

Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование существ



Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование существ

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-creature-modeling

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

Видеоигры часто основаны на вымышленных мирах. Поэтому в них присутствуют необычные существа, которые либо сопровождают героя, либо, наоборот, являются главными злодеями и врагами, которых нужно победить. В фэнтезийных играх эта идея часто эксплуатируется гораздо сильнее, поэтому монстры получаются более страшными и проработанными. Независимо от жанра, моделирование этих существ — тяжелая работа, требующая большого творческого потенциала и мастерства. В этом курсе программист или дизайнер найдет все необходимые инструменты и приемы, чтобы овладеть этим искусством и позиционировать себя как специалиста наравне с великими в этой области.





“

Создайте следующего Немезиса
видеоигр, научившись
моделировать 3D-существ”

Моделирование человеческого тела в 3D - работа, требующая точности и анатомических знаний, но перенос этих знаний на вымышленных существ требует большого мастерства и творческого подхода. Каждое из этих существ обладает особыми и сложными характеристиками, и часто приходится разрабатывать скелет и мышцы с нуля.

Таким образом, принимая во внимание важность этой задачи, был разработан данный Курс профессиональной подготовки, который позволит студенту создавать существ с нуля, отталкиваясь от различных эталонных моделей, таких как анатомическое строение животных. Все материалы будут доступны в онлайн-формате, что значительно облегчит учебу профессионалам, которые в настоящее время работают в других сферах деятельности, но хотели бы начать специализироваться в этом секторе.

С другой стороны, учебные материалы программы позволят углубиться в разработку рига в Maya для анимации 3D-модели, а также применить знания, полученные в ZBrush, в Blender — программном обеспечении, предназначенном для моделирования, освещения, рендеринга и анимации различных графических композиций

Кроме того, у студентов будет возможность принять участие в эксклюзивных мастер-классах, который проведет известный международный эксперт в области 3D-моделирования. Таким образом, эта программа была разработана с целью повышения качества подготовки студентов за счет доступа к первоклассным материалам и отличному содержанию.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования существ** содержит самую полную и современную 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 самооценки, 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



Воспользуйтесь этой исключительной возможностью! Вы получите доступ к эксклюзивному набору дополнительных мастер-классов, которые проведет выдающийся специалист с мировым именем в области 3D-моделирования”

“

Если вы хотите добиться успеха в индустрии видеоигр, вам обязательно нужно освоить моделирование существ”

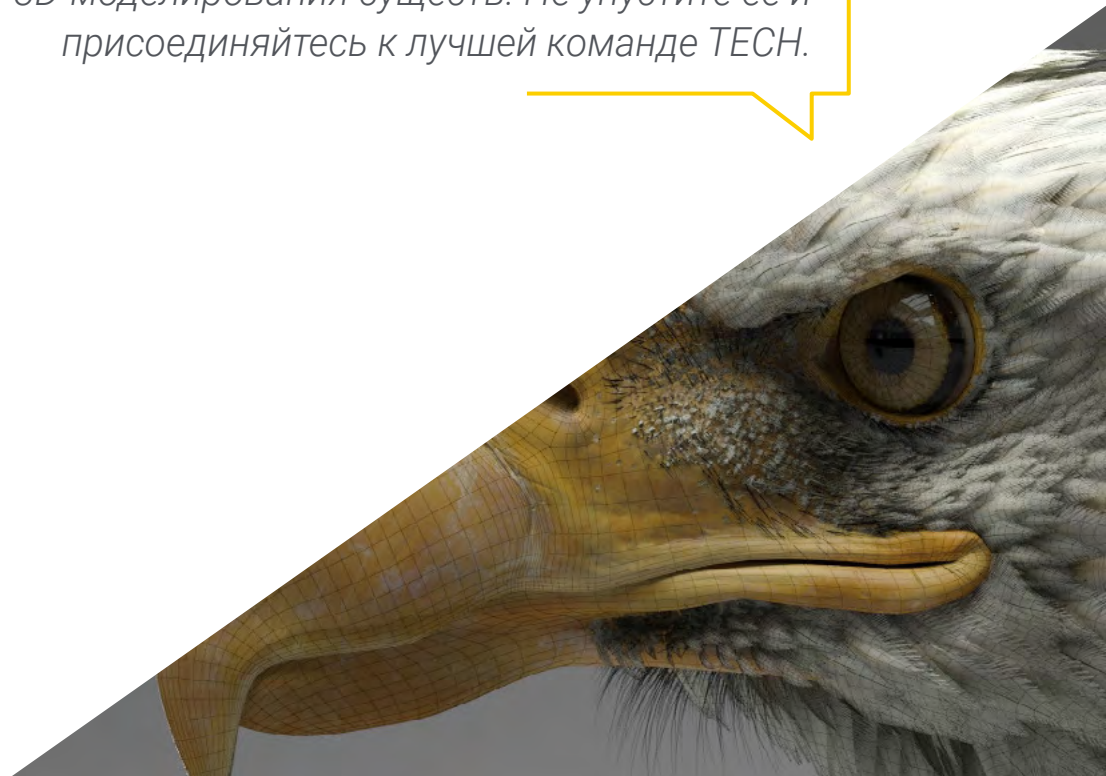
Благодаря передовым техникам, которые вы изучите в этой программе, ваши собственные модели будут выглядеть намного лучше.

У вас в руках возможность достичь вершины 3D-моделирования существ. Не упустите ее и присоединяйтесь к лучшей команде TECH.

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.



02

Цели

Основная цель этой программы — предоставить студентам лучшие инструменты и самые передовые техники 3D-моделирования в видеоиграх, направленные на создание самых невероятных существ. Благодаря этому обучению студент сможет улучшить не только свое профессиональное мастерство, но и свой рабочий статус, получив доступ к должностям с большей ответственностью или более высоким рангом, а также увеличив свое материальное вознаграждение. Таким образом, данная программа направлена на профессиональное и личностное совершенствование студента в области 3D-дизайна видеоигр.



“

Если ваша профессиональная цель
- значительно продвинуться в мире
видеоигр, то с TECH вы пойдете еще
дальше, чем вы себе представляете”



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



Вы сможете идеально создавать грозных врагов или милых компаньонов. Вы сами выбираете свой путь с этим Курсом профессиональной подготовки TESH"





Конкретные цели

Модуль 1. Моделирование существ

- ♦ Изучить моделирование различных видов анатомии животных
- ♦ Рассмотреть различные виды рептилий и способы создания чешую с помощью карт смещения и альфа
- ♦ Изучить, как экспортировать модели в Mari для реалистичного текстурирования
- ♦ Узнать больше о груминге и о том, как его применять на животных с помощью Xgen
- ♦ Рендерить модели в Maya Arnold Render

Модуль 2. Рендеринг, освещение и позирование моделей

- ♦ Открыть для себя передовые концепции освещения и фотографии, чтобы эффективнее продавать модели
- ♦ Развить навыки позирования моделей с помощью различных техник
- ♦ Рассмотреть концепции разработки рига в Maya для последующей возможной анимации модели
- ♦ Узнать как контролировать и использовать визуализацию модели, выявляя все ее детали

Модуль 3. Blender: новый поворот в индустрии

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

03

Руководство курса

Профессионалы, отвечающие за разработку всех дидактических материалов, предлагаемых в этом Курсе профессиональной подготовки обладают необходимой базой знаний, чтобы научить студента лучшим техникам и процедурам 3D-моделирования существ. Студент может воспользоваться опытом профессионалов, уже работающих в индустрии, чтобы узнать современные требования 3D-дизайна видеоигр и удовлетворить их оптимальным и эффективным способом.



“

Воспользуйтесь этим Курсом профессиональной подготовки TESH, чтобы учиться у профессионалов, которые понимают, что вы ищете, и хотят, чтобы вы преуспели в моделировании самых впечатляющих существ для 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-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

Все содержание этой программы доступно студентам с первого дня обучения, поэтому они могут сразу же изучать наиболее интересные для них предметы моделирования, выбирая порядок их рассмотрения. В TESH студент полностью контролирует время обучения, адаптируя его к своему ритму жизни. Благодаря инновационному и креативному содержанию студенту гарантировано успешное профессиональное будущее на переднем крае 3D-дизайна лучших существ в видеоиграх.



“

*Вы нигде больше не найдете такого
полного и узконаправленного
учебного материала для вашего
профессионального совершенствования
в качестве 3D-дизайнера существ”*

Модуль 1. Моделирование существ

- 1.1. Понимание анатомии животных
 - 1.1.1. Изучение костей
 - 1.1.2. Пропорции головы животного
 - 1.1.3. Анатомические различия
- 1.2. Анатомия черепа
 - 1.2.1. Морда животного
 - 1.2.2. Мышцы головы
 - 1.2.3. Слой кожи, расположенный над костями и мышцами
- 1.3. Анатомия позвоночника и грудной клетки
 - 1.3.1. Мускулатура туловища и бедер животных
 - 1.3.2. Центральная ось туловища
 - 1.3.3. Создание туловищ у различных животных
- 1.4. Мускулатура животных
 - 1.4.1. Мышечная система
 - 1.4.2. Синергия между мышцами и костями
 - 1.4.3. Формы тела животных
- 1.5. Рептилии и амфибии
 - 1.5.1. Кожа рептилий
 - 1.5.2. Мелкие кости и связки
 - 1.5.3. Мелкие детали
- 1.6. Млекопитающие
 - 1.6.1. мех
 - 1.6.2. Более крупные и крепкие кости и связки
 - 1.6.3. Мелкие детали
- 1.7. Животные с оперением
 - 1.7.1. Оперение
 - 1.7.2. Легкие, эластичные кости и связки
 - 1.7.3. Мелкие детали
- 1.8. Анализ челюсти и создание зубов
 - 1.8.1. Зубы, характерные для животных
 - 1.8.2. Детализация зубов
 - 1.8.3. Зубы в полости рта

- 1.9. Создание Fur, меха для животных
 - 1.9.1. Xgen в Maya: *Груминг*
 - 1.9.2. Xgen: перья
 - 1.9.3. Рендер
- 1.10. Фантастические животные
 - 1.10.1. Фантастическое животное
 - 1.10.2. Полное моделирование животного
 - 1.10.3. Текстурирование, освещение и рендеринг

Модуль 2. Рендеринг, освещение и позирование моделей

- 2.1. Позирование персонажей в ZBrush
 - 2.1.1. Риг в ZBrush с Z-сферами
 - 2.1.2. Transpose Master
 - 2.1.3. Профессиональная обработка
- 2.2. Риггинг и вес собственного скелета в Maya
 - 2.2.1. Риг в Maya
 - 2.2.2. Инструменты риггинга с помощью Advance Skeleton
 - 2.2.3. Вес Рига
- 2.3. *Блендшейпы* для оживления лица вашего персонажа
 - 2.3.1. Выражения лица
 - 2.3.2. *Блендшейпы* в Maya
 - 2.3.3. Анимация в Maya
- 2.4. Mixamo, быстрый способ представить нашу модель
 - 2.4.1. Mixamo
 - 2.4.2. Риги Mixamo
 - 2.4.3. Анимация
- 2.5. Концепции освещения
 - 2.5.1. Техника освещения
 - 2.5.2. Свет и цвет
 - 2.5.3. Тени
- 2.6. Свет и параметры Arnold Render
 - 2.6.1. Свет в Arnold и Maya
 - 2.6.2. Управление и параметры освещения
 - 2.6.3. Параметры и настройки Arnold

- 2.7. Освещение наших моделей в Maya с помощью Arnold Render
 - 2.7.1. Установка освещения
 - 2.7.2. Модель освещения
 - 2.7.3. Смешивание света и цвета
- 2.8. Углубляясь в Arnold: уменьшение шума и различные AOV's
 - 2.8.1. AOV's
 - 2.8.2. Усовершенствованная обработка шумов
 - 2.8.3. Denoiser
- 2.9. Рендеринг в реальном времени в Marmoset Toolbag
 - 2.9.1. *Real-time* vs. Ray Tracing
 - 2.9.2. Продвинутый редактор Marmoset Toolbag
 - 2.9.3. Профессиональная презентация
- 2.10. Постобработка рендера в Photoshop.
 - 2.10.1. Обработка изображений
 - 2.10.2. Photoshop: уровни и контрасты
 - 2.10.3. Слои: характеристики и их влияние

Модуль 3. Blender: новый поворот в индустрии

- 3.1. Blender vs. ZBrush
 - 3.1.1. Преимущества и различия
 - 3.1.2. Blender и индустрия 3D-искусства
 - 3.1.3. Преимущества и недостатки бесплатного программного обеспечения
- 3.2. Интерфейс Blender и знание программы
 - 3.2.1. Интерфейс
 - 3.2.2. Персонализация
 - 3.2.3. Экспериментирование
- 3.3. Скульптинг головы и перенос элементов управления из ZBrush в Blender
 - 3.3.1. Человеческое лицо
 - 3.3.2. 3D-скульптура
 - 3.3.3. Кисти в Blender
- 3.4. Скульптурирование *Full Body*
 - 3.4.1. Человеческое тело
 - 3.4.2. Продвинутые техники
 - 3.4.3. Детализация и совершенствование
- 3.5. Ретопология и UV's в blender
 - 3.5.1. Ретопология
 - 3.5.2. UV's
 - 3.5.3. UV's в Blender
- 3.6. От Maya к Blender
 - 3.6.1. Hard Surface
 - 3.6.2. Изменения
 - 3.6.3. Сочетание клавиш
- 3.7. Советы и рекомендации по работе с Blender
 - 3.7.1. Диапазон возможностей
 - 3.7.2. *Геометрические узлы*
 - 3.7.3. Процесс работы
- 3.8. Узлы в Blender: *Шейдинг* и размещение текстур
 - 3.8.1. Система узлов
 - 3.8.2. *Шейдеры* через узлы
 - 3.8.3. Текстуры и материалы
- 3.9. Рендеринг в Blender с помощью Cycles и Eevee
 - 3.9.1. Cycles
 - 3.9.2. Eevee
 - 3.9.3. Освещение
- 3.10. Внедрение Blender в наш рабочий процесс как художников
 - 3.10.1. Внедрение в рабочий процесс
 - 3.10.2. Поиск качества
 - 3.10.3. Виды экспорта

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.



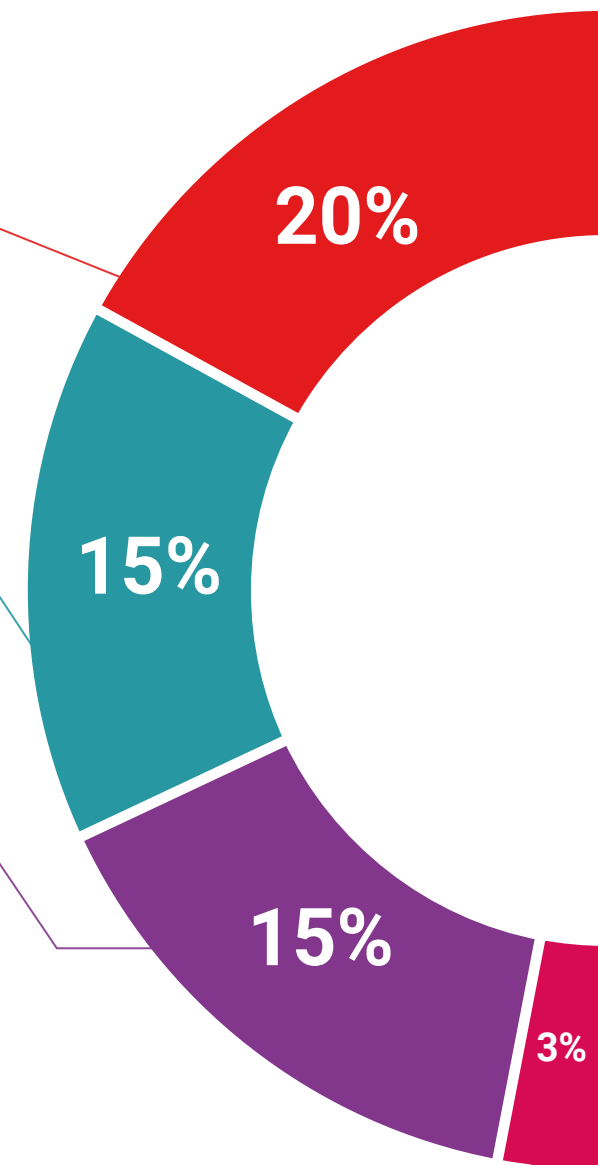
Интерактивные конспекты

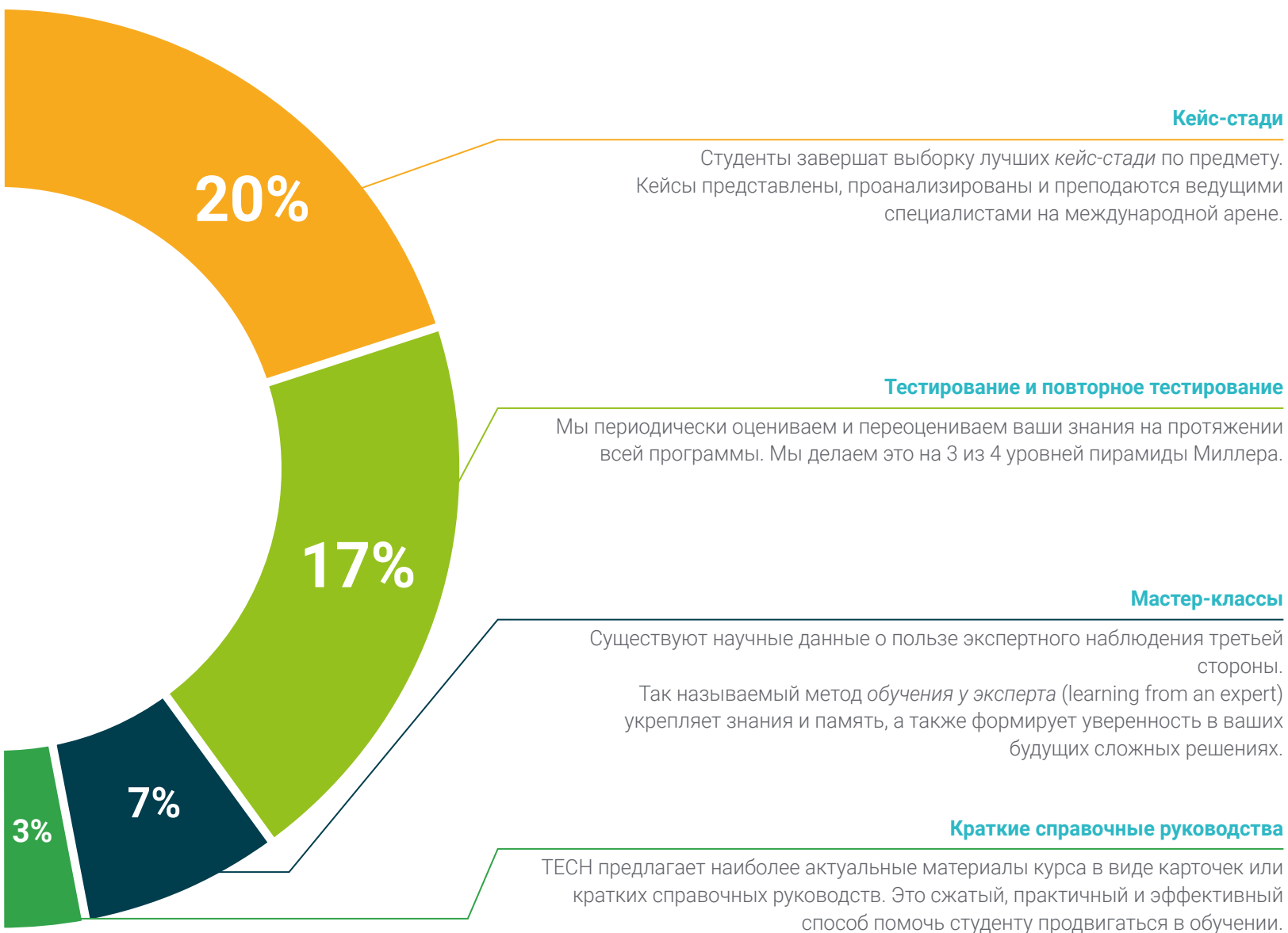
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была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

Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования существ гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования существ** содержит самую полную и современную программу на рынке.

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

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

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования существ**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



*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



Курс профессиональной
подготовки
3D-моделирование
существ

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

Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование существ

