

Университетский курс

Моделирование персонажей в 3D



Университетский курс Моделирование персонажей в 3D

- » 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-character-modeling

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методология

стр. 22

06

Квалификация

стр. 30

01

Презентация

Современные технологии развиваются настолько быстрыми темпами, что кинопроизводство и компьютерная графика проникают в аудиовизуальную индустрию на всех уровнях. От сериалов для платформы Netflix или Disney+ до крупных игровых проектов и голливудских фильмов, отделы моделирования и скульптинга 3D имеют больше работы, чем когда-либо, создавая персонажей самых разных типов. С улучшением технологий улучшаются и программное обеспечение и процессы, связанные с моделированием 3D. Именно поэтому программа от TESH отвечает потребностям профессионалов в постоянном совершенствовании в индустрии, возглавляя инновации и последние креативные тенденции.





“

Ваши 3D-персонажи будут обладать необходимой детализацией, чтобы поразить как обычную, так и специализированную аудиторию, обеспечивая вам успешное будущее в креативной индустрии”

Цифровые персонажи, воссозданные в 3D, присутствуют практически во всех современных аудиовизуальных развлекательных проектах. Очевидно, что в видеоиграх они имеют широкое присутствие, но в кино и сериалах все чаще используется компьютерная графика, которая ранее была доступна только для больших голливудских производств.

Это вызывает растущий спрос на рынке на экспертов в 3D-моделировании, которые владеют передовыми техниками и методологиями. Таким образом, в самой отрасли существуют широкие возможности для роста, где самые подготовленные профессионалы смогут возглавить собственные рабочие группы или успешно реализовывать собственные проекты.

Учитывая все эти обстоятельства, TECH разработал лучшую программу в области моделирования персонажей в 3D, включающую инновационные техники отрасли, чтобы студент выделялся в своей повседневной работе и мог претендовать на более важные проекты и должности в отрасли.

Эта программа полностью отвечает всем потребностям студентов и предлагается полностью онлайн-режиме, чтобы студенты могли совмещать ее с личными или профессиональными обязанностями. Весь учебный материал доступен с первого дня и может быть загружен на любое устройство с доступом в интернет.

Данный **Университетский курс в области моделирования персонажей в 3D** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области 3D-моделирования
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практичное 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



Сейчас самое подходящее время для того, чтобы выделиться в отрасли, создавая самых детализированных и реалистичных 3D-персонажей в своей области”

“

Запишитесь сегодня на данный Университетский курс от TESH и уже сейчас начните улучшать свою методологию работы в моделировании, чтобы достичь желаемого продвижения в карьере”

В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, 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. Для этого практикующему будет помогать инновационная система интерактивных видеоматериалов, созданная признанными и опытными специалистами.

Вы сможете взять на себя ответственность за создание персонажей для лучших проектов в игровой и кинематографической индустрии благодаря вашим тщательно разработанным и детализированным техникам.

Сделайте так, чтобы ваши проекты привлекали внимание разных аудиторий с персонажами, которые захватят взгляд зрителей по всему миру.



02

Цели

Целью этой программы является предоставление студентам полного обучения в области моделирования персонажей в 3D с использованием передовых техник, которые позволят им не только улучшить свою профессиональную компетенцию, но и претендовать на более высокие должности в индустрии. Таким образом, ТЕСН стремится обеспечить своих студентов наиболее полезными знаниями, соответствующими их профессиональным и личным потребностям.





“

Подтверждая вашу регистрацию,
вы сделаете правильный шаг
к достижению заслуженного
профессионального роста в
мире 3D-моделирования”



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

- ◆ Сосредоточить анатомические знания на более простых, *cartoon* формах
- ◆ Создать мультяшную модель от основы до деталей, применяя полученные ранее знания
- ◆ Проанализировать изученные на программе техники в другом стиле моделирования

“

Это будет ваша отличная возможность профессионального роста благодаря уникальным знаниям в области 3D-моделирования персонажей”



03

Руководство курса

Эта программа под руководством команды опытных профессионалов в области 3D-моделирования персонажей обеспечивает студенту доступ к первоклассному материалу, основанному на реальных ситуациях, с которыми студент может сталкиваться ежедневно, предоставляя передовые решения, чтобы сделать его/ее неотъемлемой частью корпоративной структуры. Таким образом, студенты получают руководство от преподавательского состава, который знает, что им необходимо, чтобы выделиться в своей профессии.





“

*Выделяйтесь в мире
3D-моделирования персонажей, делая
своих персонажей максимально
детализированными и реалистичными”*

Приглашенный международный руководитель

Джошуа Сингх - ведущий специалист с более чем 20-летним опытом работы в индустрии видеоигр, получивший международное признание благодаря своим навыкам 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 он отлично справляется с совместным и продуманным решением проблем в производственных процессах.

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

За свою карьеру, включающую руководящие должности в таких компаниях, как Wildlife Studios и Wavedash Games, Джошуа Сингх был сторонником 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, инженерии и искусства стала залогом успеха многих проектов. Помимо работы в индустрии, он делится своим опытом в качестве преподавателя в престижной 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, 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

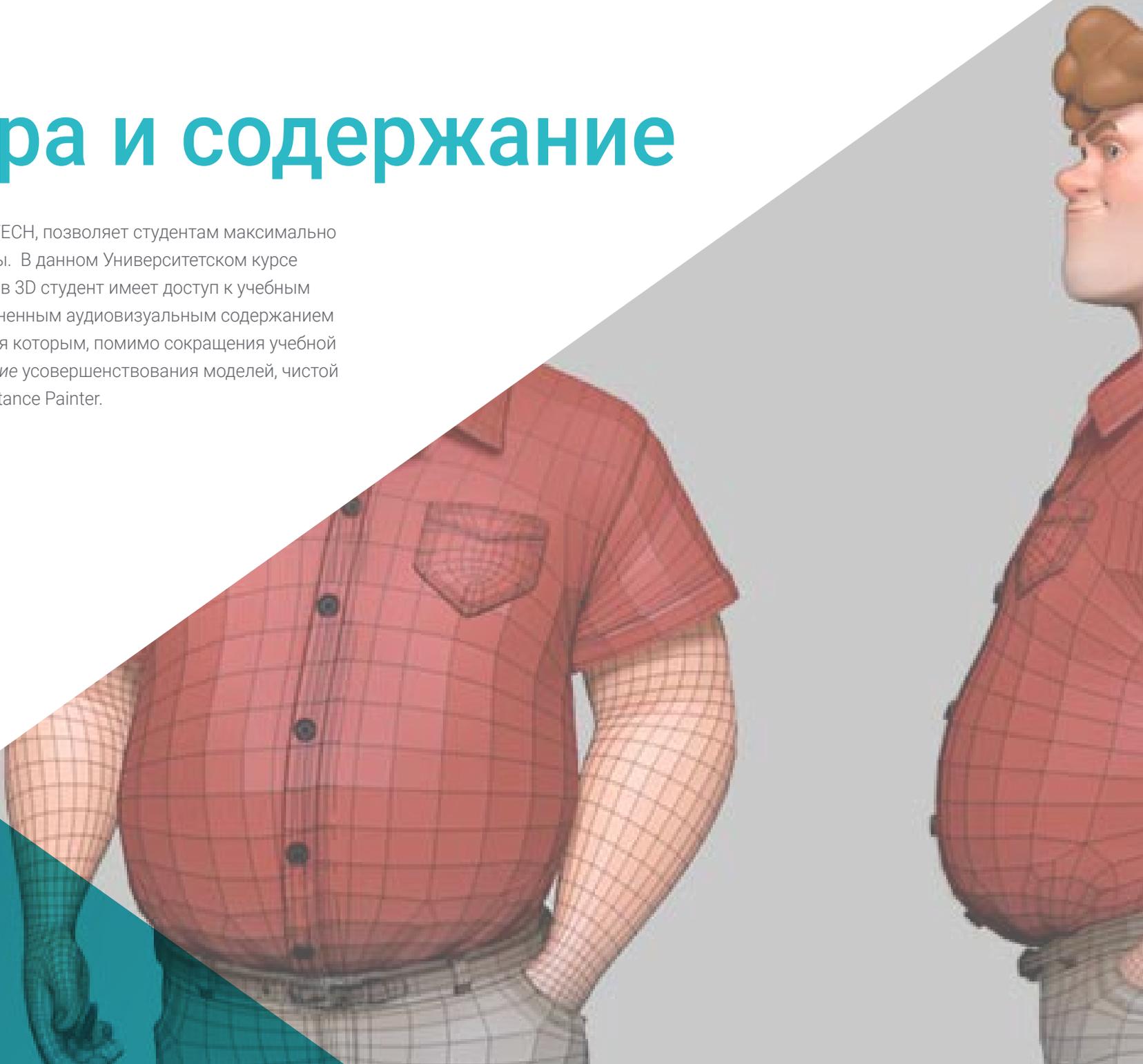
- Специалист по 3D в Blue Pixel 3D
- Концепт-художник, 3D-моделлер, *специалист по шейдингу* в Timeless Games Inc
- Сотрудничество с многонациональной консалтинговой компанией по разработке виньеток и анимации для коммерческих предложений
- Профессиональное специальное образование в области 3D-анимации, видеоигр и интерактивных сред в Высшей Школе CEV по коммуникации, изображению и звуку
- Степень магистра и бакалавра в области 3D-искусства, анимации и визуальных эффектов для видеоигр и кино в Высшей Школе CEV по коммуникации, изображению и звуку

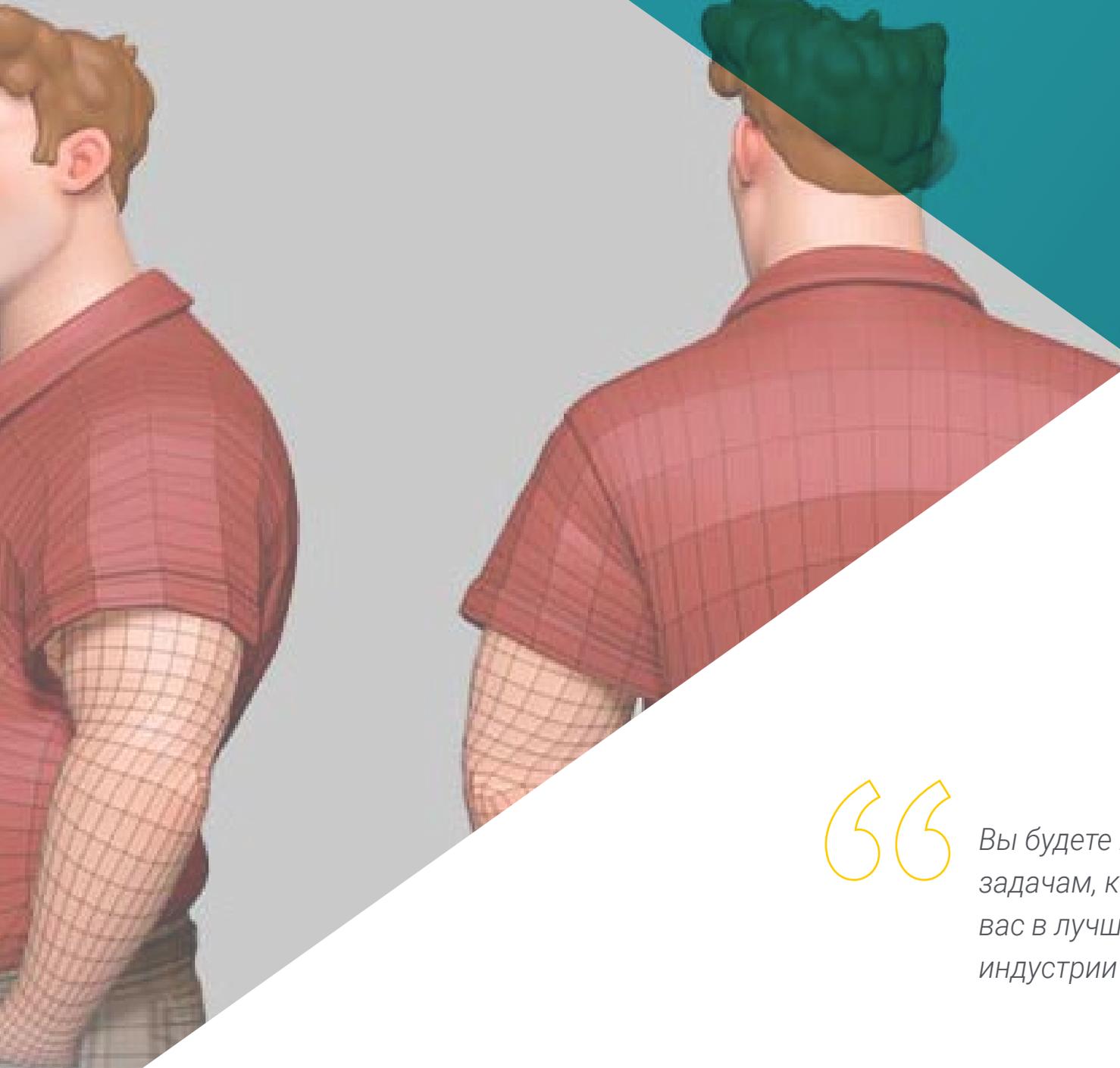


04

Структура и содержание

Методология обучения, применяемая TECH, позволяет студентам максимально использовать свои учебные программы. В данном Университетском курсе в области моделирования персонажей в 3D студент имеет доступ к учебным материалам высокого качества, дополненным аудиовизуальным содержанием и практическими примерами, благодаря которым, помимо сокращения учебной нагрузки, студент наблюдает *применение* усовершенствования моделей, чистой ретопологии и текстурирования в Substance Painter.





“

Вы будете готовы к большим задачам, которые ожидают вас в лучших рабочих местах в индустрии 3D-моделирования”

Модуль 1. Стилизованные персонажи

- 1.1. Выбор стилизованного характера и *блокинг* основных форм
 - 1.1.1. Референты и *концепт-арты*
 - 1.1.2. Основные формы
 - 1.1.3. Деформации и фантастические формы
- 1.2. Преобразование нашей модели *Low Poly* в *High Poly*: скульптинг головы, волос и лица
 - 1.2.1. Блокинг головы
 - 1.2.2. Новые техники создания волос
 - 1.2.3. Внедрение улучшений
- 1.3. Доработка модели: руки и ноги
 - 1.3.1. Продвинутое скульптурирование
 - 1.3.2. Доработка общих форм
 - 1.3.3. Очистка и сглаживание форм
- 1.4. Создание челюсти и зубов
 - 1.4.1. Создание человеческих зубов
 - 1.4.2. Увеличить количество полигонов
 - 1.4.3. Тонкая проработка зубов в ZBrush
- 1.5. Моделирование одежды и аксессуаров
 - 1.5.1. Виды одежды *cartoon*
 - 1.5.2. Zmodeler
 - 1.5.3. Прикладное моделирование в Maya
- 1.6. Ретопология и создание чистой топологии с нуля
 - 1.6.1. Ретопология
 - 1.6.2. Петли в соответствии с моделью
 - 1.6.3. Оптимизация сетки



- 1.7. *UV-преобразование и запекание*
 - 1.7.1. UVs
 - 1.7.2. Substance Painter: Запекание
 - 1.7.3. Сглаживание запекания
- 1.8. *Текстурирование и покраска в Substance Painter*
 - 1.8.1. Substance Painter: текстурирование
 - 1.8.2. Ручное текстурирование в технике *cartoon*
 - 1.8.3. *Fill Layers* с помощью генераторов и масок
- 1.9. *Освещение и рендеринг*
 - 1.9.1. Освещение нашего персонажа
 - 1.9.2. Теория цвета и презентация
 - 1.9.3. Substance Painter: Рендеринг
- 1.10. *Позирование и окончательная презентация*
 - 1.10.1. Диорама
 - 1.10.2. Техники позирования
 - 1.10.3. Представление моделей

“

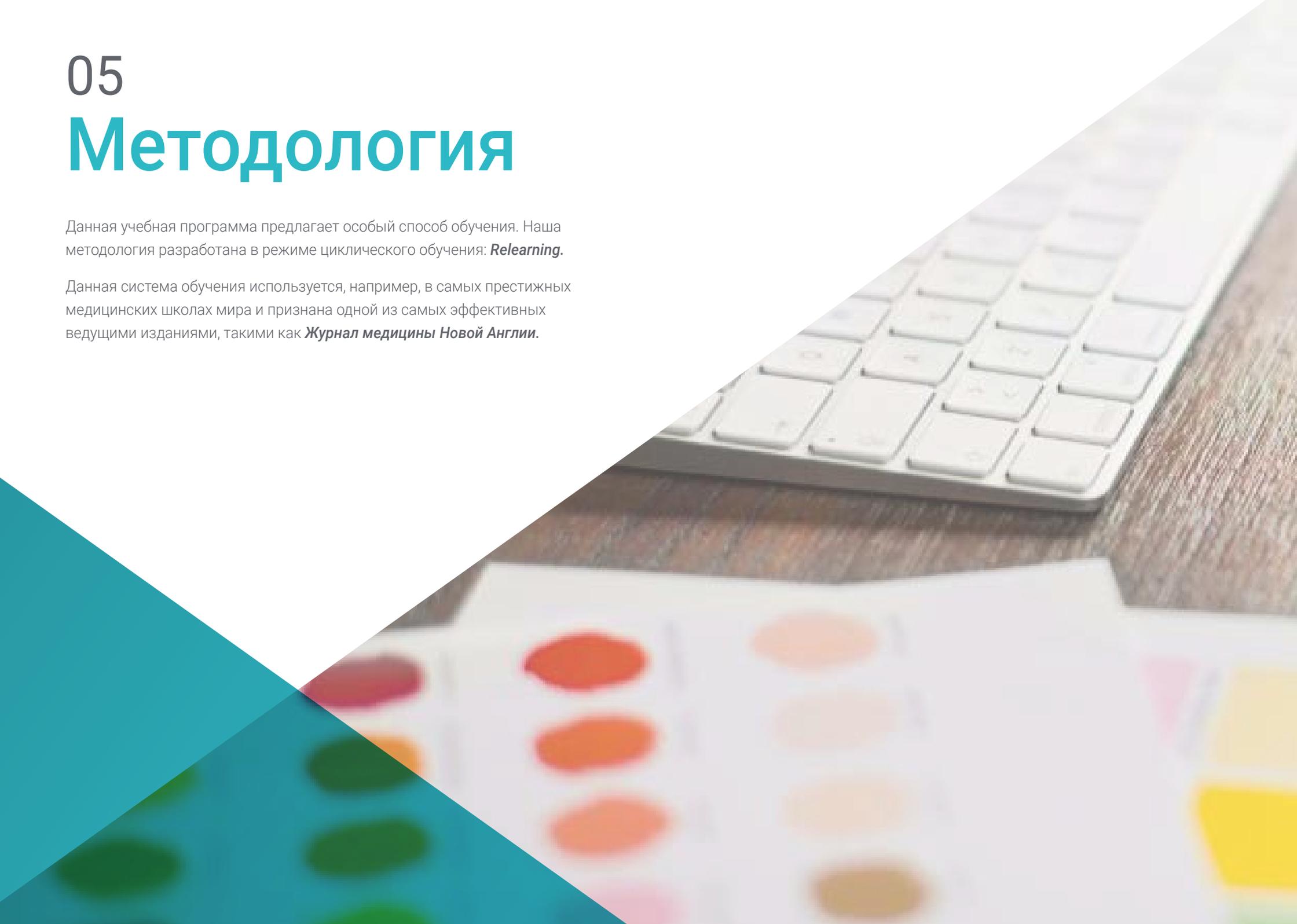
Получите свой диплом в области моделирования персонажей в 3D сразу, без необходимости выполнения итоговой дипломной работы”

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 личный 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.



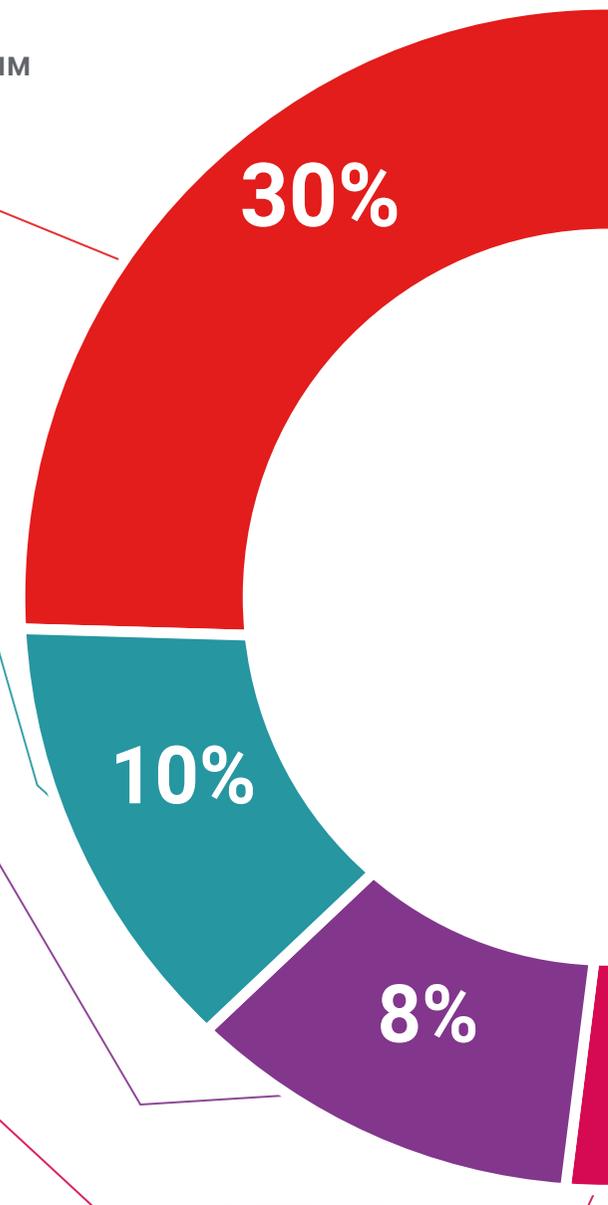
Практика навыков и компетенций

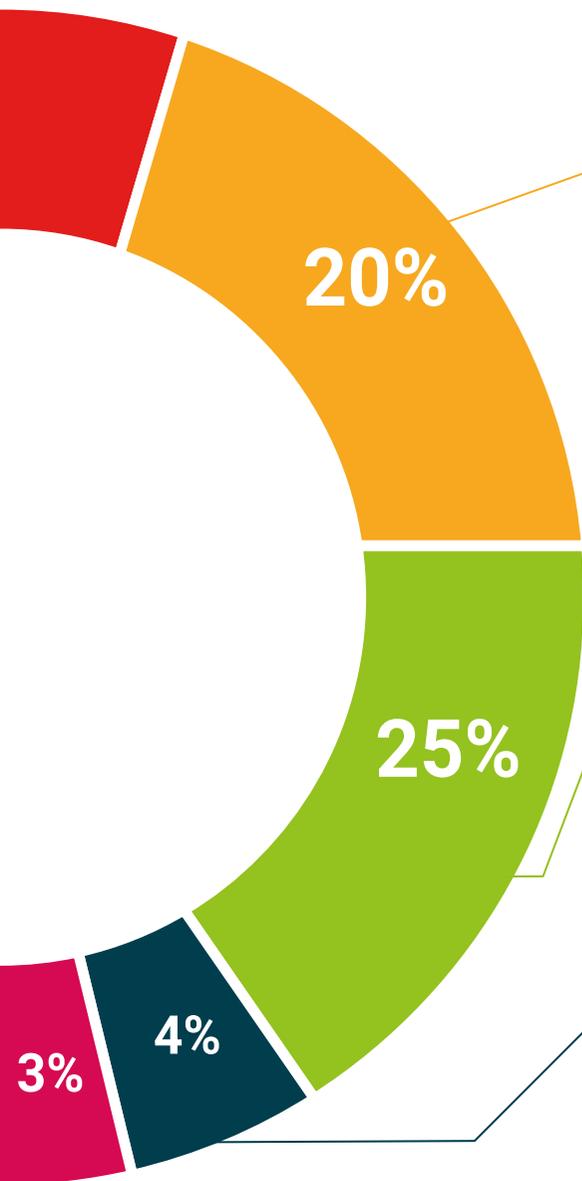
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

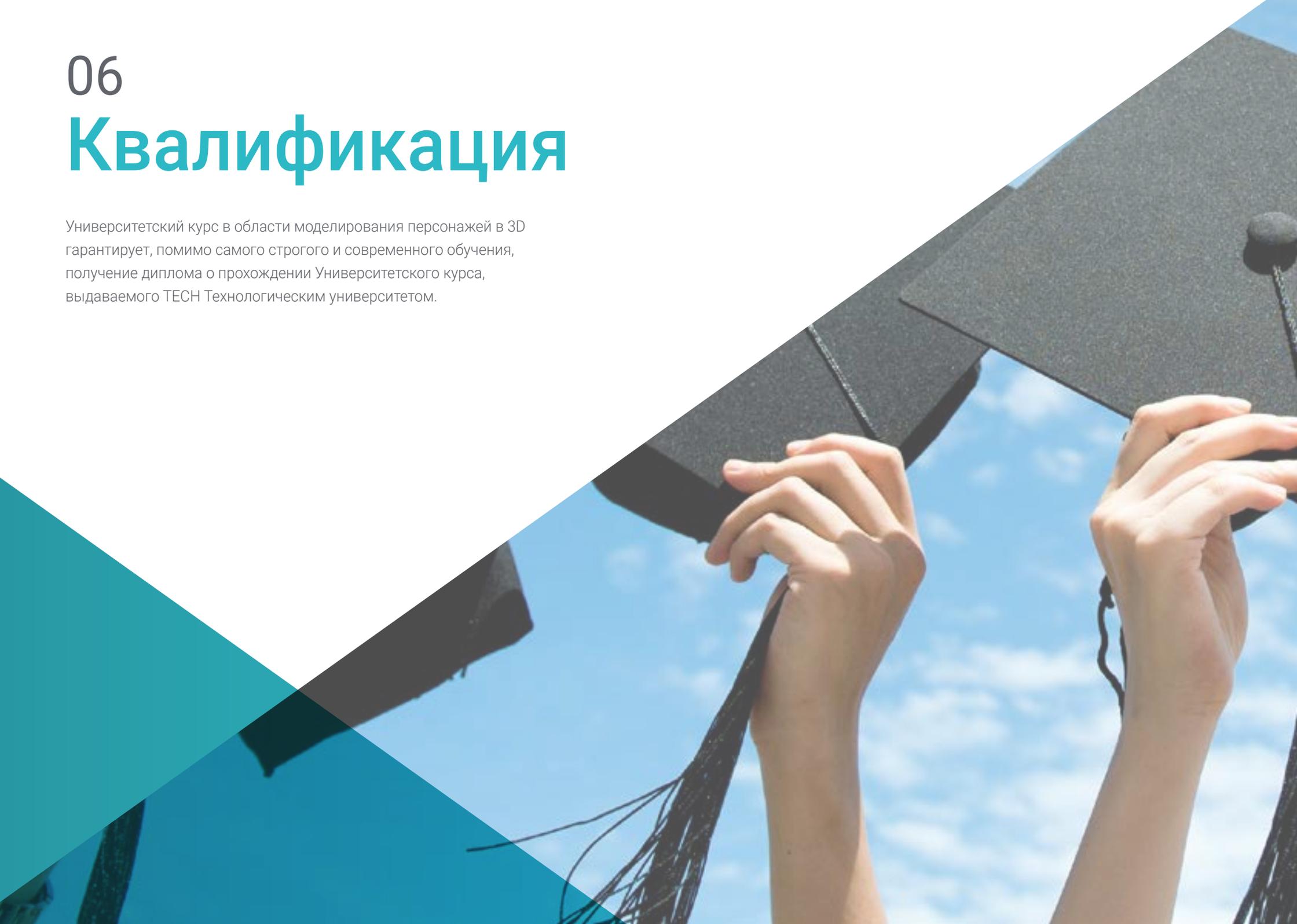
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области моделирования персонажей в 3D 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 моделирования персонажей в 3D** 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 **ТЕСН Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Университетском курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области моделирования персонажей в 3D**
Количество учебных часов: **150 часов**



*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 Я

tech технологический
университет

Университетский курс Моделирование персонажей в 3D

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

Университетский курс

Моделирование персонажей в 3D

