

Университетский курс UV-развертка и 3D-текстурирование с помощью Allegorithmic



Университетский курс UV-развертка и 3D-текстурирование с помощью Allegorithmic

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

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/uv-3d-texturing-allegorithmic

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методика обучения

стр. 22

06

Квалификация

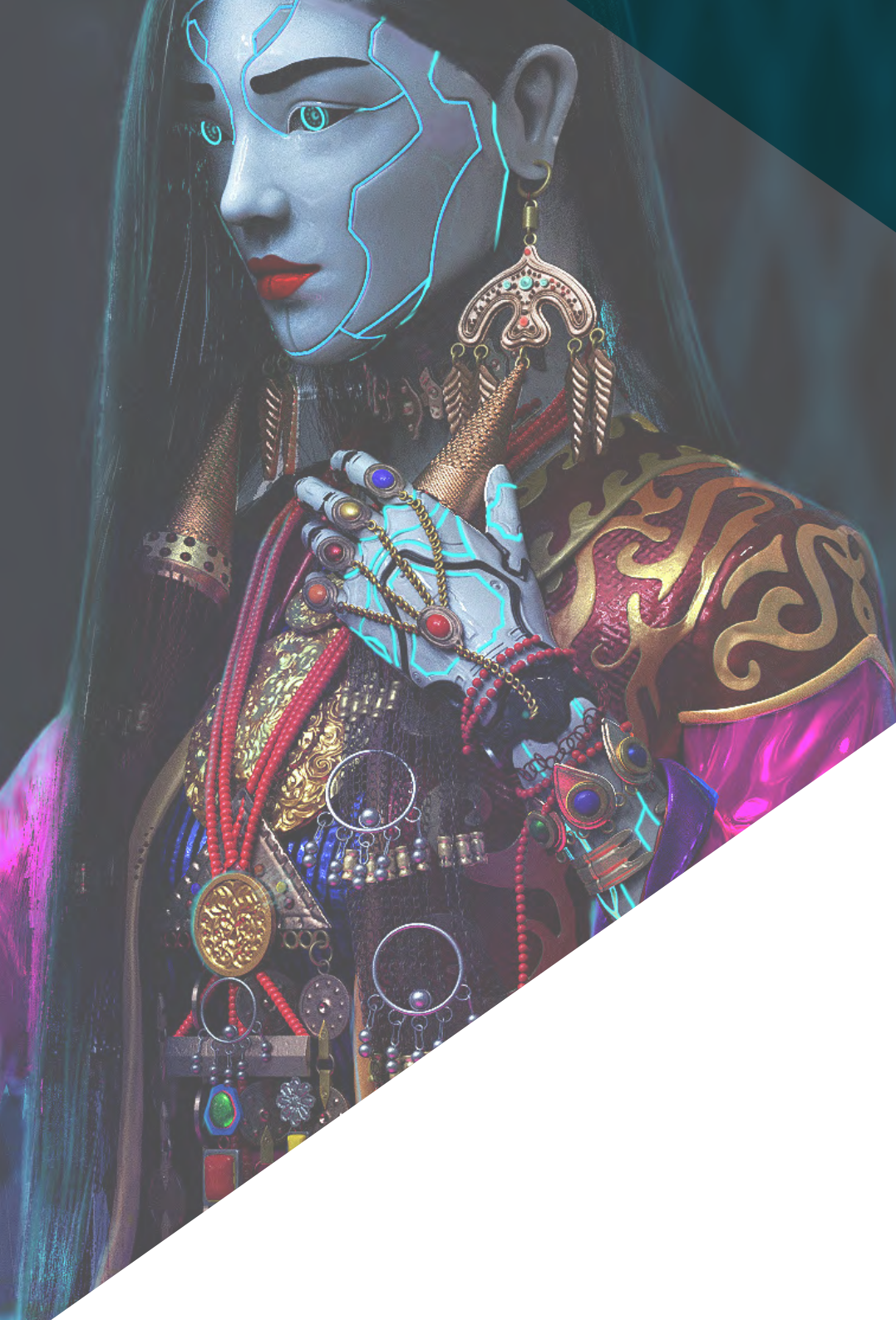
стр. 32

01

Презентация

Текстурирование в видеоиграх имеет решающее значение. Геймеры дотошно изучают даже мельчайшие детали своих любимых игр, поэтому любая ошибка в отображении модели неизбежно приведет к ее обнаружению и поставит под сомнение работу отдела 3D-моделирования. По этой причине, чтобы получить лучшие вакансии в индустрии, необходимо обладать глубокими знаниями о самых передовых техниках маппинга и текстурирования. Благодаря этой программе TECH студенты узнают секреты, скрытые в таких программах, как Substance Painter или Mari, чтобы овладеть ими и перейти на более высокую должность или в профессиональные проекты.





“

Эта подготовка станет ключевой, когда вы решите сделать окончательный профессиональный скачок в сторону лучших дизайнерских студий или создать свою собственную видеоигру”

Окончательное качество 3D-модели во многом зависит от правильного UV и тщательного и детального текстурирования. При должном подходе к этому процессу можно добиться впечатляющих результатов, достойных самых влиятельных в индустрии игр категории Трипл А.

3D-дизайнеры, которые хотят добиться заметных успехов в своей работе и карьере, должны быть экспертами в основных инструментах отображения и текстурирования, поскольку даже в анимации кинематографа для достижения наилучшего результата важна квалификация моделлеров.

Поскольку это сложное и многоцелевое программное обеспечение, данная программа обучения сосредоточена на самых важных и полезных аспектах для студента, переходя непосредственно к наиболее актуальному содержанию, которое позволит ему стать образцовым дизайнером, способным выполнять важную работу по текстурированию и созданию моделей.

Программа, которая благодаря своему 100% онлайн-формату позволяет студентам с необходимой гибкостью совмещать ее с другими задачами, работой и личными обязанностями. Это обучение поднимет ваш профессиональный талант на новый уровень, открывая доступ к гораздо более качественным проектам видеоигр.

Кроме того, в рамках разнообразного спектра мультимедийных ресурсов, предлагаемых TECH, был включен эксклюзивный и дополнительный мастер-класс под руководством выдающегося и всемирно известного эксперта, специализирующегося в области 3D-моделирования. Эта инициатива позволит студентам укрепить свои компетенции в секторе, пользующемся большим спросом у компаний, занимающихся разработкой видеоигр.

Данный **Университетский курс в области UV-развертки и 3D-текстурирования с помощью Allegorithmic** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор 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



Вы хотите усовершенствовать свои навыки 3D-моделирования? Благодаря TECH вы сможете получить возможность посетить тщательно разработанный мастер-класс от всемирно признанного эксперта в этой захватывающей области"

“

Если вы когда-нибудь думали, что сможете создать текстуры моделей таких городов, как Los Santos, Night City или Rapture, то этот Университетский курс приблизит вас к этому желанному будущему”

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 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 разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом студенту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Правильное отображение и текстурирование ваших 3D-моделей придаст вашему портфолио более профессиональный вид.

Вы будете выделяться в своем отделе, являясь экспертом, когда дело доходит до моделирования или текстурирования любой разновидности работ.



02

Цели

Эта программа призвана положительно повлиять на профессиональную карьеру студентов, предоставляя им ключевую программу в мире 3D-моделирования, чтобы получить доступ к более престижным должностям и проектам. Благодаря усилиям TESH по объединению группы преподавателей с опытом работы в данном секторе, студент направляет свои усилия туда, где это действительно важно, удовлетворяя самые насущные потребности рынка видеоигр.





“

Ваша профессиональная цель
- личное совершенствование,
в плане зарплаты и работы. TECH
обеспечит вас во всех аспектах,
предоставив самую необходимую
на рынке программу в области 3D”



Общие цели

- ♦ Расширить знания анатомии человека и животных, чтобы создавать гиперреалистичные существа
- ♦ 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 наиболее оптимальные формы UVs в системах Maya и UDIM
- ♦ Развить знания по текстурированию в Substance Painter для видеоигр
- ♦ Знать, как создавать текстуры в Mari для гиперреалистичных моделей
- ♦ Узнать, как создавать XYZ-текстуры и карты смещения на наших моделях
- ♦ Изучить импорт наших текстур в Maya

“

Если вы хотите получить доступ к лучшим позициям в индустрии видеоигр, вам нужен этот курс. Не раздумывайте и поступайте!"

03

Руководство курса

Университетский курс в области UV-развертки и 3D-текстурирования с помощью Allegorithmic имеет наиболее компетентный преподавательский состав в области использования этого инструмента, поскольку их многолетний опыт создания и текстурирования 3D-моделей гарантирует качество содержания. Участвуя в этой программе, студенты получают преимущества от занятий с преподавателями, которые хорошо понимают, что нужно вам как профессионалу, что нужно делать для достижения ваших целей и как лучше оптимизировать рабочий процесс при создании текстур и маппинга для ваших проектов.





“

Вы собираетесь сделать огромный скачок в качестве, выбрав лучших из возможных преподавателей для улучшения вашей работы в Substance Painter и Mari”

Приглашенный руководитель международного уровня

Джошуа Сингх - ведущий профессионал с более чем 20-летним опытом работы в индустрии видеоигр, получивший международное признание за свои навыки в области арт-дирекции 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 отличается способностью к сотрудничеству и вдумчивому решению проблем в производственных условиях.

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

За свою карьеру Джошуа Сингх занимал руководящие посты в таких компаниях, как Wildlife Studios и Wavedash Games, он был активистом в области 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, инженеров и художников стала основой успеха многочисленных проектов. Помимо работы в индустрии, он делится своим опытом в качестве инструктора в авторитетной 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 в 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.
- Специалист в области 3D-анимации, видеоигр и интерактивных сред в CEV Школе коммуникации, изображения и звука
- Степень магистра и бакалавра в области 3D искусства, анимации и визуальных эффектов для видеоигр и кино в CEV Школе коммуникации, изображения и звука



04

Структура и содержание

Студенты ищут максимальную эффективность в подобных учебных программах, поэтому TECH использовал самую передовую образовательную методологию при составлении всего содержания учебной программы. Благодаря методике Relearning студент гораздо более естественно усваивает такие понятия, как создание и подготовка UV-изображений или продвинутые детали картографии. Все это дополняется сильной поддержкой в виде практического и реального материала, в котором студент наблюдает, как правильно текстурировать все виды 3D-работ и моделей. Это позволяет проводить обучение на основе контекста, в ходе которого студент совершенствует свою собственную методику работы по мере прохождения Университетского курса.





“

Вы научитесь создавать
текстуры и UV's на практике,
используя последние версии
Substance Painter и Mari”

Модуль 1. UV-развертка и текстурирование с помощью Allegorithmic Substance Painter и Mari

- 1.1. Создание высокоуровневых UV-разверток в Maya
 - 1.1.1. Лицевые UV's
 - 1.1.2. Создание и компоновка
 - 1.1.3. Продвинутое UV's
- 1.2. Подготовка UV's для систем UDIM, ориентированных на модели больших производств
 - 1.2.1. UDIM's
 - 1.2.2. UDIM's в Maya
 - 1.2.3. Текстуры в 4K
- 1.3. XYZ-текстуры: Что это такое и как их использовать?
 - 1.3.1. XYZ. Гиперреализм
 - 1.3.2. *MultiChannel Maps*
 - 1.3.3. *Текстурные карты*
- 1.4. Текстурирование: видеоигры и кино
 - 1.4.1. Substance Painter
 - 1.4.2. Mari
 - 1.4.3. Типы текстурирования
- 1.5. Текстурирование в Substance Painter для видеоигр
 - 1.5.1. Запекание от high до low poly
 - 1.5.2. Текстуры PBR и их значение
 - 1.5.3. ZBrush с помощью Substance Painter
- 1.6. Завершение работы над текстурами в Substance Painter
 - 1.6.1. *Рассеивание, прозрачность*
 - 1.6.2. Текстурирование моделей
 - 1.6.3. Шрамы, веснушки, татуировки, краска или макияж





- 1.7. Гиперреалистичное текстурирование лица с помощью текстур XYZ и цветового отображения
 - 1.7.1. Текстуры XYZ в Zbrush
 - 1.7.2. *Wrap*
 - 1.7.3. Исправление ошибок
- 1.8. Гиперреалистичное текстурирование лица с помощью текстур XYZ и цветового отображения
 - 1.8.1. Интерфейс Mari
 - 1.8.2. Текстурирование в Mari
 - 1.8.3. Проекция текстур кожи
- 1.9. Продвинутое детализация карт смещений в Zbrush и Mari
 - 1.9.1. Нанесение текстуры
 - 1.9.2. Смещение для гиперреализма
 - 1.9.3. Создание слоев
- 1.10. *Шейдинг* и реализация текстур в Maya
 - 1.10.1. *Шейдеры* кожи в Arnold
 - 1.10.2. Гиперреалистичная модель глаз
 - 1.10.3. Советы и рекомендации



Осуществите свою мечту,
совершенствуйтесь профессионально
и создавайте 3D-модели, о которых
вы всегда мечтали, благодаря этому
Университетскому курсу”

04

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.



“

TECH 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

ТЕСН 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 ТЕСН, 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 ТЕСН 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.



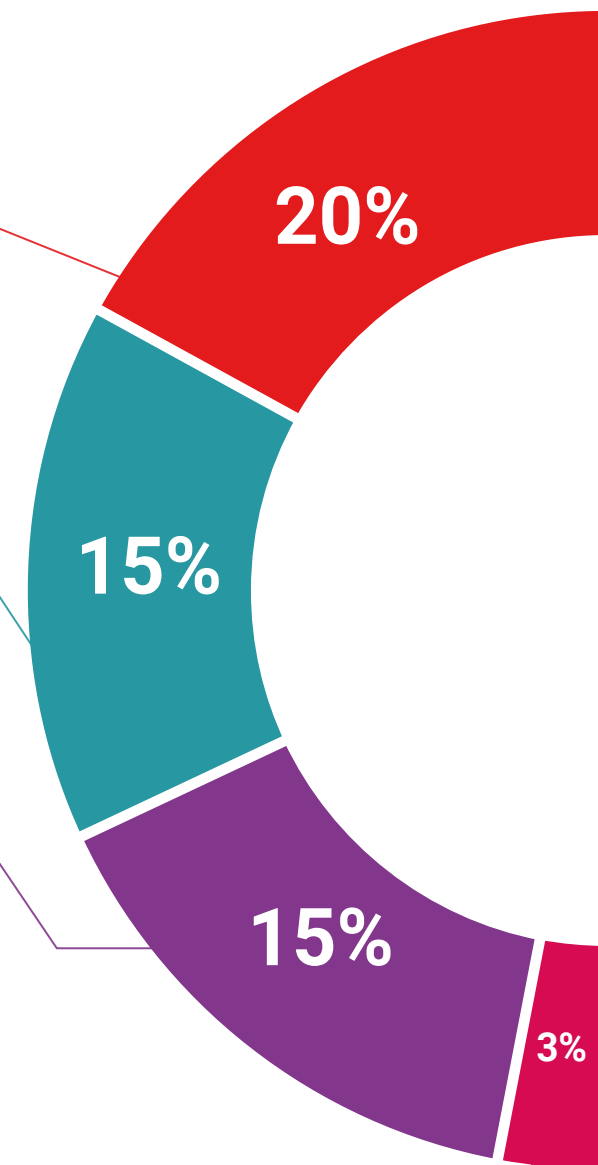
Интерактивные конспекты

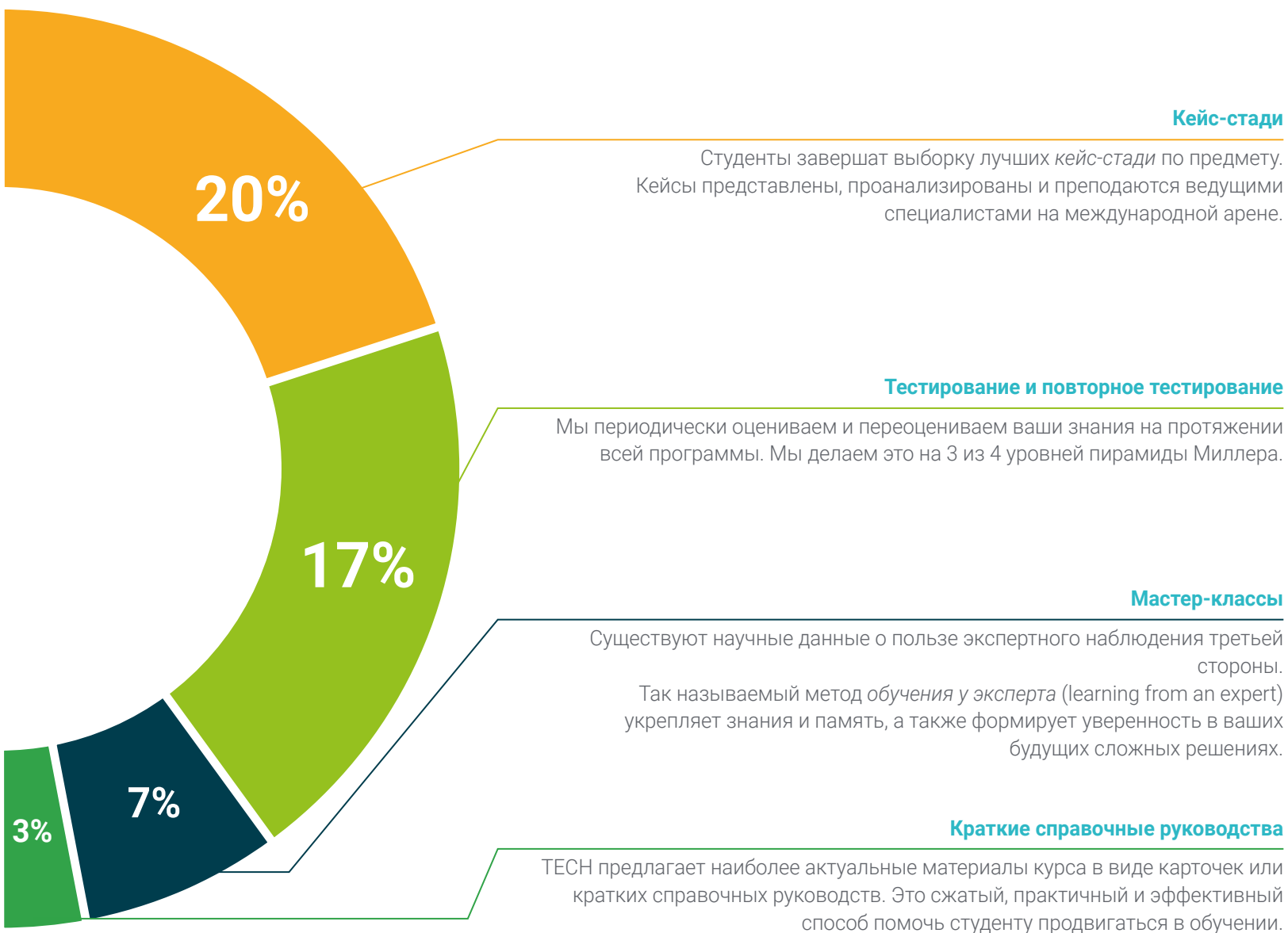
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была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





06

Квалификация

Университетский курс в области UV-развертки и 3D-текстурирования с помощью Allegorithmic гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Университетский курс в области UV-развертки и 3D-текстурирования с помощью Allegorithmic** 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 UV-развертки и 3D-текстурирования с помощью Allegorithmic**

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
Развитие Институты
Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
UV-развертка и
3D-текстурирование
с помощью Allegorithmic

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

Университетский курс UV-развертка и 3D-текстурирование с помощью Allegorithmic

