

Университетский курс 3D-графика для видеоигр





tech технологический
университет

Университетский курс 3D-графика для видеоигр

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/3d-art-video-games

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

3D-графика в видеоиграх является основополагающим аспектом для придания определенного реализма проецируемым изображениям. Хотя во многих случаях речь идет не о создании такого эффекта, а о дифференциации фона и фигуры, что позволяет пользователю лучше понять сюжет и игровой процесс игры. В этом смысле дизайнеры, специализирующиеся в этой области, представляют большую ценность для индустрии. Поэтому данная программа дает студентам возможность специализироваться в секторе, развивающемся на международном уровне. Они изучат инструменты, необходимые для того, чтобы присоединиться к компании-разработчику или предоставлять свои услуги самостоятельно.





“

*Вы сможете работать в Blizzard
в качестве 3D-художника
персонажей и участвовать в
предстоящих релизах Overwatch”*

3D-графика и дизайн в настоящее время проходят через очень важный период. Технологическое развитие игровых приставок и процессоров, а также более мощные дизайнерские программы способствовали созданию более реалистичной или, по крайней мере, более привлекательной графики. Прошли те времена, когда вы могли видеть только набор пикселей, формирующих человеческую фигуру. Теперь реалистичность персонажей, окружения и объектов является одной из привлекательных черт видеоигр.

По всем этим причинам 3D-графика в видеоиграх является незаменимым компонентом для данного сектора. Без этой группы профессионалов пользователи не смогли бы наслаждаться такими играми, как *Dragon Age*, *FIFA 21*, *Final Fantasy* и др. Таким образом, был разработан следующий Университетский курс, который предлагает студентам возможность специализироваться в этой области в качестве художников. Это позволит им научиться моделировать и текстурировать 3D-персонажей, используя различные программы разработки, такие как 3D Studio Max и Mudbox.

Важно отметить, что содержание программы представлено в полностью онлайн-режиме, что значительно улучшит карьеру студента, так как ему не придется приостанавливать свою повседневную работу, чтобы посещать занятия. Вместо этого студенты смогут подключиться к занятиям из любой точки мира в любое удобное для них время.

Данный **Университетский курс в области 3D-графика для видеоигр** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке.

Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Общие знания об игровом дизайне
- ◆ Конкретное содержание высокого класса по 3D-графике для видеоигр
- ◆ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет

“

3D-графика привнесла в игры нечто большее, чем реализм. Она стало отличительной чертой визуализации”

“

Это программа на 100% онлайн и с возможностью непосредственной квалификации, что позволит вам сразу же применить полученные знания”

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

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т. е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Вы сможете достичь гораздо большего. Запишитесь на эту программу, чтобы достичь совершенства в области 3D-графики.

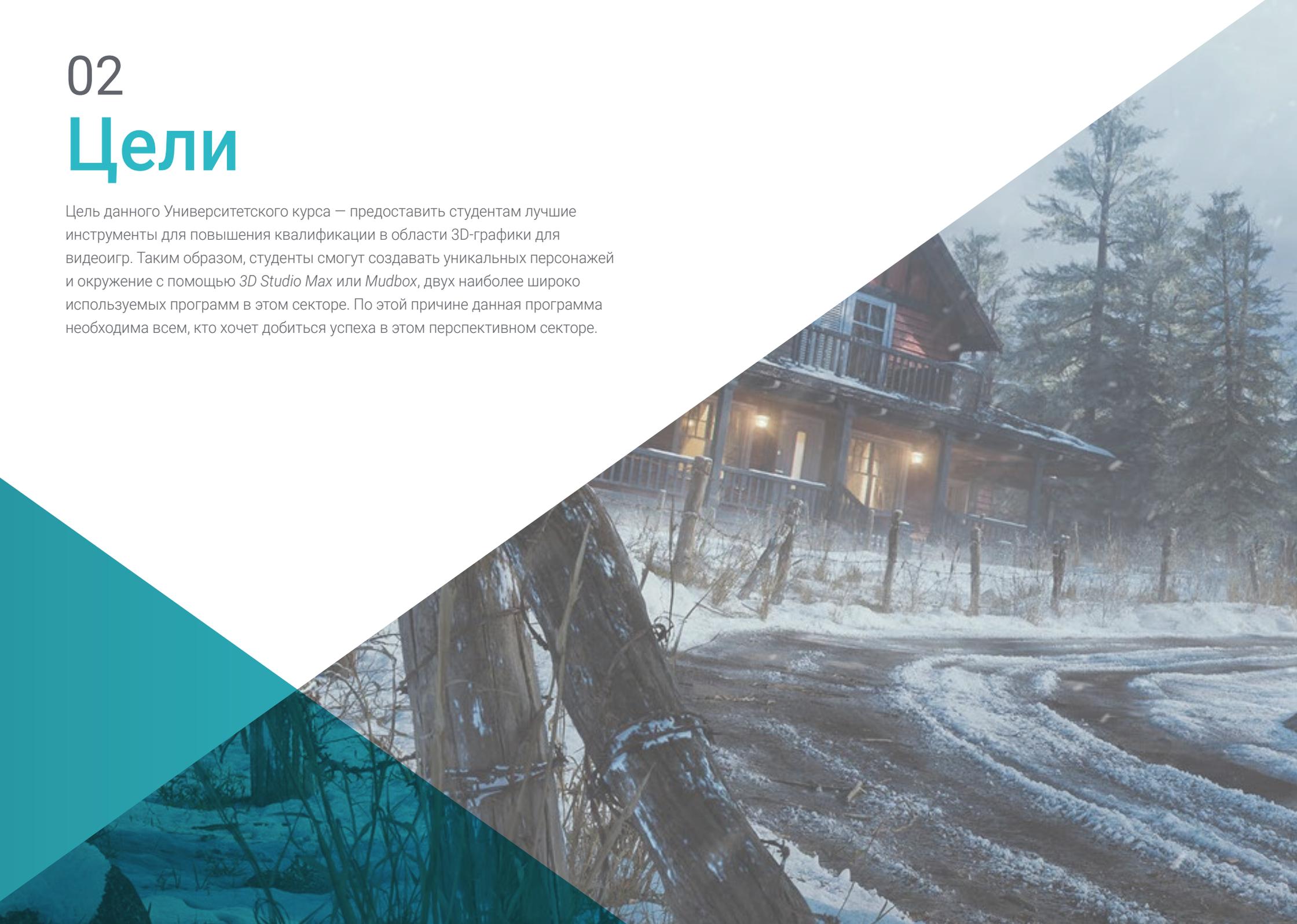
Воплотите свой талант в 3D-графике в жизнь в следующих выпускаемых играх.



02

Цели

Цель данного Университетского курса — предоставить студентам лучшие инструменты для повышения квалификации в области 3D-графики для видеоигр. Таким образом, студенты смогут создавать уникальных персонажей и окружение с помощью *3D Studio Max* или *Mudbox*, двух наиболее широко используемых программ в этом секторе. По этой причине данная программа необходима всем, кто хочет добиться успеха в этом перспективном секторе.





“

Достижение поставленных
целей позволит вам пробиться
в индустрию видеоигр”



Общие цели

- ◆ Знать различные жанры видеоигр, понятие геймплея и его характеристики, уметь применять их при анализе видеоигр или при создании дизайна видеоигр
- ◆ Знать 2D- и 3D-анимации, а также ключевые элементы анимации объектов и персонажей
- ◆ Уметь выполнять задачи по 3D-моделированию
- ◆ Осуществлять профессиональное программирование на движке Unity 3D





Конкретные цели

- ◆ Создавать модель и текстуру 3D-объектов и персонажей
- ◆ Знать интерфейс программы 3D Studio Max и Mudbox для моделирования объектов и персонажей
- ◆ Понимать теорию 3D-моделирования
- ◆ Уметь извлекать текстуры
- ◆ Знать принципы работы 3D-камер

“

Моделируйте и текстурируйте персонажей, чтобы придать им желаемый вид”

03

Руководство курса

Данный Университетский курс был разработан лучшими специалистами в индустрии видеоигр, которые принимали участие в многочисленных проектах по разработке игр. Поэтому они знают, какими навыками и компетенциями должны обладать художники, чтобы специализироваться на 3D-графике. Ко всему этому следует добавить их профессиональные достижения — они являются новаторами в этом секторе, разрабатывая видеоигры для различных платформ. Поэтому обучение, которое будут проходить студенты, будет соответствовать самым высоким стандартам.

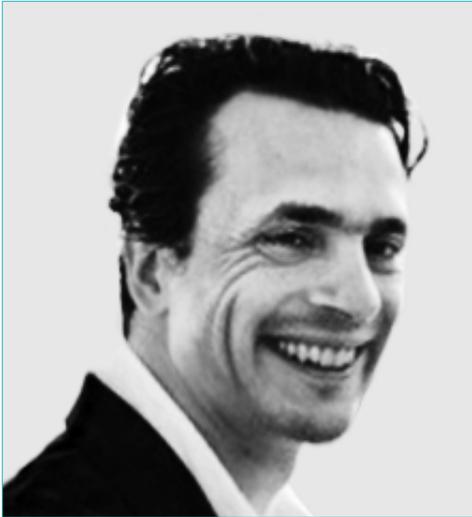




“

*Лучшие преподаватели,
специализирующиеся на индустрии видеоигр,
помогут вам получить специализацию в
области 3D-графики для видеоигр”*

Руководство



Г-н Бласко Вильчес, Луис Фелипе

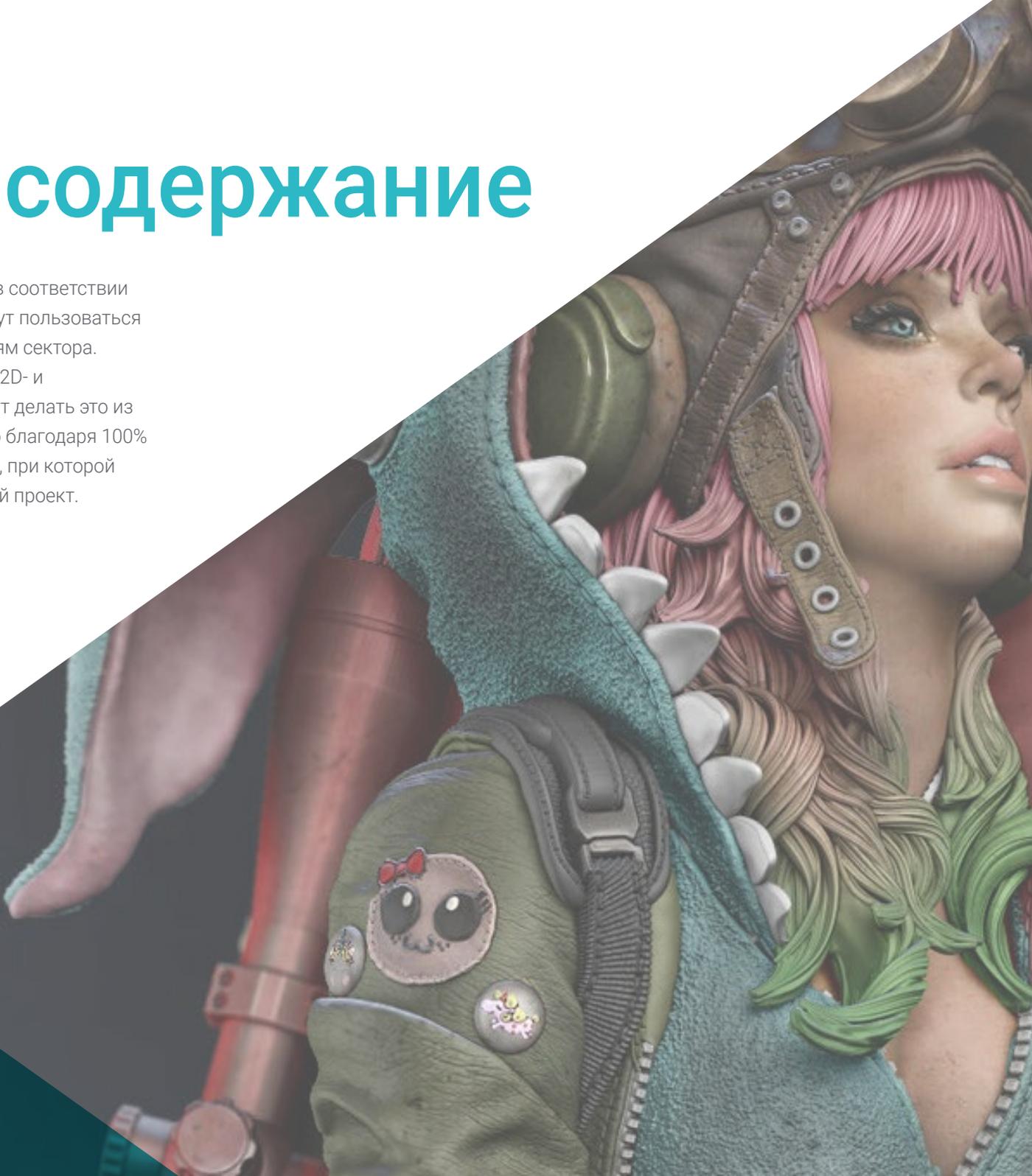
- Нарративный дизайнер в Saona Studios, Испания
- Нарративный дизайнер в Stage Clear Studios, разрабатывающий конфиденциальный продукт
- Нарративный дизайнер в HeYou Games в проекте "Youturbo"
- Дизайнер и сценарист продуктов электронного обучения и серьезных игр для Telefónica Learning Services, TAK и Bizpills
- Дизайнер уровней в Indigo для проекта "Meatball Marathon"
- Преподаватель сценарного мастерства на магистратуре по созданию видеоигр в Университете Малаги
- Преподаватель в области видеоигр в нарративном дизайне и производстве на факультете кино TAI, Мадрид
- Преподаватель в области нарративного дизайна и семинаров по написанию сценариев, а также в области игрового дизайна в ESCAV, Гранада
- Степень бакалавра в области испаноязычной филологии в Университете Гранады
- Степень магистра в области креативности и написания телевизионных сценариев в Университете короля Хуана Карлоса



04

Структура и содержание

Учебный план данного Университетского курса разработан в соответствии с рекомендациями группы экспертов, поэтому студенты будут пользоваться обновленным содержанием, адаптированным к потребностям сектора. Таким образом, студенты не только научатся моделировать 2D- и 3D-персонажей с помощью различных программ, но и смогут делать это из любой точки мира и в удобное для них время. Это возможно благодаря 100% онлайн-режиму и возможности немедленной квалификации, при которой для получения специализации не нужно выполнять итоговый проект.



“

Только с ТЕСН вы сможете легко пройти 100% онлайн-программу с возможностью немедленной квалификации”

Модуль 1. 3D-графика

- 1.1. Продвинутое искусство
 - 1.1.1. От концепт-арта до 3D
 - 1.1.2. Принципы 3D-моделирования
 - 1.1.3. Типы моделирования: органическое/неорганическое
- 1.2. Интерфейс 3D Max
 - 1.2.1. Программное обеспечение 3D Max
 - 1.2.2. Основной интерфейс
 - 1.2.3. Организация сюжетов
- 1.3. Неорганическое моделирование
 - 1.3.1. Моделирование с помощью примитивов и деформаторов
 - 1.3.2. Моделирование с помощью редактируемых многоугольников
 - 1.3.3. Средства моделирования Graphite
- 1.4. Органическое моделирование
 - 1.4.1. Моделирование персонажей I
 - 1.4.2. Моделирование персонажей II
 - 1.4.3. Моделирование персонажей III
- 1.5. Создание UVs
 - 1.5.1. Основные материалы и карты
 - 1.5.2. Развертка и проекции текстуры
 - 1.5.3. Ретопология
- 1.6. Продвинутый 3D
 - 1.6.1. Создание атласов текстур
 - 1.6.2. Иерархии и скелетная анимация
 - 1.6.3. Применение скелета
- 1.7. Анимационные системы
 - 1.7.1. Bipet
 - 1.7.2. CAT
 - 1.7.3. Собственный риггинг



- 1.8. Лицевой риггинг
 - 1.8.1. Выражения
 - 1.8.2. Ограничения
 - 1.8.3. Контроль
- 1.9. Принципы анимации
 - 1.9.1. Циклы
 - 1.9.2. Библиотеки и использование файлов захвата движения MoCap
 - 1.9.3. Motion Mixer
- 1.10. Экспорт в движки
 - 1.10.1. Экспорт в движок Unity
 - 1.10.2. Экспорт модели
 - 1.10.3. Импорт анимации

“

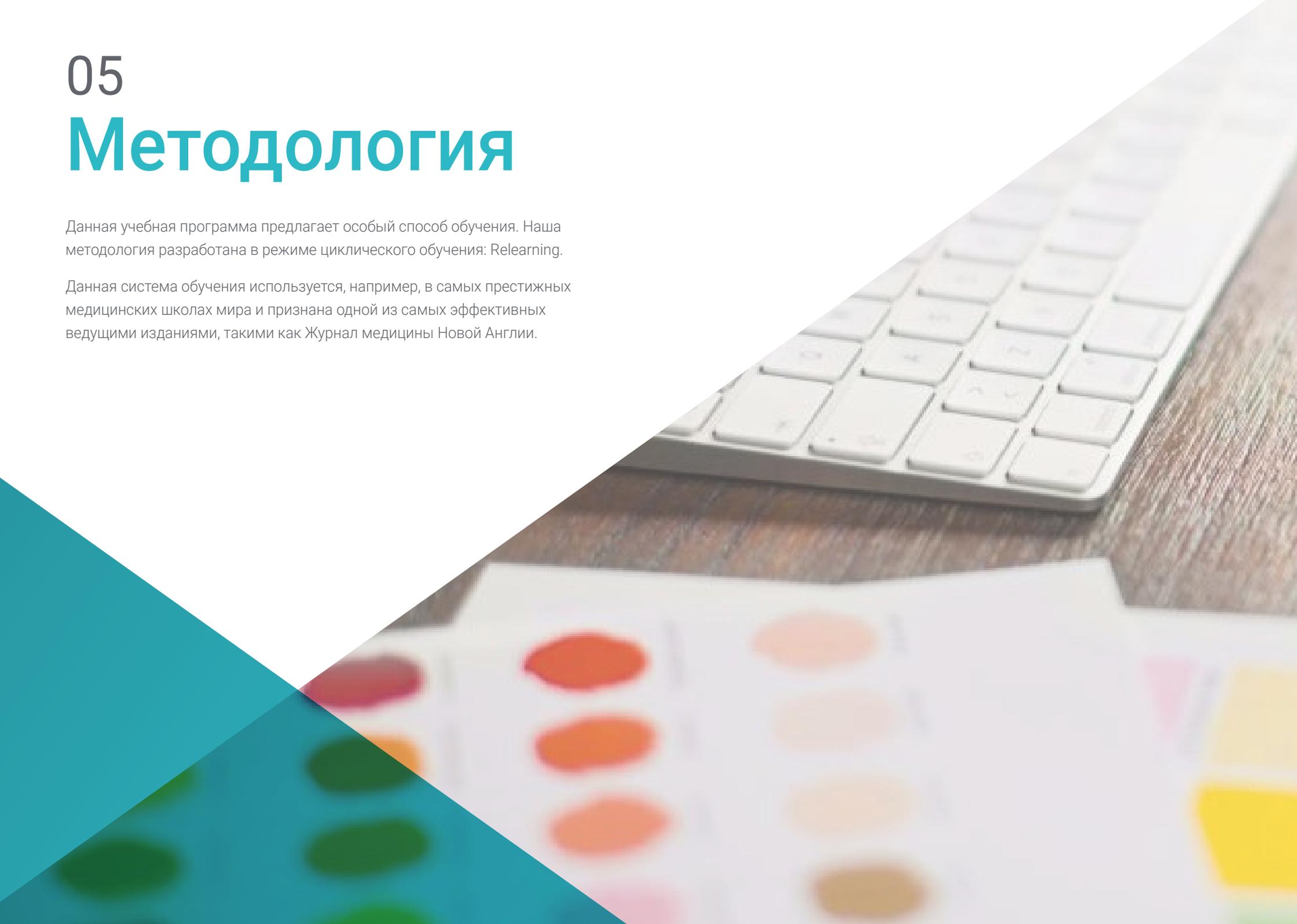
Данный Университетский курс разработан, чтобы помочь вам достичь наилучших результатов. Начните новый карьерный путь уже сегодня”

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: Relearning.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как Журнал медицины Новой Англии.



“

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

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



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

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.



Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере"

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.

В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.





В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



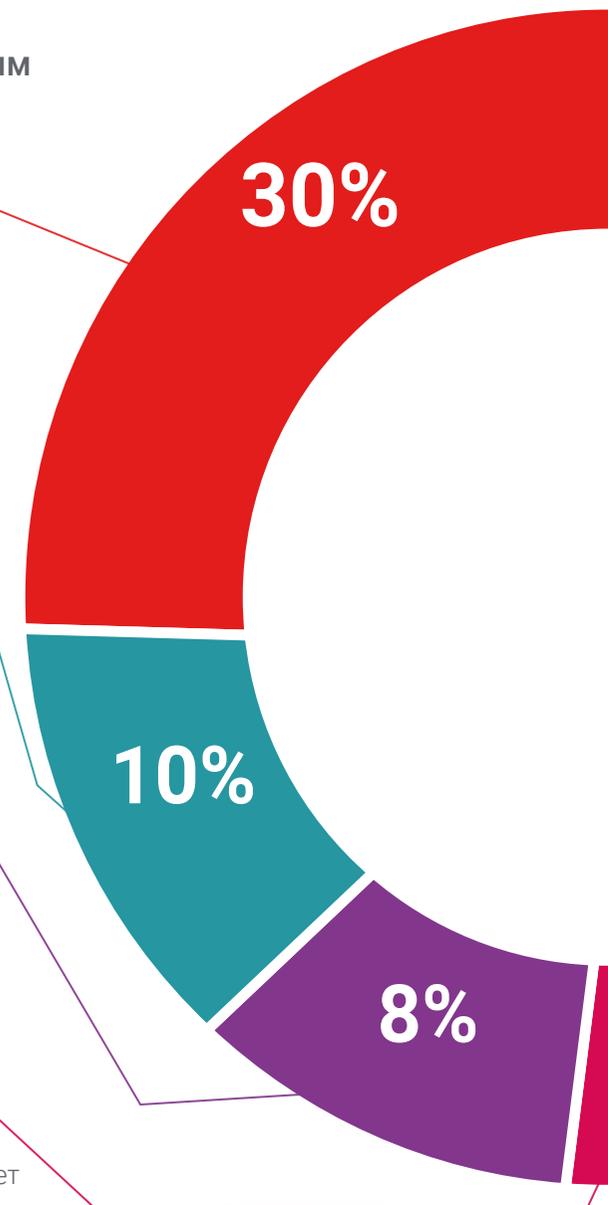
Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

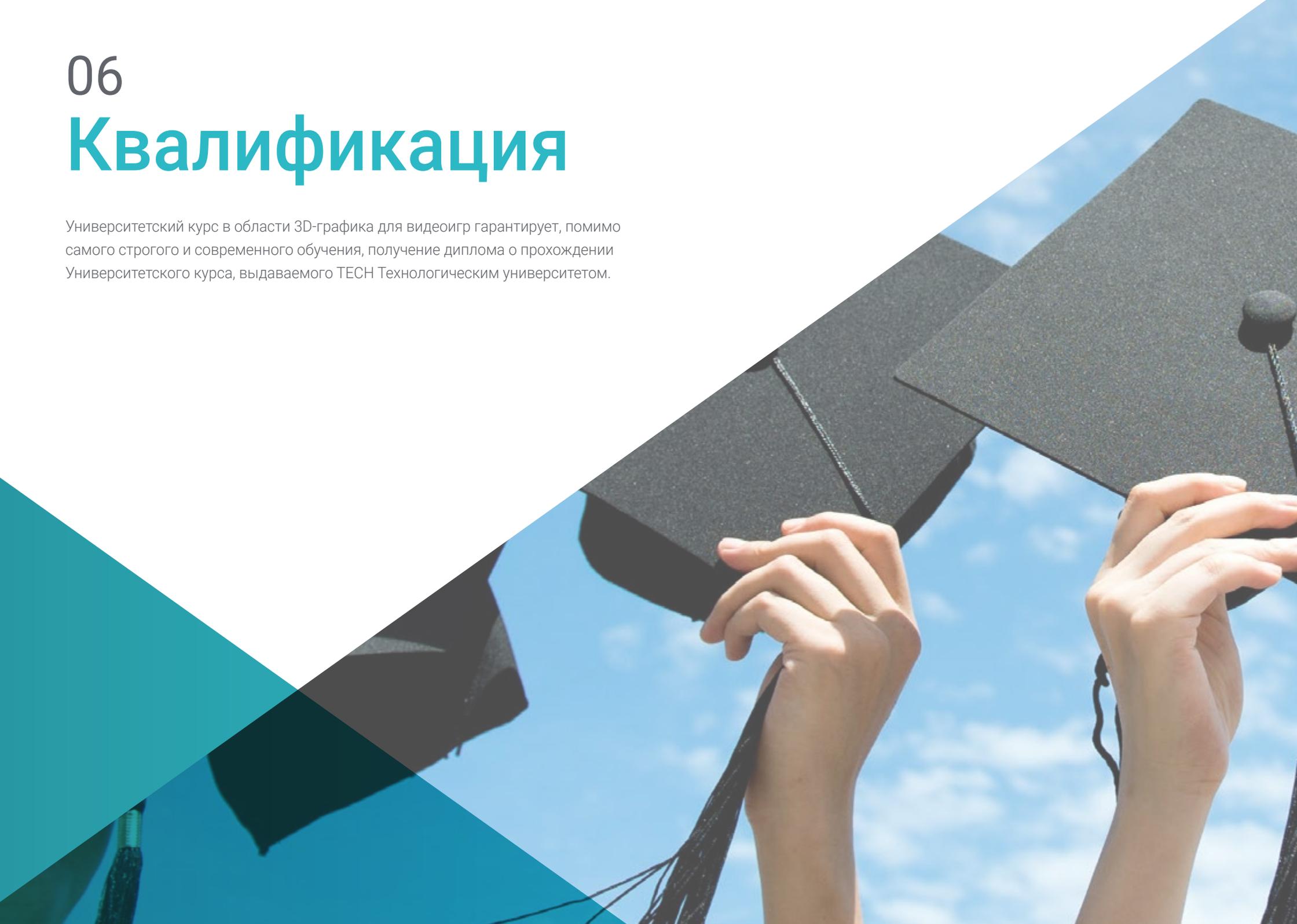
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области 3D-графика для видеоигр 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, связанных с поездками и оформлением документов”

Данный **Университетский курс в области 3D-графика для видеоигр** 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 3D-графика для видеоигр**

Количество учебных часов: **150 часов**



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 3D-графика для видеоигр

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

Университетский курс 3D-графика для видеоигр

