

Университетский курс

Цифровая скульптура животных и существ





Университетский курс Цифровая скульптура животных и существ

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: **6 недель**
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/digital-sculpture-animals-creatures

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Ежик Соник, Фокс МакКлауд из Star Fox, богиня Солнца Аматарасу из Okami или необычные птицы из Angry Birds. Это примеры того, какое значение вновь приобретают животные и существа при создании сюжетов для видеоигр. Они становятся моделями для создания других видов продукции, таких как одежда или аксессуары, игрушки для продажи на рынке. Поэтому изучение всех методов создания животных и существ на основе цифрового моделирования является основополагающим; и именно данная тема подробно рассматривается в этой программе. В процессе обучения будет углубленно изучено использование специализированного программного обеспечения и способы управления текстурированием сложных форм.





“

Овладейте искусством цифрового моделирования с помощью передовой техники скульптурирования животных и существ”

Университетский курс в области цифровой скульптуры животных и существ изучает физиологию, распределение веса, структуры и мускулатуру животных. Разработка воображаемых животных, гибридов и монстров; создание трансформаций человека в зверя. Также в курс входит широкая палитра стилей: от реалистичных до репрезентативных стилей NPR (нефотореалистичный рендеринг). Например, аниме или *мультфильм*, а также важный сектор *FanArt* для 3D-печати с помощью проекционных панелей на скульптуре.

Мы будем работать на основе органического моделирования в *ZBrush*, в направлении достижения сложных текстур, таких как: перья, шерсть, чешуя и кожа рептилий. Будут применяться процедурные генераторы шаблонов *альфы*. Мы также научимся создавать фигуры с помощью кистей *Chisel*.

И научимся применять инструменты для резки и использовать булевы инструменты для печати и усиления животного образа создаваемых моделей. Кроме того, особое внимание будет уделено созданию птиц, рептилий и рыб, наряду с другими видами. В результате этого специалист в области моделирования станет экспертом в области создания существ.

Студент Университетского курса будет постоянно находиться в сопровождении команды преподавателей-экспертов, развиваясь в онлайн-среде в течение 6 недель и взаимодействуя в комнатах для встреч, приватном чате, форумах. Дидактический материал распространяется в различных форматах, что делает процесс обучения более динамичным и удобным.

Данный **Университетский курс в области цифровой скульптуры животных и существ** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области 3D-моделирования и цифровой скульптуры
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Создавайте удивительные
создания для разработки видеоигр
на профессиональном уровне"

“

TECH предоставляет вам лучшую платформу для обучения в 100% онлайн-режиме. Именно поэтому TECH позиционируется как крупнейший цифровой университет в мире”

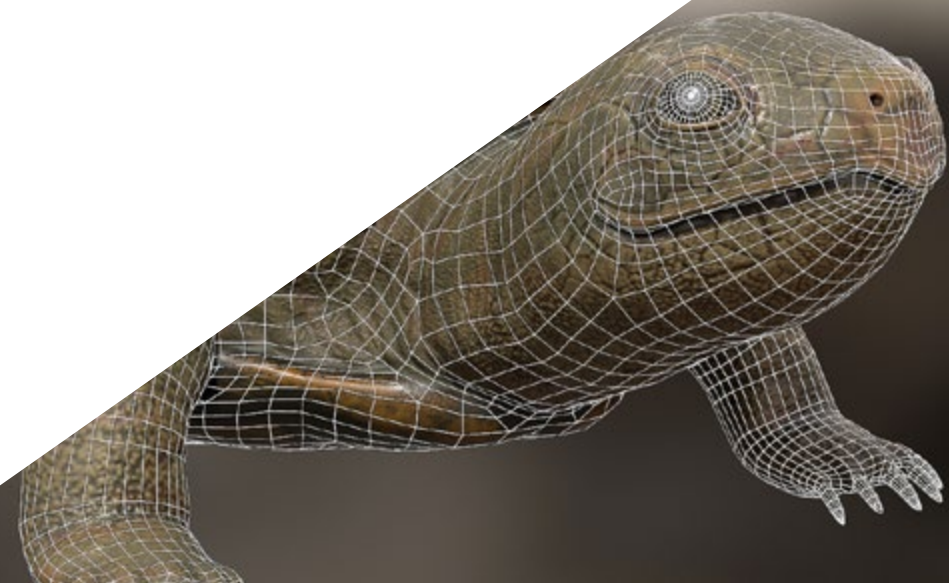
В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих научных сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т. е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалисту будет помогать инновационная система интерактивных видеоматериалов, созданная известными и опытными специалистами.

Узнайте все о моделировании животных и существ на данном Университетском курсе.

Освойте органическое моделирование в ZBrush и создавайте сложные текстуры, такие как перья, шерсть, чешуя и кожа рептилий.



02

Цели

Данный Университетский курс открывает двери к пути профессионализма, предоставляя углубленные знания в области цифровой скульптуры животных и существ с учетом всех перспектив. Придать проектам все большую реалистичность благодаря набору техник и инструментов, подробно описанных в учебном плане данной программы, что позволит специалисту предложить своим клиентам или работодателям выдающиеся результаты в разработке работ, спроектированных в трех измерениях.





“

Чтобы стать великим, нужно учиться. Специализируйтесь, чтобы работать в такой развивающейся отрасли, как цифровая деятельность”



Общие цели

- ♦ Изучить анатомию человека и животных для точного моделирования, текстурирования, освещения и рендеринга
- ♦ Понимать необходимость хорошей топологии на всех уровнях разработки и производства
- ♦ Создавать высококачественные реалистичные и мультипликационные персонажи
- ♦ Работать с различными системами органического моделирования
- ♦ Изучить современные системы в индустрии кино и видеоигр для достижения высоких результатов

“

Быть другим — значит уметь
делать то, что никто другой
никогда не сделает так, как вы.
Приготовьтесь стать лучшим
моделлером животных и существ”





Конкретные цели

- ♦ Обрабатывать и применять анатомию в скульптуре животных
- ♦ Применять правильную топологию животных к моделям для использования в 3D-анимации, видеоиграх и 3D-печати
- ♦ Скульптурировать и текстурировать поверхности животных, таких как: перья, чешуя, шкуры и детализация меха животных
- ♦ Выполнять эволюцию животных и людей до фантастических животных, гибридизации и механических существ, скульптурирования форм и использования Substance Painter
- ♦ Работать с фотореалистичным и нефотореалистичным рендерингом животных в Arnold

03

Руководство курса

Для разработки данного Университетского курса в области цифровой скульптуры животных и существ, ТЕСН Технологический университет подобрал высококвалифицированный преподавательский состав, состоящий из профессионалов, являющихся экспертами в области 3D-моделирования. Которые будут передавать свои знания с помощью инновационных методов, чтобы студент эффективным образом усвоил изучаемые темы и в итоге смог интегрировать их в свою профессиональную деятельность.





“

*Кто не рискует — тот не побеждает.
Эксперты покажут вам, почему
специализация - это лучшее оружие
для достижения успеха в мире работы"*

Руководство



Секейрос Родригес, Сальвадор

- ♦ Внештатный 2D/3D-моделлер и специалист широкого профиля
- ♦ Концепт-арт и 3D-моделирование для Slicecore. Чикаго
- ♦ Видеомэппинг и моделирование для Родриго Тамариса. Вальядолид
- ♦ Преподаватель бакалавриата в области 3D-анимации. Высшая школа изображения и звука ESISV. Вальядолид
- ♦ Преподаватель бакалавриата GFSG в области 3D-анимации. Европейский институт дизайна IED. Мадрид
- ♦ 3D-моделирование для мастерской Висенте Мартинеса и Лорена Фандоса. Кастельон
- ♦ Степень магистра в области компьютерной графики, игр и виртуальной реальности. Университет Короля Хуана Карлоса. Мадрид
- ♦ Степень бакалавра в области изобразительного искусства в Университете Саламанки (специализация — дизайн и скульптура)



04

Структура и содержание

Содержание данного Университетского курса состоит из практического и теоретического материала в области цифровой скульптуры животных и существ, доступного в динамичной и безопасной среде для обучения в режиме онлайн в течение 6 недель. Это дает возможность студенту наилучшим образом совмещать свой текущий распорядок дня с процессом профессиональной подготовки. Вы освоите техники и инструменты эффективным образом благодаря интерактивному содержанию, которое делает процесс обучения более динамичным. Вы будете участвовать в сообществах специалистов, и для вас будут доступны форумы, комнаты для встреч и приватный чат с вашими преподавателями, а также возможность загрузки учебной программы для обучения без подключения к интернету.





“

С помощью данной программы вы сможете создавать начиная с реалистичных форматов и заканчивая такими стилями представления NPR, как аниме или мультфильм”

Модуль 1. Животные и существа

- 1.1. Анатомия животных для моделлеров
 - 1.1.1. Изучение пропорций
 - 1.1.2. Анатомические различия
 - 1.1.3. Мускулатура представителей различных семейств
- 1.2. Основные массы
 - 1.2.1. Основные структуры
 - 1.2.2. Положения осей равновесия
 - 1.2.3. Базовые сетки с *Zsphere*
- 1.3. Голова
 - 1.3.1. Череп
 - 1.3.2. Челюсть
 - 1.3.3. Зубы и рога
 - 1.3.4. Грудная клетка, позвоночник и бедра
- 1.4. Центральный район
 - 1.4.1. Реберная клетка
 - 1.4.2. Позвоночный столб
 - 1.4.3. Бедра
- 1.5. Конечности
 - 1.5.1. Ноги и копыта
 - 1.5.2. Плавники
 - 1.5.3. Крылья и когти
- 1.6. Текстура животных и адаптация к формам
 - 1.6.1. мех и шерсть
 - 1.6.2. Чешуя
 - 1.6.3. Перья





- 1.7. Воображаемое животное: анатомия и геометрия
 - 1.7.1. Анатомия фантастических существ
 - 1.7.2. Срезы геометрии и *слайс*
 - 1.7.3. Булевы сетки
- 1.8. Воображаемое животное: фантастические животные
 - 1.8.1. Фантастические животные
 - 1.8.2. Гибридизация
 - 1.8.3. Механические существа
- 1.9. Виды NPR
 - 1.9.1. *Мультипликационный стиль*
 - 1.9.2. *Аниме*
 - 1.9.3. *Фан-арт*
- 1.10. Рендеринг животных и людей
 - 1.10.1. Материалы под *поверхностным рассеянием*
 - 1.10.2. Техники смешивания в текстурировании
 - 1.10.3. Заключительные композиции



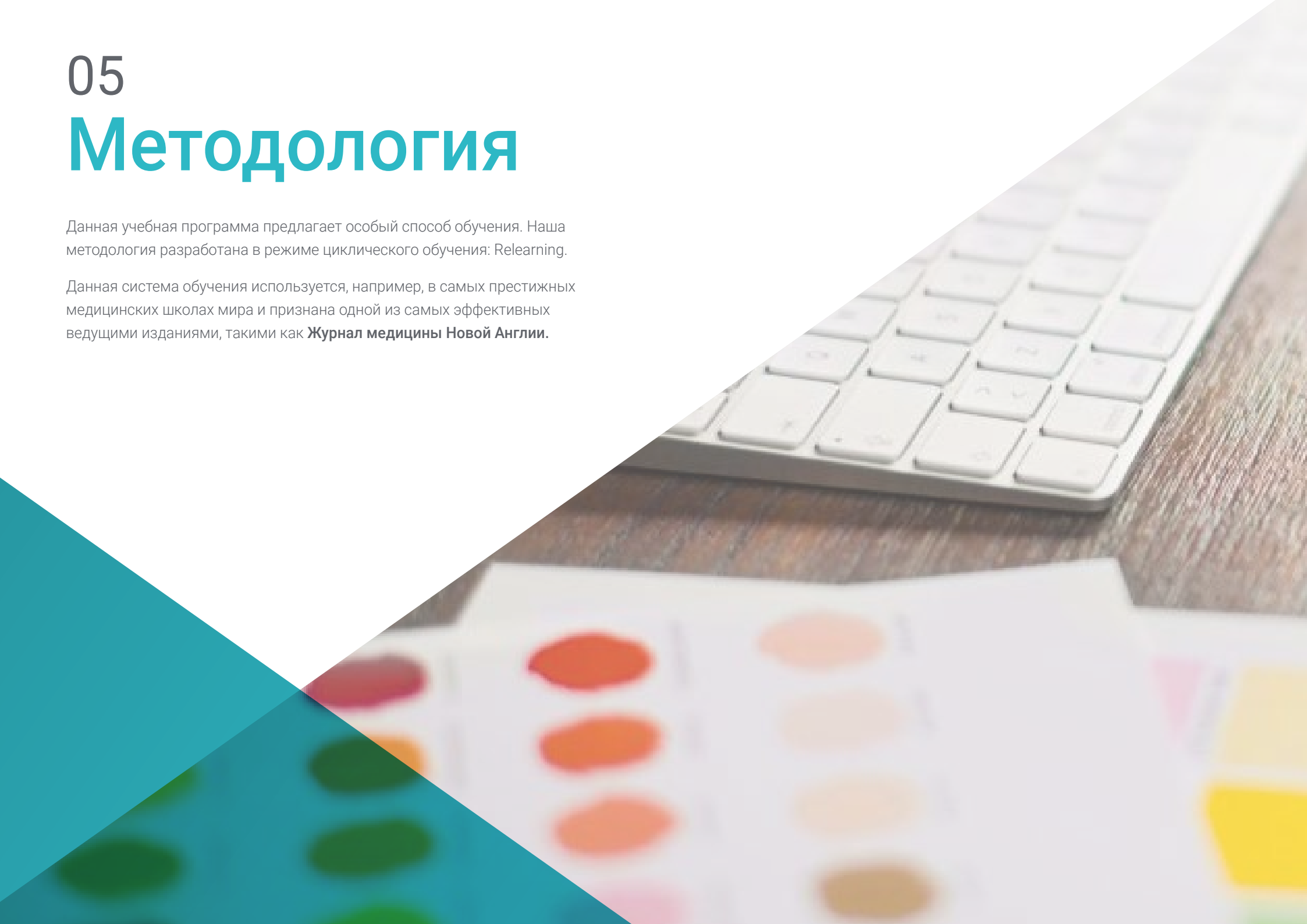
Научитесь всего за несколько недель создавать самые удивительные существа в цифровой скульптуре с помощью данного Университетского курса от TECH"

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: Relearning.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“*Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере*”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

ТЕСН эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В ТЕСН вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.



В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



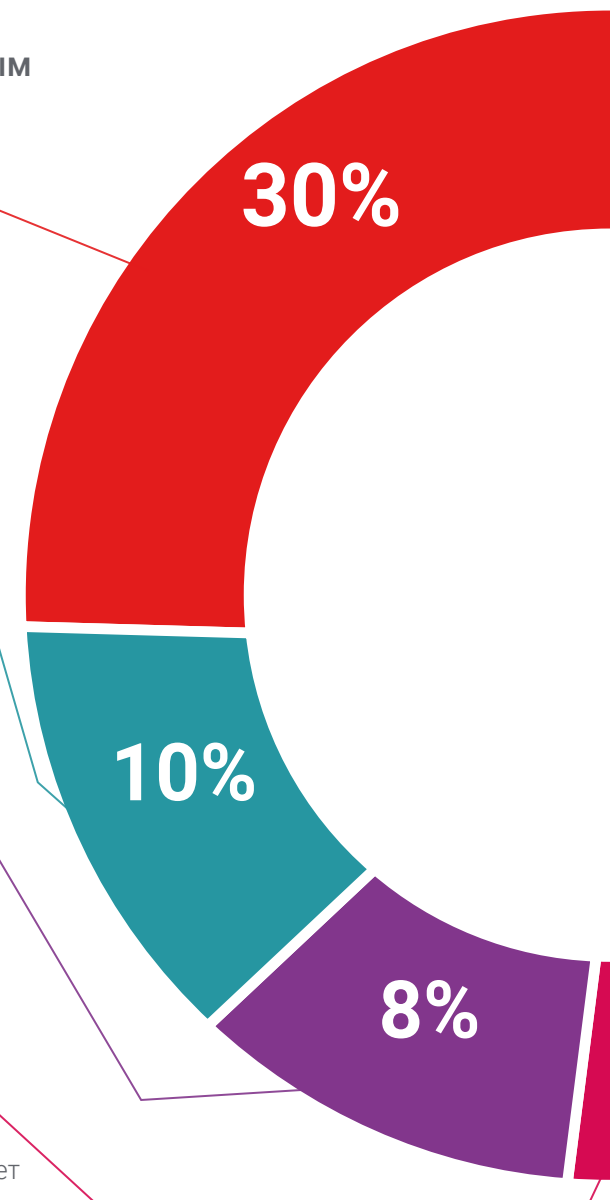
Практика навыков и компетенций

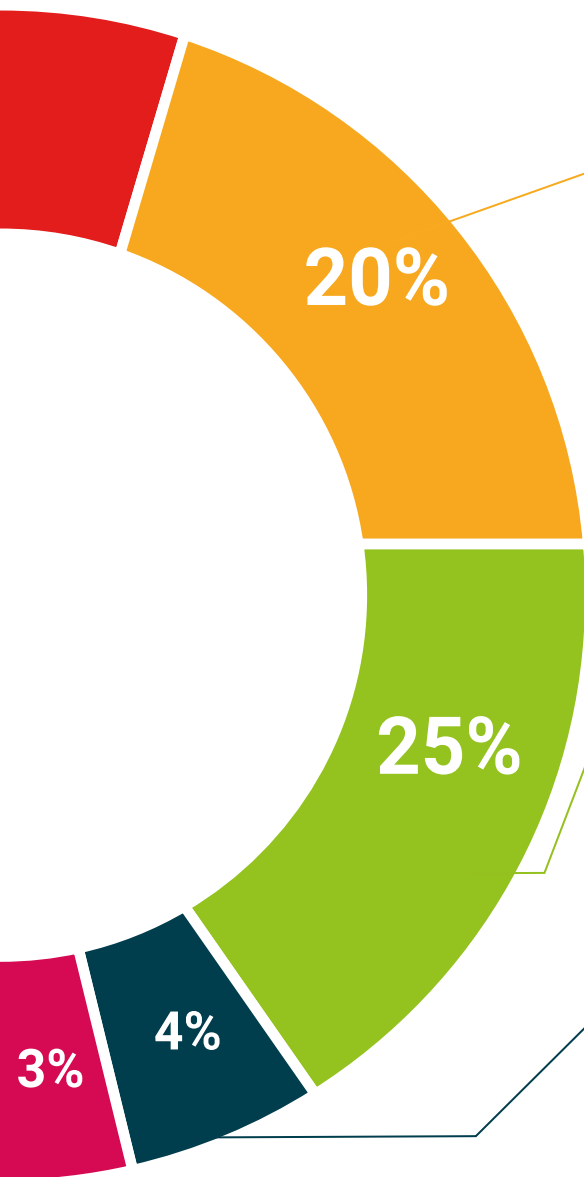
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области Цифровая скульптура животных и существ гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данный **Университетский курс в области Цифровая скульптура животных и существ** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области Цифровая скульптура животных и существ**

Количество учебных часов: **150 часов**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технологии Обучение

Сообщество Обязательство

tech технологический
университет

Университетский курс
Цифровая скульптура
животных и существ

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недель
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс

Цифровая скульптура животных и существ

