

专科文凭

数字人物、毛发、服装和动物 的数字雕塑



专科文凭

数字人物、毛发、服装和动物的数字雕塑

- » 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-digital-sculpture-humanoids-hair-clothes-animals

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

在娱乐或数字广告的虚拟环境中,很难找到与3D建模或数字雕塑在创作过程中无关的东西。电子游戏以及奇幻世界 超级英雄或动画电影中的所有角色、物品和道具,甚至玩具或工业品,以及商品中使用的人物,都是在 数字雕塑 的概念下创作的现代环境中的一门基础学科,有各种职业出路;因此,该计划将专门了解 类人,头发、衣服和动物的创作,为期6个月,通过在完全在线系统中再学习 的方法进行学习。

“

在这个项目中,专业人士将在
ZBrush中开发3D Max或有机结构
建模技术,获得高质量的图案”

数字革命、新风格的概念化、组织动态导致了新趋势的出现,因此专家有必要知道如何区分适合每个项目的技术和过程。在这位关于数字人物、毛发、服装和动物的数字雕塑专科文凭中,学生将从纹理化、融入电子游戏引擎或3D打印的角度,获得人体解剖学以及雕塑所需的应用拓扑知识,以使模型正确行为并通过动画获得生命。

该程序将允许使用更具艺术性的格式,如Dynamesh 或使用3D扫描技术,因为专业人员将了解网格的构造,以便在各种软件;中进行手动修复;这是近年来最需要的专业之一。

同样,您将全面了解如何使用 ZBrush, 3D Max等程序直接绘制几何图形,以及最近最伟大的程序之一,并将其用于大型电影超级制作、VFX和AAA游戏中,作为一种物质画家,从而实现出色的真实感完成。

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**数字人物、毛发、服装和动物的数字雕塑专科文凭** 包含市场上最完整和最新的教育课程。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



汽车、模型或玩具制造、电子游戏、电影和广告等行业正在不断寻找硬表面领域的专家,因此接受培训就是打开未来的窗口"

“

如果你想给你的职业生涯一个有价值的奖励,不要等到报名参加这个数字雕塑项目,在那里你将学习创造类人、头发、衣服和动物的技术”

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。

他掌握了不同的纹理技术,以及不同程序之间的标准导出系统,以利用每个软件的高质量。

100%在线教育计划,为数字艺术创作环境的学习过程提供动态和有效的质量。



02 目标

这项职业培训的主要目的是使学生能够从角色、对象及其细节出发,掌握在虚拟环境中创建建模项目所涉及的技术、工具和过程。因此,在该计划结束时,您将拥有在数字雕塑行业取得成功所必需的所有技能和技能。





“

专业化使拥有它的专业人士与众不同,今天有必要在竞争激烈的劳动力市场上脱颖而出”



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
- ◆ 了解人类和动物的解剖结构, 以便准确建模、贴图、照明和渲染过程
- ◆ 满足视频游戏、电影、3D打印、增强现实和虚拟现实的头发和服装创作需求
- ◆ 管理虚拟现实系统中的建模、纹理和照明系统 虚拟现实系统
- ◆ 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

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.机器创造

- ◆ 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

模块3.人形

- ◆ 处理并将解剖学应用于人体雕塑
- ◆ 了解用于三维动画、视频游戏和三维打印的模型的正确拓扑结构
- ◆ 塑造人性化的人物形象和造型
- ◆ 用3D Max、Blender和ZBrush制作手动重构图
- ◆ 创建人和多个对象的群组
- ◆ 使用人类的预定义和基础网格



数字雕塑是一门正在发展的学科, 在电影和电子游戏行业的创作中发挥着关键作用。了解创作令人惊讶作品的技巧”

03

课程管理

为了确保学习过程的正确发展，TECH选择了一支由活跃专业人士组成的高水平教学团队。这个教学团队将成功地向学生传达人形、头发、衣服和动物数字雕塑的所有关键，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。





“

在专家的陪同下,您将完善您的技术,并
获得成为数字雕塑专业人士所需的技术”

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

这位数字人物、毛发、服装和动物的数字雕塑专科文凭的内容分为三个专门模块，通过这些模块，专业人士将获得有关纹理、机器和人文的工具和知识。在为期六个月的在线培训方法中教授，这将使他能够用3D 软件 3担任设计师，并以数字方式塑造人物和物体，用计算机对它们进行建模，就像雕塑家用手塑造人物一样。



“

在虚拟环境中工作开辟了一系列可能性。
为此,该计划为您提供了学习人形、头发、
衣服和动物数字雕塑专业技术的机会”

模块1.数字雕塑的纹理处理

- 1.1. 纹理
 - 1.1.1. 纹理修改器
 - 1.1.2. compact系统
 - 1.1.3. Slate 的层次结构
- 1.2. 材料
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. 写实的PBR
 - 1.2.3. 非写实的。卡通
- 1.3. PBR的纹理
 - 1.3.1. 程序性纹理
 - 1.3.2. 颜色、反照率和 diffuse
 - 1.3.3. 不透明性和镜面性
- 1.4. 网格增强
 - 1.4.1. 法线图
 - 1.4.2. 位移图
 - 1.4.3. 矢量 地图
- 1.5. 纹理管理器
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. 物质化和在线系统
 - 1.5.3. 纹理扫描
- 1.6. UVW 和 banking
 - 1.6.1. 纹理的Baked hard surface
 - 1.6.2. 的有机质地Baked
 - 1.6.3. 烘焙接合点
- 1.7. 出口和进口
 - 1.7.1. 纹理格式
 - 1.7.2. FBX, OBJ 和 STL
 - 1.7.3. Subdivisión vs. Dinamesh
- 1.8. 网格绘画
 - 1.8.1. Viewport Canvas
 - 1.8.2. Polypaint
 - 1.8.3. Spotlight





- 1.9. 物质颜料
 - 1.9.1. Zbrush与Substance Painter
 - 1.9.2. 纹理贴图 low poly 与细节high poly
 - 1.9.3. 材料处理
- 1.10. 进阶Substance Painter
 - 1.10.1. 逼真的效果
 - 1.10.2. 加强 baked
 - 1.10.3. SSS材料, 人体皮肤

模块2.机器创造

- 2.1. 机器人
 - 2.1.1. 功能性
 - 2.1.2. Character
 - 2.1.3. 其结构中的动力性
- 2.2. 爆炸的机器人
 - 2.2.1. IMM和Chisel刷子
 - 2.2.2. 插入Mesh和Nanomesh
 - 2.2.3. ZBrush中的Zmodeler
- 2.3. Cybord
 - 2.3.1. 使用掩模进行切片
 - 2.3.2. Trim Adaptive 和 Dynamic
 - 2.3.3. 机械化
- 2.4. 舰船和飞机
 - 2.4.1. 空气动力学和平滑化
 - 2.4.2. 表面纹理
 - 2.4.3. 多边形网格的清理和细节
- 2.5. 地面车辆
 - 2.5.1. 车辆拓扑结构
 - 2.5.2. 为动画建模
 - 2.5.3. Orugas

- 2.6. 时间的流逝
 - 2.6.1. 可信的模式
 - 2.6.2. 材料随时间变化
 - 2.6.3. 氧化作用
- 2.7. 事故
 - 2.7.1. 撞车
 - 2.7.2. 物体的碎片化
 - 2.7.3. 破坏性刷子
- 2.8. 适应和进化
 - 2.8.1. 生物仿生学
 - 2.8.2. Sci-fi、二元论、乌托邦和乌托邦
 - 2.8.3. 卡通
- 2.9. Render Hardsurface 逼真
 - 2.9.1. 工作室场景
 - 2.9.2. 灯光
 - 2.9.3. 实体摄像机
- 2.10. Render Hardsurface NPR
 - 2.10.1. Wireframe
 - 2.10.2. Cartoon Shader
 - 2.10.3. 插图

模块3.人形

- 3.1. 用于建模的人体解剖学
 - 3.1.1. 比例法则
 - 3.1.2. 演变和功能
 - 3.1.3. 浅层肌肉和流动性
- 3.2. 下半身的拓扑结构
 - 3.2.1. 躯干
 - 3.2.2. 腿部
 - 3.2.3. 脚

- 3.3. 上半身的拓扑结构
 - 3.3.1. 胳膊和手
 - 3.3.2. 颈部
 - 3.3.3. 头部和面部以及口腔内部
- 3.4. 特征化和风格化的人物
 - 3.4.1. 用有机造型进行细节处理
 - 3.4.2. 解剖的特征
 - 3.4.3. 造型设计
- 3.5. 表达方式
 - 3.5.1. 面部动画和 layer
 - 3.5.2. Morpher
 - 3.5.3. 纹理动画
- 3.6. 姿势
 - 3.6.1. 角色的生理学和放松
 - 3.6.2. Rig和 Zspheres
 - 3.6.3. 用motion capture摆姿势
- 3.7. 特征描述
 - 3.7.1. 纹身
 - 3.7.2. 疤痕
 - 3.7.3. 皱纹、雀斑和斑点
- 3.8. 手动重构图
 - 3.8.1. 在3D Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. ZBrush和投影
- 3.9. 预设
 - 3.9.1. Fuse
 - 3.9.2. Vroid
 - 3.9.3. MetaHuman
- 3.10. 拥挤和重复的空间
 - 3.10.1. 散点
 - 3.10.2. Proxys
 - 3.10.3. 物件组



“

您将学习3D设计的基础, 以使用行业中最常用的软件赋予角色和对象生命, 并在所需的工作领域迈出一步"

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。



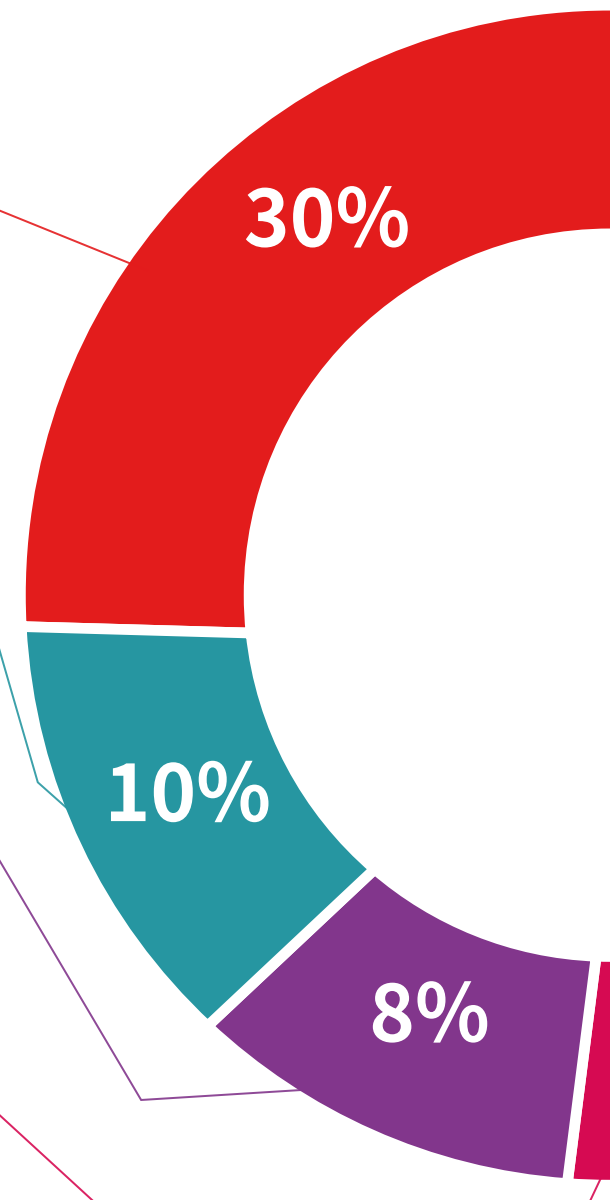
技能和能力的实践

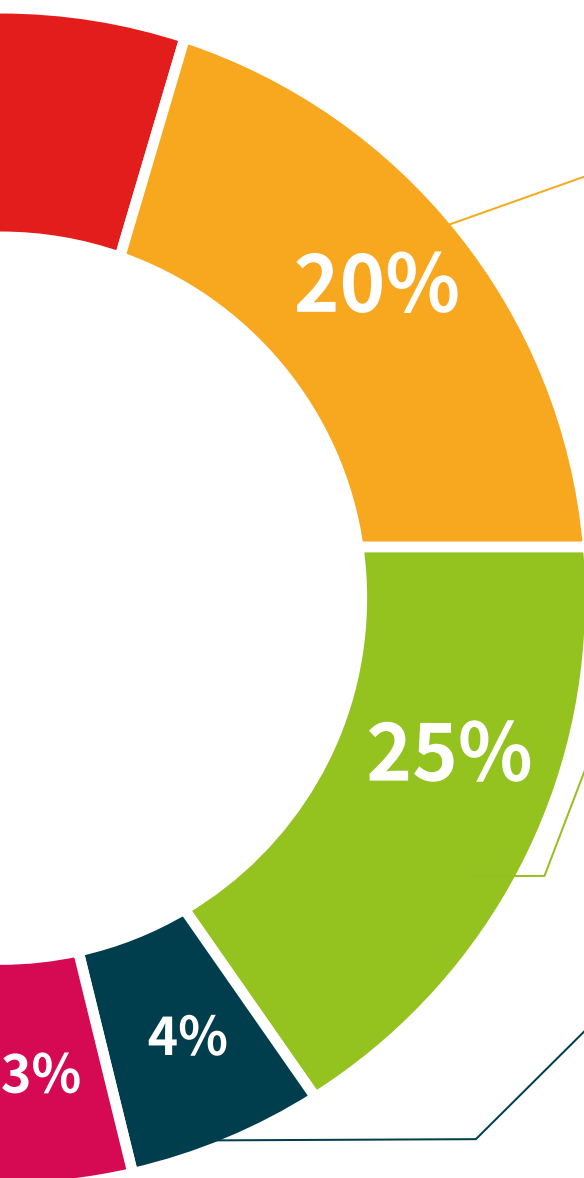
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

数字人物、毛发、服装和动物的数字雕塑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**数字人物、毛发、服装和动物的数字雕塑专科文凭** 包含市场上最完整和最新课程。

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:**数字人物、毛发、服装和动物的数字雕塑专科文凭**

官方学时:**450小时**





专科文凭
数字人物、毛发、服装和动物
的数字雕塑

- » 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

数字人物、毛发、服装和动物 的数字雕塑