

Курс профессиональной подготовки

Создание волос в 3D и моделирование одежды



Курс профессиональной подготовки

Создание волос в 3D и
моделирование одежды

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

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-hair-creation-clothing-simulation

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

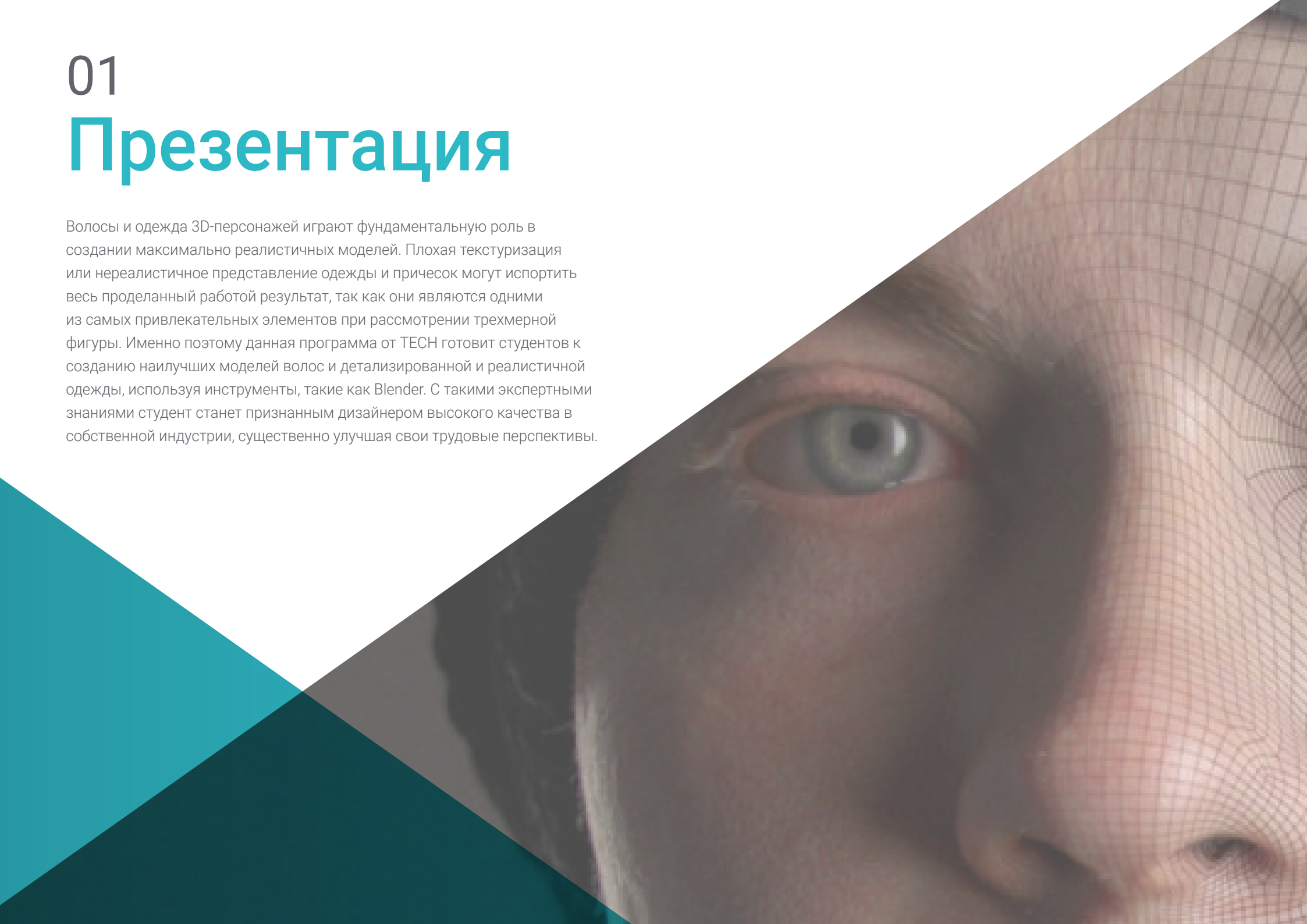
Квалификация

стр. 30

01

Презентация

Волосы и одежда 3D-персонажей играют фундаментальную роль в создании максимально реалистичных моделей. Плохая текстуризация или нереалистичное представление одежды и причесок могут испортить весь проделанный работой результат, так как они являются одними из самых привлекательных элементов при рассмотрении трехмерной фигуры. Именно поэтому данная программа от TECH готовит студентов к созданию наилучших моделей волос и детализированной и реалистичной одежды, используя инструменты, такие как Blender. С такими экспертными знаниями студент станет признанным дизайнером высокого качества в собственной индустрии, существенно улучшая свои трудовые перспективы.



“

Овладейте основами создания волос и одежды для 3D-моделей и станьте ведущим специалистом в вашем отделе, способным придавать реализм создаваемым персонажам и существам”

В 3D-модели все должно быть в гармонии, чтобы получить хороший внешний вид. Нет смысла иметь реалистичные лица, правдоподобные движения и аутентичные выражения, если волосы и одежда моделей не соответствуют стандартам качества остальных компонентов модели. Поэтому для создания убедительной модели необходимо, чтобы одежда и волосы соответствовали ее стилю и особенностям.

Чтобы создавать высококачественные костюмы и различные прически, профессионал в области дизайна должен быть готов к глубокому пониманию инструментов, таких как Marvelous Designer, Blender или Zbrush. С их помощью можно не только моделировать, но и улучшать и текстурировать все созданные элементы эффективным способом, чтобы справляться со сроками выполнения проектов.

Таким образом, программа от TECH не только фокусируется на основных аспектах создания волос в 3D и моделирования одежды, но также предоставляет студентам сквозные навыки для улучшения их рабочего процесса, расширения их профессионального потенциала и улучшения результатов их проектов.

Это программа полностью онлайн, что облегчает студенту процесс обучения, предоставляя все учебные материалы с первого дня обучения. Благодаря отсутствию очных занятий студент сам решает, когда и как учиться в рамках Курса профессиональной подготовки, приспособивая его под свои интересы и личные обязанности.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области создания волос в 3D и моделирования одежды** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области 3D-моделирования
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, 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



Станьте более эффективным в своей профессиональной деятельности, придавая непревзойденную художественную креативность в создании 3D волос и одежды”

“

Данная программа откроет перед вами двери в светлое будущее в мире дизайна, позволяя вам общаться с лучшими профессионалами в вашей области”

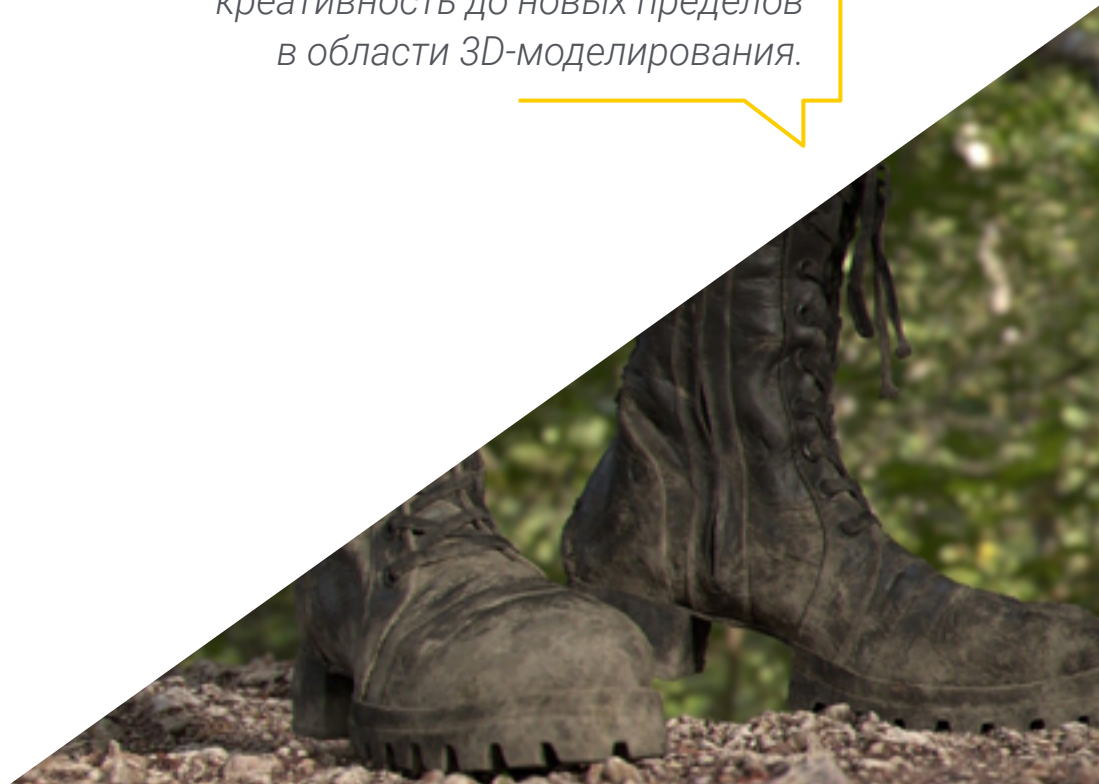
В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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 течение учебного курса. Для этого практикующему будет помогать инновационная система интерактивных видеоматериалов, созданная признанными и опытными специалистами.

Самые впечатляющие наряды и заметные прически будут в ваших руках благодаря мастерству, которое вы продемонстрируете, владея Zbrush, Blender и Marvelous Designer.

Запишитесь сегодня на данный Курс профессиональной подготовки и развивайте свою креативность до новых пределов в области 3D-моделирования.



02

Цели

Целью данного Курса профессиональной подготовки в области создания волос в 3D и моделирования одежды – предоставить студенту инструменты, необходимые для свободного выражения своей творческой натуры при создании причесок и нарядов, без ограничений, связанных с интерфейсами программного обеспечения или процессами рендеринга. Благодаря лучшему владению основными инструментами на рынке и специфической области повышенного интереса в 3D-моделировании студент может выделиться среди конкурентов и значительно улучшить свою профессиональную карьеру.



“

Вы получите доступ к лучшему учебному материалу на рынке по 3D-моделированию волос и одежды, что укрепит ваши возможности достичь профессиональных амбиций”



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



Данный Курс профессиональной подготовки станет поворотным моментом в вашей карьере в области дизайна. Не упустите эту возможность и зарегистрируйтесь сегодня в TESH





Конкретные цели

Модуль 1. Создание волос для видеоигр и фильмов

- ♦ Ознакомиться с расширенными возможностями использования Xgen в Maya
- ♦ Создавать волосы для фильмов
- ♦ Изучить волосы с помощью *Cards* для видеоигр
- ♦ Разработать собственные текстуры волос
- ♦ Посмотреть различные варианты использования волосяных кистей в ZBrush

Модуль 2. Моделирование одежды

- ♦ Обучаться в Marvelous Designer
- ♦ Создать моделирования ткани в Marvelous Designer
- ♦ Отработать различные типы сложных узоров в Marvelous Designer
- ♦ Освоить профессиональный *поток работы* от Marvelous до ZBrush
- ♦ Разработать текстурирование и шейдинг одежды и тканей в Mari

Модуль 3. Blender: новый поворот в индустрии

- ♦ Разработать производительность программного обеспечения
- ♦ Перенести знания Maya и ZBrush в Blender, чтобы иметь возможность создавать удивительные модели
- ♦ Изучить систему узлов Blender для создания различных *шейдеров* и материалов
- ♦ Осуществлять рендер практических моделей в Blender с помощью двух типов движков рендеринга Eevee и Cycles

03

Руководство курса

Преподаватели, ответственные за разработку учебного материала этой программы, обладают обширным профессиональным опытом в моделировании и создании различных персонажей и существ в 3D, с их соответствующими образами и нарядами. Именно поэтому они являются наиболее подходящими преподавателями для обучения студентов в этой области, так как они узнают наиболее полезные и новаторские методологии при выполнении сложных проектов по 3D-моделированию, требующих особых навыков для достижения большей реалистичности.



“

Лучшие профессионалы в области 3D-дизайна присоединяются к большой технологической семье TECH, чтобы поднять вашу профессиональную карьеру на новые высоты и уровни”

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

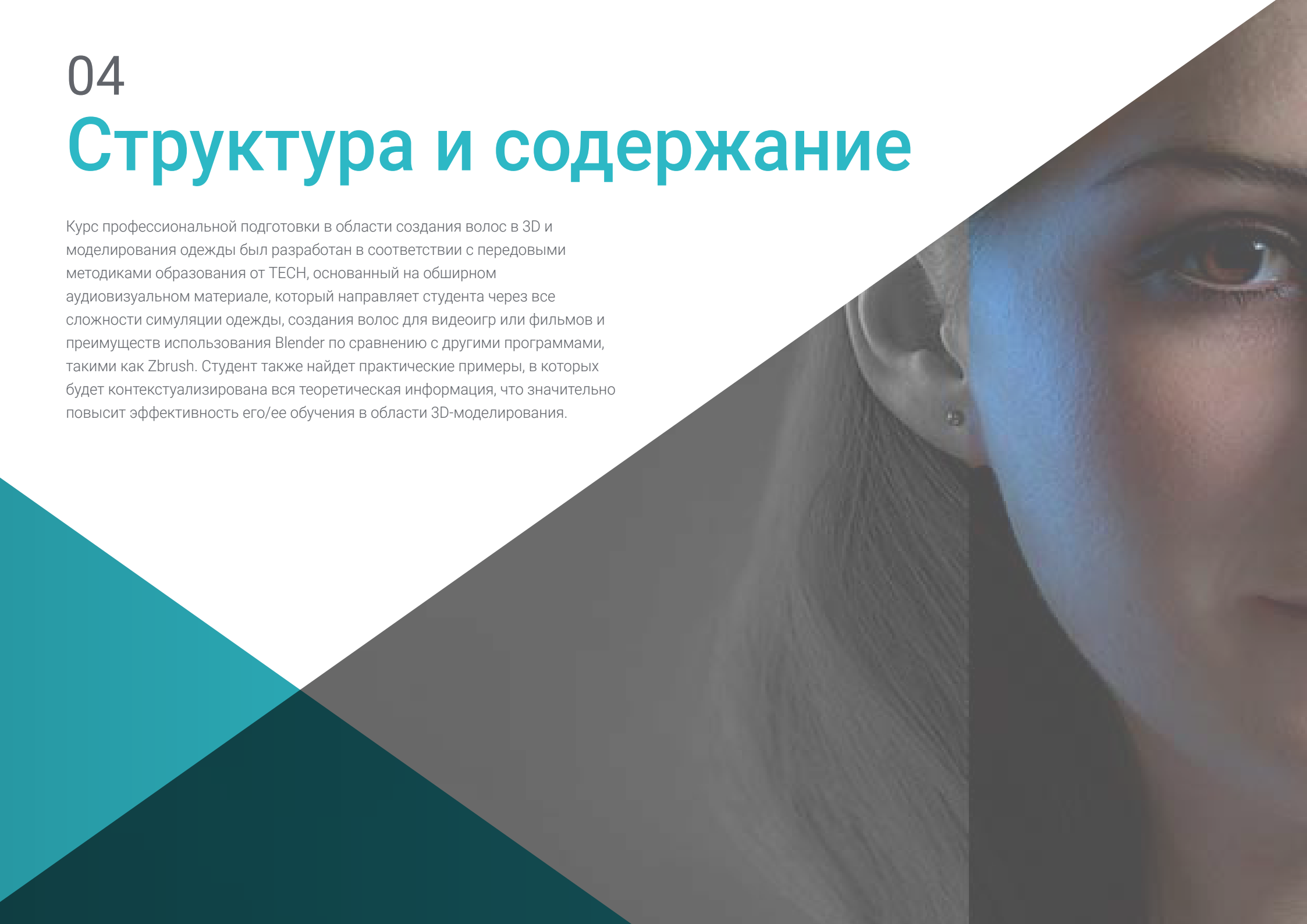
- Специалист по 3D в Blue Pixel 3D
- Концепт-художник, 3D-моделлер, *специалист по шейдингу* в Timeless Games Inc.
- Сотрудничество с многонациональной консалтинговой компанией по разработке виньеток и анимации для коммерческих предложений
- Профессиональное специальное образование в области 3D-анимации,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



04

Структура и содержание

Курс профессиональной подготовки в области создания волос в 3D и моделирования одежды был разработан в соответствии с передовыми методиками образования от TECH, основанный на обширном аудиовизуальном материале, который направляет студента через все сложности симуляции одежды, создания волос для видеоигр или фильмов и преимуществ использования Blender по сравнению с другими программами, такими как Zbrush. Студент также найдет практические примеры, в которых будет контекстуализирована вся теоретическая информация, что значительно повысит эффективность его/ее обучения в области 3D-моделирования.



“

Вы научитесь создавать волосы в стиле фэнтези или реализма в практической форме, адаптируясь к требованиям проектов и соблюдая сроки благодаря своему обновленному рабочему методу”

Модуль 1. Создание волос для видеоигр и фильмов

- 1.1. Различия между волосами для видеоигр и волосами для фильмов
 - 1.1.1. *Fibermesh* и *Cards*
 - 1.1.2. Инструменты для создания волос
 - 1.1.3. Программы для волос
- 1.2. Скульптурирование волос в ZBrush
 - 1.2.1. Базовые формы для причесок
 - 1.2.2. Создание кистей ZBrush для волос
 - 1.2.3. Кисти Curve
- 1.3. Создание волос в Xgen
 - 1.3.1. Xgen
 - 1.3.2. Коллекции и описания
 - 1.3.3. *Волосы vs. Груминг*
- 1.4. Модификаторы Xgen: придание реалистичности волосам
 - 1.4.1. *Clumping*
 - 1.4.2. *Coil*
 - 1.4.3. Руководства для волос
- 1.5. *Цвет и Region Maps*: для абсолютного контроля состояния волос и шерсти
 - 1.5.1. Карты волос
 - 1.5.2. Стрижки: кудрявые, выбритые и длинные волосы
 - 1.5.3. Детали: борода
- 1.6. Xgen Advanced: использование выражений и детализация
 - 1.6.1. Выражения
 - 1.6.2. Применимость
 - 1.6.3. Усовершенствование волос
- 1.7. Размещение *Cards* в Maya для моделирования видеоигр
 - 1.7.1. Волокна на *Cards*
 - 1.7.2. Карты вручную
 - 1.7.3. *Карты* и движок *Real-time*
- 1.8. Оптимизация для фильмов
 - 1.8.1. Оптимизация волос и их геометрии
 - 1.8.2. Подготовка к физике с помощью движений
 - 1.8.3. Кисти Xgen

- 1.9. *Hair Shading*
 - 1.9.1. *Шейдеры* в Arnold
 - 1.9.2. Гиперреалистичный вид
 - 1.9.3. Обработка волос
- 1.10. Render
 - 1.10.1. Рендеринг при использовании Xgen
 - 1.10.2. Освещение
 - 1.10.3. Подавление шума

Модуль 2. Моделирование одежды

- 2.1. Импорт вашей модели в Marvelous Designer и интерфейс программы
 - 2.1.1. Marvelous Designer
 - 2.1.2. Функциональность ПО
 - 2.1.3. Моделирование в реальном времени
- 2.2. Создание простых узоров и аксессуаров для одежды
 - 2.2.1. Создание: футболки, аксессуары, кепки и сумки
 - 2.2.2. Ткани
 - 2.2.3. Выкройка, молнии и швы
- 2.3. Продвинутое создание одежды: сложные выкройки
 - 2.3.1. Сложность выкройки
 - 2.3.2. Физические свойства тканей
 - 2.3.3. Сложные аксессуары
- 2.4. Моделирование одежды в Marvelous
 - 2.4.1. Анимированные модели в Marvelous
 - 2.4.2. Оптимизация тканей
 - 2.4.3. Подготовка модели
- 2.5. Экспорт одежды из Marvelous Designer в ZBrush
 - 2.5.1. *Low Poly* в Maya
 - 2.5.2. UVs в Maya
 - 2.5.3. ZBrush, использование Reconstruct Subdiv
- 2.6. Доработка одежды
 - 2.6.1. *Процесс работы*
 - 2.6.2. Детали в ZBrush
 - 2.6.3. Кисти для одежды в ZBrush

- 2.7. Улучшаем моделирование с помощью ZBrush
 - 2.7.1. Моделирование от трисов до квадов
 - 2.7.2. Поддержка UVs
 - 2.7.3. Окончательная отделка
- 2.8. Текстурирование одежды в Mari
 - 2.8.1. Плиточные текстуры и тканевые материалы
 - 2.8.2. Выпекание
 - 2.8.3. Текстурирование в Mari
- 2.9. Шейдинг ткани в Maya
 - 2.9.1. *Shading*
 - 2.9.2. Текстуры, созданные в Mari
 - 2.9.3. Реализм с помощью шейдеров в Arnold
- 2.10. Render
 - 2.10.1. Рендеринг одежды
 - 2.10.2. Освещение в одежде
 - 2.10.3. Интенсивность текстуры

Модуль 3. Blender: новый поворот в индустрии

- 3.1. Blender vs. ZBrush
 - 3.1.1. Преимущества и различия
 - 3.1.2. Blender и индустрия 3D-искусства
 - 3.1.3. Преимущества и недостатки бесплатного программного обеспечения
- 3.2. Интерфейс Blender и знание программы
 - 3.2.1. Интерфейс
 - 3.2.2. Персонализация
 - 3.2.3. Экспериментирование
- 3.3. Скульптинг головы и перенос элементов управления из ZBrush в Blender
 - 3.3.1. Человеческое лицо
 - 3.3.2. 3D-скульптура
 - 3.3.3. Кисти в Blender
- 3.4. Скульптинг *Full Body*
 - 3.4.1. Человеческое тело
 - 3.4.2. Продвинутое техники
 - 3.4.3. Детализация и совершенствование

- 3.5. Ретопология и UVs в blender
 - 3.5.1. Ретопология
 - 3.5.2. UVs
 - 3.5.3. UDIM-развертка в Blender
- 3.6. От Maya к Blender
 - 3.6.1. *Hard-Surface* моделирование
 - 3.6.2. Изменения
 - 3.6.3. Сочетание клавиш
- 3.7. Советы и рекомендации по работе с Blender
 - 3.7.1. Диапазон возможностей
 - 3.7.2. Узлы геометрии
 - 3.7.3. Процесс работы
- 3.8. Узлы в Blender: шейдинг и размещение текстур
 - 3.8.1. Узловая система
 - 3.8.2. Шейдеры через узлы
 - 3.8.3. Текстуры и материалы
- 3.9. Рендеринг в Blender с помощью Cycles и Eevee
 - 3.9.1. Cycles
 - 3.9.2. Eevee
 - 3.9.3. Освещение
- 3.10. Внедрение Blender в наш процесс работы как художников
 - 3.10.1. Внедрение в процесс работы
 - 3.10.2. Поиск качества
 - 3.10.3. Виды экспорта

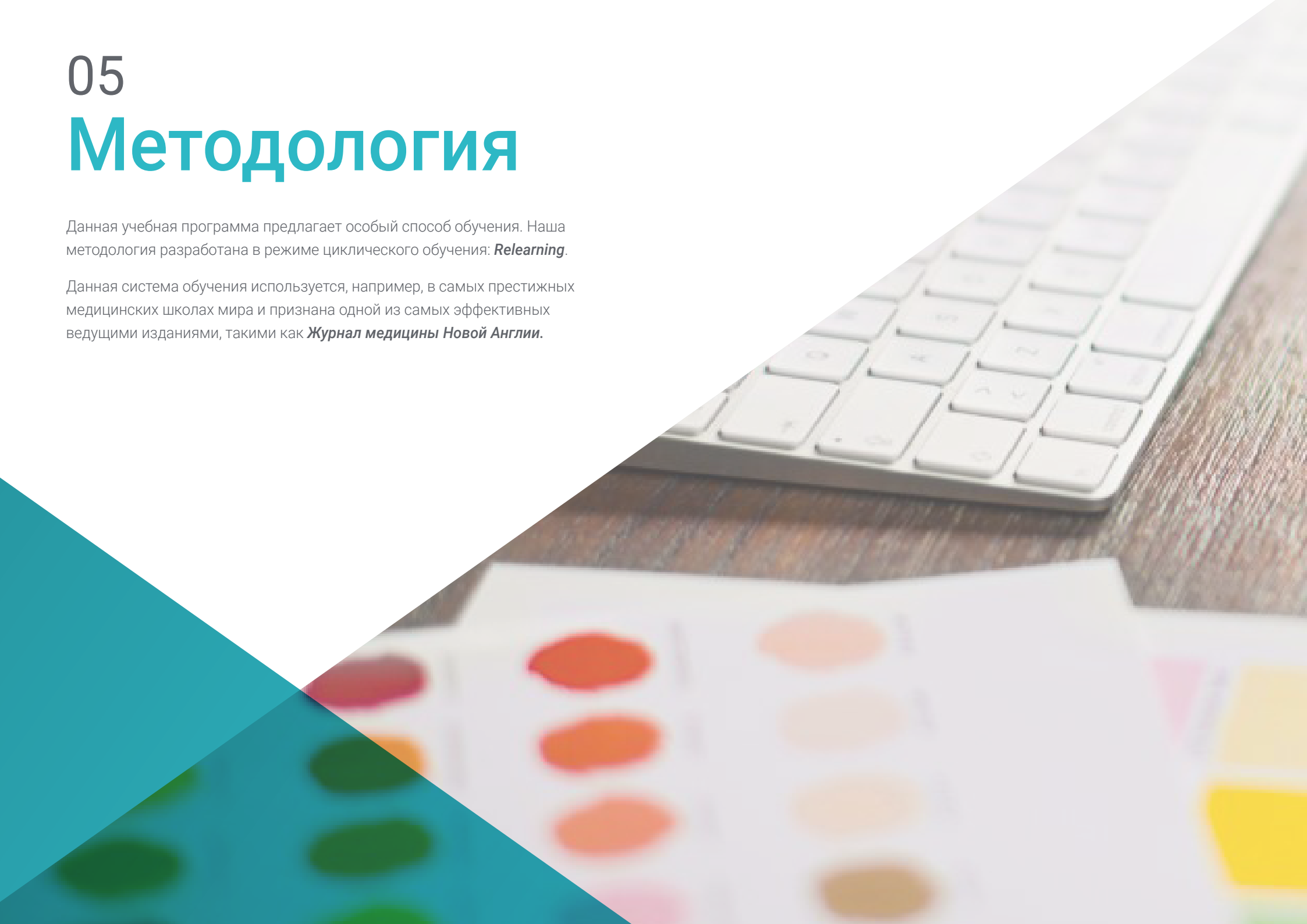


Это идеальный момент, чтобы
выделиться среди своих коллег
и получить большее признание
в индустрии 3D-моделирования”

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.



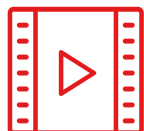
В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного 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.



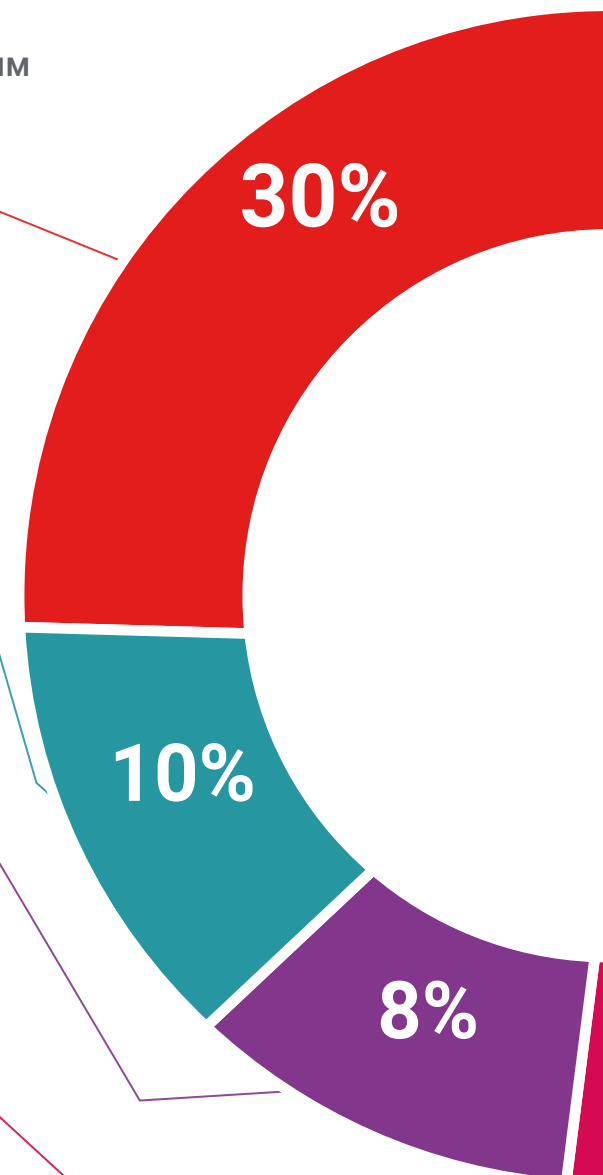
Практика навыков и компетенций

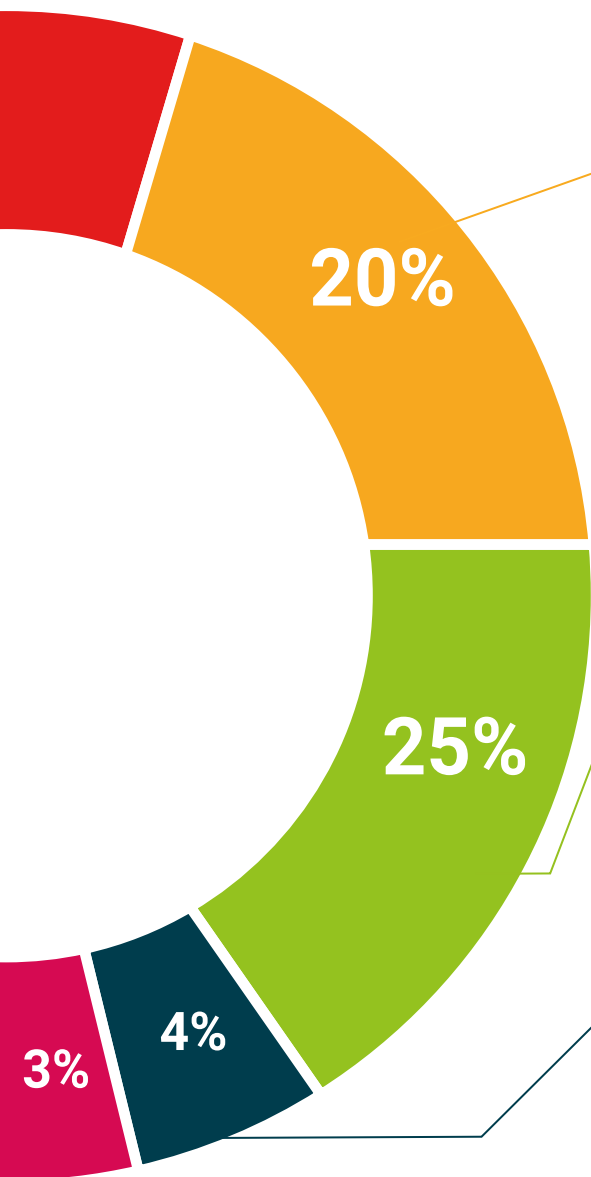
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

Курс профессиональной подготовки в области создания волос в 3D и моделирования одежды гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области создания волос в 3D и моделирования одежды** содержит самую полную и современную программу на рынке.

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

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

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области создания волос в 3D и моделирования одежды**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Создание волос в 3D и
моделирование одежды

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: TESH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Курс профессиональной подготовки

Создание волос в 3D и моделирование одежды