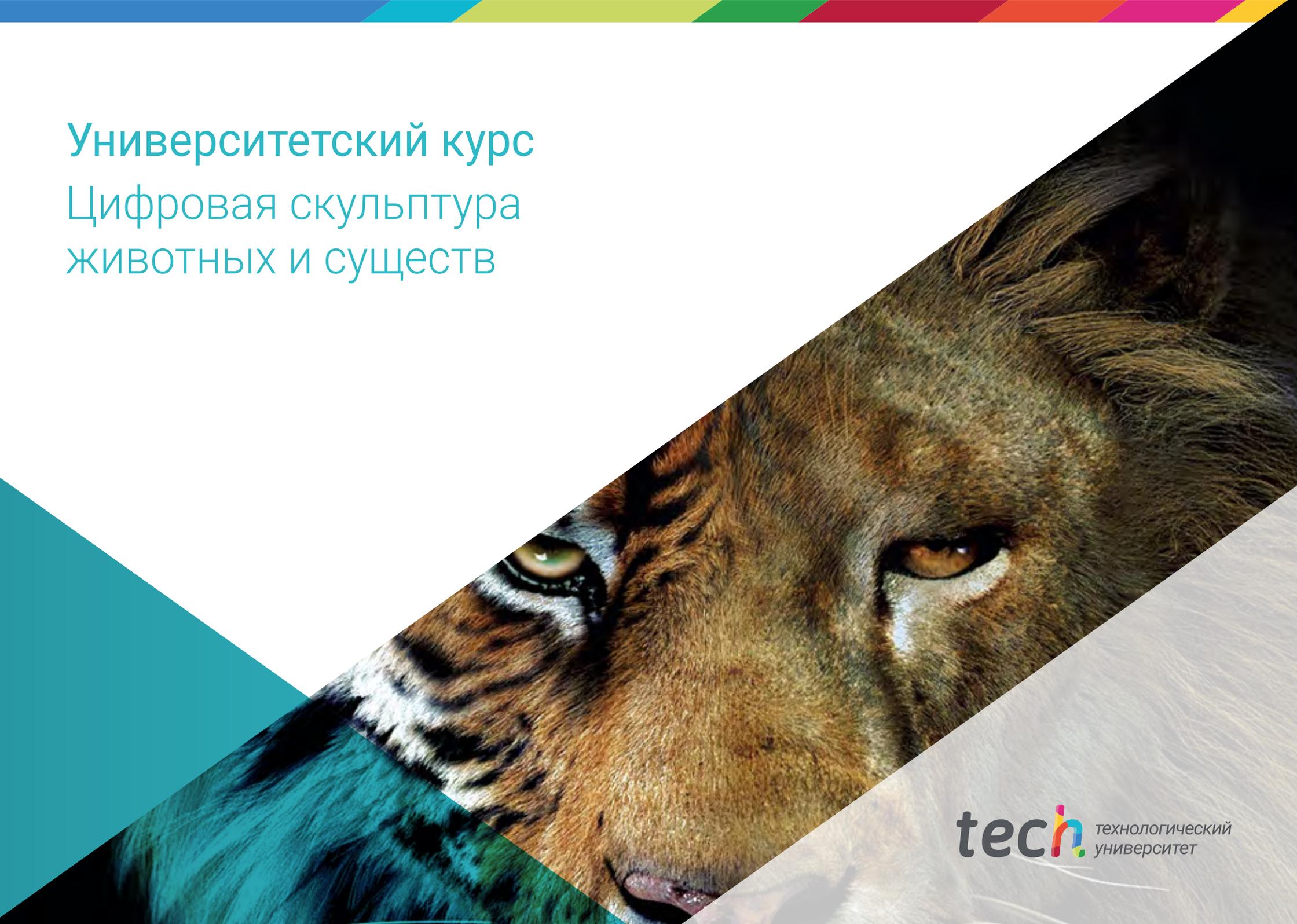


Университетский курс
Цифровая скульптура
животных и существ





Университетский курс Цифровая скульптура животных и существ

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/information-technology/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

Методика обучения

стр. 20

06

Квалификация

стр. 30

01

Презентация

Цифровая скульптура животных и существ все чаще используется в различных областях, и, хотя, скорее всего, первое, что приходит на ум, – это ее применение в анимации, видеоиграх или кино, представление можно найти и в других областях, таких как 3D-печать, инфоархитектура и разработка специфических планов и моделей. По всем этим причинам данный полный образовательный курс закладывает основы для создания таких моделей посредством цифровой скульптуры, начиная с изучения анатомии животных, основ и материалов композиции и текстур, до воображаемых животных и фантастических существ, с последующей рендеризацией созданных произведений. Обучение проводится в онлайн-формате, что гарантирует удобство, гибкость и практичность обучения.



“

Научитесь моделировать животных и существ в цифровой скульптуре с помощью этой комплексной онлайн-программы”

Многочисленные области применения цифровой скульптуры сегодня делают трехмерное моделирование все более важной нишей рынка. Одновременно с ростом интереса к виртуальным представлениям форм, объектов и фигур растет и спрос на специалистов, разбирающихся в этом секторе. По этой причине данный Университетский курс в области цифровой скульптуры животных и существ дает студенту знания и концепции, необходимые для того, чтобы стать экспертом в этой области.

Учебный план начинается с углубления в самые вводные и теоретические материалы, такие как изучение анатомии животных, чтобы затем продолжить рассмотрение воображаемых особей и фантастических существ. Кроме того, курс будет сфокусирован на изучении основ и материалов, участвующих в создании этих фигур, текстур и реалистичных изображений животных и людей.

Целью данного курса является изучение анатомии человека и животных для применения ее в процессах моделирования, текстурирования, освещения и рендеринга животных и существ, а также освоение различных систем органического моделирования для обеспечения наилучших результатов.

Этот Университетский курс в области цифровой скульптуры животных и существ разработан в полностью онлайн-формате, чтобы было легче совмещать обучение с другими профессиональными и личными задачами. Система преподавания, основанная на методологии *relearning* и *learning by doing*, направлена на самостоятельное и постепенное приобретение студентами знаний.

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

Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор 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 повышения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ◆ Теоретические занятия, вопросы экспертам, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Вы хотите специализироваться в области цифровой скульптуры животных и существ? Этот Университетский курс – самый полный и гибкий вариант, который вы можете найти на академическом рынке"

“

Данный Университетский курс в области цифровой скульптуры животных и существ преподается онлайн, что позволяет совмещать его с другими профессиональными и личными обязанностями”

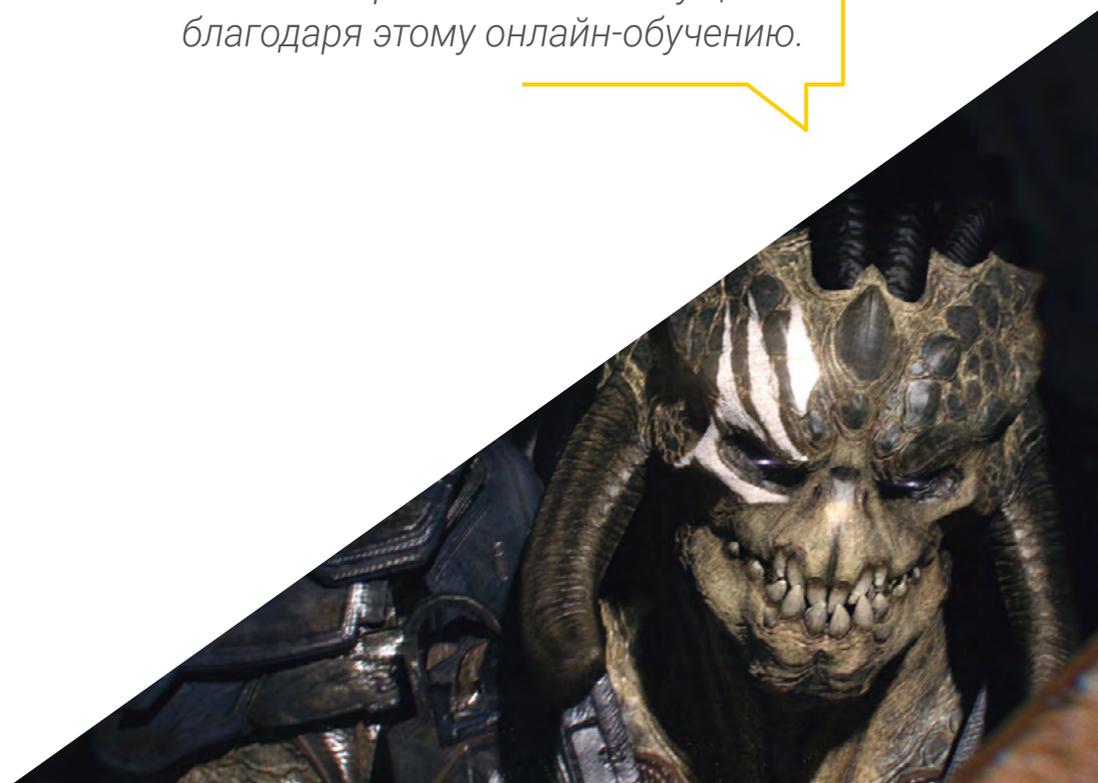
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит студенту 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 студент должен попытаться разрешить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом студентам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными специалистами.

*TECH гарантирует постепенное и самостоятельное обучение студента благодаря своей методике, основанной на *relearning* и *learning by doing*.*

Повысьте свое мастерство в создании животных и фантастических существ благодаря этому онлайн-обучению.



02

Цели

Этот Университетский курс в области цифровой скульптуры животных и существ нацелен на то, чтобы студент достиг мастерства в моделировании, текстурировании, рендеринге и освещении трехмерных образов животных и фантастических существ. Среди прочих целей – освоение и управление применением анатомии в скульптуре животных, использование правильной топологии моделей животных для последующего процесса проектирования, а также эволюция животных и людей в фантастических животных, гибридов и механических существ. Учебная программа также посвящена использованию и пониманию специфических и подходящих инструментов для моделирования.





“

С помощью этой комплексной учебной программы вы научитесь моделировать, текстурировать, рендерить и освещать свои 3D-проекты животных и фантастических существ”



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





Конкретные цели

- ◆ Обработать 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 механических существ, скульптурирования форм и использования *Substance Painter*
- ◆ Работать с фотореалистичным и нефотореалистичным рендерингом животных в *Arnold*

“

Онлайн-курс, которого вы так ждали, чтобы двигаться вперед в своем темпе, со всеми доступными дидактическими материалами: Университетский курс в области цифровой скульптуры животных и существ”

03

Руководство курса

Университетский курс в области цифровой скульптуры животных и существ – это опыт преподавательского состава, состоящего из самых престижных профессионалов в области цифровой скульптуры и трехмерного моделирования. Преподавательский состав будет сопровождать студентов на протяжении всего учебного процесса, поддерживая живую связь через чаты и форумы, и обеспечит студентов всеми учебно-методическими материалами для эффективного обучения. Это профессионалы, посвятившие большую часть своей карьеры изучению и применению самых передовых техник в цифровой скульптуре, так что вы будете учиться не только по учебному плану, но и на опыте преподавателей.



“

Изучайте опыт выдающихся профессионалов в области цифровой скульптуры, которые входят в преподавательский состав этого Университетского курса”

Руководство



Г-н Секерос Родригес, Сальвадор

- Фриланс 2D/3D-моделлер и специалист цифровой скульптуры
- Концепт-арт и 3D-моделирование для Slicecore. Чикаго
- Видеомэппинг и моделирование для Родриго Тамарис. Вальядолид
- Преподаватель образовательного курса по 3D-анимации. Высшая школа изображения и звука ESISV. Вальядолид
- Преподаватель образовательного курса GFSG 3D-анимации. Европейский институт дизайна IED. Мадрид
- 3D-моделирование для мастеров-фальерос Висенте Мартинеса и Лорена Фандоса. Кастельон
- Степень бакалавра по изобразительному искусству в Университете Саламанки (специализация - дизайн и скульптура)
- Степень магистра в области компьютерной графики, игр и виртуальной реальности. Университет URJC. Мадрид



04

Структура и содержание

Структура этого Университетского курса построена на основе знаний и представлений, необходимых для того, чтобы стать настоящим профессионалом в моделировании животных и существ с помощью цифровой скульптуры. Начиная с анализа анатомии животных и людей, изучения материалов и текстур, из которых состоят эти фигуры, декомпозиции частей животных и изучения воображаемых фантастических существ. Все это разделено на 10 разделов, которые необходимо пройти, чтобы гарантировать автономное и прогрессивное обучение студента.





“

Этот Университетский курс организован на основе знаний и понятий, необходимых для того, чтобы стать настоящим профессионалом в моделировании животных и фантастических существ”

Модуль 1. Животные и существа

- 1.1. Анатомия животных для дизайнеров
 - 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 помощью 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 волосы
 - 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 *slice*
 - 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. *cartoon*
 - 1.9.2. Аниме
 - 1.9.3. *FanArt*
- 1.10. Рендеринг животных и людей
 - 1.10.1. Материалы *sub surface scattering*
 - 1.10.2. Техники смешивания в текстурировании
 - 1.10.3. Итоговые композиции



Вы уже приняли решение?
Всего за 6 недель станьте
специалистом по моделированию
животных и существ с помощью
цифровой скульптуры"

05

Методика обучения

TECH – первый в мире университет, объединивший метод **кейс-стади** с **Relearning**, системой 100% онлайн-обучения, основанной на направленном повторении.

Эта инновационная педагогическая стратегия была разработана для того, чтобы предложить профессионалам возможность обновлять свои знания и развивать навыки интенсивным и эффективным способом. Модель обучения, которая ставит студента в центр учебного процесса и отводит ему ведущую роль, адаптируясь к его потребностям и оставляя в стороне более традиционные методологии.



“

ТЕСН подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”



Самые обширные учебные планы на международном уровне

TECH характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в TECH, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

Модель TECH является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”

Case studies или метод кейсов

Метод кейсов является наиболее распространенной системой обучения в лучших бизнес-школах мира. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты юридических факультетов не просто изучали законы на основе теоретических материалов, он также имел цель представить им реальные сложные ситуации. Таким образом, они могли принимать взвешенные решения и выносить обоснованные суждения о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

При такой модели обучения студент сам формирует свою профессиональную компетенцию с помощью таких стратегий, как *обучение действием* (learning by doing) или *дизайн-мышление* (design thinking), используемых такими известными учебными заведениями, как Йель или Стэнфорд.

Этот метод, ориентированный на действия, будет применяться на протяжении всего академического курса, который студент проходит в TECH. Таким образом, они будут сталкиваться с множеством реальных ситуаций и должны будут интегрировать знания, проводить исследования, аргументировать и защищать свои идеи и решения. Все это делается для того, чтобы ответить на вопрос, как бы они поступили, столкнувшись с конкретными сложными событиями в своей повседневной работе.



Метод *Relearning*

В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

Этот метод отличается от традиционных методик обучения, ставя студента в центр обучения и предоставляя ему лучшее содержание в различных форматах. Таким образом, студент может пересматривать и повторять ключевые концепции каждого предмета и учиться применять их в реальной среде.

Кроме того, согласно многочисленным научным исследованиям, повторение является лучшим способом усвоения знаний. Поэтому в ТЕСН каждое ключевое понятие повторяется от 8 до 16 раз в рамках одного занятия, представленного в разных форматах, чтобы гарантировать полное закрепление знаний в процессе обучения.

Метод Relearning позволит тебе учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, глубже вовлекаясь в свою специализацию, развивая критическое мышление, умение аргументировать и сопоставлять мнения – прямой путь к успеху.



Виртуальный кампус на 100% в онлайн-формате с лучшими учебными ресурсами

Для эффективного применения своей методики ТЕСН предоставляет студентам учебные материалы в различных форматах: тексты, интерактивные видео, иллюстрации, карты знаний и др. Все они разработаны квалифицированными преподавателями, которые в своей работе уделяют особое внимание сочетанию реальных случаев с решением сложных ситуаций с помощью симуляции, изучению контекстов, применимых к каждой профессиональной сфере, и обучению на основе повторения, с помощью аудио, презентаций, анимации, изображений и т.д.

Последние научные данные в области нейронаук указывают на важность учета места и контекста, в котором происходит доступ к материалам, перед началом нового процесса обучения. Возможность индивидуальной настройки этих параметров помогает людям лучше запоминать и сохранять знания в гиппокампе для долгосрочного хранения. Речь идет о модели, называемой *нейрокогнитивным контекстно-зависимым электронным обучением*, которая сознательно применяется в данной университетской программе.

Кроме того, для максимального содействия взаимодействию между наставником и студентом предоставляется широкий спектр возможностей для общения как в реальном времени, так и в отложенном (внутренняя система обмена сообщениями, форумы для обсуждений, служба телефонной поддержки, электронная почта для связи с техническим отделом, чат и видеоконференции).

Этот полноценный Виртуальный кампус также позволит студентам ТЕСН организовывать свое учебное расписание в соответствии с личной доступностью или рабочими обязательствами. Таким образом, студенты смогут полностью контролировать академические материалы и учебные инструменты, необходимые для быстрого профессионального развития.



Онлайн-режим обучения на этой программе позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптировав его к своему расписанию”

Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Студенты, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет студенту лучше интегрироваться в реальный мир.
3. Усвоение идей и концепций становится проще и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальности.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.

Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

Результаты этой инновационной академической модели подтверждаются высокими уровнями общей удовлетворенности выпускников ТЕСН.

Студенты оценивают качество преподавания, качество материалов, структуру и цели курса на отлично. Неудивительно, что учебное заведение стало лучшим университетом по оценке студентов на платформе отзывов Trustpilot, получив 4,9 балла из 5.

Благодаря тому, что ТЕСН идет в ногу с передовыми технологиями и педагогикой, вы можете получить доступ к учебным материалам с любого устройства с подключением к Интернету (компьютера, планшета или смартфона).

Вы сможете учиться, пользуясь преимуществами доступа к симулированным образовательным средам и модели обучения через наблюдение, то есть учиться у эксперта (learning from an expert).



Таким образом, в этой программе будут доступны лучшие учебные материалы, подготовленные с большой тщательностью:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными. Затем эти материалы переносятся в аудиовизуальный формат, на основе которого строится наш способ работы в интернете, с использованием новейших технологий, позволяющих нам предложить вам отличное качество каждого из источников, предоставленных к вашим услугам.



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.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была награждена Microsoft как "Кейс успеха в Европе".



Дополнительная литература

Последние статьи, консенсусные документы, международные рекомендации... В нашей виртуальной библиотеке вы получите доступ ко всему, что необходимо для прохождения обучения.





Кейс-стади

Студенты завершат выборку лучших кейс-стади по предмету. Кейсы представлены, проанализированы и преподаются ведущими специалистами на международной арене.



Тестирование и повторное тестирование

Мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания на протяжении всей программы. Мы делаем это на 3 из 4 уровней пирамиды Миллера.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта (learning from an expert) укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в ваших будущих сложных решениях.



Краткие справочные руководства

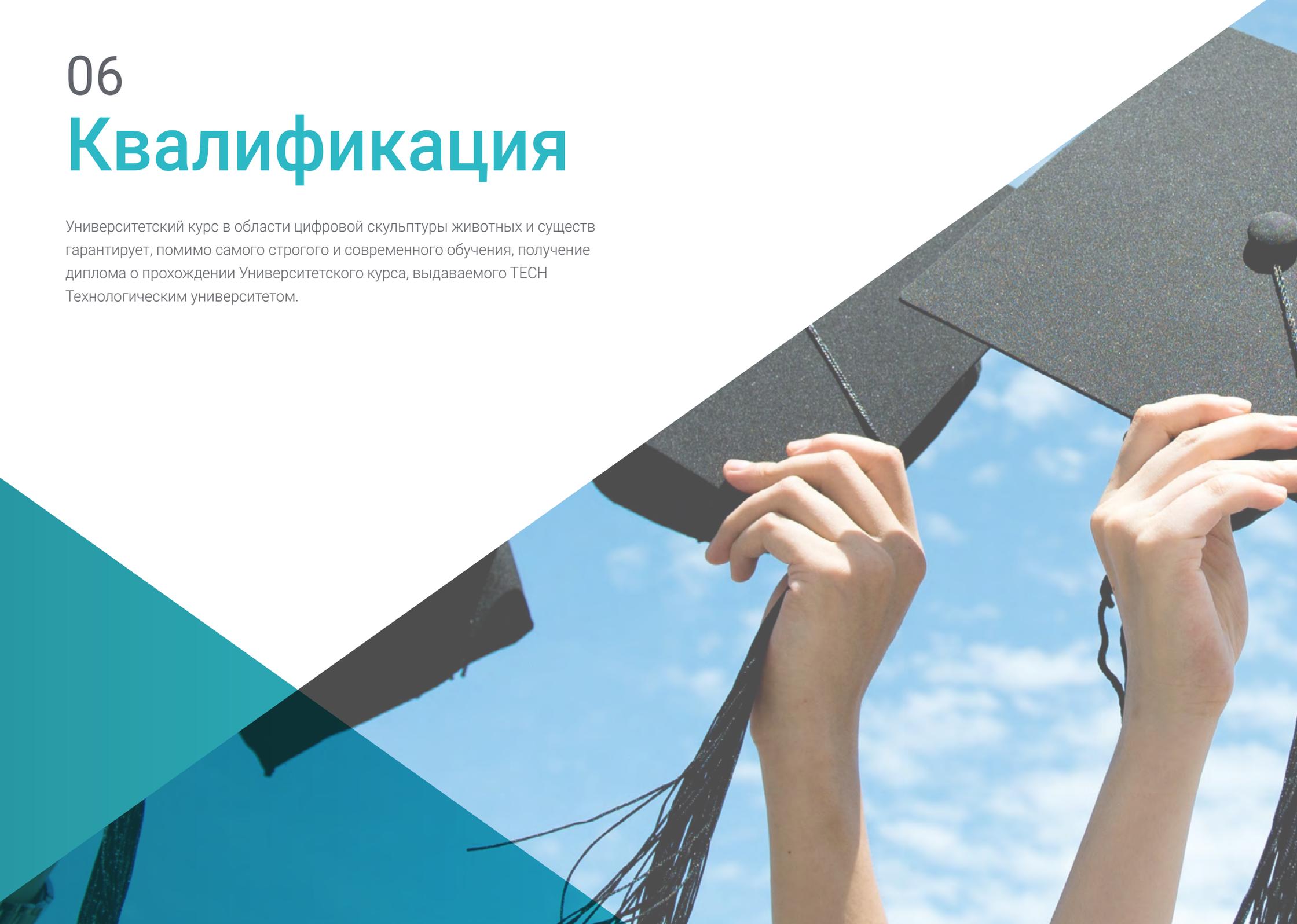
TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



06

Квалификация

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



““

*Успешно завершите эту программу
и получите университетский диплом
без хлопот, связанных с поездками
и бумажной волокитой”*

Данный **Университетский курс в области цифровой скульптуры 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 цифровой скульптуры животных и существ**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение
Цифровая скульптура
животных и существ

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс

Цифровая скульптура
животных и существ

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

Университетский курс Цифровая скульптура животных и существ

