Университетский курс
Blender

tech технологический университет

tech технологический университет

Университетский курс
Blender

- Формат: **онлайн**
- Продолжительность: **6 недель**
- Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- Расписание: **по своему усмотрению**
- Экзамены: **онлайн**

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/blender

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

В захватывающем мире цифровой скульптуры существует множество техник и инструментов, которыми может воспользоваться профессионал. Глубокое знание каждого из них обеспечивает наличие выделяющей специалиста компетенции в отрасли и на рынке труда. Именно поэтому цель данной программы — показать все преимущества Blender. Это программное обеспечение с открытым исходным кодом, используемое для работы с 3D-объектами и включающее в себя различные инструменты для моделирования, текстурирования, редактор частиц, анимацию, скульптинг и др. Они будут представлены в 100% онлайн-среде и с использованием самой инновационной методологии.

Расширьте свои знания в технике 3D-моделирования, используя новые и мощные инструменты"

Blender как кроссплатформенная компьютерная программа позволяет расширить навыки пользователя в моделировании, освещении, рендеринге, анимации и создании трехмерной графики. А также навыки цифрового композитинга, использования процедурной техники узлов, видеомонтажа, скульптуры и цифровой живописи. Следует отметить, что это программное обеспечение в последние годы произвело революцию в парадигме CGI, и несмотря на то, что крупные компании поначалу не доверяли этой программе, после выхода версий LTS она укрепила свои позиции и стала эталоном рынка.

Ввиду ее важности, TECH Технологический университет решил посвятить эту программу полному изучению и применению данной программы. Учитывая тот факт, что 3D-моделирование является одной из техник компьютерной графики, которая получила большее распространение в последние годы, и что внедрение цифровой скульптуры в других отраслях, таких как архитектура, здравоохранение, кино, наряду с другими, сделало необходимым знание их методов и инструментов.

Именно в этом заключается важность профессионалов, специализирующихся и владеющих инструментами, предлагаемыми современной технологией. Именно поэтому *Crease Pencil*, один из самых инновационных и используемых крупными анимационными студиями инструментов в течение последних нескольких лет, также будет предметом изучения. Данный инструмент позволил переосмыслить концепции 2D-анимации, *раскадровки*, аниматики и создания персонажей в *Hand Painter*, превратив их в уникальные и инновационные модели.

Всего за 6 недель студент, обучающийся на Университетском курсе в области Blender, сможет научиться рендерить модели в двух мощных собственных движках, таких как Eevee и Cycles, для быстрой и точной адаптации. Студенты смогут осуществлять обратные процессы для переноса способов построения из Blender в Maya и Cinema 4D, совершенствуя системы экспорта и импорта. Становясь экспертом в основных программах 3D-моделирования и создания, представленных сегодня на рынке.

Все это благодаря инновационной методологии обучения полностью в онлайн-режиме, позволяет специалисту непрерывно и эффективно обучаться, используя любые устройства с подключением к интернету и под руководством экспертной команды преподавателей. С возможностью загрузки содержания для консультаций и достижения целей подготовки, завершая обучение в кратчайшие сроки.

Данный **Университетский курс в области Blender** 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

Если вы профессионал или имеете опыт работы в области 3D-дизайна, то этот Университетский курс для вас"

Станьте настоящим 3D-художником. И откройте для себя множество возможностей трудоустройства в различных компаниях"

Подробно ознакомьтесь с инструментами бесплатной программы Blender. Всего за 6 недель.

Теперь у вас есть лучшая возможность для продвижения по карьерной лестнице: Обучение в онлайн-режиме! Узнайте о реальных преимуществах данной подготовки.

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 специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, разработанная признанными экспертами.

02

Цели

В этой программе главная цель команды экспертов TECH — научить студента продвинутому освоению программного обеспечения Blender. А также освоению его инструментов, улучшению систем экспорта и импорта, используя лучшие свойства каждого из них. Становясь настоящими 3D-художниками, с возможностью выбора разнообразных вакансий в различных компаниях.

Узнайте о лучших техниках переноса креативных процессов из Blender в Maya и Cinema 4D"

Общие цели

- Понимать необходимость хорошей топологии на всех уровнях разработки и производства
- Рендерить модели в двух мощных собственных движках, таких как Eevee и Cycles
- Выполнять продвинутое текстурирование реалистичных PBR и нефотореалистичных систем для улучшения проектов цифровой скульптуры
- Управлять и использовать все инструменты программы Blender
- Изучить современные системы в индустрии кино и видеоигр для достижения высоких результатов

Конкретные цели

- Разобраться в программном обеспечении Blender
- Создавать рендеринг в своих рендер-движках Eevee и Cycles
- Понимать рабочие процессы CGI
- Переносить знания о ZBrush и 3D Max в Blender
- Переносить процессы создания из Blender в Maya и Cinema 4D

Специализируйтесь на одном из самых мощных программных обеспечений для разработки 2D и 3D"

03

Руководство курса

TECH Технологический университет подобрал преподавательский состав высокого уровня, состоящий из профессиональных экспертов в области 3D-моделирования и концепт-арта, чтобы гарантировать качественный процесс обучения. Наиболее специализированное содержание будет передаваться студентам в *онлайн* и с использованием инновационной методологии. Достигая профессионализма, ожидаемого в цифровой индустрии.

Теперь вы решаете, как вы хотите учиться, а TECH предоставляет вам все необходимое"

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 области3D-анимации. Высшая школа изображения и звука ESISV. Вальядолид
- Преподаватель бакалавриата GFGS 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

TECH Технологический университет создал программу, полностью посвященную изучению преимуществ мощного программного обеспечения для разработки 2D/3D: Blender. То самое программное обеспечение, которое в последние годы произвело революцию в парадигме CGI, и несмотря на то, что крупные компании поначалу не доверяли этой программе, после выхода версий LTS она укрепила свои позиции и стала эталоном рынка. Всего за 6 недель профессионал освоит все техники и инструменты для скульптинга, текстурирования и *затемнения*. А также адаптации из 3D Max и многое другое. Все это вы найдете в виртуальном кампусе с разнообразными и динамичными форматами, позволяющими обучаться в удобном и быстром режиме.

Цифровые средства массовой информации произвели революцию даже в сфере образования. Пройдите обучение в 100% онлайн-режиме на Университетском курсе в области Blender”

Модуль 1. Blender

1.1. Бесплатное программное обеспечение
- 1.1.1. Версия LTS и сообщество
- 1.1.2. Плюсы и различия
- 1.1.3. Интерфейс и философия

1.2. Интеграция с 2D
- 1.2.1. Адаптация программы
- 1.2.2. *Crease pencil*
- 1.2.3. Объединение 2D в 3D

1.3. Методы моделирования
- 1.3.1. Адаптация программы
- 1.3.2. Методологии моделирования
- 1.3.3. *Узлы геометрии*

1.4. Техники текстурирования
- 1.4.1. *Затемнение узлов*
- 1.4.2. Текстуры и материалы
- 1.4.3. Советы по использованию

1.5. Освещение
- 1.5.1. Советы по освещению пространства
- 1.5.2. *Cycles*
- 1.5.3. Eevee

1.6. *Рабочий процесс* в CGI
- 1.6.1. Необходимое использование
- 1.6.2. Экспорт и импорт
- 1.6.3. Окончательное художественное оформление

1.7. Адаптация из 3D Max в Blender
  1.7.1. Моделирование
  1.7.2. Текстурирование и *затемнение*
  1.7.3. Освещение
1.8. Знание ZBrush и Blender
  1.8.1. 3D-скульптура
  1.8.2. Кисти и продвинутые техники
  1.8.3. Работа с органикой
1.9. От Blender к Maya
  1.9.1. Важные этапы
  1.9.2. Корректировки и интеграция
  1.9.3. Использование функциональных возможностей
1.10. От Blender к Cinema 4D
  1.10.1. Советы по 3D-дизайну
  1.10.2. Использование моделирования для создания *видеомэппинга*
  1.10.3. Моделирование с помощью частиц и эффектов

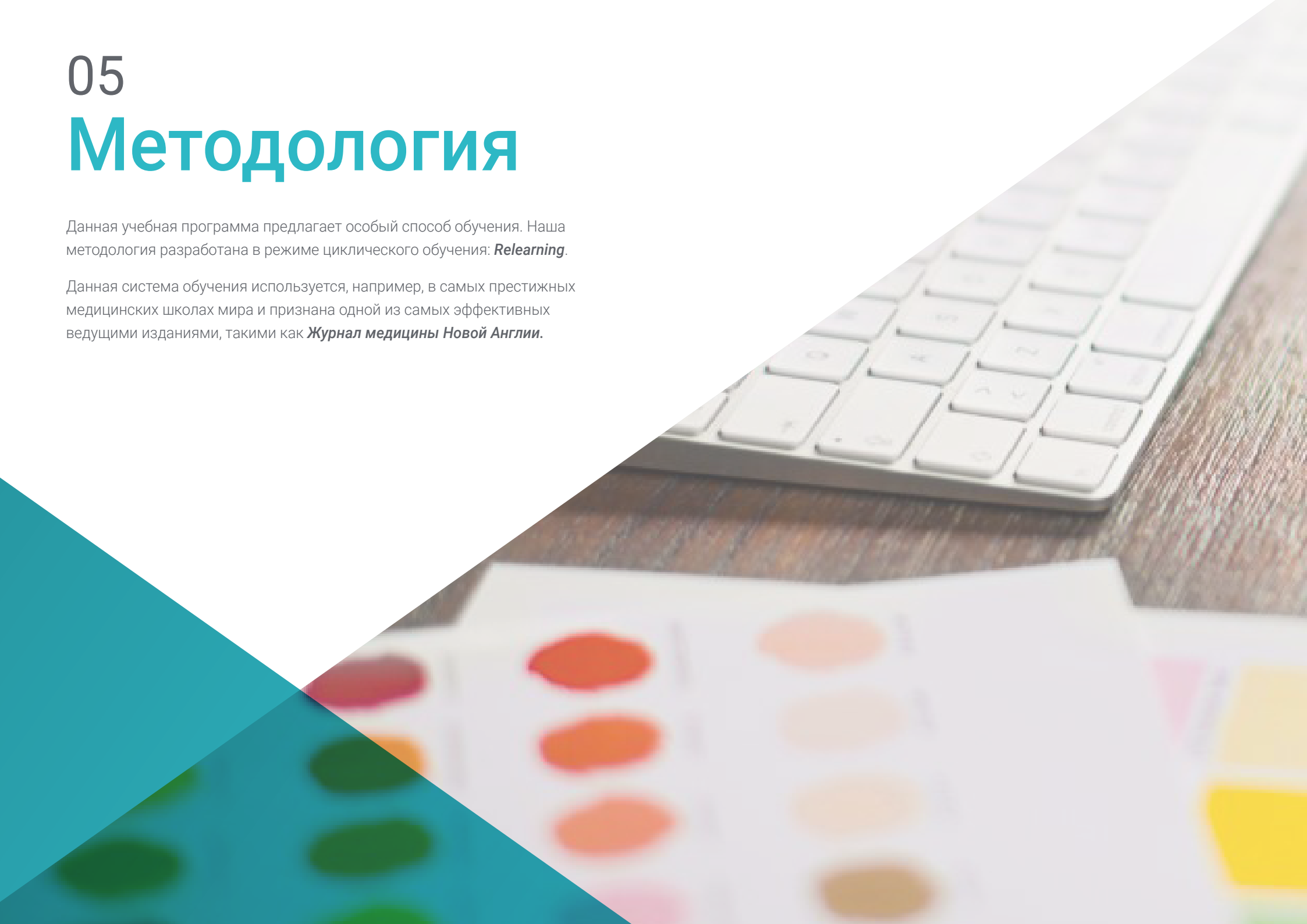
Развивайте себя в выдающемся направлении в индустрии бесплатного программного обеспечения, познакомившись с мощным программным обеспечением Blender"

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*

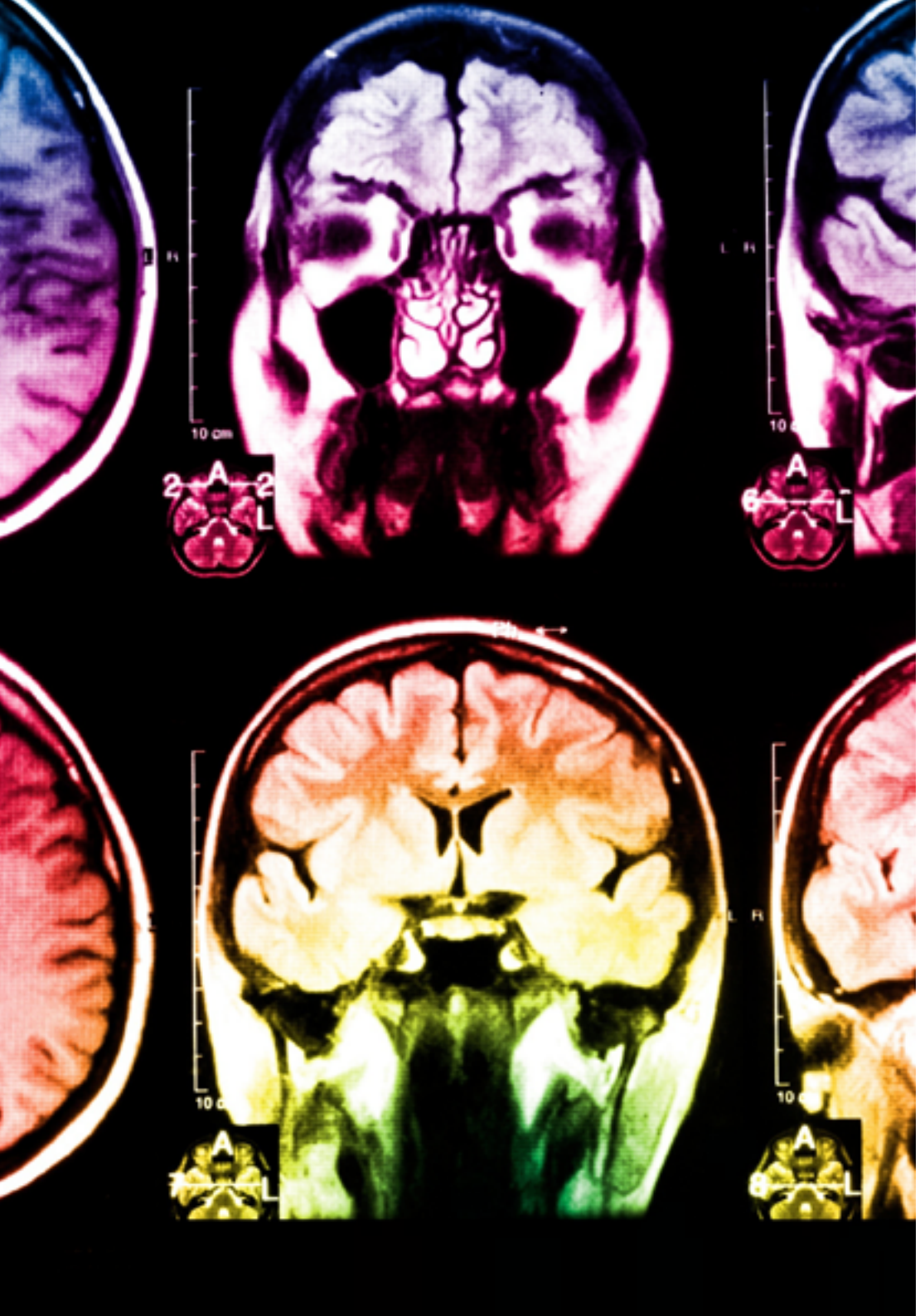
TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

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 TECH 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.

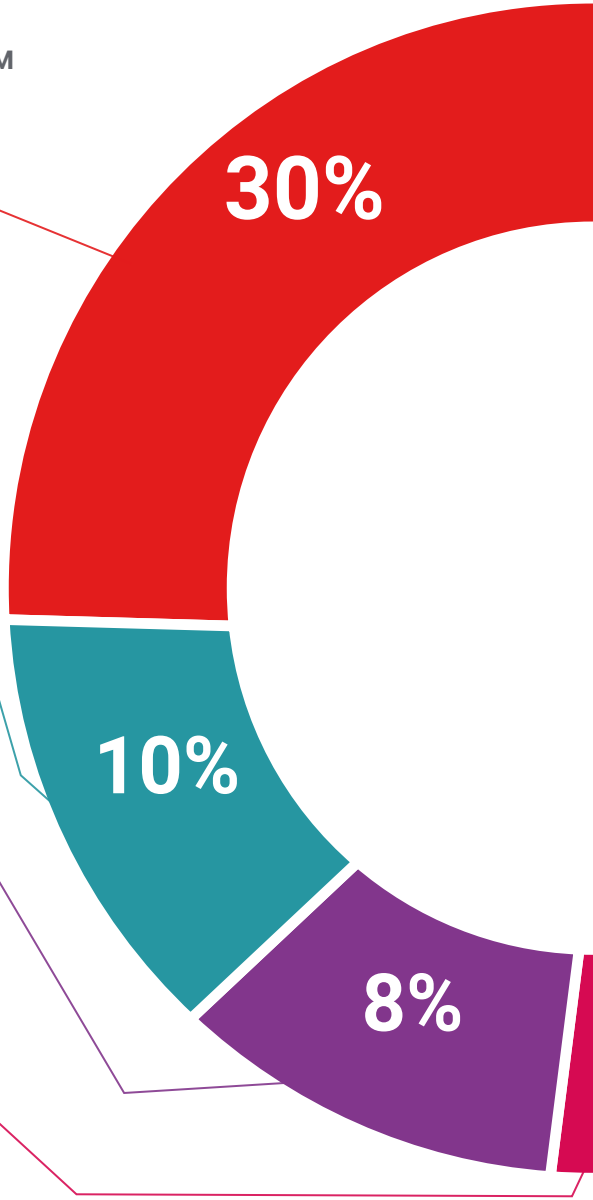
Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.

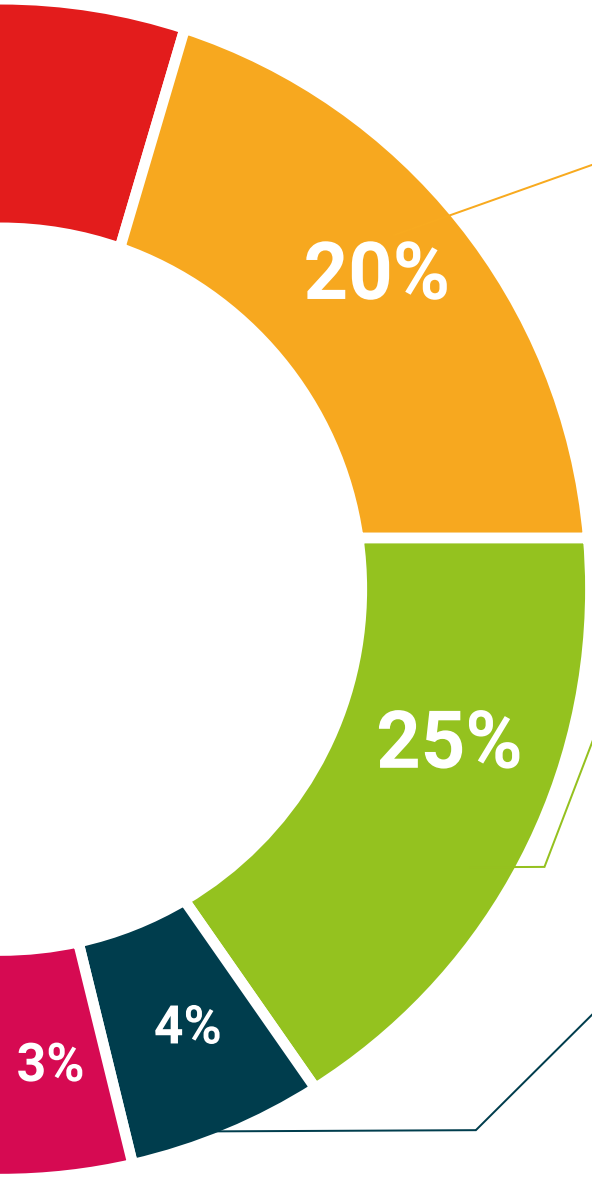
Практика навыков и компетенций

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 Blender гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.

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

Данный **Университетский курс в области Blender** 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: **Университетского курса в области Blender**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**

tech технологический университет

Настоящий

ДИПЛОМ

свидетельствует о том, что

Г-н/Г-жа _____, с документом, удостоверяющий личность_____

Освоил(а) и успешно прошел(ла) аккредитацию программы

УНИВЕРСИТЕТСКИЙ КУРС

в области

Blender

Данный диплом специализированной программы, присуждаемый Университетом, соответствует 150 учебным часам, с датой начала дд/мм/гггг и датой окончания дд/мм/гггг.

TECH является частным высшим учебным заведением, признанным Министерством народного образования Мексики с 28 июня 2018 года.

17 июня 2020 г.

Д-р Tere Guevara Navarro
Ректор

unique TECH code: AFWOR23S techtitute.com/certificates

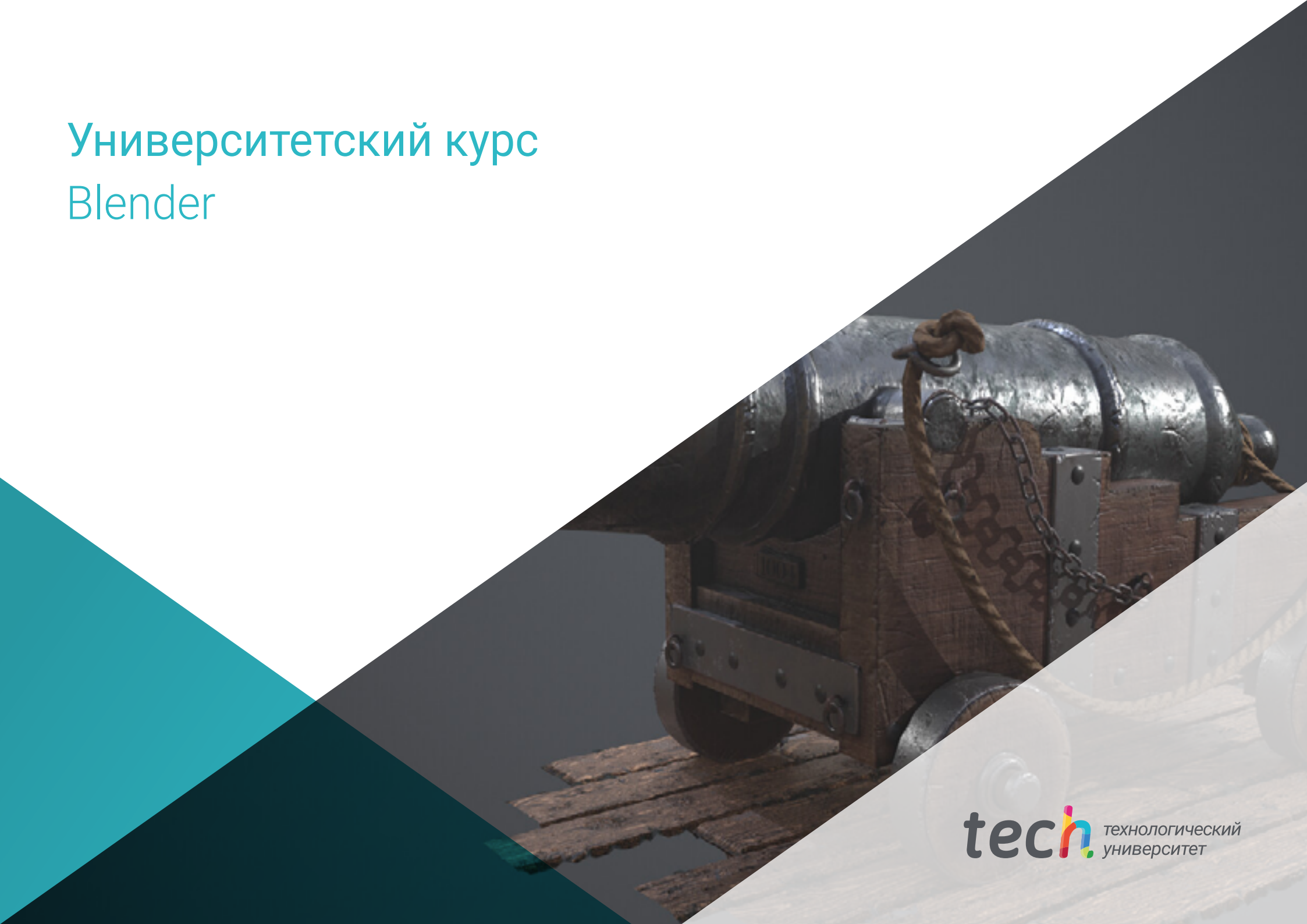
*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

tech технологический университет

Университетский курс
Blender

- Формат: **онлайн**
- Продолжительность: **6 недель**
- Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- Расписание: **по своему усмотрению**
- Экзамены: **онлайн**

Университетский курс
Blender



tech технологический университет