

专科文凭

在虚拟现实艺术中的烘焙、UVS
和 Sci-Environment



专科文凭 在虚拟现实艺术中的烘焙、 UVS 和 Sci-Environment

- » 模式:在线
- » 时长: 6个月
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网页链接: www.techtitute.com/cn/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-baking-uv-sci-environment-art-virtual-reality

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

20

06

学位

28

01 介绍

平面设计师必须拥有最新的专业档案,其中包含他们最好的创作,才能在虚拟现实视频游戏行业的主要工作室中展示。为了实现这一目标,你必须了解主要的图形设计工具和程序,以帮助你在竞争中脱颖而出。面向虚拟现实视频游戏的3D建模创作学习的最终结果将获得一个环境和不同的资产最高品质。所有这一切,都归功于在线方法和 Relearning 系统这肯定会促进你的职业生涯。





“

通过这个专科文凭, 在虚拟现实
中打磨视频游戏图形设计的瑰宝”

这位在虚拟现实艺术中的烘焙、UVS 和 Sci-Environment 专科文凭为平面设计师提供了机会,通过定义出色 3D 创作的元素的基本知识来磨练他们的创作技能。为此,该学位的学生拥有一支在视频游戏行业拥有丰富经验的专业教师队伍。

该计划使平面设计师具备从头到尾创建平面设计所需的技能,并在该领域的任何公司之前以最高的质量呈现。如果不首先完善 3D 对象中 UV 或低多边形烘焙的实现,他们就无法实现这一目标。

在整个教学过程中,设计师将掌握任何希望在虚拟现实视频游戏领域职业生涯实现质的飞跃的专业人士的技能。

在线模式的专科文凭,这将使学生能够在他们想要的时候获得学习。你只需要一台联网设备即可在这个日益需要高素质人才的行业中提升你的职业生涯。

这个**在虚拟现实艺术中的烘焙、UVS和 Sci-Environment 专科文凭**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 专家通过虚拟现实技术进行视频游戏创作和设计的实际案例开发
- ◆ 以图形、图表和极具实用性的内容设计,提供关于职业实践中不可或缺学科的实用信息
- ◆ 可以进行自我评估过程的实践,以推进学习
- ◆ 特别强调创新方法论
- ◆ 提供理论课程、专家解答问题、有争议话题的讨论论坛以及个人思考作业等
- ◆ 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

“

通过这个专科文凭,专
攻竞争激烈的虚拟现
实视频游戏设计领域”

“

通过一个专注于虚拟现实
视频游戏设计领域的计划，
超越自我，提升您的技能”

通过这个专科文凭，让您的职业
生涯迈上新台阶，完善您在3D艺
术创作方面的技能。

立即注册，成为 VR 游戏创作者
的最佳图形设计工作室的一员。

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，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。

该计划的设计侧重于基于问题的学习，通过这种方法，专业人士将在整个学年中努力解决各种实际职业情境。为此，你将得到由知名专家制作的创新互动视频系统的帮助。



02 目标

在此计划中,设计师将处理纹理、有机建模和硬表面的基础知识、烘焙,最后他们将能够获得面向虚拟现实视频游戏的图形设计项目,这将为他们进入游戏行业最需求的领域之一打开大门。此次巡演,他们将拥有专业的教学团队,帮助他们成功打造科幻环境从开始到结束。



“

Relearning 系统和实际案例模拟将成为你在 VR 视频游戏学习建模中的强大盟友”



总体目标

- ◆ 了解虚拟现实提供的优点和限制
- ◆ 开发建模 硬表面 质量
- ◆ 创建优质有机建模
- ◆ 了解重新拓扑的基础知识
- ◆ 了解 UV 的基本原理
- ◆ 在 Substance Painter 中进行烘焙大师
- ◆ 熟练地处理图层
- ◆ 能够以最高的质量创建档案并以专业水平展示工作
- ◆ 有意识地决定哪些计划最适合你的 渠道

“

控制虚拟现实视频游戏
3D 图形设计的所有元素
并提升你的职业生涯”





具体目标

模块 1. UVs

- ◆ 掌握 ZBrush 拥有的 UV 工具
- ◆ 知道在哪里剪切模型
- ◆ 充分利用紫外线空间
- ◆ Master Rizom UV 专用工具

模块 2. 烘焙

- ◆ 理解烘焙的基础
- ◆ 能够解决在进行模型烘焙时可能出现的问题
- ◆ 能够对任何模型进行烘焙
- ◆ 掌握在 Marmoset 中实时烘焙的技巧

模块 3. 科幻环境

- ◆ 建立所获得的知识
- ◆ 了解所有提示的用处应用于实际项目
- ◆ 有意识地决定哪些计划最适合你的管道
- ◆ 档案中具有专业品质的工作
- ◆ 从头到尾分析并吸收环境

03 课程管理

TECH选择了具有丰富职业经验的教学团队来教授这个专科文凭课程,以确保学生能够获得与当前虚拟现实视频游戏行业需求非常接近的知识。通过这种方式,学生将能够从业内顶尖人士那里学习,从而在职业生涯中迈出质的飞跃。





“

在这所专科文凭中,专业的教学人员将是你的伟大盟友。他们的知识将帮助你在VR 游戏行业取得进步”

管理人员



Menéndez Menéndez, Antonio Iván 博士

- 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 博士

- ◆ 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



04 结构和内容

该学习计划是在 TECH 教学团队的严格要求下制定的。为了更好地学习,建立了三个模块,将深入研究图形设计的元素和构成,以创建最佳的 3D 建模项目。该计划针对寻求提高能力和技能的设计师,为此他们提供多媒体材料、补充阅读资源和学习系统 Relearning 通过它你将提高你的知识。





“

引导你的专业艺术生涯走向 VR 视频游戏行业, 这个行业需要像你这样合格的设计师”

模块 1. UVs

- 1.1. 高级 UV
 - 1.1.1. 警告
 - 1.1.2. 栏目
 - 1.1.3. 纹理密度
- 1.2. Zbrush - UVMaster 中的 UV 创建
 - 1.2.1. 控制措施
 - 1.2.2. 展开
 - 1.2.3. 不寻常的拓扑结构
- 1.3. UV Master: 绘画
 - 1.3.1. 控制绘画
 - 1.3.2. 创建接缝
 - 1.3.3. 方格接缝
- 1.4. UV Master: 打包
 - 1.4.1. UV 打包
 - 1.4.2. 创建岛屿
 - 1.4.3. 展平
- 1.5. UV Master: 克隆
 - 1.5.1. 使用克隆工作
 - 1.5.2. 多边形组
 - 1.5.3. 控制绘画
- 1.6. Rizom UV
 - 1.6.1. Rizom 脚本
 - 1.6.2. 界面
 - 1.6.3. 导入带 UV 或不带 UV
- 1.7. 接缝和切割
 - 1.7.1. 快捷键
 - 1.7.2. 3D 面板
 - 1.7.3. UV 面板
- 1.8. UV 展开y布局控制板
 - 1.8.1. 展开
 - 1.8.2. 优化
 - 1.8.3. 布局和打包

- 1.9. UV 工具集
 - 1.9.1. 对齐、直线化、翻转和适应
 - 1.9.2. 拓扑复制和堆栈1
 - 1.9.3. 边环参数
- 1.10. 高级 Rizom UV
 - 1.10.1. 自动接缝
 - 1.10.2. UV 通道
 - 1.10.3. Texel 密度

模块 2. 烘焙

- 2.1. 模型烘焙
 - 2.1.1. 准备烘焙模型
 - 2.1.2. 烘焙基础知识
 - 2.1.3. 处理选项
- 2.2. Painter 中的模型烘焙
 - 2.2.1. Painter 中的烘焙
 - 2.2.2. 低多边形烘焙
 - 2.2.3. 高多边形烘焙
- 2.3. 箱式模型烘焙
 - 2.3.1. 使用箱式
 - 2.3.2. 调整距离
 - 2.3.3. 计算每片段的切线空间
- 2.4. 贴图烘焙
 - 2.4.1. 法线贴图
 - 2.4.2. ID 贴图
 - 2.4.3. 环境光遮蔽贴图
- 2.5. 曲率贴图烘焙
 - 2.5.1. 曲率
 - 2.5.2. 厚度
 - 2.5.3. 改善贴图质量
- 2.6. 在 Marmoset 中进行烘焙
 - 2.6.1. Marmoset
 - 2.6.2. 功能
 - 2.6.3. 实时烘烤

- 2.7. 配置 Marmoset 烘焙文档
 - 2.7.1. 3dsMax 中的高多边形和低多边形
 - 2.7.2. 在 Marmoset 中组织场景
 - 2.7.3. 确保一切正确
- 2.8. 烘焙项目面板
 - 2.8.1. 烘焙组、高和低多边形
 - 2.8.2. 几何菜单
 - 2.8.3. 载入
- 2.9. 高级选项
 - 2.9.1. 输出
 - 2.9.2. 调整包围盒
 - 2.9.3. 配置贴图
- 2.10. 开始烘焙
 - 2.10.1. 贴图
 - 2.10.2. 结果预览
 - 2.10.3. 浮动几何烘焙

模块 3. Sci-FiEnvironment

- 3.1. 科幻概念与规划
 - 3.1.1. 参考文献
 - 3.1.2. 规划
 - 3.1.3. 基础模型
- 3.2. 在 Unity 中实现
 - 3.2.1. 导入基础模型并验证比例
 - 3.2.2. 天空盒
 - 3.2.3. 初步文件和材质
- 3.3. 第一模块:地面
 - 3.3.1. 高到低模型的模块化建模
 - 3.3.2. UVs 和烘焙
 - 3.3.3. 纹理化
- 3.4. 第二模块:墙壁
 - 3.4.1. 高到低模型的模块化建模
 - 3.4.2. UVs 和烘焙
 - 3.4.3. 纹理化

- 3.5. 第三模块:天花板
 - 3.5.1. 高到低模型的模块化建模
 - 3.5.2. UVs 和烘焙
 - 3.5.3. 纹理化
- 3.6. 第四模块:额外部件(管道、扶手等)
 - 3.6.1. 高到低模型的模块化建模
 - 3.6.2. UVs 和烘焙
 - 3.6.3. 纹理化
- 3.7. 英雄资产 1:机械门
 - 3.7.1. 高到低模型的模块化建模
 - 3.7.2. UVs 和烘焙
 - 3.7.3. 纹理化
- 3.8. 英雄资产 2:休眠舱
 - 3.8.1. 高到低模型的模块化建模
 - 3.8.2. UVs 和烘焙
 - 3.8.3. 纹理化
- 3.9. 在 Unity 中
 - 3.9.1. 导入纹理
 - 3.9.2. 应用材质
 - 3.9.3. 场景照明
- 3.10. 完成项目
 - 3.10.1. 在 VR 中预览
 - 3.10.2. Prefab 和导出
 - 3.10.3. 结论



这位专科文凭的课程将重点关注增长迅速的虚拟现实视频游戏图形设计领域”

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：**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,图像记忆,而且知道我们学到东西的地方和背景,这是我们记住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。



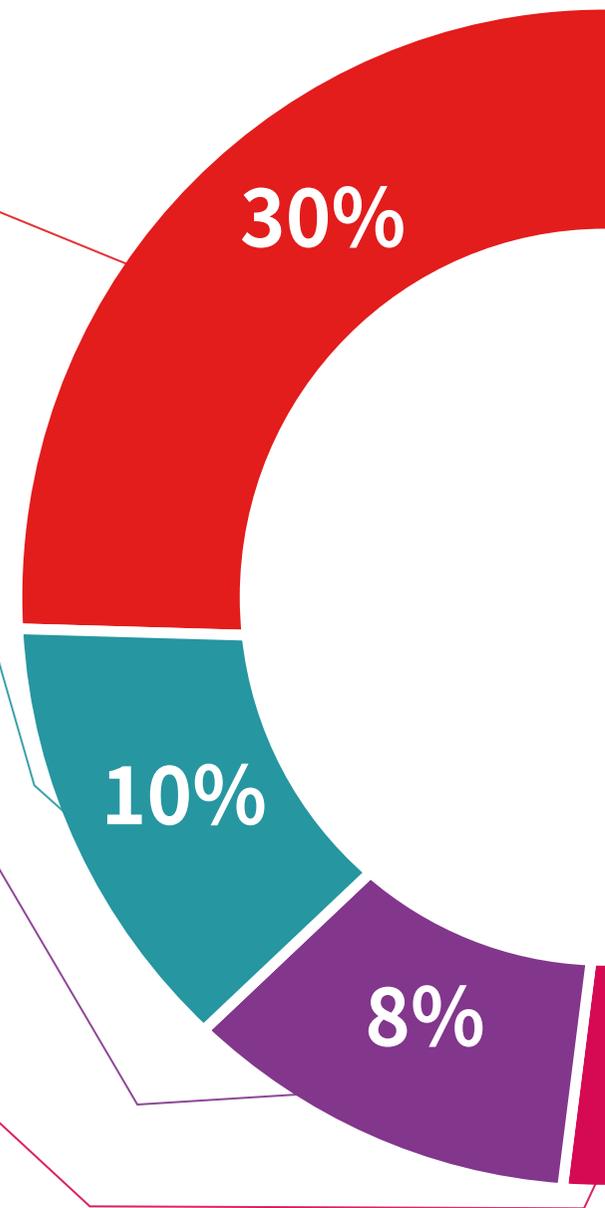
技能和能力的实践

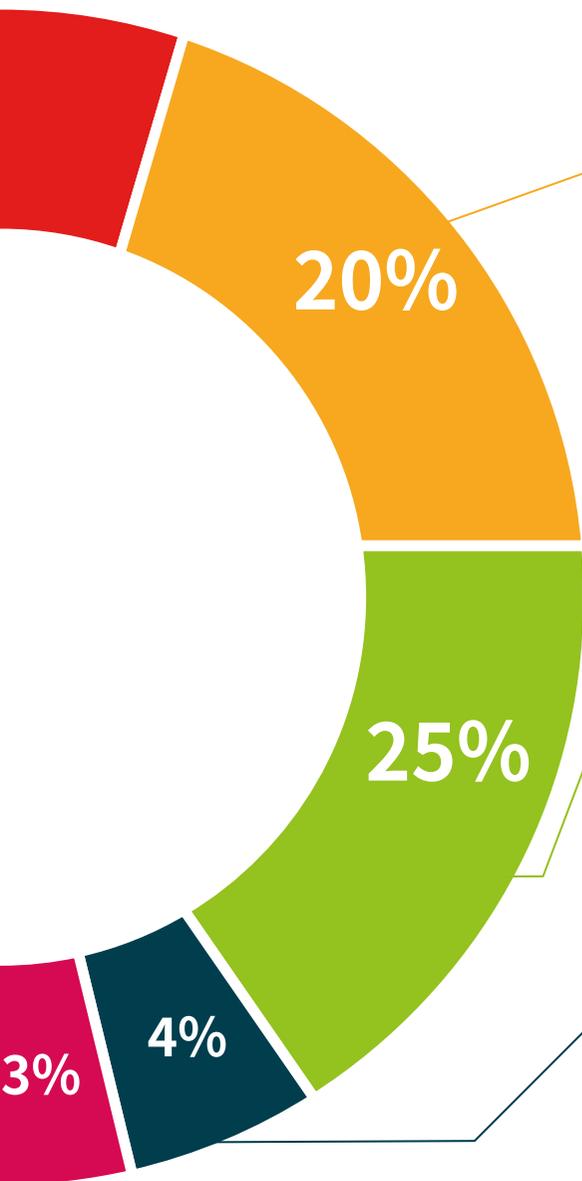
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

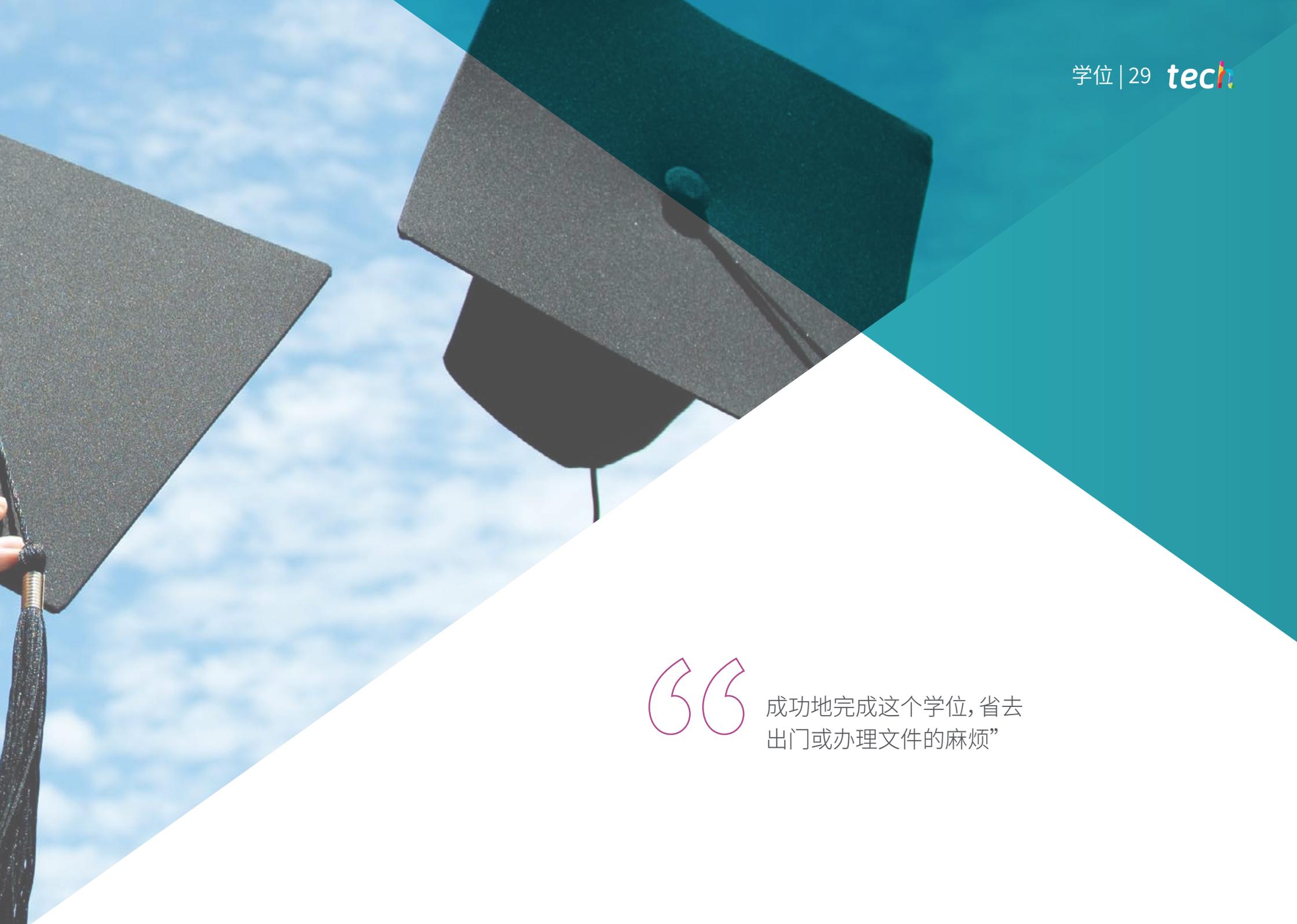
在整个课程中,通过评估和自我评估活动和练习,定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式,学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。



06 学位

在虚拟现实艺术中的烘焙、UVS 和 Sci-Environment 专科文凭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。





“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个在虚拟现实艺术中的烘焙、UVS 和 Sci-Environment 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: 在虚拟现实艺术中的烘焙、UVS 和 Sci-Environment 专科文凭

模式: 在线

时长: 6个月



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
知识 网页
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

专科文凭
在虚拟现实艺术中的烘焙、
UVS 和 Sci-Environment

- » 模式:在线
- » 时长:6个月
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

专科文凭

在虚拟现实艺术中的烘焙、UVS
和 Sci-Environment