

Университетский курс 3D-моделирование существ



Университетский курс 3D-моделирование существ

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

Веб-доступ: www.techtitude.com/ru/design/postgraduate-certificate/3d-creature-modeling

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методология

стр. 22

06

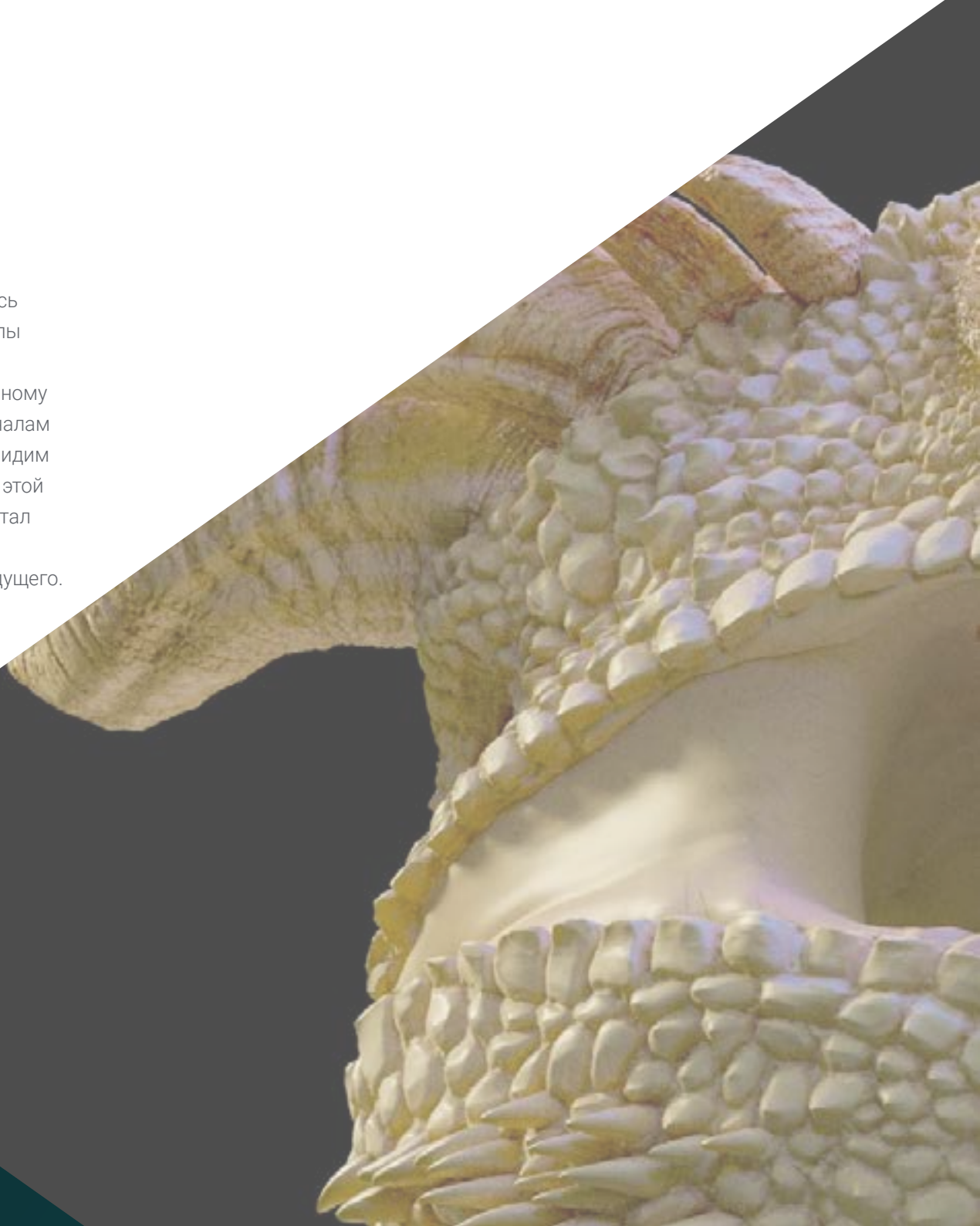
Квалификация

стр. 30

01

Презентация

Существа из мира кино и видеоигр продолжительное время развивались невероятными темпами, начиная с первых версий Кинг-Конга и Годзиллы и до реалистичных анимаций динозавров, драконов и любых иных фантастических существ. Все это стало возможным благодаря постоянному прогрессу в области 3D-моделирования, который позволил профессионалам данной индустрии воссоздавать каждую деталь существ, которых мы видим сегодня в кино и видеоиграх. Осознавая, что без продвинутых знаний в этой области профессионалы не смогут продвигаться вперед, ТЕСН разработал данную программу, которая предоставит необходимые ресурсы для достижения успеха и продвижения в создании трехмерных существ будущего.





“

Вы сможете воссоздавать каждую деталь, начиная от меха простых мифических существ и заканчивая чешуей сложных и гигантских драконов”

В настоящее время фэнтези является мощным и постоянно привлекающим все больше поклонников жанром, поскольку такие саги, как "Гарри Поттер", "Властелин колец" или "Игра престолов", по сей день остаются актуальными. Все они отличаются тем, что в своем составе персонажей включают величественных и порой ужасающих созданий, которые были воссозданы с такой тщательностью в деталях, что они запоминаются зрителями со всего мира.

В связи с этим, профессионалы в области 3D-моделирования в последнее десятилетие нашли сотни возможностей для личного и профессионального роста, значительно расширив требования к выполнению крупномасштабных работ, но в то же время беря на себя больше ответственности в индустрии, которая ценит их все больше.

Поэтому программа от TECH включает в себя последние инновационные техники 3D-моделирования существ, с помощью которых профессионалы могут выделяться с честью и быть готовыми к решению больших задач и, следовательно, к лучшим рабочим местам.

Кроме того, TECH учитывает потребности своих студентов, поэтому программа предлагается в онлайн-режиме, который не требует ни занятий, ни личного присутствия. Весь учебный материал доступен для скачивания на любом мобильном устройстве, что значительно облегчает учебный процесс.

Данный **Университетский курс в области 3D-моделирования существ** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области 3D-моделирования
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет 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



Пришло время для вашего выделения в индустрии, полной креативности, путем внесения профессионализма и инновационного подхода благодаря данному Университетскому курсу"

“

Получите свою квалификацию в области 3D-моделирования существ без необходимости выполнения итоговой дипломной работы, что значительно сократит объем учебной нагрузки”

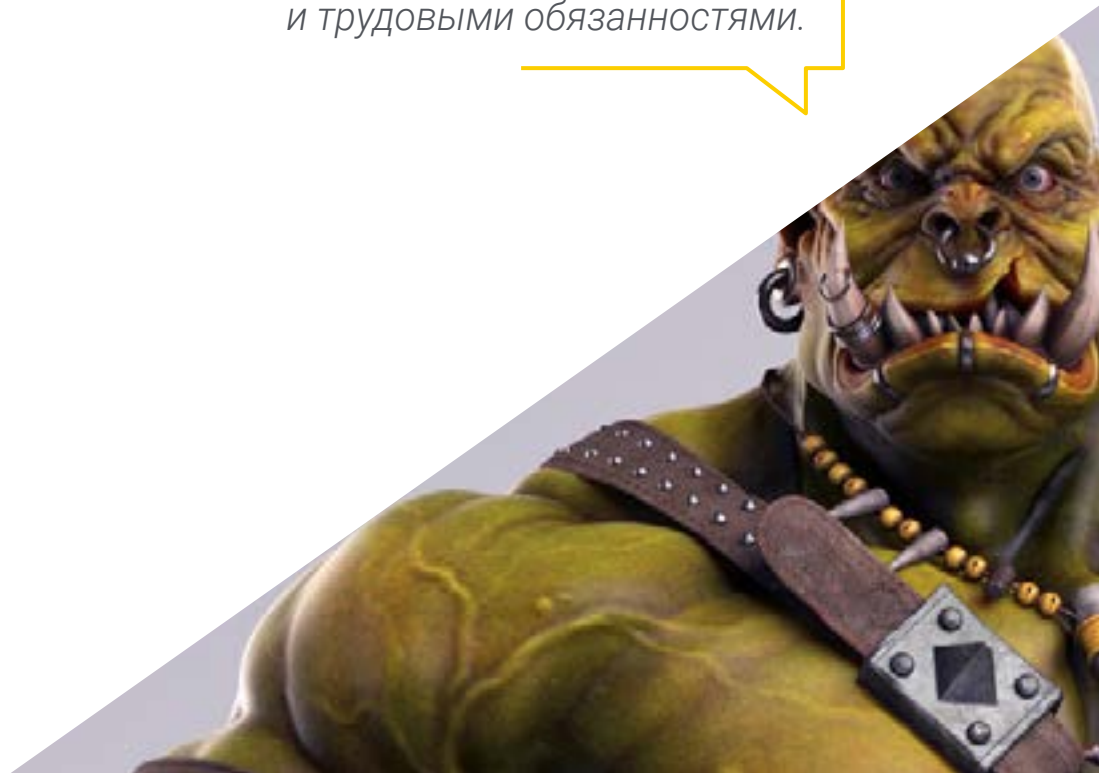
В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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 ходе программы. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Запишитесь сегодня в TESH и начните совершенствовать свои навыки создания трехмерных существ, чтобы достичь качественного профессионального роста.

Это та программа подготовки, которую вы искали, чтобы занять видное место в сфере 3D-моделирования, сочетая учебу с другими профессиональными и трудовыми обязанностями.



02

Цели

Основная цель данной программы обучения от ТЕСН — улучшить навыки студентов в моделировании 3D-существ, предоставив им продвинутые знания в использовании Hgen и Maya. Это позволит студенту оптимизировать свой повседневный рабочий процесс, улучшить конечный результат своих собственных проектов и справиться со сроками выполнения сложных заказов. Таким образом, учащийся получает полное улучшение как на личном, так и на профессиональном уровне по окончании программы обучения.





“

Ваша цель — профессиональный рост в области 3D-моделирования для получения лучшей должности. TECH предоставляет вам лучшие инструменты для достижения этой цели”



Общие цели

- ♦ Расширить знания анатомии человека и животных, чтобы создавать гиперреалистичных существ
- ♦ Освоить техники ретопологии, UVs и текстурирования для совершенствования создаваемых моделей
- ♦ Создавать оптимальный и динамичный рабочий процесс для более эффективной работы в 3D-моделировании
- ♦ Обладать навыками и знаниями, наиболее востребованными в 3D-индустрии, чтобы иметь возможность претендовать на ведущие вакансии





Конкретные цели

- ♦ Изучить моделирование различных видов анатомии животных
- ♦ Рассмотреть различные виды рептилий и способы создания масштабов с помощью карт смещения и альфа
- ♦ Изучить, как экспортировать модели в Mari для реалистичного текстурирования
- ♦ Узнать больше о груминге и о том, как его применять на животных с помощью Xgen
- ♦ Осуществлять рендеринг моделей в Maya Arnold Render

“

Эта программа — отличная возможность сосредоточить свои усилия в сфере моделирования, которая требует опытных профессионалов в создании трехмерных существ”

03

Руководство курса

ТЕСН выбирает только лучших профессионалов для разработки своих программ, поэтому студенту гарантировано получение первоклассного обучения при поступлении на данный Университетский курс в области 3D-моделирования существ. Преподаватели активно вовлечены в профессиональное развитие студента и всегда готовы помочь в любом вопросе или сомнении, предоставляя свой опыт и знания в области 3D-моделирования.



“

Это отличная возможность, которую вы искали, чтобы продолжить развивать свою профессиональную карьеру на самом высоком уровне, при поддержке преподавателей, которые хотят видеть ваш рост”

Приглашенный международный руководитель

Джошуа Сингх - ведущий специалист с более чем 20-летним опытом работы в индустрии **видеоигр**, получивший международное признание благодаря своим навыкам в области **арт-менеджмента и визуальной разработки**. Обладая обширными знаниями в таких программах, как Unreal, Unity, Maya, ZBrush, Substance Painter и Adobe Photoshop, он добился значительных успехов в области **игрового дизайна**. Кроме того, его опыт охватывает как 2D, так и 3D **визуальную разработку**, и он отлично справляется с совместным и продуманным решением проблем в производственных процессах.

В качестве **арт-директора** в Marvel Entertainment он сотрудничал с элитными командами художников и руководил ими, обеспечивая соответствие работ требуемым стандартам качества. Он также занимал должность **художника по главным персонажам** в компании Proletariat Inc., где создал безопасную атмосферу для своей команды и отвечал за все персонажи в **видеоиграх**.

За свою карьеру, включающую **руководящие должности** в таких компаниях, как Wildlife Studios и Wavedash Games, Джошуа Сингх был сторонником художественного развития и наставником для многих представителей индустрии. Не говоря уже о его работе в таких крупных и известных компаниях, как Blizzard Entertainment и Riot Games, где он занимал должность **старшего художника по персонажам**. Среди его наиболее значимых проектов - участие в самых успешных **видеоиграх**, включая Marvel's Spider-Man 2, League of Legends и Overwatch.

Его способность объединять видение **продукта, инженерии и искусства** стала залогом успеха многих проектов. Помимо работы в индустрии, он делится своим опытом в качестве преподавателя в престижной школе Gnomon School of VFX и выступает с докладами на таких известных мероприятиях, как Tribeca Games Festival и ZBrush Summit.



Г-н. Сингх, Джошуа

- Арт-директор, Marvel Entertainment, Калифорния, США
- Ведущий художник по персонажам в Proletariat Inc.
- Арт-директор в Wildlife Studios
- Арт-директор в Wavedash Games
- Старший художник по персонажам в Riot Games
- Старший художник по персонажам в Blizzard Entertainment
- Художник в Iron Lore Entertainment
- 3D-художник в Sensory Sweep Studios
- Старший художник в Wahoo Studios/Ninja Bee
- Высшее образование в Государственном университете Дикси
- Степень бакалавра в области графического дизайна в Техническом колледже Eagle Gate



*Благодаря TECH вы
сможете учиться у лучших
мировых профессионалов"*

Руководство



Г-жа Гомес Санс, Карла

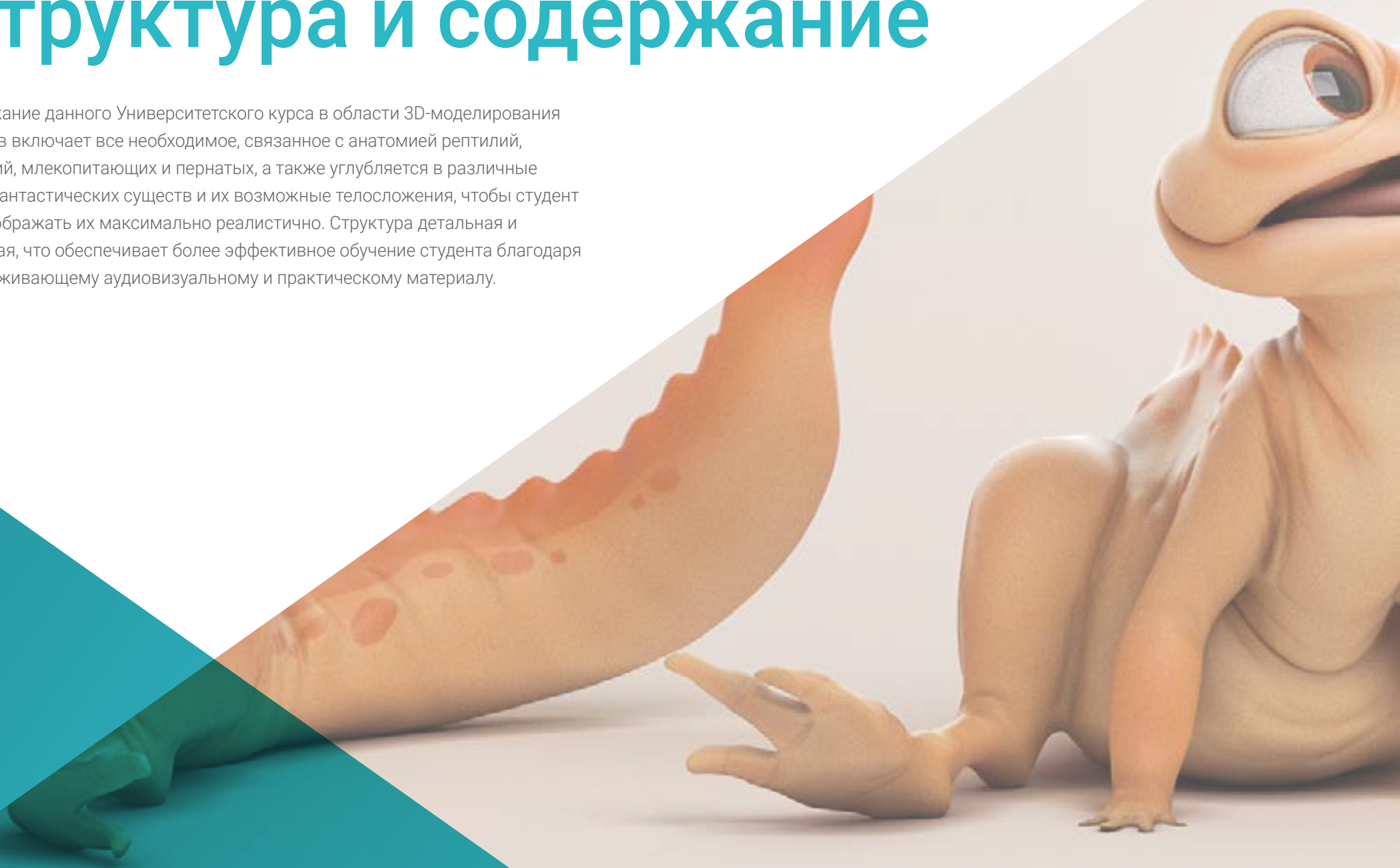
- Специалист по 3D в Blue Pixel 3D
- Концепт-художник, 3D-моделлер, специалист по шейдингу в Timeless Games Inc.
- Сотрудничество с многонациональной консалтинговой компанией по разработке виньеток и анимации для коммерческих предложений.
- Профессиональное специальное образование в области 3D-анимации, видеоигр и интерактивных сред в Высшей Школе CEV по коммуникации, изображению и звуку
- Степень магистра и бакалавра в области 3D-искусства, анимации и визуальных эффектов для видеоигр и кино в Высшей Школе CEV по коммуникации, изображению и звуку



04

Структура и содержание

Содержание данного Университетского курса в области 3D-моделирования существ включает все необходимое, связанное с анатомией рептилий, амфибий, млекопитающих и пернатых, а также углубляется в различные виды фантастических существ и их возможные телосложения, чтобы студент мог изображать их максимально реалистично. Структура детальная и понятная, что обеспечивает более эффективное обучение студента благодаря поддерживающему аудиовизуальному и практическому материалу.





“

Изучите мускулатуру, скелеты и общую анатомию существ из живого и фантастического мира, чтобы воссоздавать их в гиперреалистичной форме”

Модуль 1. Моделирование существ

- 1.1. Понимание анатомии животных
 - 1.1.1. Изучение костей
 - 1.1.2. Пропорции головы животного
 - 1.1.3. Анатомические различия
- 1.2. Анатомия черепа
 - 1.2.1. Морда животного
 - 1.2.2. Мышцы головы
 - 1.2.3. Слой кожи, расположенный над костями и мышцами
- 1.3. Анатомия позвоночника и грудной клетки
 - 1.3.1. Мускулатура туловища и бедер животных
 - 1.3.2. Центральная ось туловища
 - 1.3.3. Создание туловищ у различных животных
- 1.4. Мускулатура животных
 - 1.4.1. Мышечная система
 - 1.4.2. Синергия между мышцами и костями
 - 1.4.3. Формы тела животных
- 1.5. Рептилии и амфибии
 - 1.5.1. Кожа рептилий
 - 1.5.2. Мелкие кости и связки
 - 1.5.3. Мелкие детали
- 1.6. Млекопитающие
 - 1.6.1. мех
 - 1.6.2. Более крупные и крепкие кости и связки
 - 1.6.3. Мелкие детали
- 1.7. Животные с оперением
 - 1.7.1. Оперение
 - 1.7.2. Легкие, эластичные кости и связки
 - 1.7.3. Мелкие детали





- 1.8. Анализ челюсти и создание зубов
 - 1.8.1. Зубы, характерные для животных
 - 1.8.2. Детализация зубов
 - 1.8.3. Зубы в полости рта
- 1.9. Создание Fur, меха для животных
 - 1.9.1. Xgen в Maya: Груминг
 - 1.9.2. Xgen: перья
 - 1.9.3. Рендеринг
- 1.10. Фантастические животные
 - 1.10.1. Фантастические животные
 - 1.10.2. Полное моделирование животного
 - 1.10.3. Текстурирование, освещение и рендеринг

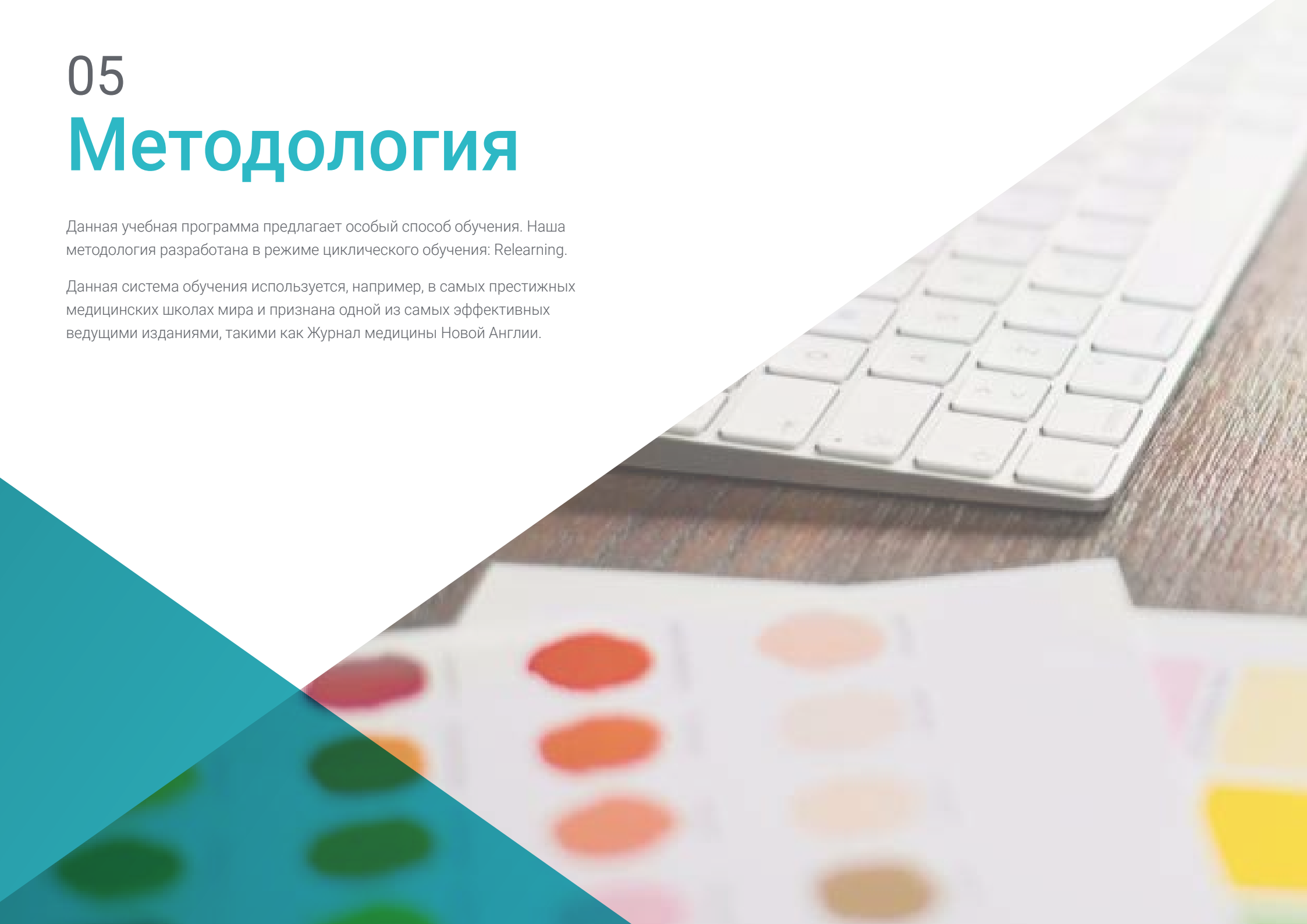


Фильм "Король Лев" в цифровой версии был великим достижением в области моделирования существ в 3D. С помощью данного Университетского курса от ТЕСН вы сможете стать лидером следующего мирового хита"

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 удерживать 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.



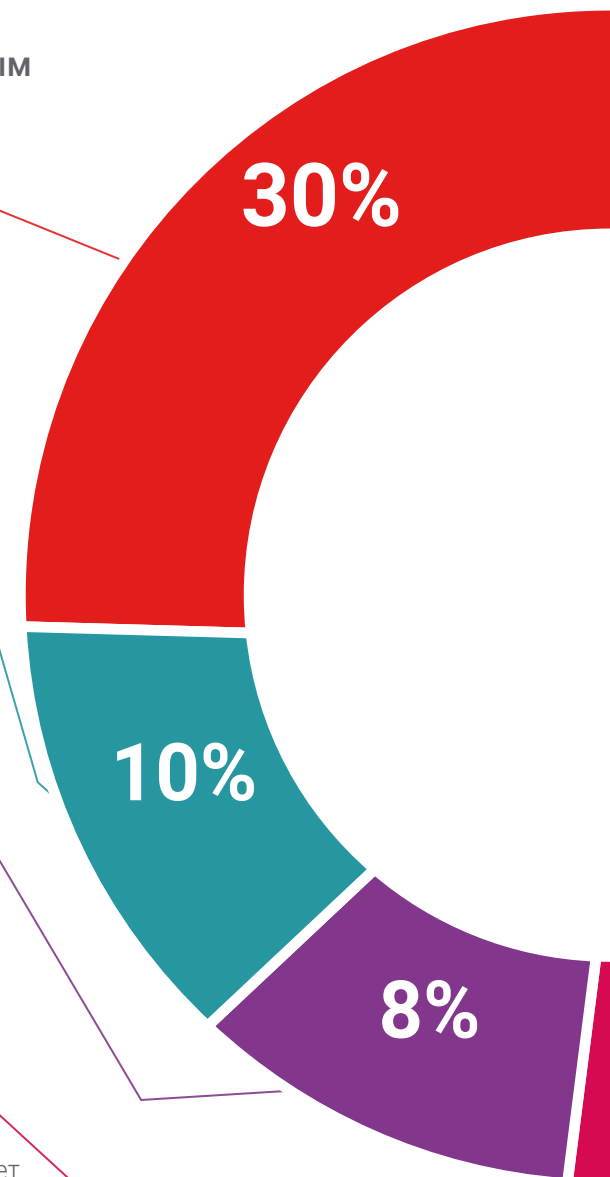
Практика навыков и компетенций

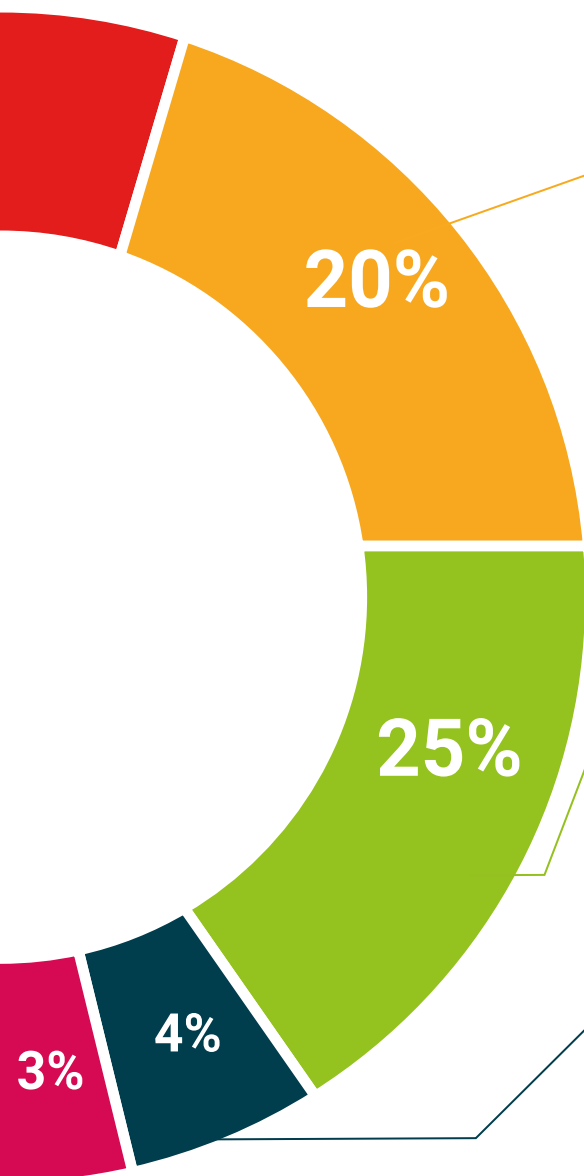
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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 3D-моделирование 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 3D-моделирование 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 3D-моделирование 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 Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс 3D-моделирование существ

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

Университетский курс 3D-моделирование существ