大学课程
3D角色建模

tech universidad tecnológica

tech 科学技术大学

大学课程
3D角色建模

- 模式:**在线**
- 时间:**6个星期**
- 学历:**TECH科技大学**
- 时间表:**按你方便的**
- 考试:**在线**

网络访问: www.techtitute.com/cn/videogames/postgraduate-certificate/3d-character-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

视频游戏中有各种各样的人物。从经典的人类英雄到每个可以想象的幻想种族的对立面或同伴。当务之急是，电子游戏行业的优秀3D设计师要有足够的技巧，以精致的细节和精良的技术来重塑这些生物中的任何一个。这是在竞争激烈的行业中脱颖而出并继续发展的最佳选择，因此TECH为所有致力于工作质量和3D角色的设计专业人士开发了这个学位。这将加强学生的地位，并大大增加他们改进的选择。

最好的游戏需要最合格的设计师为其角色建模。通过这个技术文凭达到你职业生涯的顶峰"。

重现三维人物的技术不断进步，为各类视频游戏的设计师创造业内最令人印象深刻，最具影响力的三维模型提供了可能。

由于图形的演变是不可阻挡的，而且截止日期要求更高，设计师必须准备好控制三维角色制作的所有步骤：从选择其风格和基本形式到最后的照明，渲染和摆姿势。

有了对三维角色制作的整个过程的全面了解，设计师将有更好的职业发展和专业提高的选择，因此，这个TECH资格证书是一个很好的机会，不仅可以改善日常工作流程，而且能够选择更有意义的项目和职位。

此外，TECH还为学生提供了在线学习该课程的便利，不需要上课，不需要强制出席，也不需要制定时间表。所有的教学材料从文凭课程的第一天起就可以使用，并且可以下载到任何有互联网连接的固定或移动设备上。

这个**3D角色建模大学课程**包含了市场上最完整和最新的教育课程。主要特点是：

- 由3D建模专家介绍案例研究的发展。
- 该书的内容图文并茂，具有明显的实用性，为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- 实践练习，可以进行自我评估以提高学习效果。
- 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。

> 本文凭将为你提供通过3D角色建模提高你目前地位的钥匙"。

> 你的工作方法将通过改进所有涉及3D角色创作的过程而变得更加有效"。

完善你目前的技术，证明你是一个能够在组织内承担更多责任的专业人士。

你的3D角色将被全世界的玩家记住，这要归功于你在完成这个课程后对每一个细节的关心，关注和重视。

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。

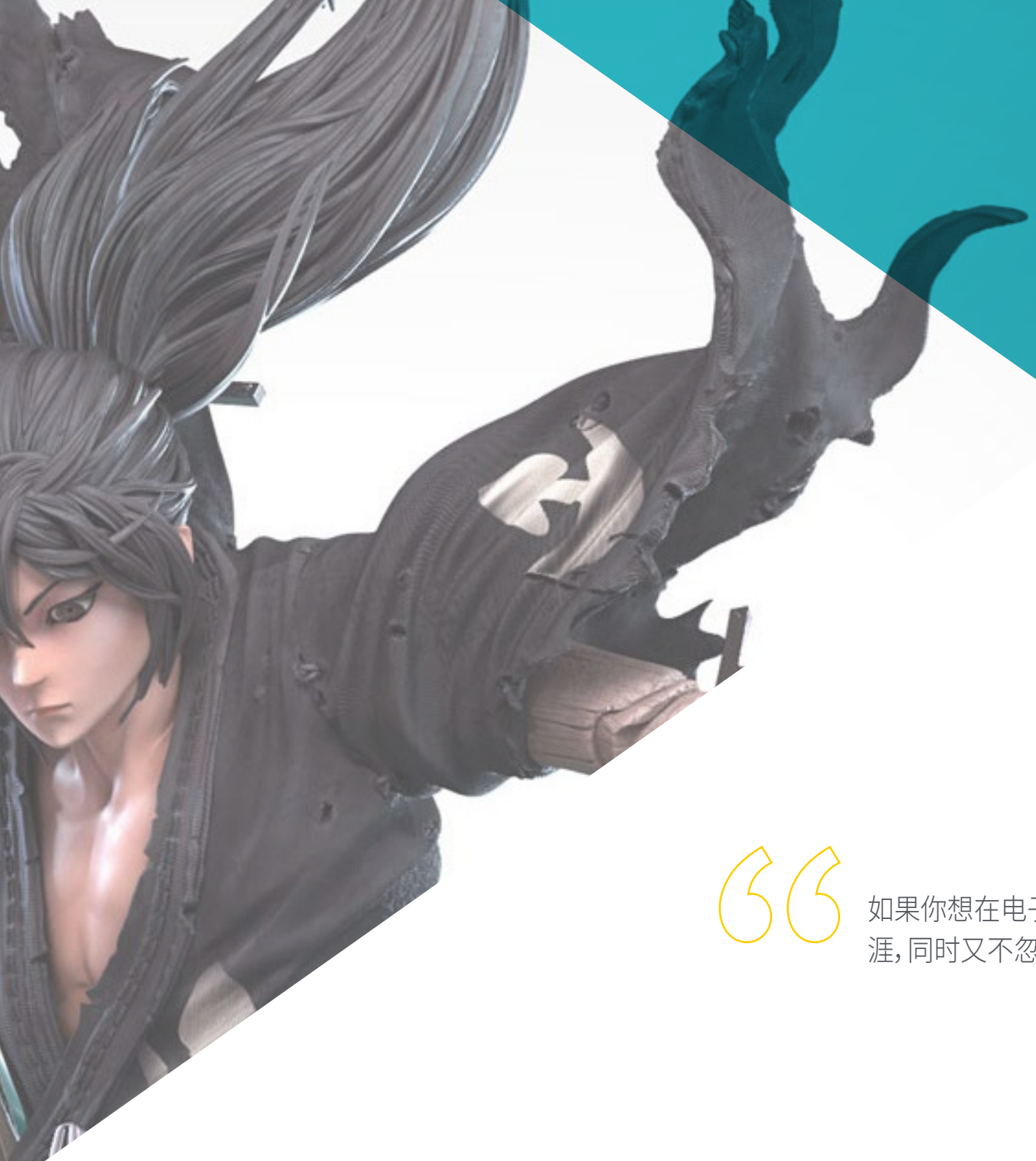
它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的，将允许专业人员进行情景式学习，即一个模拟的环境，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

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文凭课程中出现的不同专业实践情况。为了做到这一点，他们将得到由公认的专家创建的创新互动视频系统的帮助。

02

目标

该课程的最终目标是为其学生提供完整的3D人物创作过程的教育，详细介绍该过程的每个部分，使学生掌握该技术。这将为他们打开通往更高质量工作的大门，使他们能够充分开发自己的艺术潜力，并获得应有的薪水和声望。



如果你想在电子游戏建模的世界里提高你的职业生涯，同时又不忽视你的责任，这是最适合你的学位"。

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，UV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

- 将解剖学知识集中在较简单和卡通的形状上
- 运用之前所学的知识，创建一个从基础到细节的卡通模型
- 在不同风格的建模中复习课程中所学到的技术。

> 在本文凭课程中提高你的技术和模型完善度后，你的职业目标将更加接近"。

03

课程管理

TECH选择了世界上最好的3D设计专业人员为学生提供这一领域的最佳教学。由于他们的个人经验，学生将学习从头部，面部和头发的雕刻过程到最先进的纹理和最有效的渲染过程。有了这一切，学生将在三维建模的利基中学习，这将使他在工作中更有效率，因此，更有能力承担更高的职位。

让视频游戏专业人士指导你在这个前瞻性和不断增长的行业中获得更好的工作前景"。

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**。

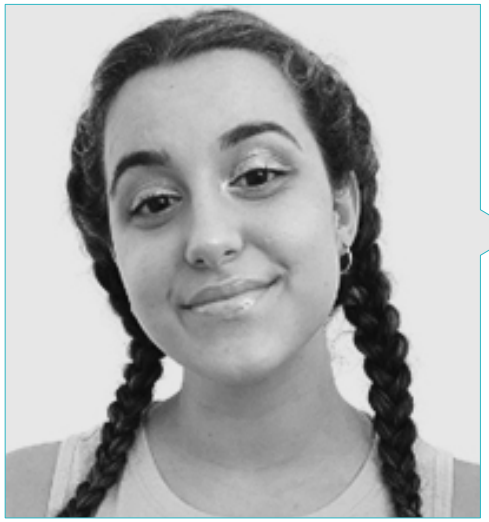
他将**产品、工程**和**艺术**的愿景统一起来的能力对于众多项目的成功至关重要。除了在行业内的工作之外，他还在著名的**Gnomon School of VFX**担任导师，并在**Tribeca Games Festival**和**ZBrush Summit**等知名活动中担任演讲者。

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”

管理人员



女士Gómez Sanz, Carla

- 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

由于三维角色建模的主题非常复杂，该文凭课程涵盖了学生必须具备的基本知识，以便在高效的工作流程中表现出色。由于充分了解所有需要采取的步骤，毕业生甚至可以选择领导专门从事三维角色建模的团队。由于TECH的教育方法，教材中包含了大量的实际例子和真实案例，学生可以在其中学习到如何设计出最佳的3D角色。

这是你一直在等待的机会，专门从事3D视频游戏建模并重新启动你的职业生涯。不要错过，今天就去报名"。

模块1风格化的人物

1.1. 风格化人物的选择和 基本形式 的阻断
- 1.1.1. 参考资料和 艺术概念
- 1.1.2. 基本形式
- 1.1.3. 畸形和奇妙的形状

1.2. 将我们的低聚物转换为高聚物模型:头部,头发和脸部的雕刻
- 1.2.1. 挡住 头部
- 1.2.2. 新的头发创作技术
- 1.2.3. 做出改进

1.3. 模型细化:手和脚
- 1.3.1. 高级雕刻
- 1.3.2. 一般形状的细化
- 1.3.3. 清理和平滑形状

1.4. 颌骨和牙齿的创造
- 1.4.1. 人类牙齿的创造
- 1.4.2. 扩大你的多边形
- 1.4.3. 在ZBrush中对牙齿进行精细化处理

1.5. 衣服和配饰的造型
- 1.5.1. 卡通服装的类型
- 1.5.2. Zmodeler
- 1.5.3. 在Maya中应用建模

1.6. 重新拓扑结构和从头开始创建干净的拓扑结构
- 1.6.1. 重构学
- 1.6.2. 根据模型的循环
- 1.6.3. 玛雅优化

1.7. UV贴图和烘烤
- 1.7.1. UV´s
- 1.7.2. 物质画师Bakeo
- 1.7.3. Bakeo抛光

1.8. 在Substance Painter中进行纹理和绘画
- 1.8.1. Substance Painter: 纹理
- 1.8.2. 手绘的卡通技术
- 1.8.3. 用生成器和蒙版填充图层

1.9. 照明和渲染
- 1.9.1. 照亮我们的性格
- 1.9.2. 色彩理论和展示
- 1.9.3. 物质画师渲染

1.10. 摆姿势和最后展示
- 1.10.1. 迪奥拉玛
- 1.10.2. 摆姿势的技巧
- 1.10.3. 模型展示

> 有了这样一个完整的教学大纲和参与你的专业改进的教师队伍，你将拥有所有的设施，成为3D电子游戏角色建模的参考"。

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：这种学习方式已被证明是非常有效的，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。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

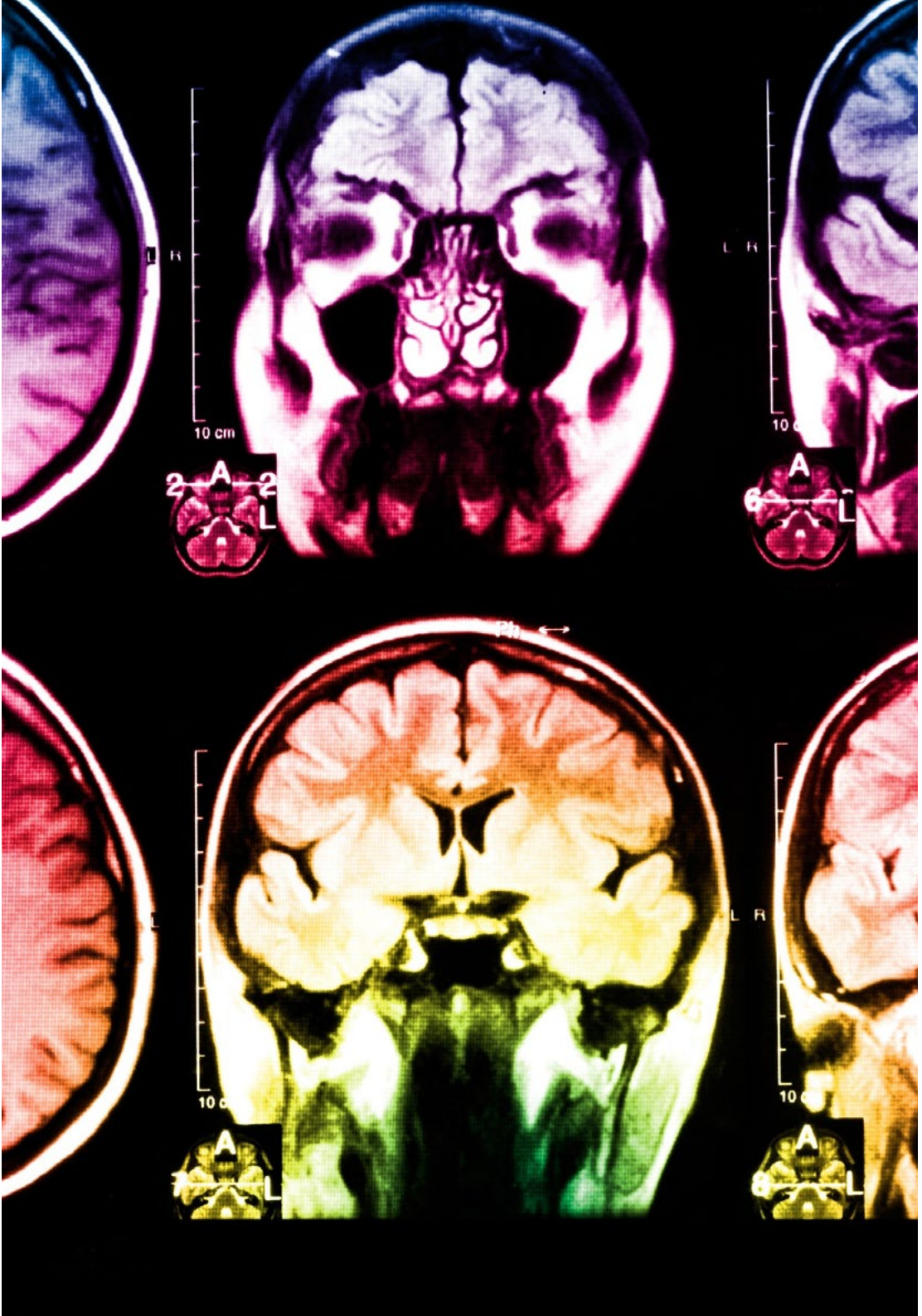
TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法推广案例研究：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循环学习。

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。

循环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。

大师班

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

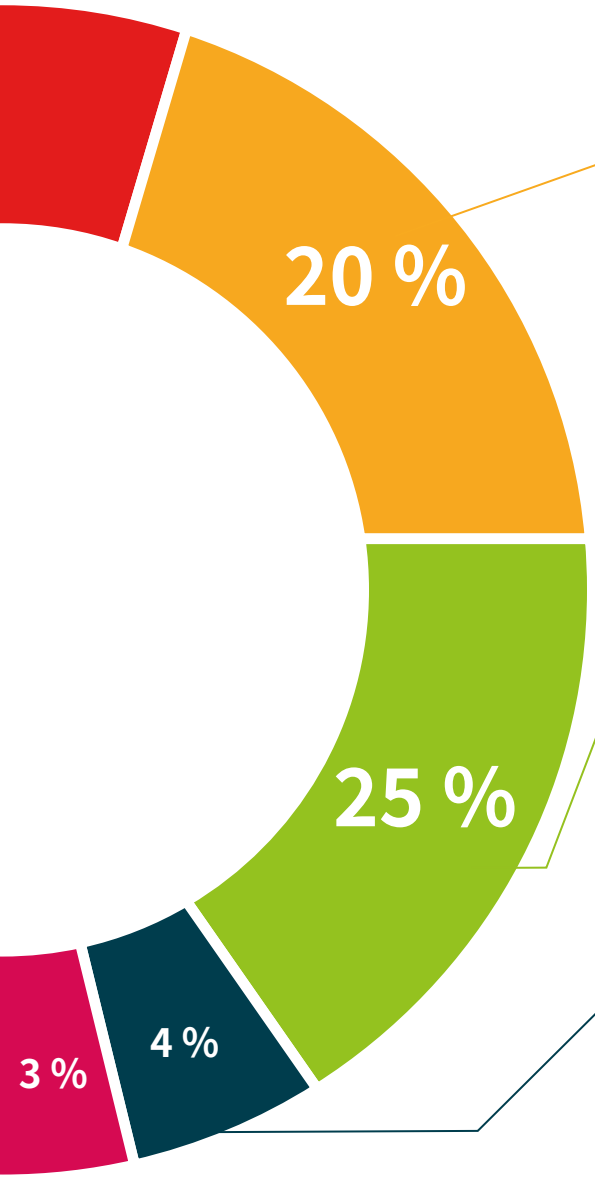
向专家学习可以加强知识和记忆，并为未来的困难决策建立信心。

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

3D角色建模大学课程除了在3D保证最严格和最新的培训外，还可以获得由TECH技术大学颁发的文凭学位。。

顺利完成该课程并获得大学学位，无需旅行或办理繁琐的手续"。

这3D角色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**文凭，**颁发大学是**TECH科技大学。**

TECH科技大学 **颁发的称号将表达在文凭中获得的资格，**并将满足工作委员会，反对派和职业评估委员会普遍要求的要求。

学位：**3D角色建模大学课程**

官方学时：**150小时。**

tech 科学技术大学

授予

文凭

_____先生/女士，身份证号码_____

顺利通过并获得认证的课程是

大学课程

3D服装模拟

这是一个由本大学授予的学位，相当于150个小时，
开始日期是 dd/mm/aaaa,结束日期是dd/mm/aaaa。

截至2018年6月28日，TECH是一所被公共教育部认可的私立高等教育机构。

2020年六月17日

Tere Guevara Navarro女士
校长

Unique TECH Code: AFWORD23S techtitute.com/certificates

*海牙认证。如果学生要求他或她的纸质学位进行海牙认证，TECH EDUCATION将作出必要的安排，并收取额外的费用。

tech 科学技术大学

大学课程
3D角色建模

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

大学课程
3D角色建模

tech 科学技术大学