

Университетский курс
Моделирование Hard
Surface для персонажей





Университетский курс Моделирование Hard Surface для персонажей

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

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/hard-surface-modeling-characters

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

Индустрия трехмерного дизайна претерпела значительные изменения из-за новых тенденций в анимации и промышленном производстве. Моделирование Hard Surface для персонажей заняло важное место в этом сценарии, подчеркивая важность продвижения профессионалами данной отрасли в этой технике для улучшения их конкурентных преимуществ, добавления ценности к их профессиональному пути и решения сложных задач. Фактически, эти задачи становятся все более сложными и развиваются благодаря технологическим усовершенствованиям. Одной из основных целей данного обучения является гарантирование овладения студентами знаний с помощью лучших педагогических навыков и глубокое погружение в теорию создания форм для развития "мастеров формы".





“

Хотели бы вы стать настоящим мастером в моделировании Hard Surface для персонажей? Тогда этот Университетский курс - то, что вам нужно”

Улучшение инструментов в моделировании Hard Surface для персонажей теперь возможно полностью в онлайн-формате с помощью этого Университетского курса продолжительностью 6 недель, проводимого TECH Технологическим университетом. Эта программа предоставляет доступ ко всем материалам в мультимедийном формате, что позволяет пользователю двигаться вперед в своем собственном темпе и адаптироваться к любому расписанию.

Программа фокусируется на специализации в *скульптурном* моделировании и концептуализации типа скульптуры, которая будет выполнена в *последующей* практической модели. Для этого предлагается основательно изучить инструменты, которые позволят выполнить работу, а также понять, как аксессуары персонажей влияют на концепцию.

Кроме того, содержание направлено на детальное изучение процесса очистки сеток для экспорта, что является важным шагом в процессе моделирования *Hard Surface* и трехмерного моделирования в целом, поскольку сетки являются неотъемлемым элементом для контроля 3D-моделирования.

В конечном итоге, данный Университетский курс позволяет пользователю представить модель персонажа *Hard Surface*, применяя все приобретенные знания и представления.

Данный **Университетский курс в области моделирования Hard Surface для персонажей** содержит самую полную и современную программу на рынке.

Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области моделирования Hard Surface для персонажей
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и 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



Улучшите свою профессиональную карьеру в области графического дизайна, специализируясь в моделировании Hard Surface для персонажей"

“

Обновить свои знания в моделировании Hard Surface для персонажей никогда не было так просто, как с этим Университетским курсом"

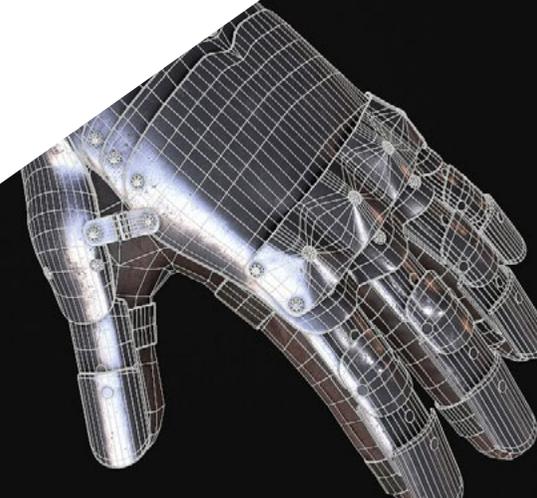
В преподавательский состав входят профессионалы в области моды, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты, принадлежащие к ведущим научным сообществам и престижным университетам.

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 интерактивная видеосистема, созданная признанными и опытными специалистами.

В рамках данного Университетского курса вы научитесь идеально владеть моделированием Sculpt и примените его на конкретной модели.

Дайте своей профессиональной карьере в качестве дизайнера новый вызов с помощью 6-недельной программы в области моделирования Hard Surface для персонажей.



02

Цели

Данный Университетский курс в области моделирования Hard Surface для персонажей предоставляет студентам необходимые навыки и знания, благодаря конкретным целям и содержанию. Программа курса, разработанная под руководством опытных преподавателей, охватывает основные аспекты, которыми необходимо овладеть, чтобы стать настоящими экспертами в этой области. Таким образом, цели соответствуют потребностям пользователей.





“

Благодаря подходу и целям, определенным руководством и преподавателями программы, вы сможете стать настоящим экспертом в области моделирования Hard Surface для персонажей”



Общие цели

- ◆ Получить обширные знания о различных типах моделирования *Hard Surface*, различных концепциях и характеристиках для их применения в индустрии 3D-моделирования
- ◆ Углубить знания в области теории создания форм для развития мастеров форм
- ◆ Подробно изучить основы 3D-моделирования в его различных формах
- ◆ Быть техническим экспертом и/или художником в области 3D-моделирования *Hard Surface*





Конкретные цели

- ◆ Как работает *Sculpt*-моделирование
- ◆ Иметь полное представление об инструментах, которые будут способствовать повышению эффективности нашей работы
- ◆ Определять, какой вид скульптуры будет разработан в нашей модели
- ◆ Понимать, как образ персонажа играет роль в нашей концепции
- ◆ Узнать в деталях, как чистить сети для экспорта
- ◆ Уметь представить модель персонажа *Hard Surface*

“

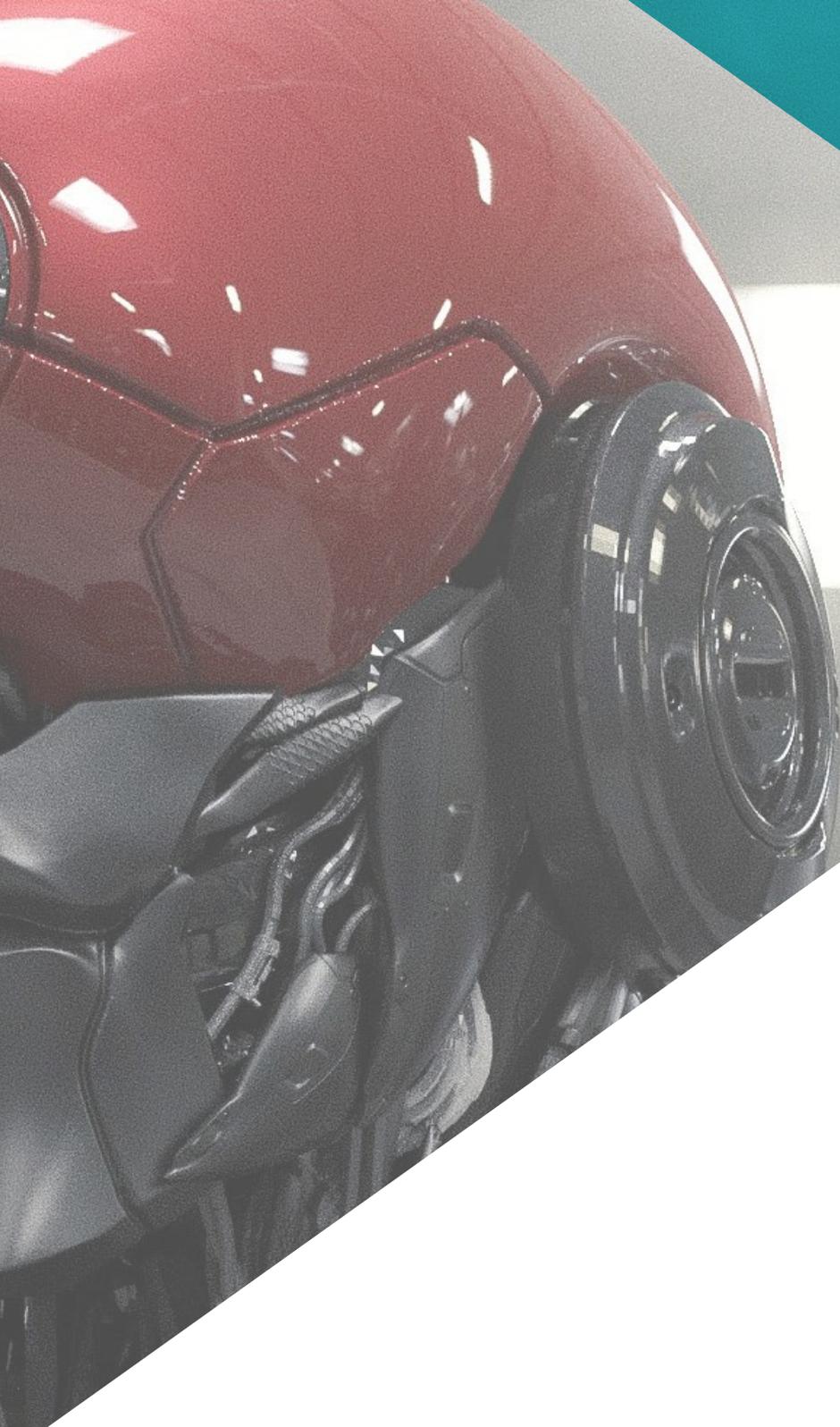
Погрузитесь в увлекательный мир моделирования *Hard Surface* для персонажей с помощью данного Университетского курса”

03

Руководство курса

Данная программа была разработана благодаря опыту и знаниям квалифицированного преподавательского состава. Они являются профессионалами высочайшего уровня и заинтересованы в предоставлении самого актуального и передового содержания в сфере моделирования. Таким образом, студент сможет научиться создавать различные поверхности независимо от области, в которой он специализируется, завершая свое обучение в сфере, которая пользуется большим спросом на международном уровне.





“

Выдели свое резюме благодаря лучшим сертификатам, созданным экспертами в данной области”

Руководство



Г-н Сальво Бустос, Габриэль Агустин

- ♦ 9 лет опыта работы в области авиационного 3D-моделирования
- ♦ 3D-художник в компании 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- ♦ 3D-производство для Boston Whaler
- ♦ 3D-моделлер для мультимедийной телепроизводственной компании Shay Bonder
- ♦ Аудиовизуальный продюсер в Digital Film
- ♦ Дизайнер продуктов для магазина парфюмерии Escencia de los Artesanos от Eliana M
- ♦ Промышленный дизайнер, специализирующийся на продуктах Национальный университет Куйо
- ♦ Почетная грамота конкурса Мендоса Латэ
- ♦ Участник регионального салона изобразительного искусства "Вендимия"
- ♦ Семинар по цифровой композиции. Национальный университет Куйо
- ♦ Национальный конгресс по дизайну и производству. C.P.R.O.D.I.



04

Структура и содержание

Содержание этой программы разработано опытными специалистами в данной области — как руководством, так и преподавателями, и направлено на установление прочной теоретической базы, которая может быть применена на практике. Начиная с изучения инструментов, таких как ZBrush, различных кистей и скульптур, а также настройки кистей, мы более глубоко погружаемся в понимание интерфейса. Остальная часть программы включает разработку начальной модели персонажа, а затем ее очистку и позиционирование.



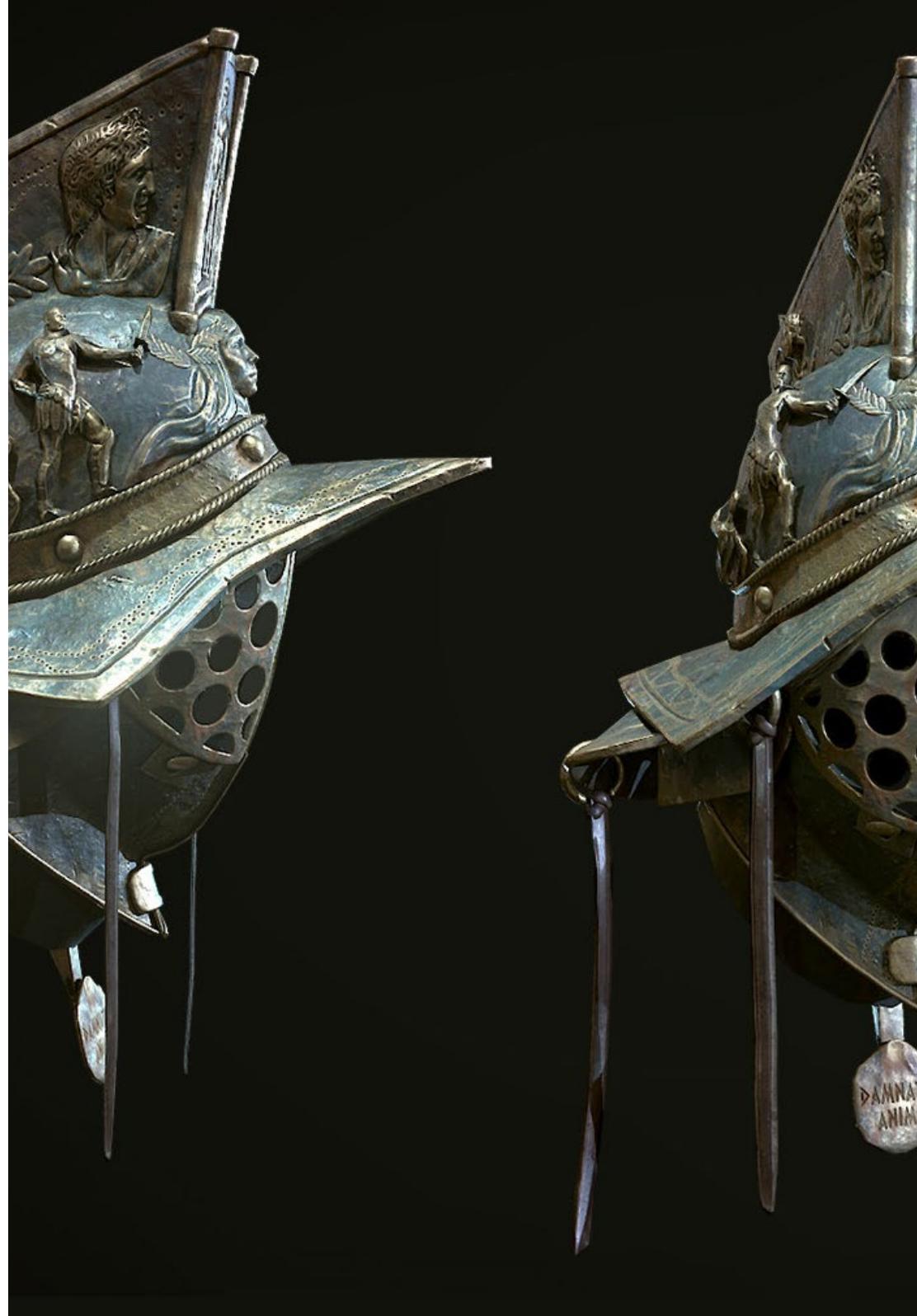


“

Мы укрепляем теоретические концепции, чтобы гарантировать, что ваша специфическая модель будет безупречной”

Модуль 1. Моделирование Hard Surface для персонажей

- 1.1. ZBrush
 - 1.1.1. ZBrush
 - 1.1.2. Понимание интерфейса
 - 1.1.3. Создание нескольких сеток
- 1.2. Кисти и скульптура
 - 1.2.1. Конфигурации кистей
 - 1.2.2. Работа с альфами
 - 1.2.3. Стандартные кисти
- 1.3. Инструменты
 - 1.3.1. Уровни подразделов
 - 1.3.2. Маски и полигруппы
 - 1.3.3. Инструменты и методы
- 1.4. Концепция
 - 1.4.1. Одевание персонажа
 - 1.4.2. Анализ концепций
 - 1.4.3. Ритм
- 1.5. Начальное моделирование персонажа
 - 1.5.1. Туловище
 - 1.5.2. Руки
 - 1.5.3. Ноги
- 1.6. Аксессуары
 - 1.6.1. Добавление ремня
 - 1.6.2. Шлем
 - 1.6.3. Крылья





- 1.7. Детали аксессуаров
 - 1.7.1. Детали шлема
 - 1.7.2. Детали крыльев
 - 1.7.3. Детали плеч
- 1.8. Детали тела
 - 1.8.1. Детали туловища
 - 1.8.2. Детали рук
 - 1.8.3. Детали ног
- 1.9. Чистка
 - 1.9.1. Очистка тела
 - 1.9.2. Создание субинструментов
 - 1.9.3. Перестройка субинструментов
- 1.10. Завершение
 - 1.10.1. Позирование модели
 - 1.10.2. Материалы
 - 1.10.3. Рендеринг

“

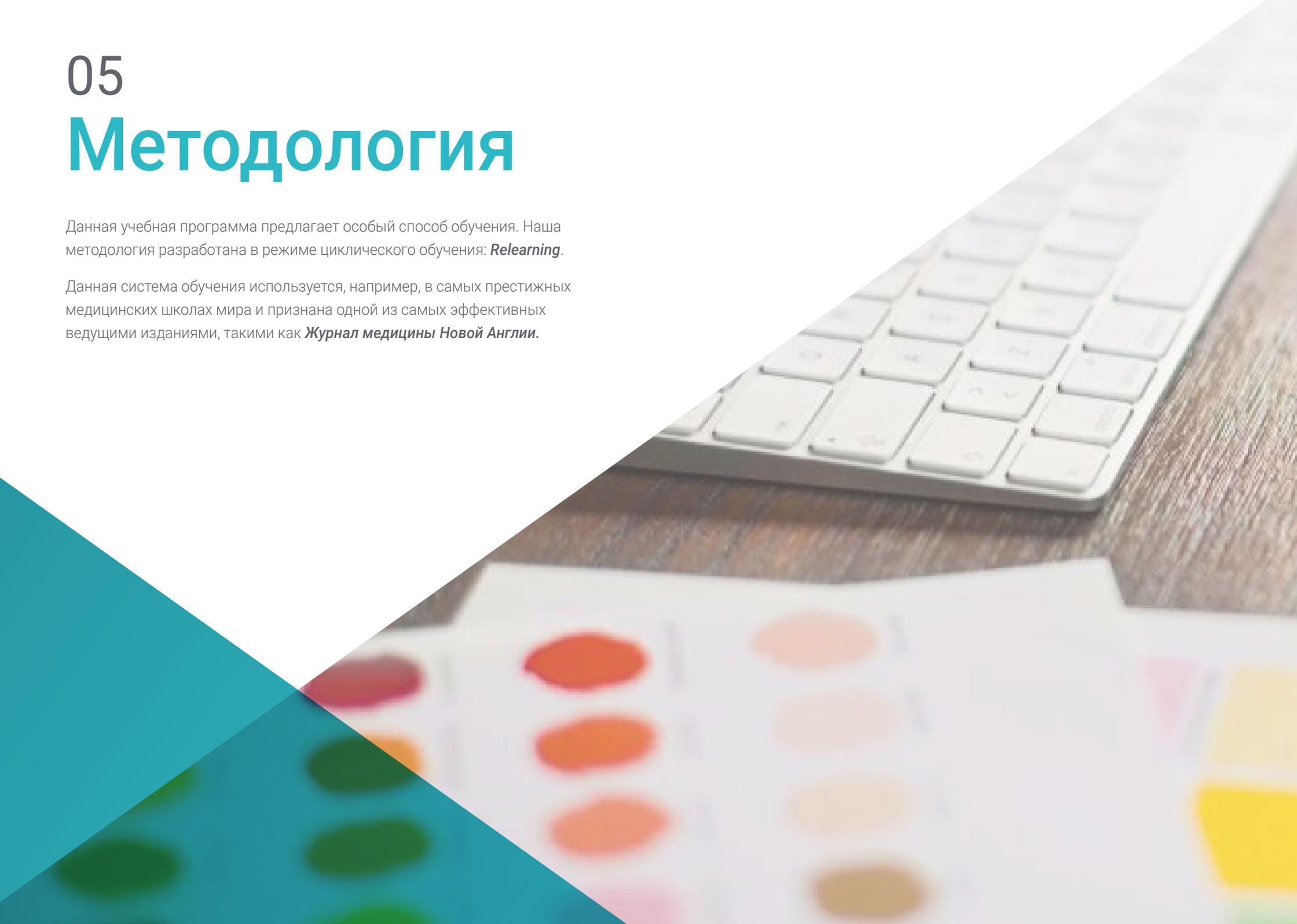
Практическое обучение, где
вы сможете проверить свои
знания с самого начала”

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**.



“

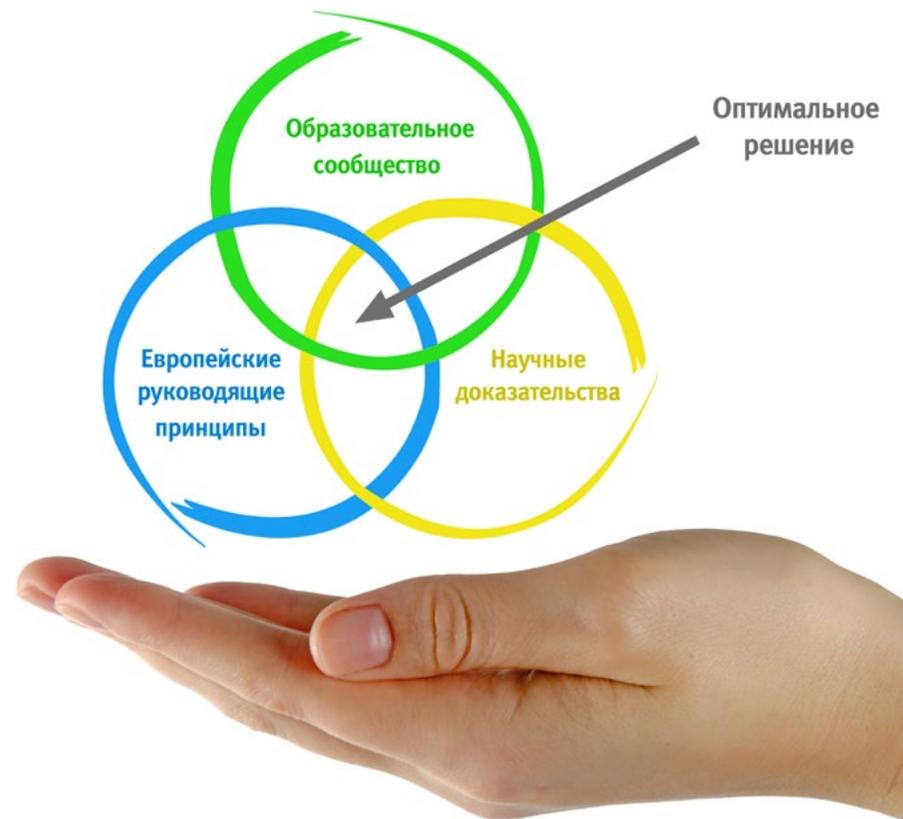
Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

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.

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.



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

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

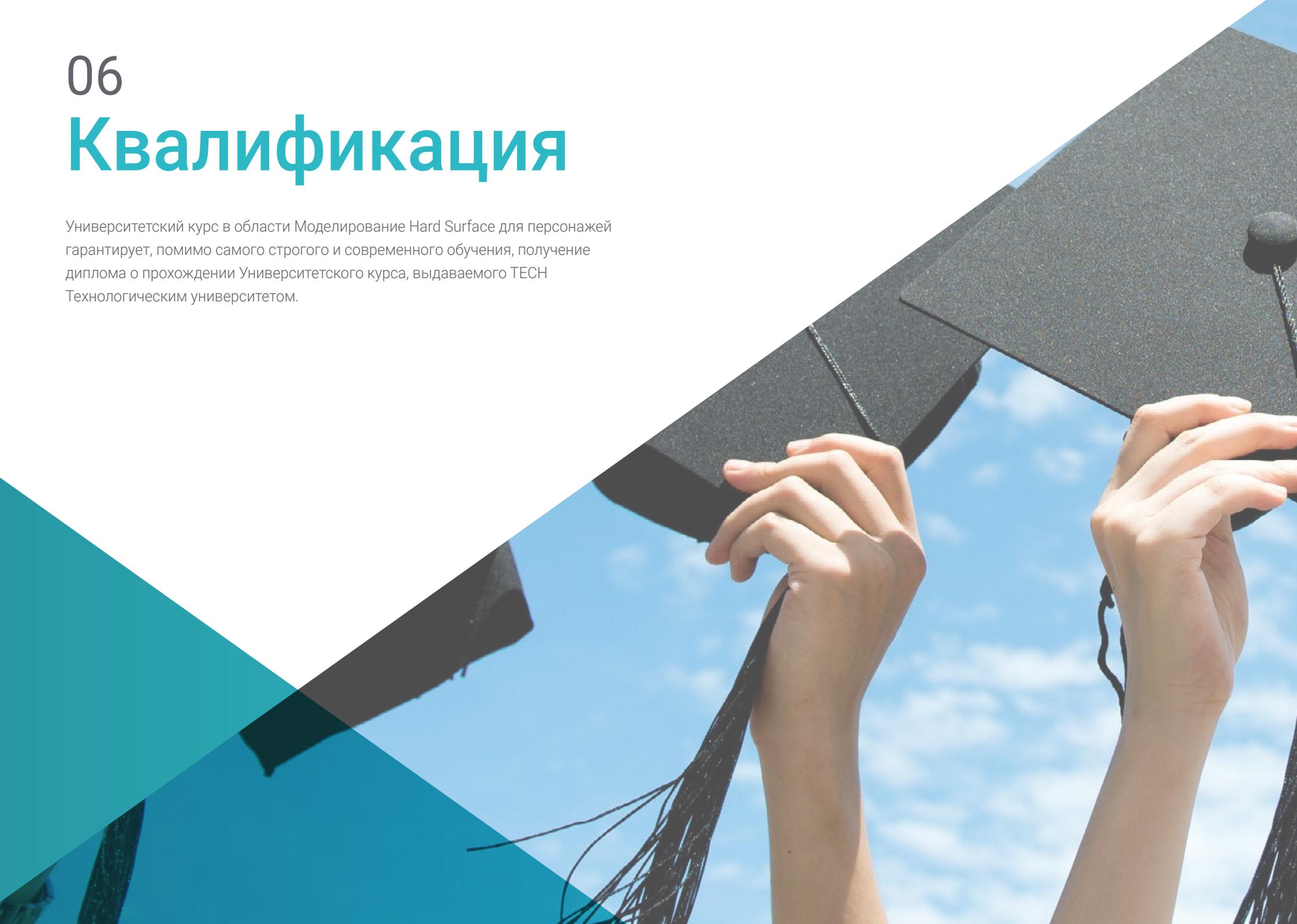
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области Моделирование Hard Surface для персонажей 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 Моделирование Hard Surface для персонажей** 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 Моделирование Hard Surface для персонажей**

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 Моделирование Hard Surface для персонажей

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

Университетский курс Моделирование Hard Surface для персонажей

