不同艺术、真实细节和可靠性概念。

同样,他将使用口罩,并通过在 ZBrush,中进行有机建模来学习作品的塑造,这是一种高质量的细节,他可以将其整合到Lumion等开创性的信息架构计划中。他将了解纹理化和建模的使用,以及PBR纹理地图和材料的生成,为电子游戏、电影和3D打印行业生成功能作品。更不用说,像VR雕刻、通过照片生成模型或在Unreal和Unity内部建模这样的新颖系统。

该培训计划的内容包括结构技术,如通过3D Max编辑多边形或样条曲线建模这些技术在电影建筑概念家具或3D设计和文字方面的可靠性和资源经济性方面脱颖而出。通过有机造型将其与造型中最具创造力和自由的部分相结合。

所有这些都是通过TECH科技大学100%创新的在线教学方法实现的,该方法使学生能够根据学习过程调整自己的现实和当前需求,决定学习的最佳时间和地点。由一名高级教师陪同,他们将使用许多多媒体教学资源,如练习、视频技术、互动摘要或大师班,以促进整个过程。

这个 **通过数字雕塑创建地形和有机环境专科文凭** 包含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
- ◆ 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



通过这个程序,您将能够管理不同的有机建模技术和分形系统,以生成自然元素和地形"

“

对于那些需要同时工作和培训的人来说,在线教育系统是实现高水平专业化的最合适方法,从TECH开始你的道路”

该课程的教学人员包括来自该部门的专业人员,他们把自己的工作经验带到了培训中,还有来自主要协会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。

如果您使用虚拟环境作为创作空间,该程序将为您提供作为真正的专业人士这样做的工具。

了解如何与这位专科文凭一起高级开发Blender软件,并通过数字雕塑创造有机环境。



02 目标

这项职业培训的主要目的是使学生能够掌握参与创建包括增强现实在内的项目以及通过数字雕塑创建有机地形和环境的技术、工具和过程。其目的是，在完成这三个学习模块时，学生拥有成功担任电影、信息架构或电子游戏行业的建模师以及为其过程实施虚拟现实的部门所必需的所有技能和技能。



“

这位专科文凭的目标是那些希望成为3D设计、信息建筑、艺术设计、技术艺术家、3D多面手、造型师、纹理师、照明器和概念艺术领域最好的专业人士的人”



总体目标

- ◆ 了解 D动画 电子游戏和3D打印行业的工作流程, 了解最新的市场趋势
- ◆ 学习在建模、纹理化、照明和精确渲染过程中应用所需的技术和程序的管理
- ◆ 满足视频游戏、电影、3D打印、信息架构、增强现实和虚拟环境的地形和有机环境创建需求
- ◆ 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



利用该计划中获得的知识, 您将能够通过快速引导和创建移动空间的技术创建交互式项目, 包括虚拟现实, 以将工作集成到当前的可视化系统中"





具体目标

模块1.数字雕塑的纹理处理

- ◆ 使用PBR纹理贴图 and 材料
- ◆ 使用纹理修改器
- ◆ 应用纹理地图生成软件
- ◆ 创建纹理的baked
- ◆ 管理纹理, 以产生对我们的建模的改进
- ◆ 以复杂的方式使用复杂的进口和出口系统在程序之间
- ◆ 以先进的方式管理 Substance Painter

模块2.创建地形和有机环境

- ◆ 学习不同的有机建模技术和分形系统来生成自然和地形的元素, 以及实现我们自己的模型和3D扫描
- ◆ 深入了解植被创建系统以及如何在Unity和Unreal引擎中以专业的方式控制植被
- ◆ 用身临其境的VR体验创造场景

模块3.Blender

- ◆ 高级Blender软件开发
- ◆ 在其渲染引擎Eevee和Cycles中进行渲染
- ◆ 深入了解CGI的工作流程
- ◆ 将ZBrush和3D Max的知识转移到Blender
- ◆ 将创意过程从Blender转移到Maya和Cinema 4D

03 课程管理

为了确保学习过程的顺利进行,TECH科技大学。选择了一支专业水平的教学队伍,该队伍将通过数字雕塑向学生传达创造有机土地和环境的所有关键,以便他们能够将其纳入工作实践。因此,这位专科文凭不仅拥有创新和有效的教学方法,而且拥有训练有素的教师,为学生提供有关这一复杂而令人兴奋的职业生涯所需的答案。



“

一个专家小组, 在安全、动态和最新的环境中
提供独家知识, 以培训和更新新专业人员”

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

这位专科文凭关于通过数字雕塑创造地形和有机环境的内容已分为三个专门模块，详细介绍了创建硬表面和刚性表面、创造有机地形和环境的工具和知识，以及专业人员可以通过技术学习方法有效获得的跨平台Blender知识软件，完全在线，在安全的环境中教授，为期六个月，根据学生的需求和日常生活进行调整。



“

掌握各种雕塑技术,使自己成为
有机环境的创意专家”

模块1.创造hard surface和刚性的表面

- 1.1. 雕塑技术和应用
 - 1.1.1. 编辑保利
 - 1.1.2. 花键
 - 1.1.3. 有机模型
- 1.2. edit poly模型
 - 1.2.1. Loops 和挤压件
 - 1.2.2. 平滑化的内涵几何学
 - 1.2.3. 修改器和 ribbon
- 1.3. 网格优化
 - 1.3.1. Quads,Tris和 Ngons.什么时候使用它们?
 - 1.3.2. Booleanos
 - 1.3.3. Low poly vs.高聚物
- 1.4. 花键
 - 1.4.1. 花键修改器
 - 1.4.2. 工作图和矢量图
 - 1.4.3. 作为场景助手的Splines
- 1.5. 有机雕塑
 - 1.5.1. ZBrush界面
 - 1.5.2. ZBrush中的建模技术
 - 1.5.3. 字母和画笔
- 1.6. Model sheet
 - 1.6.1. 参考系统
 - 1.6.2. 建模模板的配置
 - 1.6.3. 测量
- 1.7. 信息架构的建模
 - 1.7.1. 外立面建模
 - 1.7.2. 计划跟踪
 - 1.7.3. 内部建模
- 1.8. 场景设计
 - 1.8.1. 创作道具
 - 1.8.2. 家具
 - 1.8.3. 在ZBrush中进行有机建模的细节处理





- 1.9. 面具
 - 1.9.1. 用于建模和绘画的面罩
 - 1.9.2. 用于建模的几何体掩码和ID
 - 1.9.3. 网格隐藏、polygroups和切片
- 1.10. 三维设计和lettering
 - 1.10.1. 使用 Shadow box
 - 1.10.2. 模型的拓扑结构
 - 1.10.3. ZRemesher自动重拓扑结构

模块2.创建地形和有机环境

- 2.1. 自然界中的有机模型
 - 2.1.1. 刷子的适应性
 - 2.1.2. 岩石和悬崖的创造
 - 2.1.3. 融合与 Substance Painter3D
- 2.2. 地形
 - 2.2.1. 地形位移图
 - 2.2.2. 岩石和悬崖的创造
 - 2.2.3. 扫描图书馆
- 2.3. 植被
 - 2.3.1. SpeedTree
 - 2.3.2. 低聚物植被
 - 2.3.3. 分形
- 2.4. 统一的地形
 - 2.4.1. 有机地形建模
 - 2.4.2. 地形绘画
 - 2.4.3. 植被创造
- 2.5. 虚幻的地形
 - 2.5.1. Hightmap
 - 2.5.2. 纹理
 - 2.5.3. 虚幻的树叶系统
- 2.6. 物理学和现实主义
 - 2.6.1. 身体
 - 2.6.2. 风
 - 2.6.3. 流体

- 2.7. 虚拟行走
 - 2.7.1. 虚拟摄像机
 - 2.7.2. 第三人称
 - 2.7.3. 第一人称FPS
- 2.8. 电影摄影
 - 2.8.1. 电影院
 - 2.8.2. 定序器
 - 2.8.3. 录音和可执行文件
- 2.9. 虚拟现实建模的可视化
 - 2.9.1. 建模和贴图技巧
 - 2.9.2. 利用轴间空间
 - 2.9.3. 项目准备
- 2.10. VR场景创建
 - 2.10.1. 摄像机位置
 - 2.10.2. 地形和信息架构
 - 2.10.3. 使用平台

模块3.Blender

- 3.1. 免费软件
 - 3.1.1. LTS版本和社区
 - 3.1.2. 优点和差异
 - 3.1.3. 界面和理念
- 3.2. 与二维码整合
 - 3.2.1. 课程的调整
 - 3.2.2. 皱纹铅笔
 - 3.2.3. 在3D中结合2D
- 3.3. 建模技术
 - 3.3.1. 课程的调整
 - 3.3.2. 建模方法
 - 3.3.3. 几何节点
- 3.4. 纹理技术
 - 3.4.1. 节点的阴影
 - 3.4.2. 纹理和材料
 - 3.4.3. 使用提示





- 3.5. 照明
 - 3.5.1. 照明空间提示
 - 3.5.2. 循环
 - 3.5.3. 埃维
- 3.6. CGIWorkflow
 - 3.6.1. 所需用途
 - 3.6.2. 出口和进口
 - 3.6.3. 照明
- 3.7. ZBrush到Blender的知识
 - 3.7.1. 建模
 - 3.7.2. 纹理和 shading
 - 3.7.3. 照明
- 3.8. ZBrush到Blender的知识
 - 3.8.1. 三维雕刻
 - 3.8.2. 刷子和高级技术
 - 3.8.3. 有机工作
- 3.9. 从Blender到Maya
 - 3.9.1. 重要阶段
 - 3.9.2. 调整和整合
 - 3.9.3. 对功能的利用
- 3.10. 从Blender到Cinema 4D
 - 3.10.1. 3D设计的提示
 - 3.10.2. 利用建模实现视频 mapping
 - 3.10.3. 用粒子和效果进行建模

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。



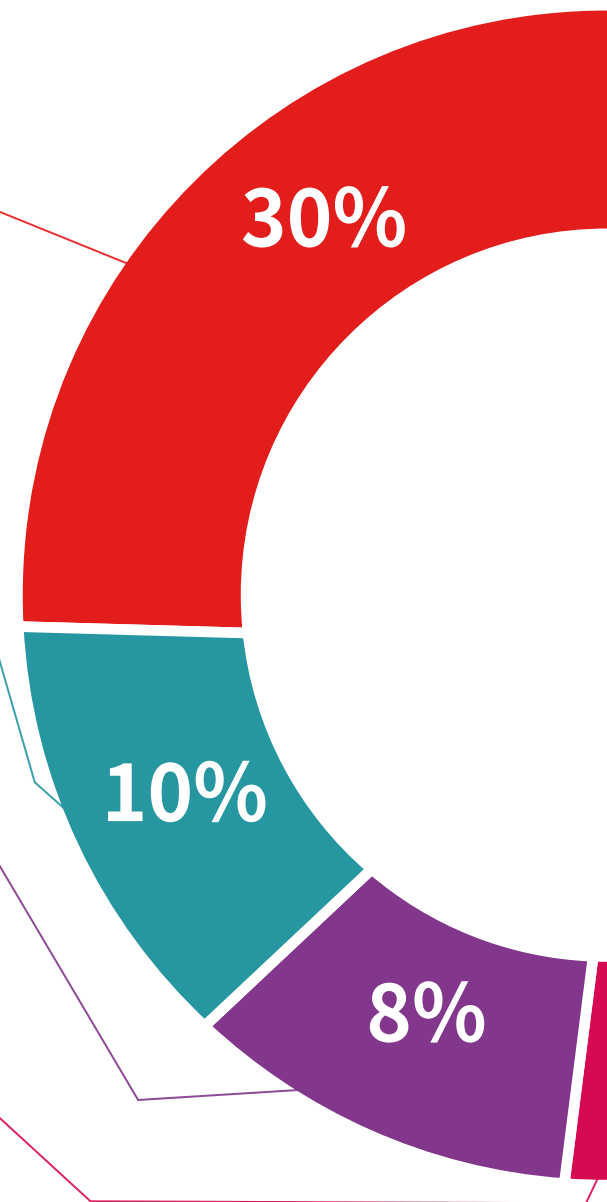
技能和能力的实践

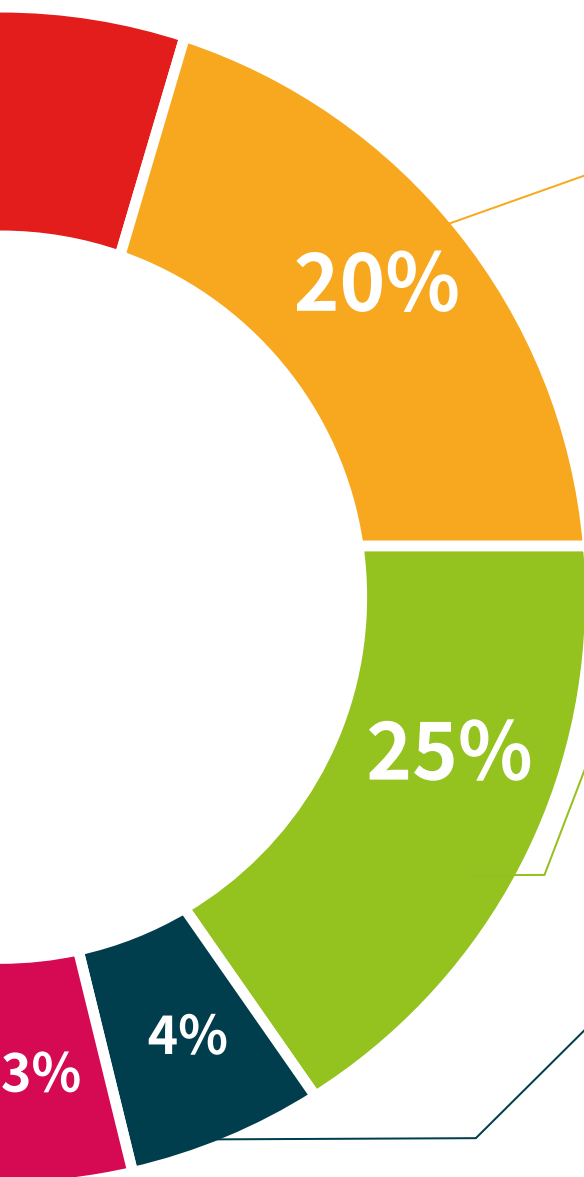
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

通过数字雕塑创建地形和有机环境专科文凭保证最严格和最新的培训。此外，学生还可以获得由TECH 科技大学颁发的专科文凭证书。



“

成功地完成这一培训,并获得你的大学学位,没有旅行或行政文书的麻烦"

这个 **通过数字雕塑创建地形和有机环境专科文凭** 包含市场上最完整和最新的课程。

评估通过后, 学生将通过收到由**TECH科技大学**颁发的相应的**专科文凭**资格证书, 并确认收到。

学位由 **TECH科技大学** 颁发, 证明在专科文凭中所获得的资质, 并满足工作交流、竞争性考试和职业评估委员会的普遍要求。

学位:**通过数字雕塑创建地形和有机环境专科文凭**

官方学时:**450小时**





专科文凭
通过数字雕塑创建地形和有 机环境

- » 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

通过数字雕塑创建地形和有机环境