

校级硕士 虚拟现实艺术



tech 科学技术大学

校级硕士 虚拟现实艺术

- » 模式: 在线
- » 时长: 12个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 教学时数: 16小时/周
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/design/professional-master-degree/master-art-virtual-reality

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

能力

14

04

课程管理

18

05

结构和内容

22

06

方法

32

07

学位

40

01 介绍

在电子游戏领域,设计师在艺术创作方面具有全面性和多样性。VR 游戏的图形开发需要全面掌握软件,以满足日益苛刻的要求。有了这一资格证书,设计师将能够获得3D建模方面的专业技能,从而进入虚拟现实电子游戏行业中最好的工作室工作。教学团队和高质量的多媒体内容将促进学员的学习,拓宽他们的艺术背景。该课程还具有完全的灵活性,采用 100% 在线的形式,可适应最繁重的工作和个人责任。



“

这个校级硕士课程将使你掌握制作虚拟现实
视频游戏的主要工作室所需的 3D 建模技术”

TECH 虚拟现实艺术校级硕士课程旨在为平面设计师提供实现增强现实视频游戏创作的所有基本工具。掌握游戏行业中构成优秀艺术设计的所有要素需要专业的教学人员,而你将在本课程中找到这一点。

该行业最有实力的公司都需要专业人员,他们需要对 Blender、3ds Max、Marmoset 等程序和工具有深入的了解,以执行最高水平的再拓印。

设计师们将通过在本专业学习期间掌握的工作方法提高艺术创作能力,使他们在不同的流程中更有效率,并在 VR 视频游戏世界中提供高质量的创意产品。

通过培训,平面设计师将能够应用不同的工艺进行3D 建模,以获得正确的纹理、滤镜和照明应用,以及创建 低聚 和 高聚 模型,并输出效果出色的作品。

鉴于该行业竞争激烈,学生将掌握基本知识,了解最适合每个项目的设计软件、其可能性以及如何解决艺术创作过程中可能遇到的困难。100% 在线校级硕士,让专业人士随时随地接受教育,拓展技能。他们需要的只是一台可以上网的设备,以及在这个不断发展的行业中取得成功的意愿。

这个**虚拟现实艺术校级硕士**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由虚拟的艺术现实专家提出的案例研究的发展
- ◆ 课程内容图文并茂,非常实用,提供了专业实践所必需的实用信息
- ◆ 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这个反思性论文
- ◆ 可从任何连接互联网的固定或便携设备上访问内容

“

通过这个校级硕士课程,向VR 电子游戏行业最强大的工作室展示你的艺术才华”

“

现在正是专门从事设计行业的大好时机,这个行业需要像你这样的艺术创意人才。攻读这个校级硕士”

通过这个校级硕士课程,创建高质量的3D建模。这将是向电子游戏行业大公司介绍自己的最佳信函。

在蓬勃发展的VR游戏行业中,提高你的艺术技能,实现职业发展。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士,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,也就是一个模拟的环境,提供一个沉浸式的学习程序,为真实情况进行培训。

方案的设计是基于问题的学习。通过这种方式,人员必须尝试解决整个学程中出现的不同专业实践的情况。为此,他们将得到一个由公认的专家创建的创新互动视频系统的帮助。



02 目标

这个校级硕士课程将使设计师能够利用虚拟现实技术开发一个以视频游戏为重点的艺术创作项目。为此,教学团队将指导学生正确使用市场上各公司使用的主要设计软件,区分每种建模类型应使用哪些工具,以及每种工具可发挥的潜力。所获得的知识将促进设计师在这个需要专业人才的领域中的发展。





“

TECH 的目标是帮助你实现自己的职业目标。大型 VR 游戏工作室正等着你”



总体目标

- ◆ 理解虚拟现实技术提供的优势和限制
- ◆ 开发高质量的 硬地面 模型
- ◆ 理解修辞学的基这个原理
- ◆ 了解UV的基础知识
- ◆ 掌握 Substance Painter中的烘焙技术
- ◆ 熟练地管理图层
- ◆ 能够创建档案, 并以专业水平展示最高质量的作品
- ◆ 有意识地决定哪些计划最适合你的管道



Relearning方法和各种多媒体资源将是你在这个校级硕士学习过程中的最佳助手"





具体目标

模块1.项目和 Unity图形引擎

- ◆ 开发一个VR项目
- ◆ 深化Unity面向VR的Unity
- ◆ 导入纹理并有效实现必要的材料
- ◆ 创建逼真和优化的照明

模块2.Blender

- ◆ 能够开发程序性材料
- ◆ 能够对建模进行动画化处理
- ◆ 能熟练使用流体、头发、粒子和服装
- ◆ 在Eevee和Cycles中进行高质量的渲染
- ◆ 学习如何处理新的 油脂铅笔 以及如何发挥它的最大作用
- ◆ 学习使用新的 几何体节点,并能进行完全程序化的建模

模块3.3ds MAX

- ◆ 掌握3ds Max的建模方法
- ◆ 了解3ds Max与Unity for VR的兼容性
- ◆ 了解最常用的修改器,并能流畅地使用它们
- ◆ 使用真正的工作流程技术

模块4.Zbrush

- ◆ 能够创建任何类型的网格来开始建模
- ◆ 能够创建任何类型的面具
- ◆ 掌握IMM和曲线画笔
- ◆ 将 低多边形 建模转化为 高多边形建模
- ◆ 创建高质量的有机模型

模块5.重绘

- ◆ 掌握Zbrush的重构学
- ◆ 知道何时使用Zremesher、Decimation Master和Zmodeler
- ◆ 能够完成任何建模的重绘工作
- ◆ 掌握 Topogun 专用专业工具
- ◆ 培训专业人员实现复杂的修饰

模块6.UVs

- ◆ 掌握ZBrush中可用的UVs工具
- ◆ 知道在哪里切割造型
- ◆ 获得最佳的UVs空间
- ◆ 掌握Rizom UV专用工具

模块7.烘焙

- ◆ 了解烘焙基础知识
- ◆ 知道如何解决烘烤模型时可能出现的问题
- ◆ 能够烘烤任何模型
- ◆ 实时掌握 Marmoset 中的烘焙技术





模块8.物质颜料

- ◆ 巧妙地使用 Substance 纹理
- ◆ 能够使用 Substance Painter 创建任何类型的遮罩
- ◆ 使用 Substance Painter 掌握生成器和滤镜
- ◆ 使用 Substance Painter 为 硬表面 建模制作优质纹理
- ◆ 使用 Substance Painter 为有机模型制作优质纹理
- ◆ 使用 Substance Painter 制作出色的效果图以展示 道具

模块9.狨猴

- ◆ 深入分析这一工具, 让从业者了解其优势
- ◆ 使用 Marmoset 创建任何类型的掩码
- ◆ 通过 Marmoset 管理生成器和过滤器
- ◆ 使用 Marmoset 为 硬表面 建模创建高质量纹理
- ◆ 用 Marmoset 制作高质量的有机模型纹理
- ◆ 使用 Marmoset 制作精美的效果图来展示 道具

模块10.科幻环境

- ◆ 巩固所学的知识
- ◆ 了解所有技巧在实际项目中的应用价值
- ◆ 有意识地决定哪些计划最适合你的 管道
- ◆ 在你的 档案中提供专业质量的作品
- ◆ 自始至终分析和吸收 环境

03 能力

这个校级硕士的教学大纲面向希望将自己的艺术知识应用于虚拟现实视频游戏的平面设计专业人员。通过学习这个专业的知识，学生将能够使用 3ds Max、Blender 或 ZBrush 等业内最广泛使用的程序，将他们想象中的任何物体转化为虚拟现实技术。所有这些都将使毕业生的平面设计更加出众，并促进他们在电子游戏领域的职业发展。



“

你在这个校级硕士课程中学到的技能将使你在 VR 视频游戏平面设计领域占据一席之地”



总体能力

- ◆ 知道如何从头到尾开展一个真实的项目
- ◆ 掌握创建虚拟现实项目的必要工具
- ◆ 运用所学的知识 and 解决技能, 尽可能地优化工作流程
- ◆ 能够整合知识, 深入了解虚拟现实技术的不同用途
- ◆ 知道如何识别与 3D 行业其他部门相比的局限性和差异
- ◆ 理解并内化虚拟现实中最常用的材料, 应用于这个部门的系统, 以提高其在当前市场上的效率和竞争力
- ◆ 能够正确组织专业项目的文件
- ◆ 促进现有资源在不同软件中的优化, 以创建虚拟现实



这个校级硕士使你能够胜任虚拟现实艺术设计领域的任何艺术设计项目”





具体能力

- ◆ 了解、掌握和优化所有用于虚拟现实的设计工具和软件
- ◆ 深入了解虚拟现实创作中的渲染、建模、贴图和照明的概念
- ◆ 区分必要的策略,从一开始就用有序的方法创建一个项目,以专业的结果节省资源和时间
- ◆ 获得关于设计师在执行虚拟现实项目时所面临的通常问题的替代方案的详尽知识
- ◆ 获得与虚拟现实有关的所有方面的完整视野,这是在一个专业领域改进的必要阶段
- ◆ 了解所展示的不同技巧的有用性,以及它们在创建VR项目中的实际应用
- ◆ 通过对内容的实际应用,实现对学习过程中所获得的知识巩固
- ◆ 掌握虚拟现实材料创作主要阶段的设计
- ◆ 为创意工作制定有效的控制计划,并监督项目直至完成
- ◆ 展示专业虚拟现实项目

04 课程管理

该学位的教学团队由 TECH 精心挑选,旨在为学生提供面向所有人的优质精英教育。在这一理念的指导下,我们组建了一支专业化的教师队伍,他们在以虚拟现实技术为核心的视频游戏创作和图形设计方面拥有丰富的经验。在这个专业的学习过程中,他们的陪伴将使设计师在这个近年来发展最为迅猛的行业中成长为专业人士。



“

电子游戏设计和创作领域的优秀专业人士将向你介绍虚拟现实技术, 为你打开一个充满艺术可能性的世界”

管理人员



Menéndez Menéndez, Antonio Iván 先生

- ◆ The Glimpse Group VR 高级环境与元素艺术家和 3D 顾问
- ◆ INMO-REALITY 的 3D 模型设计师和纹理艺术家
- ◆ Rascal Revolt 中 PS4 游戏的道具艺术家和环境
- ◆ 毕业于 UPV 美术专业
- ◆ 巴斯克大学图形技术专家
- ◆ 马德里体素学院雕塑和数字建模硕士
- ◆ 马德里大学电子游戏艺术与设计硕士

教师

Márquez Maceiras, Mario 先生

- ◆ 视听运营商PTM 图片 移动
- ◆ 5CA 的游戏技术支持代理
- ◆ Inmoreality 的 3D 和 VR 环境的创造者和设计师
- ◆ Seamantis Games 美术设计师
- ◆ 进化游戏创始人
- ◆ 毕业于格拉纳达艺术学院平面设计专业
- ◆ 毕业于格拉纳达艺术学院毕业于学校的电子游戏设计和互动内容专业
- ◆ 游戏设计硕士 - U-tad, 马德里设计学院

Morro, Pablo 先生

- ◆ 擅长建模、VFX 和纹理的 3D 艺术家
- ◆ Mind Trips 的 3D 艺术家
- ◆ 毕业于海梅一世大学电子游戏创作与设计专业



05 结构和内容

这个校级硕士课程的教学大纲采用了 Relearning 方法, 有助于最轻松、最实用地掌握整个学习计划中的内容。在专业教学团队的指导下, 我们制定了一项计划, 以加强对应用于基于虚拟现实技术的视频游戏的三维建模基本软件和工具的了解。此外, 这个课程还展示了电子游戏行业平面设计项目完整开发的全局性和细节性愿景。





“

你只需要这个校级硕士课程的高质量内容和教学团队,就能更新你在VR 电子游戏平面设计方面的知识”

模块1.项目和 Unity图形引擎

- 1.1. 设计
 - 1.1.1. 纯参考
 - 1.1.2. 规模
 - 1.1.3. 差异和限制
- 1.2. 项目规划
 - 1.2.1. 模块化规划
 - 1.2.2. 阻挡
 - 1.2.3. 装配
- 1.3. Unity 中的可视化
 - 1.3.1. 为 Oculus 设置 Unity
 - 1.3.2. 眼环应用
 - 1.3.3. 碰撞和相机设置
- 1.4. Unity 中的可视化: 场景
 - 1.4.1. VR 场景设置
 - 1.4.2. APK导出
 - 1.4.3. 在 Oculus Quest 2 上安装 APK
- 1.5. Unity 中的材质
 - 1.5.1. 标准
 - 1.5.2. Unlit: 这种材料的特性以及何时使用它
 - 1.5.3. 优化
- 1.6. Unity 中的纹理
 - 1.6.1. 导入纹理
 - 1.6.2. 透明胶片
 - 1.6.3. Sprite
- 1.7. 灯光: 照明
 - 1.7.1. VR中的照明
 - 1.7.2. Unity 中的光照菜单
 - 1.7.3. 天空盒VR
- 1.8. 照明: 光线塑造
 - 1.8.1. 光照贴图设置
 - 1.8.2. 灯的种类
 - 1.8.3. 发光的

- 1.9. 照明 3: 烘焙
 - 1.9.1. 烘焙
 - 1.9.2. 环境光遮蔽
 - 1.9.3. 优化
- 1.10. 组织和出口
 - 1.10.1. 文件夹
 - 1.10.2. 预制件
 - 1.10.3. 导出 Unity 包并导入

模块2.Blender

- 2.1. 介面
 - 2.1.1. 搅拌机软件
 - 2.1.2. 控件和快捷方式
 - 2.1.3. 场景和定制
- 2.2. 建模
 - 2.2.1. 工具
 - 2.2.2. 网状物
 - 2.2.3. 曲线和曲面
- 2.3. 修改器
 - 2.3.1. 修改器
 - 2.3.2. 如何使用
 - 2.3.3. 修饰符的种类
- 2.4. 硬表面建模
 - 2.4.1. 道具造型
 - 2.4.2. 进化道具建模
 - 2.4.3. 最终道具建模
- 2.5. 材料
 - 2.5.1. 任务和组件
 - 2.5.2. 创建材料
 - 2.5.3. 创建程序材料
- 2.6. 动画和索具
 - 2.6.1. 关键帧
 - 2.6.2. 电枢
 - 2.6.3. 限制条件



- 2.7. 仿真度
 - 2.7.1. 流体
 - 2.7.2. 头发和颗粒
 - 2.7.3. 衣服
- 2.8. 渲染图
 - 2.8.1. Cycles 和 Eevee
 - 2.8.2. 灯光
 - 2.8.3. 相机
- 2.9. Grease Pencil
 - 2.9.1. 结构和基元
 - 2.9.2. 属性和修饰符
 - 2.9.3. 实例
- 2.10. 几何节点
 - 2.10.1. 属性
 - 2.10.2. 节点类型
 - 2.10.3. 实际例子

模块3.3DS Max

- 3.1. 配置接口
 - 3.1.1. 启动项目
 - 3.1.2. 自动和增量保存
 - 3.1.3. 计量单位
- 3.2. 创建菜单
 - 3.2.1. 物体
 - 3.2.2. 灯光
 - 3.2.3. 圆柱形和球形物体
- 3.3. 修改菜单
 - 3.3.1. 菜单
 - 3.3.2. 按钮配置
 - 3.3.3. 用途
- 3.4. 聚合体编辑: poligons
 - 3.4.1. 编辑多边形模式
 - 3.4.2. 编辑多边形
 - 3.4.3. 编辑几何体

- 3.5. 编辑多边形:选择
 - 3.5.1. 选择
 - 3.5.2. 软选择
 - 3.5.3. ID 和平滑组
- 3.6. 层次菜单
 - 3.6.1. 支点情况
 - 3.6.2. 重置 XForm 和冻结变换
 - 3.6.3. 调整 枢轴菜单
- 3.7. 材料出版商
 - 3.7.1. 精简材质编辑器
 - 3.7.2. 板岩材质编辑器
 - 3.7.3. 多重/子对象
- 3.8. 修改器列表
 - 3.8.1. 整形修饰符
 - 3.8.2. 进化塑造修改器
 - 3.8.3. 终极塑形修饰符
- 3.9. XView 和非四边形
 - 3.9.1. X视图
 - 3.9.2. 检查几何错误
 - 3.9.3. Non-Quads
- 3.10. 为 Unity 导出
 - 3.10.1. 三角测量 资产
 - 3.10.2. DirectX 或 Open Gl for Normals
 - 3.10.3. 结论

模块4.Zbrush

- 4.1. Zbrush
 - 4.1.1. 多边形网格
 - 4.1.2. 子工具
 - 4.1.3. 3D小发明
- 4.2. 创建网格
 - 4.2.1. 快速网格和图元
 - 4.2.2. 网格 提取物
 - 4.2.3. Booleanos

- 4.3. 雕刻
 - 4.3.1. 对称性
 - 4.3.2. 主画笔
 - 4.3.3. 动态网格
- 4.4. 面具
 - 4.4.1. 刷子和面具选单
 - 4.4.2. 刷子上的面具
 - 4.4.3. 多群
- 4.5. 有机道具雕刻
 - 4.5.1. LowPoly 雕刻
 - 4.5.2. 雕刻 低聚物 进化
 - 4.5.3. LowPoly 雕刻
- 4.6. 注塑机电刷
 - 4.6.1. 控制措施
 - 4.6.2. 插入多网眼
 - 4.6.3. 创建 IMM 刷子
- 4.7. 曲线画笔
 - 4.7.1. 控制措施
 - 4.7.2. 用 曲线创建画笔
 - 4.7.3. 弯曲的 IMM 刷子
- 4.8. 高聚物
 - 4.8.1. 细分和动态细分
 - 4.8.2. 高清几何
 - 4.8.3. 项目噪音
- 4.9. 其他类型的网格
 - 4.9.1. 微网格
 - 4.9.2. 纳米网
 - 4.9.3. 阵列网格
- 4.10. 由有机高聚道具雕刻而成
 - 4.10.1. 雕塑 道具
 - 4.10.2. 雕刻 道具 的演变
 - 4.10.3. 最后的 道具 雕刻

模块5.重绘

- 5.1. Zbrush-Zremesher 中的重拓扑
 - 5.1.1. Zremesher
 - 5.1.2. 指导
 - 5.1.3. 实例
- 5.2. Zbrush-Decimation Master 中的 Retopo
 - 5.2.1. 数字化 大师
 - 5.2.2. 结合画笔
 - 5.2.3. 工作流程
- 5.3. 在 Zbrush-Zmodeler 中重拓扑
 - 5.3.1. 兹莫德勒(Zmodeler)
 - 5.3.2. 模式
 - 5.3.3. 正确的网格
- 5.4. 提案再理论
 - 5.4.1. 硬表面 道具 返工
 - 5.4.2. 有机 丙烷 Retopo
 - 5.4.3. 一只手重播
- 5.5. Topogun
 - 5.5.1. Topogun 的优势
 - 5.5.2. 界面
 - 5.5.3. 进口
- 5.6. 工具: 编辑
 - 5.6.1. 简单的编辑工具
 - 5.6.2. 简单的创建工具
 - 5.6.3. 绘图工具
- 5.7. 工具: 桥梁
 - 5.7.1. 桥梁工具
 - 5.7.2. 画笔工具
 - 5.7.3. 挤压工具
- 5.8. 工具: 管子
 - 5.8.1. 管道工具
 - 5.8.2. 对称设置
 - 5.8.3. 特征细分和地图烘焙

- 5.9. 夺回一个头
 - 5.9.1. 面部环路
 - 5.9.2. 网格优化
 - 5.9.3. 出口
- 5.10. 全身重塑
 - 5.10.1. 体环
 - 5.10.2. 网格优化
 - 5.10.3. 虚拟现实要求

模块6.UVs

- 6.1. 高级紫外线
 - 6.1.1. 警告
 - 6.1.2. 切割
 - 6.1.3. 纹理密度
- 6.2. 在 Zbrush 中创建 UV -UVMaster
 - 6.2.1. 控制措施
 - 6.2.2. 展开
 - 6.2.3. 不寻常的拓扑结构
- 6.3. UVMaster: 绘画
 - 6.3.1. 控制绘画
 - 6.3.2. 创建 接缝
 - 6.3.3. 格纹
- 6.4. UVMaster: 包装
 - 6.4.1. 紫外线包装
 - 6.4.2. 造岛
 - 6.4.3. 展平
- 6.5. UVMaster: 克隆
 - 6.5.1. 使用克隆
 - 6.5.2. 多群
 - 6.5.3. 控制绘画
- 6.6. Rizom UV
 - 6.6.1. Rizom 脚本
 - 6.6.2. 界面
 - 6.6.3. 导入 UV 或不导入 UV

- 6.7. 接缝和切割
 - 6.7.1. 键盘快捷键
 - 6.7.2. 3D面板
 - 6.7.3. UV面板
- 6.8. UV展开和布局面板
 - 6.8.1. 展开
 - 6.8.2. 优化
 - 6.8.3. 布局和包装
- 6.9. UV mas 工具
 - 6.9.1. 对齐、校直、翻转和安装
 - 6.9.2. TopoCopy 和 Stack1
 - 6.9.3. 边缘环路参数
- 6.10. 先进的 Rizom 紫外线
 - 6.10.1. 自动接缝
 - 6.10.2. 紫外线通道
 - 6.10.3. 纹素密度

模块7.烘焙

- 7.1. 造型烘焙
 - 7.1.1. 准备烘焙模型
 - 7.1.2. 烘焙基础知识
 - 7.1.3. 处理选项
- 7.2. 模型烘焙: 画家
 - 7.2.1. 在 Painter 中烘焙
 - 7.2.2. 低聚物烘焙
 - 7.2.3. 高聚物烘焙
- 7.3. 模型烘焙:
 - 7.3.1. 使用盒子
 - 7.3.2. 调整距离
 - 7.3.3. 计算每个片段的切线空间
- 7.4. 地图烘焙
 - 7.4.1. 普通的
 - 7.4.2. ID
 - 7.4.3. 环境遮蔽

- 7.5. 地图烘焙: 曲率
 - 7.5.1. 曲率
 - 7.5.2. 厚度
 - 7.5.3. 提高地图的质量
- 7.6. 在 Marmoset 中烘焙
 - 7.6.1. Marmoset
 - 7.6.2. 功能
 - 7.6.3. 实时 Bakeo
- 7.7. 配置文件以便在 Marmoset 中烘焙
 - 7.7.1. 3dsMax 中的高多边形和 低多边形
 - 7.7.2. 在 Marmoset 设置场景
 - 7.7.3. 验证一切正确
- 7.8. 面板烘焙项目
 - 7.8.1. 烘焙组, 高和低
 - 7.8.2. 几何菜单
 - 7.8.3. 加载
- 7.9. 高级选项
 - 7.9.1. 输出
 - 7.9.2. 调整笼子
 - 7.9.3. 配置地图
- 7.10. 烘焙
 - 7.10.1. 地图
 - 7.10.2. 结果预览
 - 7.10.3. 烘焙浮动几何

模块8.物质颜料

- 8.1. 创建项目
 - 8.1.1. 地图导入
 - 8.1.2. UVs
 - 8.1.3. 烘焙
- 8.2. 图层
 - 8.2.1. 图层类型
 - 8.2.2. 图层选项
 - 8.2.3. 材料

- 8.3. 画
 - 8.3.1. 刷子类型
 - 8.3.2. 填充投影
 - 8.3.3. 高级动态绘画
- 8.4. 效果
 - 8.4.1. 填满
 - 8.4.2. 级别
 - 8.4.3. 锚点
- 8.5. 面具
 - 8.5.1. Alphas
 - 8.5.2. 程序化和磨砂效果
 - 8.5.3. 硬质表面
- 8.6. 发电机
 - 8.6.1. 发电机
 - 8.6.2. 用途
 - 8.6.3. 实例
- 8.7. 过滤器
 - 8.7.1. 过滤器
 - 8.7.2. 用途
 - 8.7.3. 实例
- 8.8. 道具 硬质表面纹理
 - 8.8.1. 道具纹理
 - 8.8.2. 进化 纹理
 - 8.8.3. 最终 道具 纹理
- 8.9. 有机道具纹理
 - 8.9.1. 道具纹理
 - 8.9.2. 进化 纹理
 - 8.9.3. 最终 道具 纹理
- 8.10. 渲染
 - 8.10.1. lRay
 - 8.10.2. 后期处理
 - 8.10.3. 白菜管理

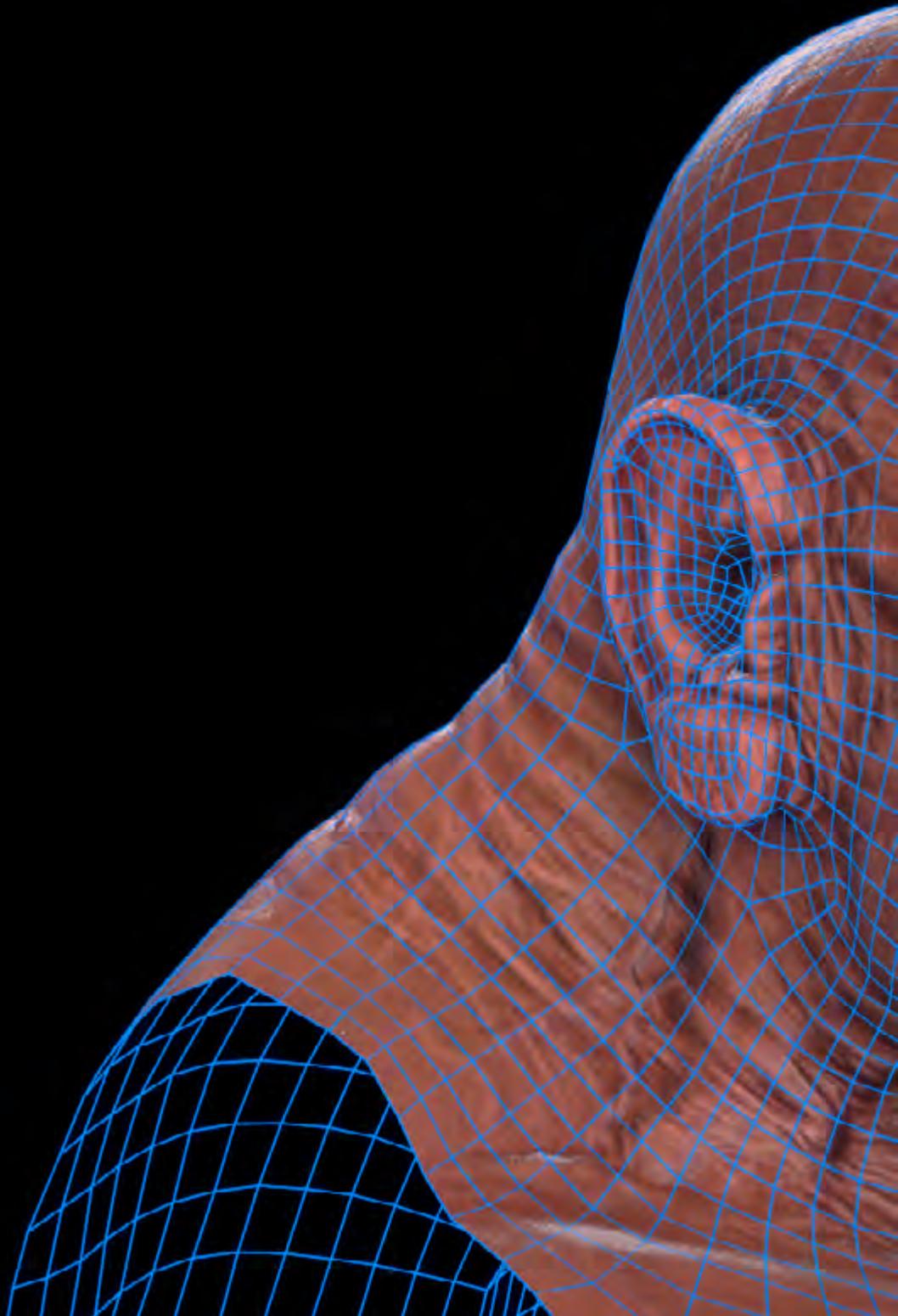
模块9.Marmoset

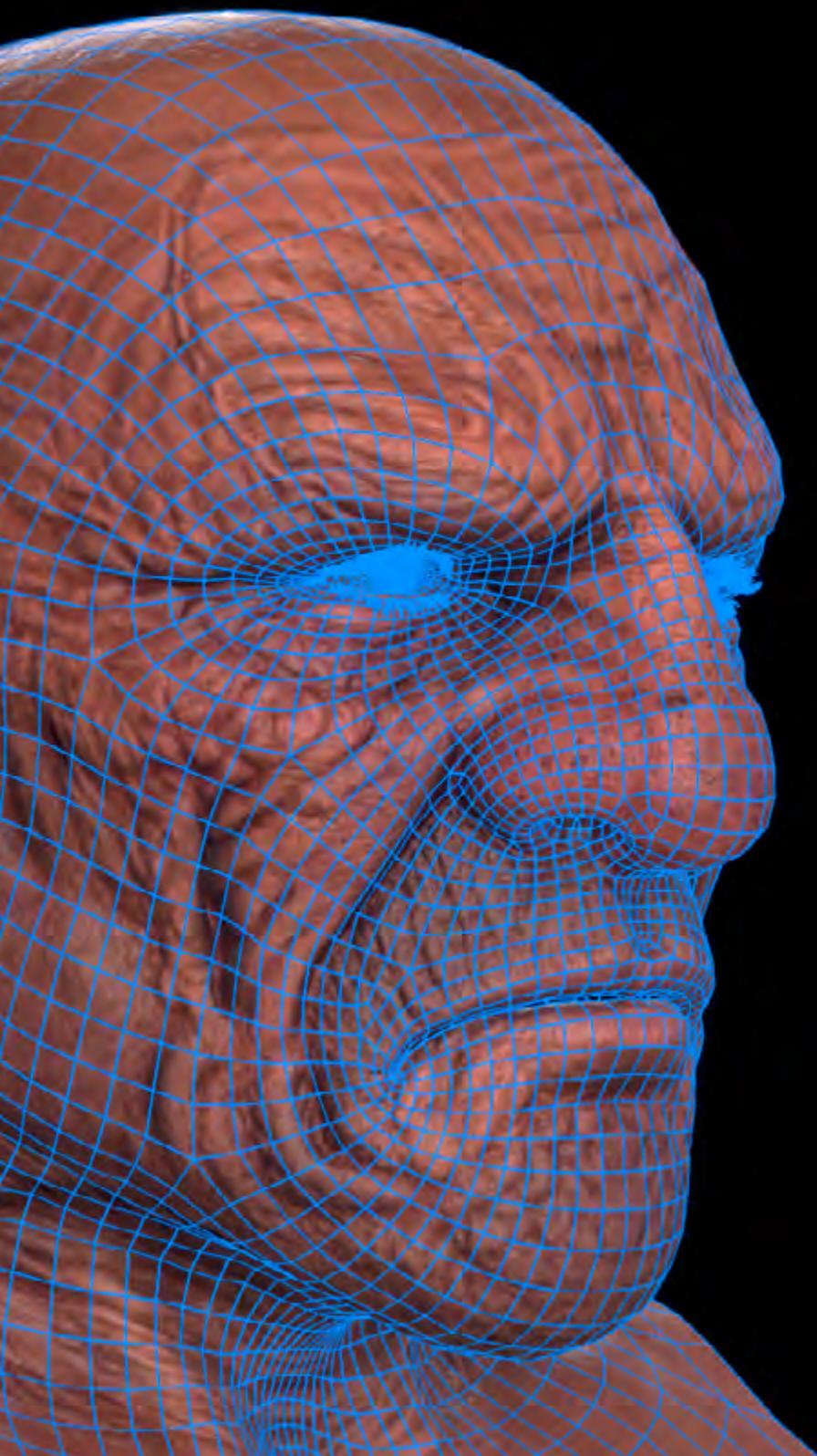
- 9.1. 替代方案
 - 9.1.1. 传入
 - 9.1.2. 介面
 - 9.1.3. 视口
- 9.2. 古典
 - 9.2.1. 场景
 - 9.2.2. 工具设置
 - 9.2.3. 历史
- 9.3. 在场景内部
 - 9.3.1. 渲染
 - 9.3.2. 主摄像头
 - 9.3.3. 天空
- 9.4. 灯
 - 9.4.1. 类型
 - 9.4.2. 影子捕手
 - 9.4.3. 多雾路段
- 9.5. 质地
 - 9.5.1. 纹理项目
 - 9.5.2. 地图导入
 - 9.5.3. 视口
- 9.6. 层:油漆
 - 9.6.1. 油漆层
 - 9.6.2. 填充层
 - 9.6.3. 团体
- 9.7. 图层:调整
 - 9.7.1. 调整图层
 - 9.7.2. 输入处理器层
 - 9.7.3. 程序层
- 9.8. 图层:蒙版
 - 9.8.1. 面具
 - 9.8.2. 频道
 - 9.8.3. 地图

- 9.9. 材料
 - 9.9.1. 材料的类型
 - 9.9.2. 配置
 - 9.9.3. 将它们应用到场景中
- 9.10. 卷宗
 - 9.10.1. Marmoset Viewer
 - 9.10.2. 导出渲染图像
 - 9.10.3. 导出视频

模块10.Sci-Fi Environment (科幻环境)

- 10.1. 科幻概念 和规划
 - 10.1.1. 参考文献
 - 10.1.2. 计划
 - 10.1.3. 阻挡
- 10.2. 在Unity中的实现
 - 10.2.1. 导入 Blockout 并验证比例
 - 10.2.2. 天空盒
 - 10.2.3. 档案和初步材料
- 10.3. 模块 1:土壤
 - 10.3.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.3.2. 紫外线和烘烤
 - 10.3.3. 纹理
- 10.4. 模块 2:墙壁
 - 10.4.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.4.2. UV和烘烤
 - 10.4.3. 纹理
- 10.5. 模块 3:天花板
 - 10.5.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.5.2. 润饰、UV 和烘焙
 - 10.5.3. 纹理
- 10.6. 模块 4:附加设备(管道、栏杆等)
 - 10.6.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.6.2. UV和烘烤
 - 10.6.3. 纹理





- 10.7. 英雄资产 1:机械门
 - 10.7.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.7.2. 润饰、UV 和烘焙
 - 10.7.3. 纹理
- 10.8. 英雄资产 2:冬眠室
 - 10.8.1. 从高到低的模块化建模
 - 10.8.2. 润饰、UV 和烘焙
 - 10.8.3. 纹理
- 10.9. Unity
 - 10.9.1. 导入纹理
 - 10.9.2. 材料的应用
 - 10.9.3. 场景照明
- 10.10. 完成项目
 - 10.10.1. 虚拟现实中的可视化
 - 10.10.2. 预制 和出口
 - 10.10.3. 结论



这个课程的目的是让你在最好的电子游戏工作室中榨取和利用这种创造力"

06 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：**Re-learning**。

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 Re-learning, 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

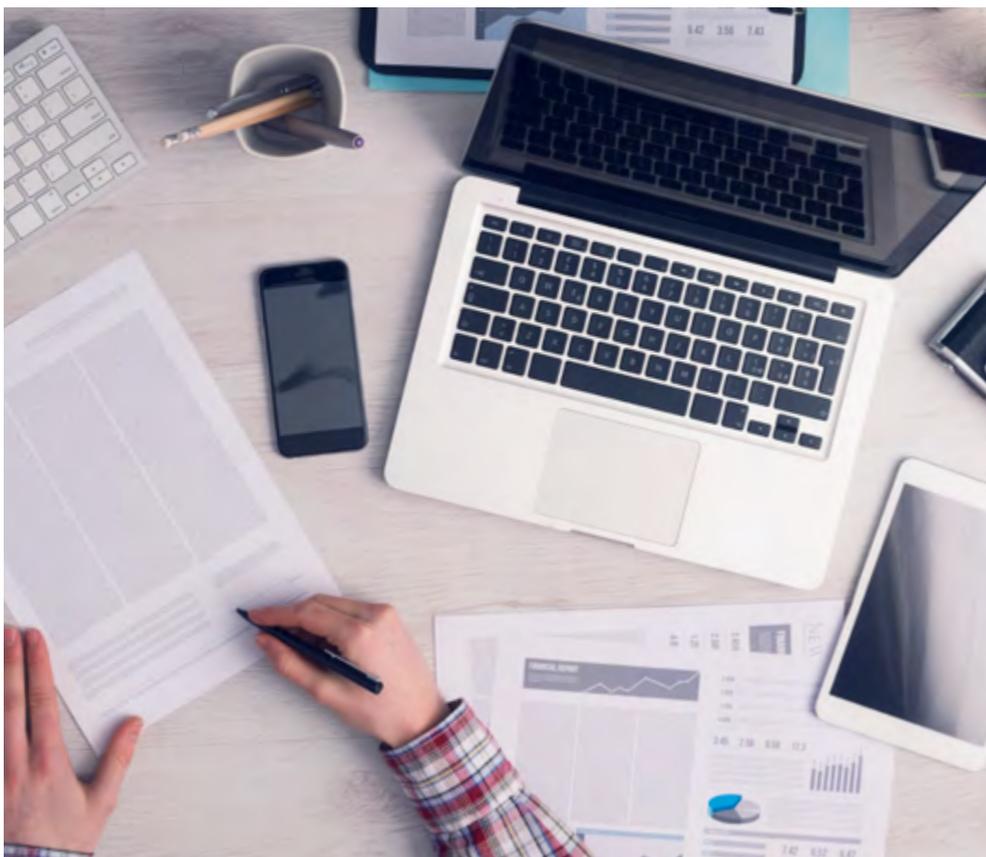
我们的方案提供了一种革命性的技能和知识发展方法。我们的目标是在一个不断变化, 竞争激烈和高要求的环境中加强能力建设。

“

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。

Re-learning 方法

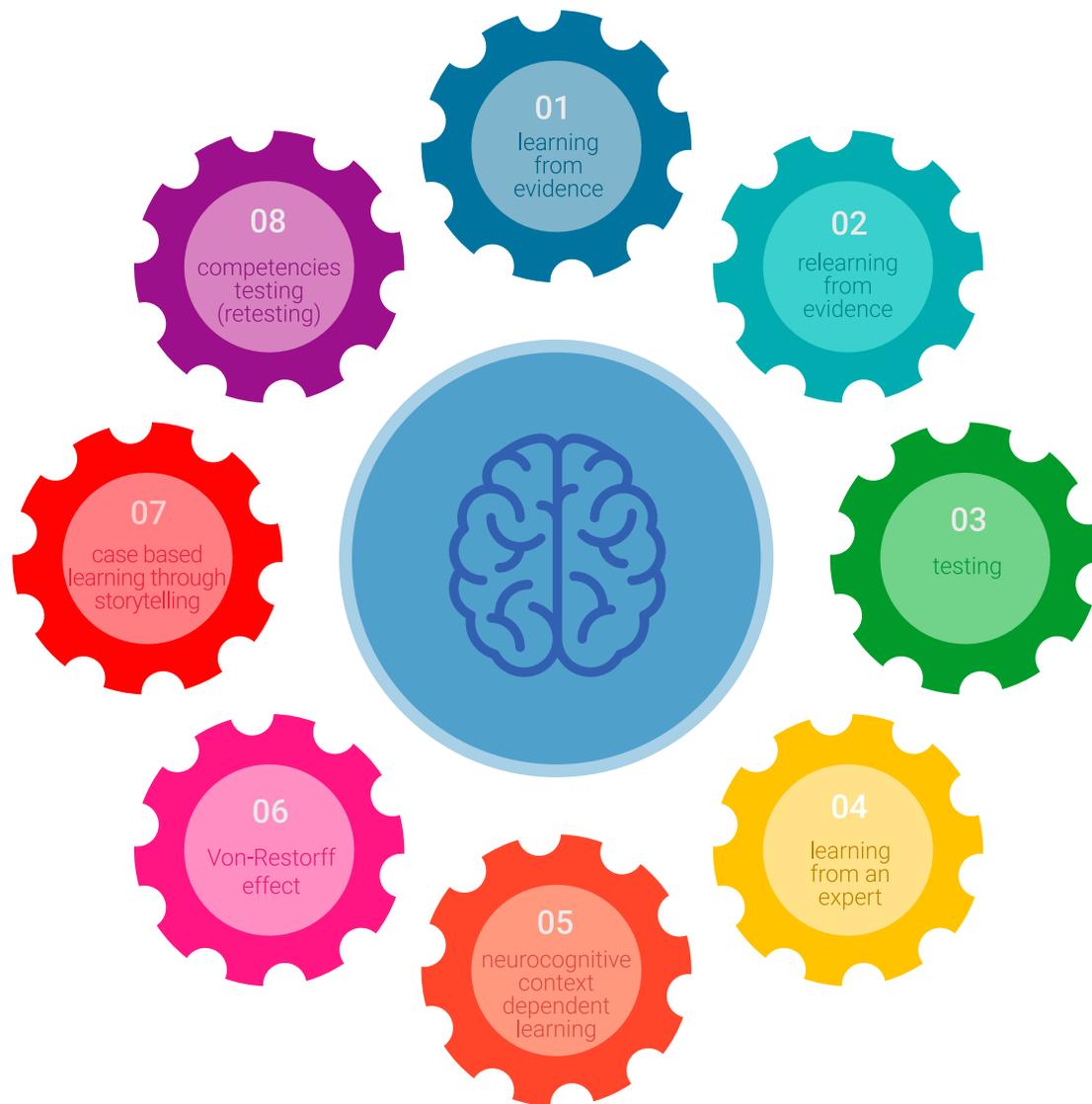
TECH有效地将案例研究方法 与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究: Re-learning。

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 Re-learning。

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。

Re-learning 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。



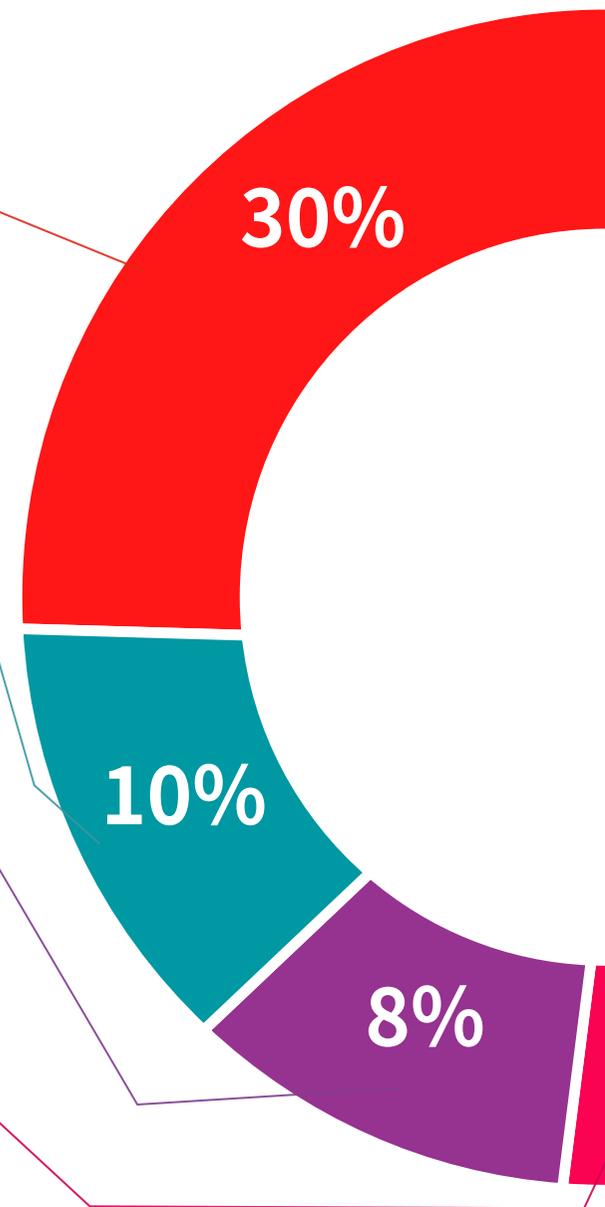
技能和能力的实践

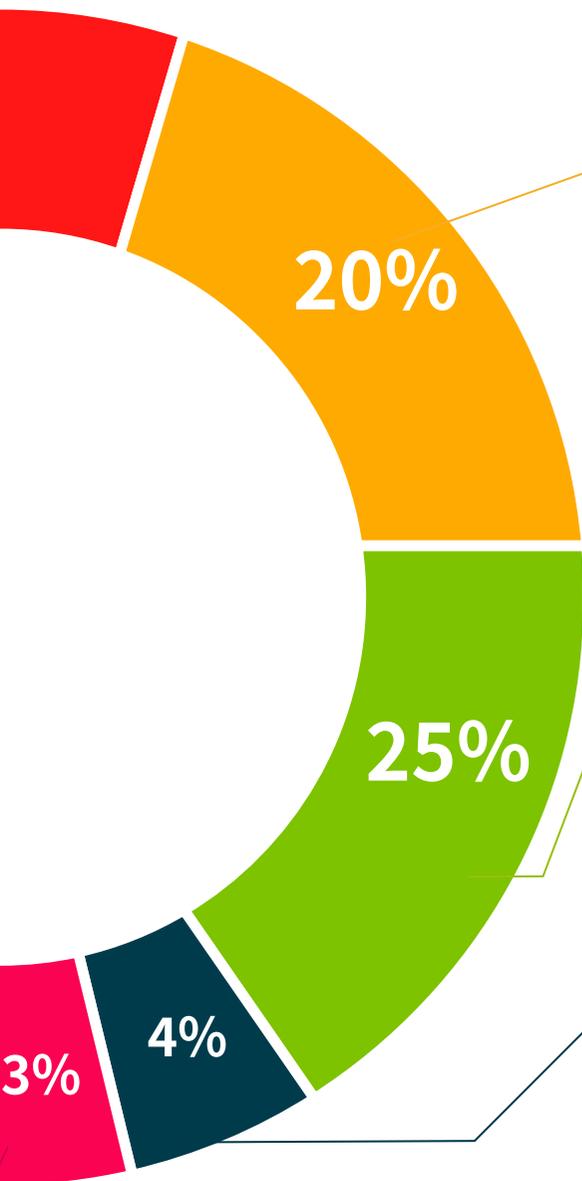
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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。



07 学位

虚拟现实艺术校级硕士课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的校级硕士学位证书。



“

无需旅行或繁琐的程序,即可成功
通过此课程并获得大学学位”

这个**虚拟现实艺术校级硕士**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**校级硕士学位**。

学位由**TECH科技大学**颁发, 证明在校级硕士学位中所获得的资质, 并满足工作交流, 竞争性考试和职业评估委员会的要求。

学位:**虚拟现实艺术校级硕士**

官方学时:**1,500小时**



*海牙认证。如果学生要求有海牙认证的毕业证书, TECH EDUCATION将作出必要的安排, 并收取额外的费用

健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 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 机构

tech 科学技术大学

校级硕士
虚拟现实艺术

- » 模式: 在线
- » 时长: 12个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 教学时数: 16小时/周
- » 课程表: 自由安排时间
- » 考试模式: 在线

校级硕士 虚拟现实艺术

