

大学课程

数字雕塑的纹理设计



大学课程

数字雕塑的纹理设计

- » 模式:在线
- » 时间: 6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

网络访问: www.techtitute.com/cn/information-technology/postgraduate-certificate/texturing-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

20

06

学历

28

01 介绍

纹理制作过程是任何建模和数字雕刻过程的基础。纹理可以或多或少地为所设计的模型提供逼真的效果。这一过程涉及多个方面,如 PBR 材质、烘焙 纹理,甚至网格的导入和导出。这个教学计划涉及所有这些方面,让学生能够在3D建模和数字雕塑中引入或改进纹理技术。为此,这个在线培训将提供创新内容,其教学大纲由本领域最前沿的专家和专业人士设计。





“

这个课程由行业前沿的专家设计, 为您提供
数字雕刻纹理领域最新、最前沿的知识”

TECH 设计了数字雕塑纹理制作大学课程,使决定学习该课程的学生能够获得有关该领域应用的工具和实用程序的入门或最新知识。随着数字雕塑和三维建模在社会中的广泛应用,越来越需要精通这一技术的专业人员。

课程从 PBR 纹理贴图 and 材料开始,以及使用纹理修改器和应用贴图生成软件。在这一点上,内容止于网格增强和纹理管理器的概念。此外,还在进一步开发具有不同质地的烘焙产品,例如:硬表面或硬表面、有机质地或烘焙接缝。

随后,将深入学习如何处理纹理以改进建模,如何在 Substance Painter 或 ZBrush 等程序之间先进地使用导入和导出系统,以掌握低多边形纹理贴图与高多边形细节或材料的处理。

这个大学课程完全采用在线模式,因为 TECH 的目标是让学生将其他个人和职业活动与获取新知识及其循环利用结合起来。由行业内真正的专家组成的完整的教学团队将全程陪伴学员,并提供所有的教学材料。

这个**数字雕塑的纹理设计大学课程**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

“

通过这个在线大学课程,掌握数字雕塑纹理制作的最新知识”

“

通过这一便捷的学习计划,提升您在数字雕塑纹理制作领域的技能:在线学习,从一开始就可在虚拟平台上获得所有教学材料”

通过这个在线培训,了解 PBR 纹理贴图 and 材质, 以及如何使用纹理修改器和应用贴图生成软件。

了解 Substance Painter 和 ZBrush 在数字纹理制作过程中的具体应用。

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。

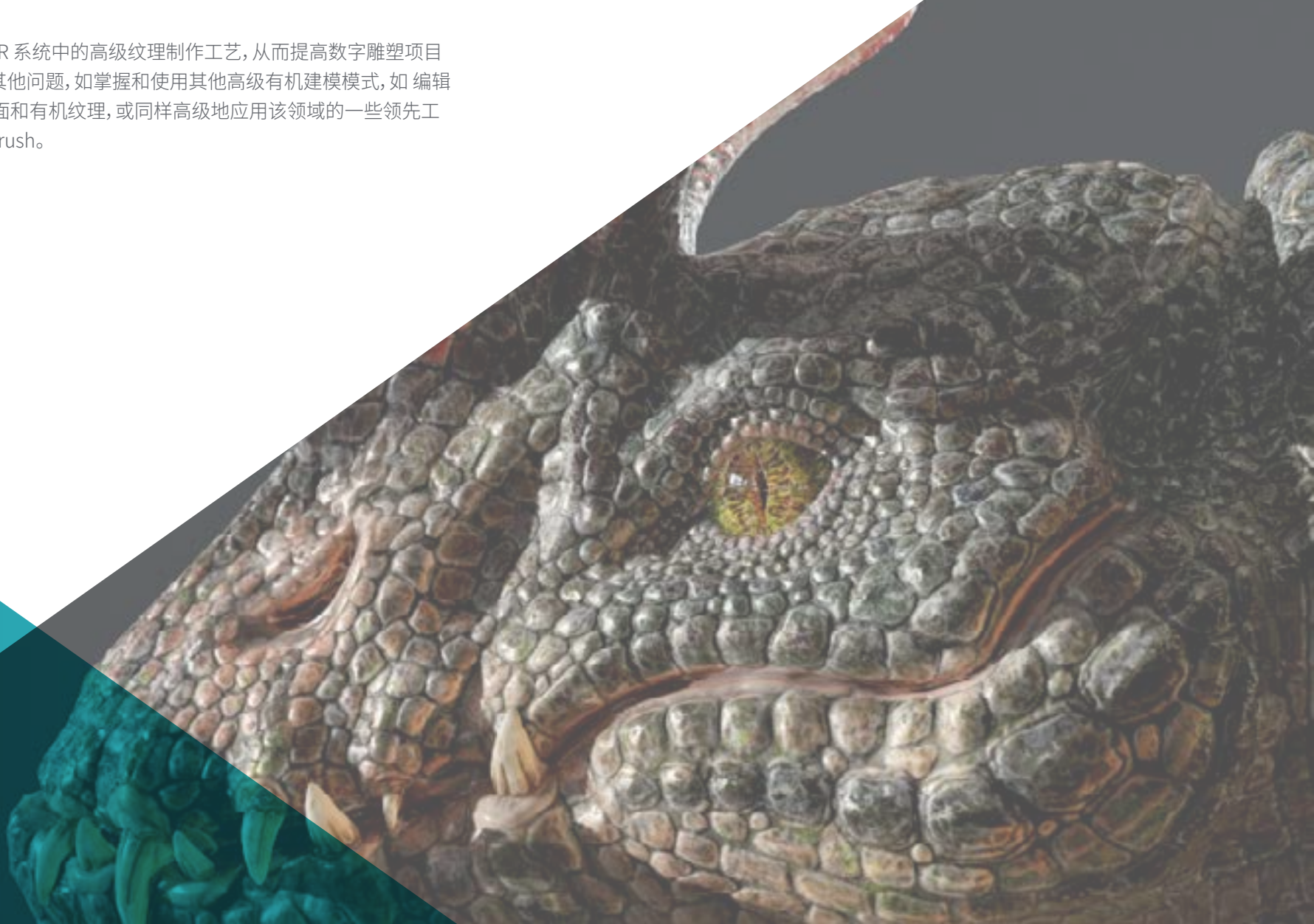
多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

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。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。



02 目标

本专业的目标是让学生了解 PBR 系统中的高级纹理制作工艺,从而提高数字雕塑项目的水平。为此,学员们还将学习其他问题,如掌握和使用其他高级有机建模模式,如编辑多边形和样条线;烘焙硬质表面和有机纹理,或同样高级地应用该领域的一些领先工具,如 Substance Painter 或 ZBrush。



“

学习如何在纹理制作过程中使用
Substance Painter 或 ZBrush 等领先
工具来增强数字雕刻项目”



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
- ◆ 了解逼真 PBR 和非逼真系统的高级纹理制作, 以增强数字雕塑项目的效果
- ◆ 高级处理和使用各种有机建模系统、Edit poly 和 Splines
- ◆ 获得专门的 硬表面 和信息建筑饰面
- ◆ 了解电影和视频游戏行业的现行制度, 以取得优异成绩



这个大学课程旨在为学生提供数字雕塑不同应用领域的最佳技能"





具体目标

- ◆ 使用PBR纹理贴图 and 材料
- ◆ 使用纹理修改器
- ◆ 应用地图生成 软件
- ◆ 创建纹理的baked
- ◆ 管理纹理, 以产生对我们的建模的改进
- ◆ 复杂地使用程序之间的导入/导出系统
- ◆ Substance Painter的高级操作

03

课程管理

三维建模和数字雕塑领域最负盛名的专业人士和专家组成了该大学课程的管理和教学团队。他们将通过创新的方法传授知识,使学生能够以实用的方式学习所学科目,并最终将其融入到自己的专业表现中。因此,技术学院非常重视以"再学习"和"边做边学"的方法教授学位,以促进学生的自主学习和实践学习。



“

通过“TECH“设计的学习计划,您可以亲自动手学习并掌握技能和能力”

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
- ◆ 3D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
- ◆ 在萨拉曼卡大学获得美术学位(专门研究设计和雕塑)
- ◆ 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



04

结构和内容

因此,教学大纲首先介绍的是初步内容,然后才是更加实用和直接适用的概念。这是一个非常全面的培训,将介绍数字雕塑纹理制作中需要考虑的几个重要问题。



“

循序渐进、自主学习:TECH 鼓励这种学习方式,以便巩固所学知识”

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. 烘烤接头
- 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. 视口画布
 - 1.8.2. Polypaint
 - 1.8.3. Spotlight
- 1.9. 物质颜料
 - 1.9.1. Zbrush与Substance Painter
 - 1.9.2. 低多边形 纹理贴图, 高多边形细节
 - 1.9.3. 材料处理
- 1.10. 高级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



现在就报名:只需6周,您就能成为数字雕塑纹理制作专家"

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”

在世界顶级计算机科学学校存在的时间里，案例法一直是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对的问题，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的案例。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。

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 学历

数字雕塑的纹理设计大学课程除了保证最严格和最新的培训外,还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。



“

成功完成该课程并获得大学课程, 无需舟车劳顿或办理手续”

这个**数字雕塑的纹理设计大学课程**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**大学课程学位**。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格, 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: **数字雕塑的纹理设计大学课程**

官方学时: **150小时**



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

大学课程
数字雕塑的纹理设计

- » 模式:在线
- » 时间:6周
- » 学历:TECH科技大学
- » 时间:16小时/周
- » 时间表:按你方便的
- » 考试:在线

大学课程

数字雕塑的纹理设计