

Университетский курс Blender в 3D-индустрии



tech технологический
университет

Университетский курс Blender в 3D-индустрии

- » 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/blender-3d-industry

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

Инструмент высшего класса для любого вида 3D-моделирования в видеоиграх - это Blender. С его помощью вы можете создавать модели, текстуры и даже создавать ретопологию любых 3D-фигур простым и понятным способом. Для того чтобы действительно преуспеть в индустрии трехмерного дизайна видеоигр, специалистам необходимо досконально знать этот инструмент, поскольку он будет их основным рабочим инструментом в подавляющем большинстве проектов. Эта программа TECH предоставляет студентам уникальную возможность узнать самые сокровенные секреты Blender и значительно улучшить свои рабочие показатели и перспективы роста.





“

Возможно, вы уже использовали Blender, но этот Университетский курс поднимет вас на новый уровень владения этим инструментом”

3D-дизайнер в области видеоигр на протяжении всей своей профессиональной карьеры должен работать с многочисленными инструментами, такими как Maya, ZBrush и Substance Painter. Эти сложные программы иногда отнимают много рабочего времени, которое можно сэкономить, переложив задачи на более универсальный инструмент, такой как Blender.

При всестороннем и полном использовании Blender специалист по дизайну может значительно облегчить свою работу и быть более эффективным, так как он может делать небольшие доработки или базовые эскизы моделей, которые затем можно перенести в остальные инструменты для их совершенствования.

По этой причине в данном Университетском курсе рассматриваются различия между Blender и такими программами, как ZBrush и Maya, с помощью которых студент сможет лучше понять, когда следует использовать каждую из этих программ. Таким образом, улучшив свой рабочий процесс, студенты смогут брать на себя больше задач и быть более ценными в конкурентной индустрии, где можно выделиться, продемонстрировав эффективность и универсальность.

Программа предлагается в формате 100% онлайн, что позволяет студентам гибко совмещать ее с другой профессиональной деятельностью и личными обязанностями. Также не требуется писать итоговый проект, что значительно снижает нагрузку на студента.

Кроме того, в широком спектре мультимедийных ресурсов, предлагаемых TESH, студенты найдут эксклюзивный и дополнительный *мастер-класс*, который проводит авторитетный и всемирно известный специалист в области 3D-моделирования. Эта программа позволит студентам укрепить свои компетенции в секторе, пользующемся большим спросом у компаний, занимающихся разработкой видеоигр.

Данный **Университетский курс в области Blender в 3D-индустрии** 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



Хотели бы вы усовершенствовать свои навыки 3D-моделирования? TESH дает вам возможность принять участие в эксклюзивном мастер-классе, созданном всемирно известным экспертом в этой области"

“

Узнав секреты Blender, вы сможете гораздо лучше понять весь процесс создания любой 3D-модели, улучшив свои собственные показатели”

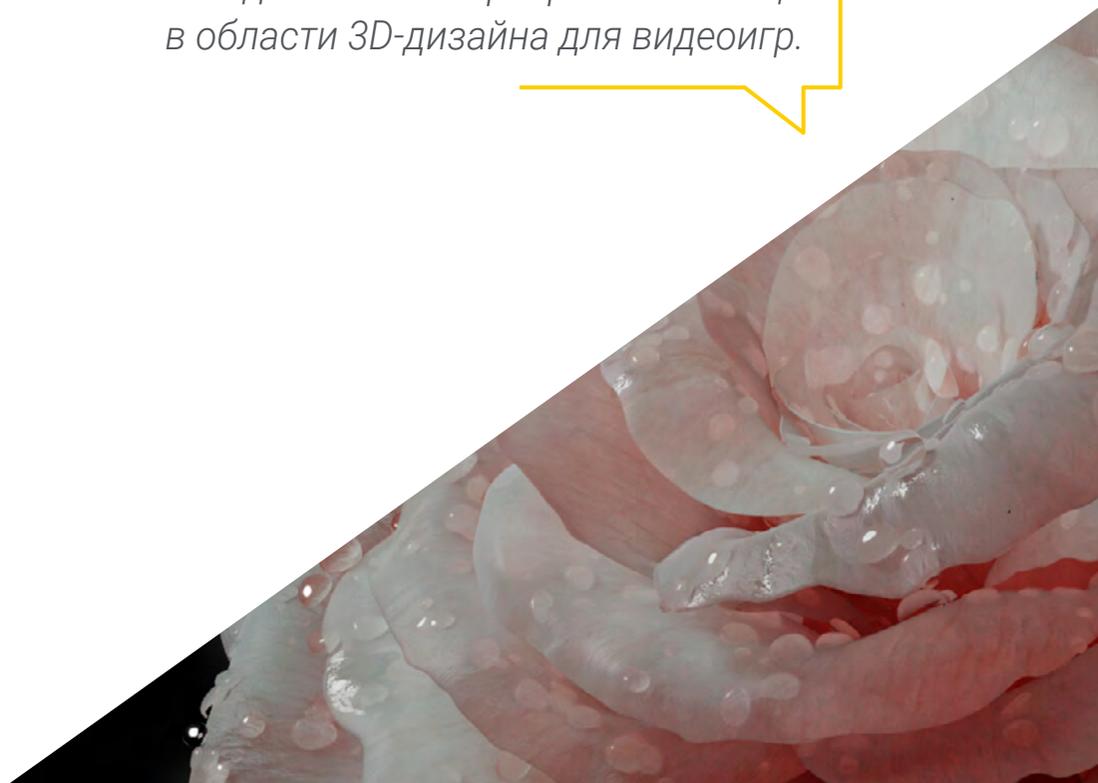
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привнесут в обучение опыт своей работы.

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.

Вы получите максимальную отдачу от одного из самых популярных графических инструментов в мире благодаря его открытому исходному коду.

С вами будут заниматься профессионалы, которые стремятся к тому же, что и вы: добиться успеха и подняться по карьерной лестнице в области 3D-дизайна для видеоигр.



02

Цели

Основная цель этой программы - научить студентов всем тонкостям, хитростям и возможностям инструмента Blender. В результате студенты смогут улучшить свой собственный рабочий процесс, поскольку будут точно знать, какие операции проще выполнить в Blender, а какие, более сложные, требуют специализированных инструментов. Таким образом, ваша профессиональная ценность возрастет, и вы сможете претендовать на лучшие вакансии в индустрии.





“

У вас в руках возможность профессионального роста за счет использования одного из самых распространенных инструментов в индустрии”



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





Конкретные цели

- ◆ Добиться выдающихся результатов в программном обеспечении
- ◆ Перенести знания Maya и ZBrush в Blender, чтобы иметь возможность создавать удивительные модели
- ◆ Изучить систему нодов Blender для создания различных шейдеров и материалов
- ◆ Осуществлять рендер практических моделей в Blender с помощью двух типов движков рендеринга Eevee и Cycles

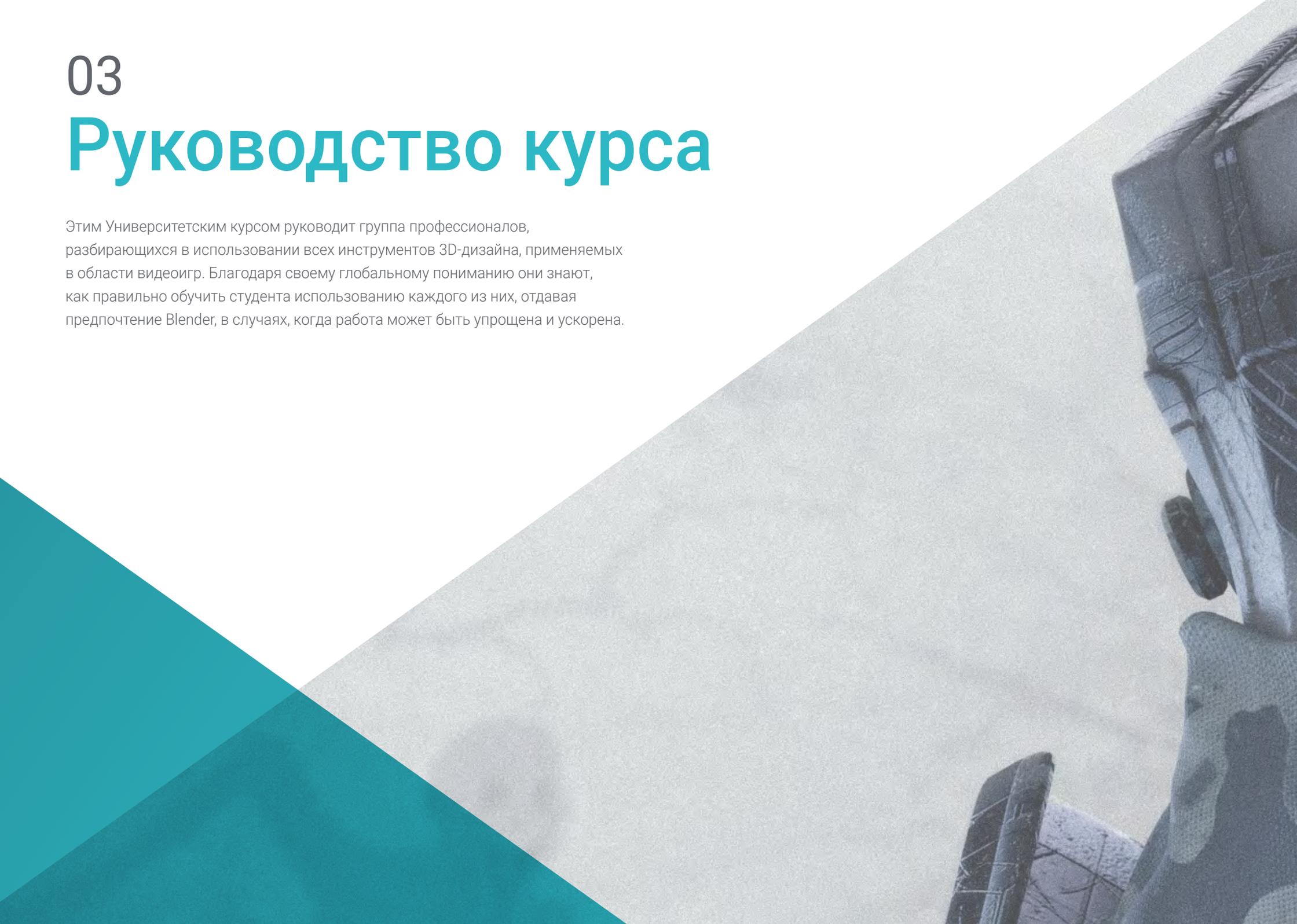
“

Вы с легкостью справитесь с поставленными задачами благодаря умелому использованию Blender в повседневной работе”

03

Руководство курса

Этим Университетским курсом руководит группа профессионалов, разбирающихся в использовании всех инструментов 3D-дизайна, применяемых в области видеоигр. Благодаря своему глобальному пониманию они знают, как правильно обучить студента использованию каждого из них, отдавая предпочтение Blender, в случаях, когда работа может быть упрощена и ускорена.



“

В TECH работают лучшие профессионалы 3D-индустрии. Не упустите возможность специализироваться вместе с ними в индустрии видеоигр”

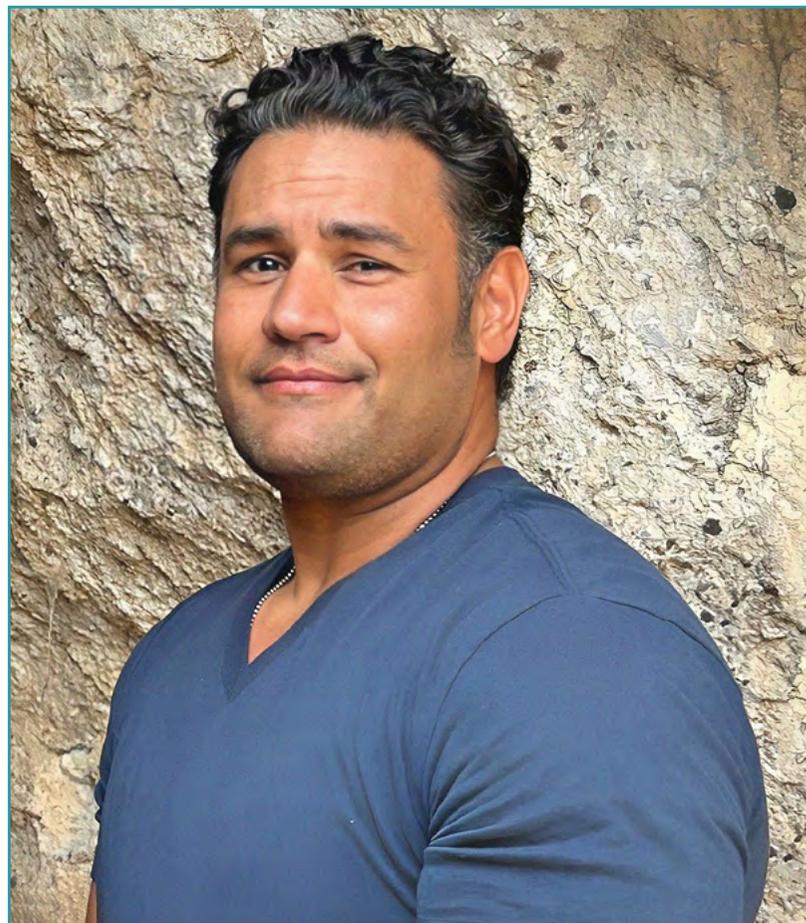
Приглашенный руководитель международного уровня

Джошуа Сингх - ведущий профессионал с более чем 20-летним опытом работы в индустрии **видеоигр**, получивший международное признание за свои навыки в области **арт-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 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

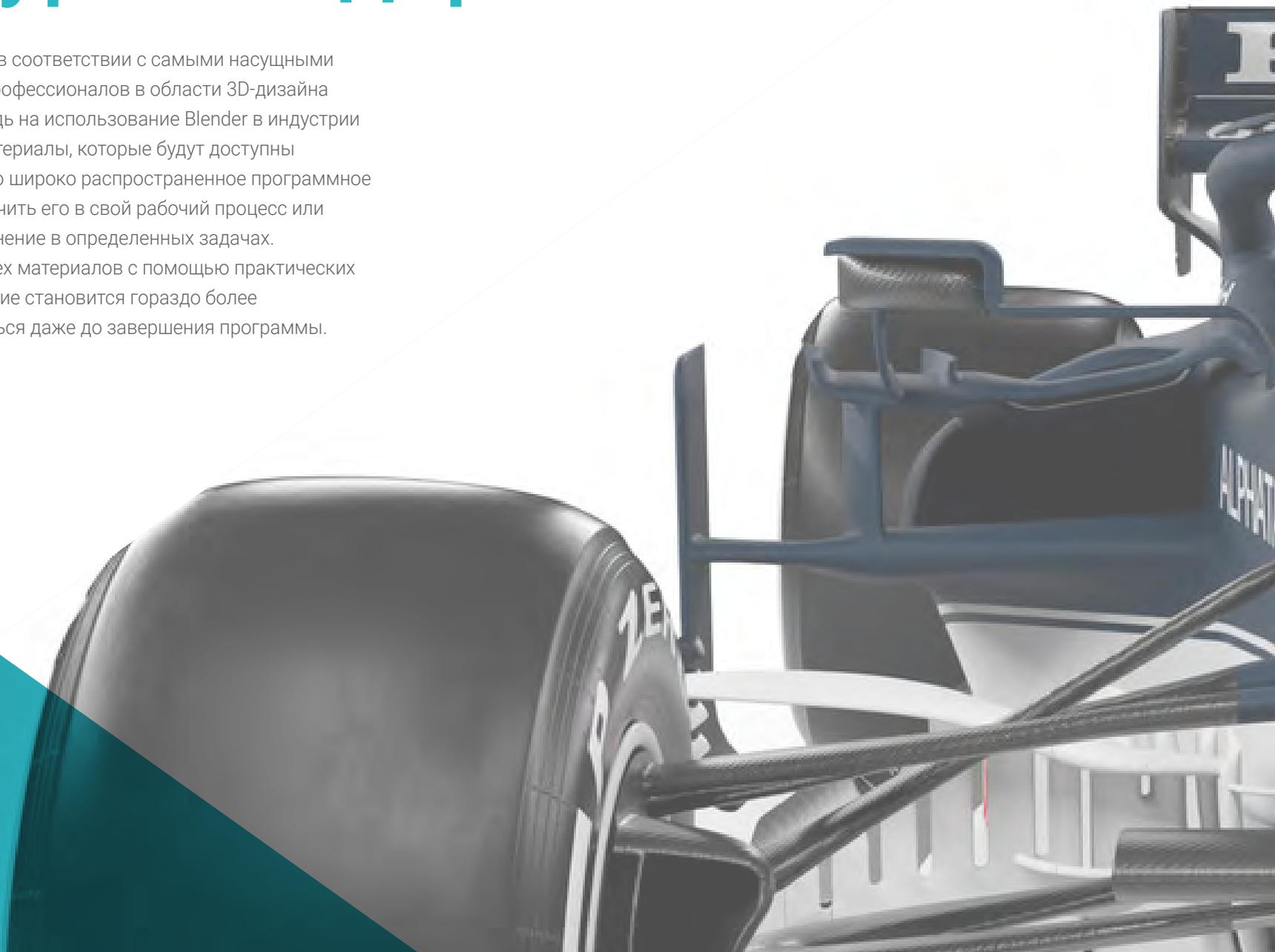


04

Структура и содержание

Эта программа была составлена в соответствии с самыми насущными и актуальными потребностями профессионалов в области 3D-дизайна и ориентирована в первую очередь на использование Blender в индустрии видеоигр. Таким образом, все материалы, которые будут доступны студенту, помогут ему освоить это широко распространенное программное обеспечение, чтобы быстро включить его в свой рабочий процесс или значительно улучшить его применение в определенных задачах.

Благодаря контекстуализации всех материалов с помощью практических примеров и видеороликов обучение становится гораздо более эффективным и может применяться даже до завершения программы.





“

*Вы научитесь использовать
Blender в самых разных
реальных ситуациях, станете
экспертом в его применении”*

Модуль 1. Blender: новый поворот в индустрии

- 1.1. Blender vs. ZBrush
 - 1.1.1. Преимущества и различия
 - 1.1.2. Blender и индустрия 3D-искусства
 - 1.1.3. Преимущества и недостатки бесплатного программного обеспечения
- 1.2. Интерфейс Blender и знание программы
 - 1.2.1. Интерфейс
 - 1.2.2. Персонализация
 - 1.2.3. Экспериментирование
- 1.3. Скульптурирование головы и перенос элементов управления из ZBrush в Blender
 - 1.3.1. Человеческое лицо
 - 1.3.2. 3D-скульптура
 - 1.3.3. Кисти в Blender
- 1.4. Скульптурирование *Full Body*
 - 1.4.1. Человеческое тело
 - 1.4.2. Продвинутое техники
 - 1.4.3. Детализация и совершенствование
- 1.5. Ретопология и UV-развертка в blender
 - 1.5.1. Ретопология
 - 1.5.2. UV
 - 1.5.3. UDIM's в Blender
- 1.6. От Maya к Blender
 - 1.6.1. Hard Surface
 - 1.6.2. Изменения
 - 1.6.3. Сочетание клавиш





- 1.7. Советы и рекомендации по работе с Blender
 - 1.7.1. Диапазон возможностей
 - 1.7.2. *Geometry Nodes*
 - 1.7.3. Workflow
- 1.8. Ноды в Blender: *Шейдинг* и размещение текстур
 - 1.8.1. Система нодов
 - 1.8.2. *Шейдеры* через ноды
 - 1.8.3. Текстуры и материалы
- 1.9. Рендеринг в Blender с помощью Cycles и Eevee
 - 1.9.1. Cycles
 - 1.9.2. Eevee
 - 1.9.3. Освещение
- 1.10. Внедрение Blender в наш рабочий процесс как художников
 - 1.10.1. Внедрение в рабочий процесс
 - 1.10.2. Поиск качества
 - 1.10.3. Виды экспорта

“

Индустрии видеоигр нужны такие преданные профессионалы, как вы. Докажите свою состоятельность с помощью этого Университетского курса, специализирующегося на одном из самых распространенных инструментов”

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

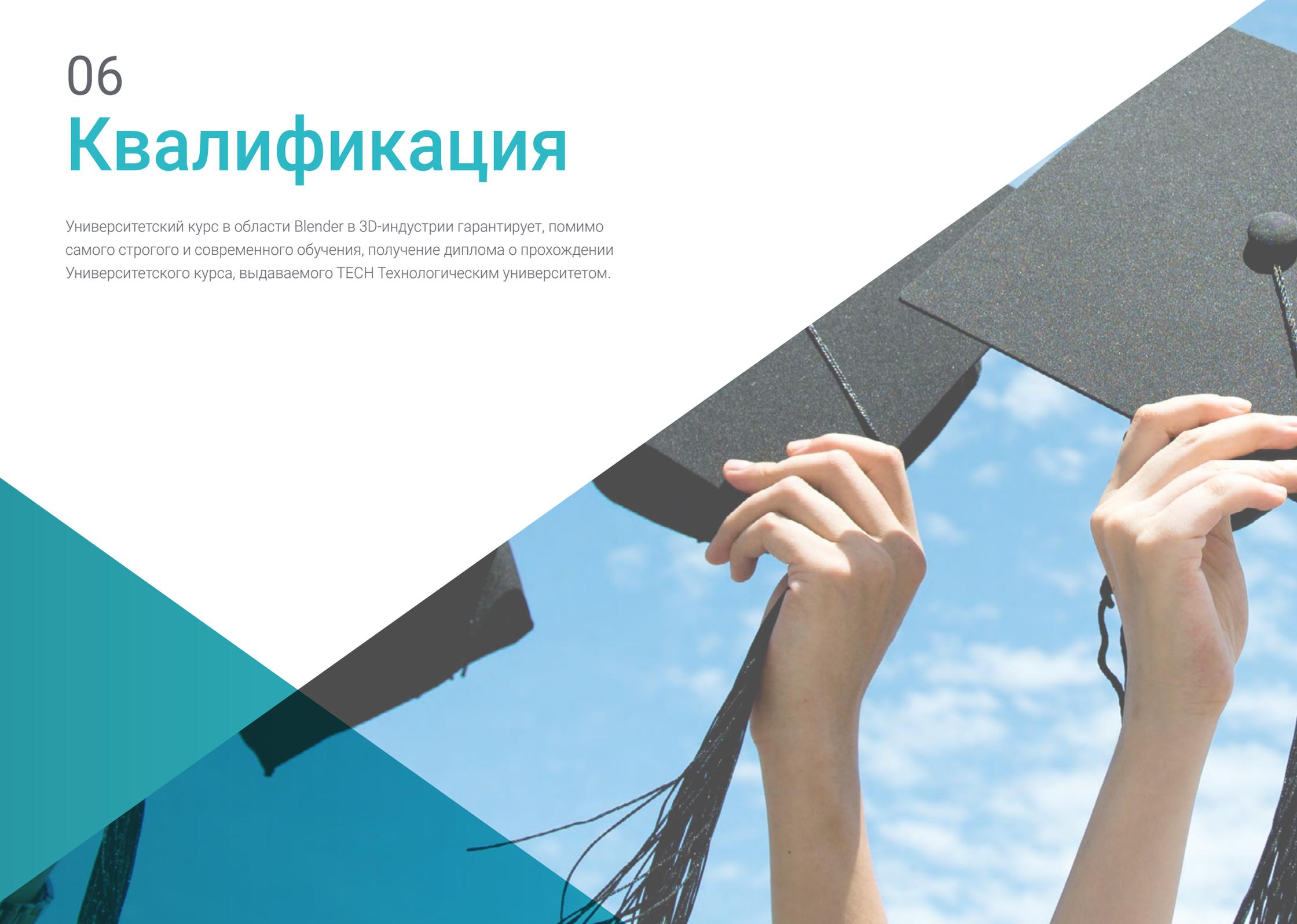
TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



06

Квалификация

Университетский курс в области Blender в 3D-индустрии гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данный **Университетский курс в области Blender в 3D-индустрии** 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 Blender в 3D-индустрии**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*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 Blender в 3D-индустрии

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

Университетский курс Blender в 3D-индустрии