

大学课程

三维流变学和玛雅建模



大学课程 三维流变学和玛雅建模

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

网络访问: www.techitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/3d-retopology-maya-modeling

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

在任何复杂的过程中,如视频游戏的创作,不同部门之间的协调是最基本的。整个3D环境的骨干是在设计和建模部分,所以在这个阶段对模型的良好处理使整个链条的其他部分的工作更加优化。有了处理重拓扑学的特殊技能,设计专业人员可以成为开发中的一个关键角色,变得更有参与性,从而达到更高的责任和经济报酬的位置。有了这些知识和玛雅建模的详细培训,毕业生将毫无障碍地达到3D视频游戏设计的巅峰。





“

不要再想象一个更好的工作未来是什么样子, 通过学习设计多功能, 有创意和有影响力的3D模型, 使其成为现实”

由于重新拓扑学,即用更优化的几何形状重新创建一个现有的表面,动画和纹理过程被大大简化。这就减少了时间,改善了工作流程,在视频游戏这样一个时间紧迫的行业,这一点至关重要。

在这一技术方面接受过专门培训的专业人员有更多的机会在行业内发展,并选择3D设计部门的最佳职位,甚至可以领导工作团队,这要归功于为行业内最大的挑战而准备的完善的工作方法。

学生还将有机会获得关于使用玛雅建模的完整教学大纲,这是视频游戏领域成千上万的顶级设计师的首选工具。毕业生将同时提高他们的专业技能和他们自己的项目和模型的最终质量,使他们在投资组合的质量方面有强有力的论据,以便选择他们正在寻找的工作改进。

该课程以100%的在线形式进行教学,没有班级或时间表,学生能够选择一天中的最佳时间来承担全部课程内容。这种创新的TECH方法使学生能够将他们的工作活动与该课程的学习结合起来,使其成为在继续提高和实现新目标的同时不抛开工作的理想选择。

这个**三维流变学和玛雅建模大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 研究由神经外科专家介绍的实际案例的发展
- ◆ 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

“

应用得好的重构学将是你最好的介绍信,作为一个有偿的,高效的专业人士,能够接受更大的挑战”

“

加快生产过程,在你的项目中实现更高的性能,并将自己定位为三维建模部门的榜样”

您将直接获得三维重绘和玛雅建模的大学课程,没有任何最终工作或过多的课程负担。

不要错过这个独特的机会,将玛雅建模的高级资格与你的其他职责相结合。

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。

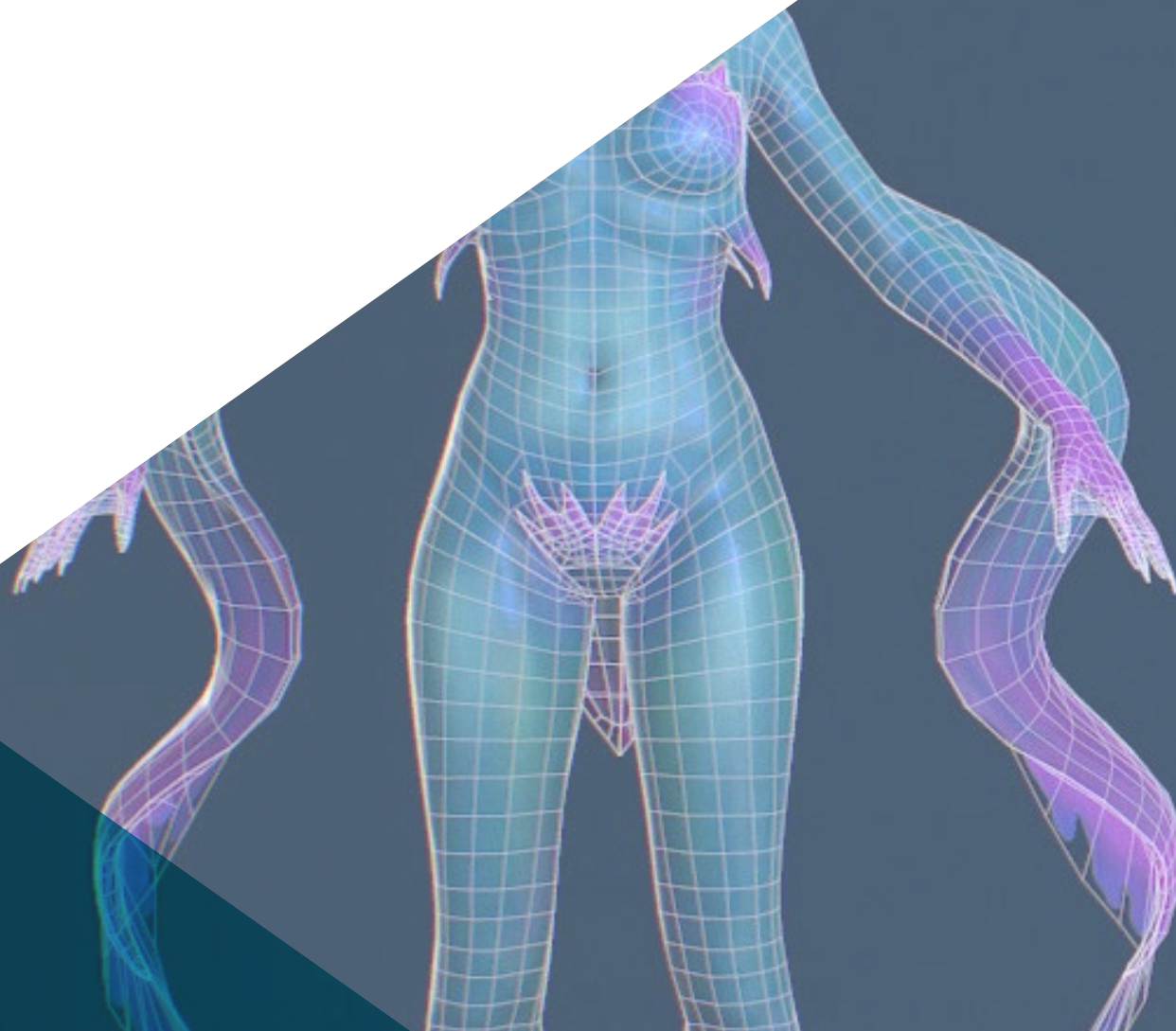
多媒体内容是用最新的教育技术开发的,将允许专业人员进行情景式学习,即一个模拟的环境,提供一个身临其境的培训,为真实情况进行培训。

该课程的设计侧重于基于问题的学习,即必须尝试解决在大学课程中出现的不同专业实践情况。你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

决定参加该课程的学生知道,卓越的表现将使他们的工作前景更加繁荣。这就是为什么TECH不遗余力地拥有最好的教师队伍,最创新的教育方法和必要的资源,以确保学生实现他们梦想的视频游戏项目。出于这个原因,所有的教学都以充分利用玛雅为最有经验和最先进的设计师提供的优势为导向。





“

最好的3D视频游戏设计师的日常生活会是怎样的?这是一个在完成这个学位后你将自己回答的问题”



总体目标

- ◆ 扩展人类和动物解剖学知识, 以开发超现实的生物
- ◆ 掌握重拓扑学, UVs和纹理, 以完善所创建的模型
- ◆ 创建一个最佳和动态的工作流程, 以更有效地进行三维建模工作
- ◆ 掌握3D行业最需要的技能和知识, 以便能够申请到顶级职位





具体目标

- ◆ 掌握不同的专业雕刻技术
- ◆ 在Maya中创建先进的全身和脸部重拓扑结构
- ◆ 学习如何在ZBrush中使用字母和画笔来应用细节

“

你将拥有世界上最好的设计师所需要的东西, 以达到电子游戏中3D建模的精英”

03 课程管理

三维流变学和玛雅建模大学课程由一群在使用这一重要的三维设计工具方面有丰富经验的专业人士指导。由于他们的专业知识，学生将能够简化他们的工作方法，在实践中学习，并通过真实的案例，以更有效和有序的方式使用玛雅。这些专业人士在视频游戏3D建模方面的建议将是毕业生未来职业成功的决定性因素。





“

三维设计行业的精英都在TECH。不要错过向了解你的工作并知道如何改进工作的专业人士学习的机会”

国际客座董事

Joshua Singh是一位杰出的专业人士,在**电子游戏**行业拥有超过20年的经验,以其在**艺术指导**和**视觉开发**方面的技能而享誉国际。他在Unreal、Unity、Maya、ZBrush、Substance Painter和Adobe Photoshop等软件方面受过扎实培训,并在游戏设计领域留下了深刻的印记。此外,他在2D和3D的视觉开发方面都有丰富的经验,并以其在生产环境中以协作和深思熟虑的方式解决问题的能力而著称。

此外,作为Marvel Entertainment的艺术总监,他与精英艺术团队合作并指导他们,确保作品符合所需的质量标准。他还曾在Proletariat Inc.担任**主角艺术家**,在那里的**电子游戏**中负责所有角色资产,并为团队创造了一个安全的工作环境。

凭借在Wildlife Studios和Wavedash Games等公司的**领导角色**,Joshua Singh一直是**艺术开发**的支持者,并且是行业中许多人的导师。他还曾在著名的公司如Blizzard Entertainment和Riot Games担任**高级角色艺术家**。在他最重要的项目中,特别突出的是他参与了Marvel's Spider-Man 2、League of Legends和Overwatch。

他将**产品、工程和艺术**的愿景统一起来的能力对于众多项目的成功至关重要。除了在行业内的**工作**之外,他还在著名的Gnomon School of VFX担任导师,并在Tribeca Games Festival和ZBrush Summit等知名活动中担任**演讲者**。



Singh, Joshua 先生

- 加利福尼亚州美国Marvel Entertainment艺术总监
- Proletariat Inc.主角艺术家
- Wildlife Studios艺术总监
- Wavedash Games艺术总监
- Riot Games高级角色艺术家
- Blizzard Entertainment高级角色艺术家
- Iron Lore Entertainment艺术家
- Sensory Sweep Studios 3D艺术家
- Wahoo Studios/Ninja Bee高级艺术家
- Dixie州立大学普通学科
- Eagle Gate技术学院平面设计学位

“

感谢 TECH, 你将能够与世界上最优秀的专业人士一起学习”

指导



Gómez Sanz, Carla博士

- 在Blue Pixel 3D的3D综合专家
- 天时游戏公司的概念艺术家, 3D建模师, 着色师
- 与跨国咨询公司合作, 为商业提案设计小插曲和动画
- CEV传播, 图像和声音学院的3D动画, 电子游戏和互动环境高级技师
- 在CEV Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido获得3D艺术, 动画和电子游戏和电影视觉效果的硕士和学士学位



04 结构和内容

整个课程的内容在视听材料和基于教师自身经验的例子中得到了广泛的支持,这使得所有的教学更加完整,并适应视频游戏市场。TECH不是通过过时的演说来学习,而是采用最先进的教育方法,使学生保留最重要的信息和概念,立即将它们纳入他们的3D设计工具包。



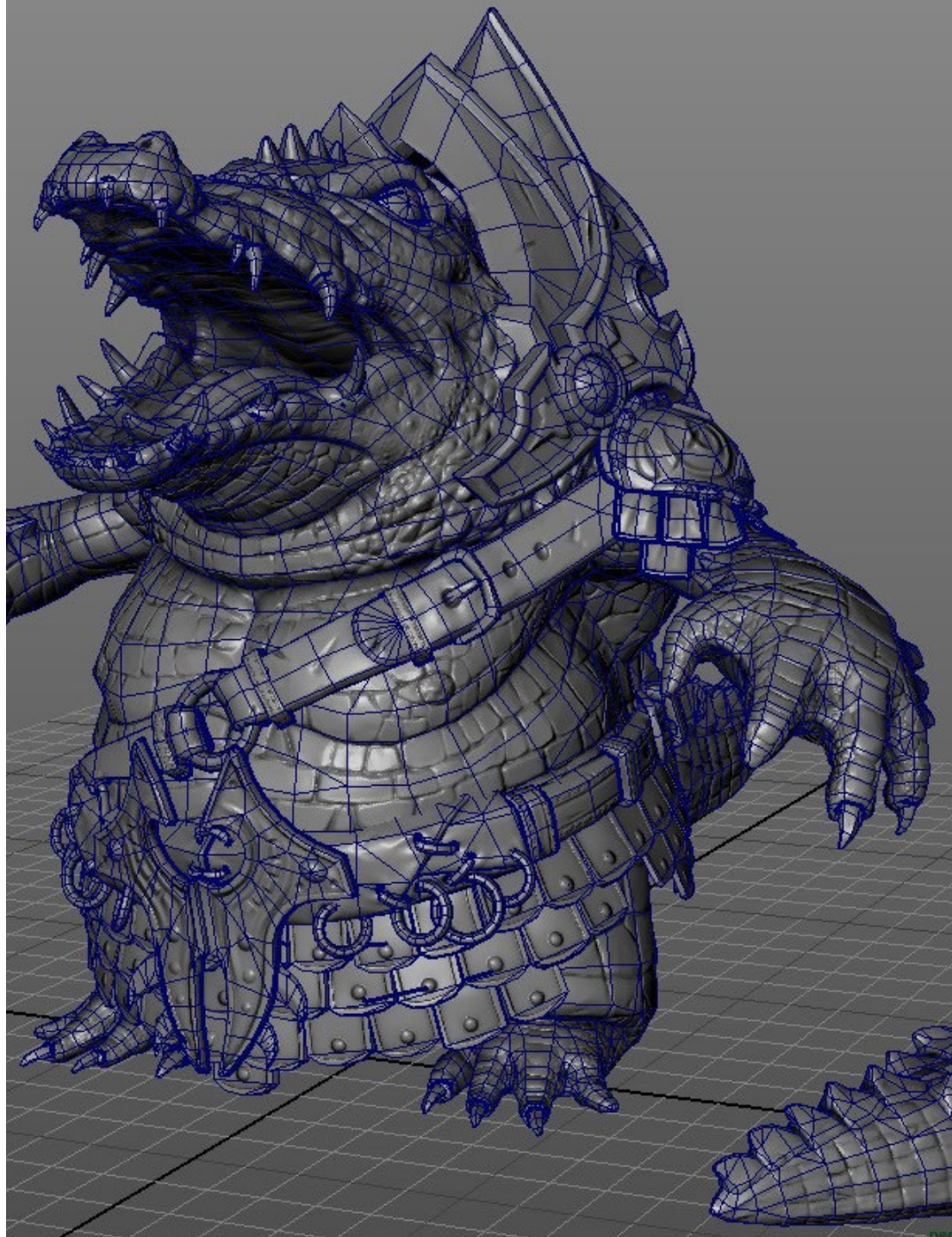


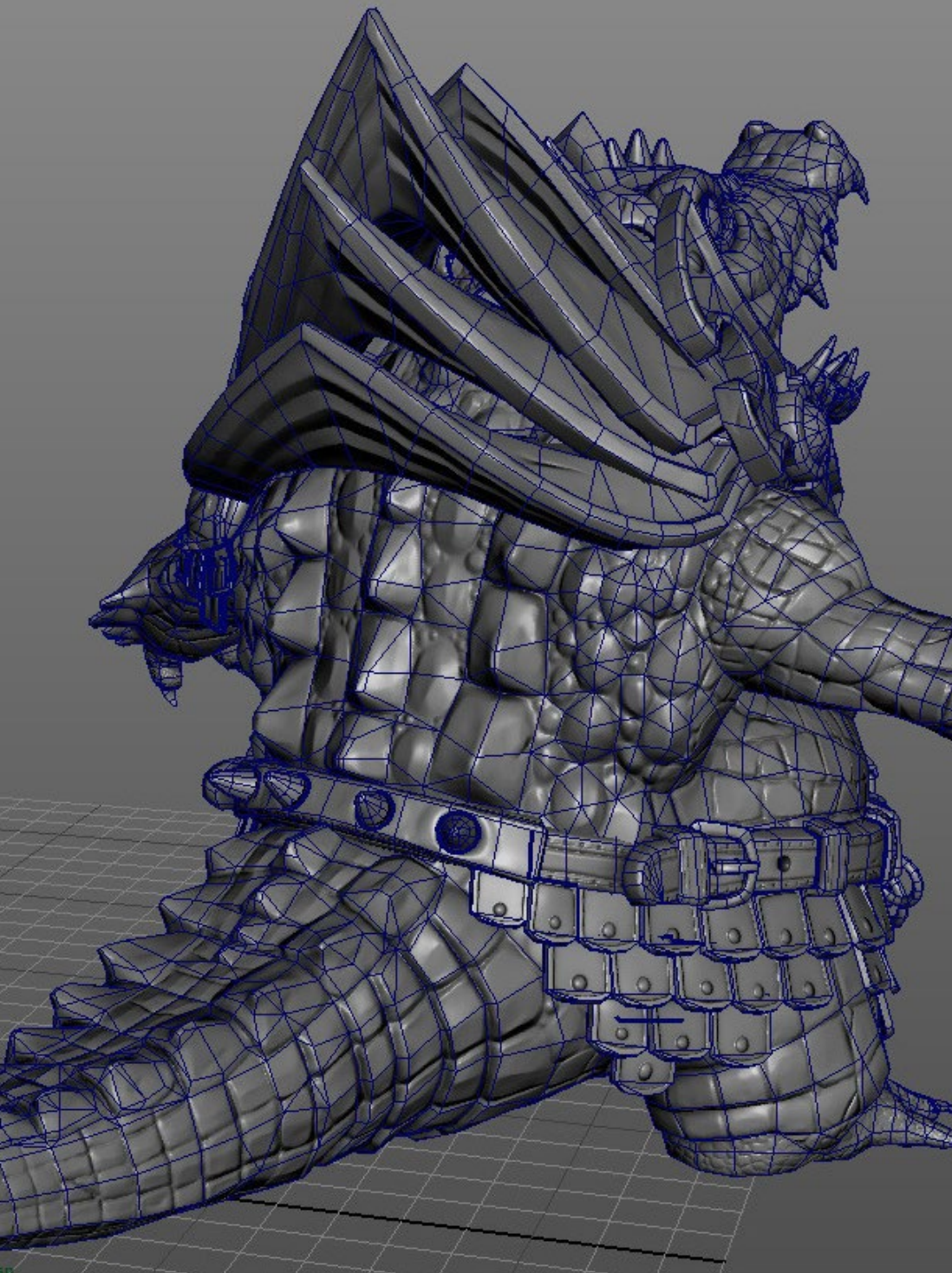
“

今天就报名参加这个三维重绘和玛雅建模的大学课程,使这个专业大大改善你的工作和工资预期”

模块1.三维流变学和玛雅建模

- 1.1. 高级面部修复学
 - 1.1.1. 导入Maya和使用Quad Draw
 - 1.1.2. 人脸的重绘学
 - 1.1.3. 循环
- 1.2. 人体的网状结构
 - 1.2.1. 在关节处创建 环形 结构
 - 1.2.2. Ngons 和 Tris 以及何时使用它们
 - 1.2.3. 拓扑结构的细化
- 1.3. 手和脚的视网膜病学
 - 1.3.1. 小关节的运动
 - 1.3.2. 循环 和 支持边缘, 以改善手 和脚的网状基
 - 1.3.3. 不同的手和脚的 圈数 差异
- 1.4. Maya ModelingVSZbrush雕塑
 - 1.4.1. 建模的 不同 工作流程
 - 1.4.2. 低聚 物基础模型
 - 1.4.3. 高聚 物模型
- 1.5. 在Maya中从头开始创建一个人体模型
 - 1.5.1. 从臀部开始的人体模型
 - 1.5.2. 一般基地形状
 - 1.5.3. 手和脚以及它们的拓扑结构
- 1.6. 将低聚物模型转化为高聚物
 - 1.6.1. Zbrush
 - 1.6.2. 高保利: Divide和Dynamesh之间的区别
 - 1.6.3. 雕塑形式: 低聚物和高聚物的交替使用





- 1.7. 在ZBrush中应用细节:毛孔, 毛细血管, 等等
 - 1.7.1. 字母和不同的刷子
 - 1.7.2. 详见:Dam-标准刷
 - 1.7.3. Zbrush中的投影和曲面
- 1.8. 在Maya中创建高级眼睛
 - 1.8.1. 创建球体:巩膜, 角膜和虹膜
 - 1.8.2. 网格工具
 - 1.8.3. 来自ZBrush的位移图
- 1.9. 在Maya中使用变形器
 - 1.9.1. 玛雅变形器
 - 1.9.2. 拓扑结构运动。波兰语
 - 1.9.3. 抛光最后的玛雅
- 1.10. 创建最终的UV和应用位移贴图
 - 1.10.1. 角色UV和尺寸的重要性
 - 1.10.2. 纹理
 - 1.10.3. 位移图



你将使自己与其他不知道如何正确
调整工作的三维设计师区分开来,
为你的组织和你自己节省时间"

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”

在世界顶级商学院存在的时间里，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4年的时间里，你将面对多个真实案例。你必须整合你所有的知识，研究，论证和捍卫你的想法和决定。

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。

2019年，我们取得了世界上所有西班牙语网上大学中最好的学习成果。

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。



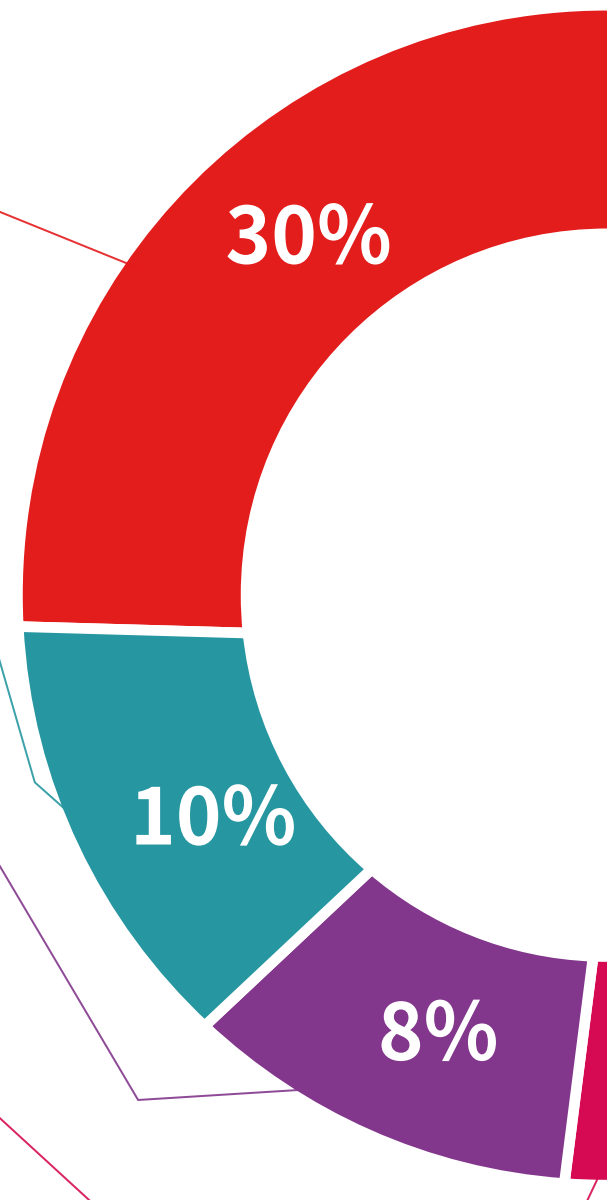
技能和能力的实践

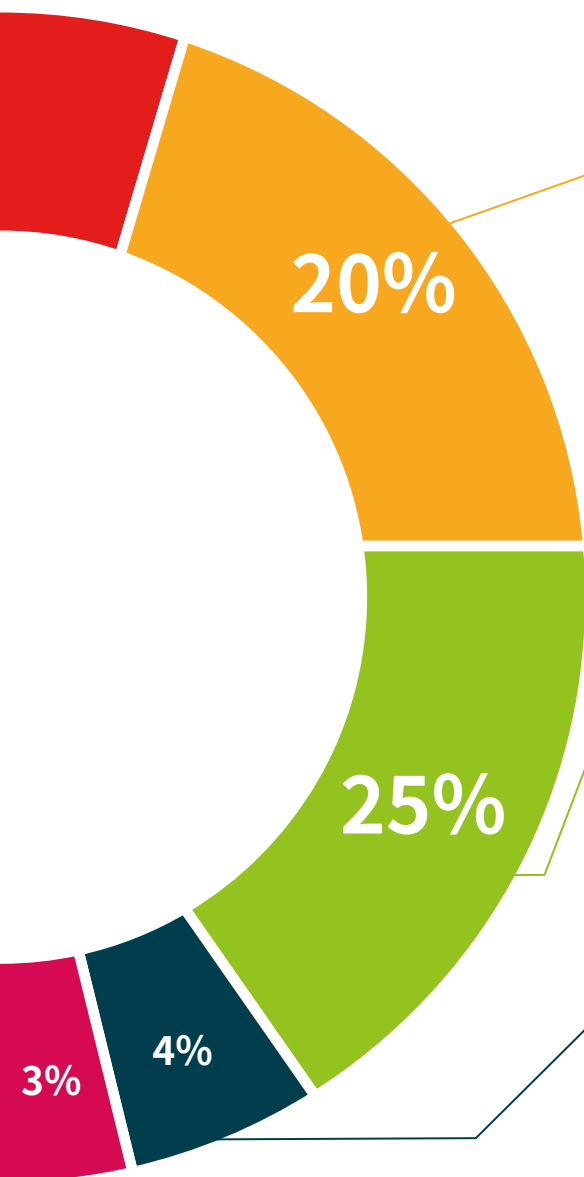
你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内,我们提供实践和氛围帮你取得成为专家所需的技能和能力。



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

三维流变学和玛雅建模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。



“

成功地完成这个学位,省去
出门或办理文件的麻烦”

这个**三维流变学和玛雅建模大学课程**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:**三维流变学和玛雅建模大学课程**

官方学时:**150小时**



tech 科学技术大学

大学课程
三维流变学和玛雅建模

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

大学课程

三维流变学和玛雅建模

