

Университетский курс Blender в 3D-индустрии



Университетский курс Blender в 3D-индустрии

- » 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/blender-3d-industry

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

Blender — один из наиболее распространенных инструментов в области 3D-моделирования. Будь то крупные проекты или личные инди-проекты, это программное обеспечение предлагает креативные решения и неотъемлемое рабочее пространство для любого профессионала дизайна. Поэтому глубокое знание этого инструмента является решающим фактором для дальнейшего улучшения рабочего процесса и возможности получения лучших должностей в отделе или успешной реализации проектов. Таким образом, данная программа от ТЕСН основательно изучает все технические аспекты Blender, обеспечивая студентам полное понимание этого важного инструмента и способствуя существенному повышению их профессионального уровня.





“

*После завершения данного
Университетского курса вы станете
настоящими знатоками Blender,
изучив все его секреты и хитрости”*

Blender — универсальный инструмент, который позволяет профессионалам в области дизайна выполнять различные задачи. От текстурирования до рендеринга и ретопологии, правильное использование этой программы часто является решающим фактором в конечном результате проектов и профессиональной эффективности 3D-дизайнера.

Поэтому полное понимание всех возможностей этого инструмента становится ключевым для тех, кто стремится улучшить свою профессиональную деятельность. Записавшись на данный Университетский курс, студент узнает в подробностях все, что Blender может предложить для его/ее ежедневной работы, а также преимущества по сравнению с другими программами, такими как ZBrush или Maya.

Содержание, представленное студенту, является высококачественным и разработано группой экспертов, которые отлично знают Blender и знают, как максимально эффективно использовать этот инструмент. Все это, безусловно, повлияет положительно на усилия студента в достижении его/ее профессиональных целей.

Обучение проводится полностью в онлайн-режиме, что позволяет дизайнеру в гибкой форме сочетать его с другими занятиями или своими личными и профессиональными обязанностями. Для получения диплома не требуется выполнение итоговой дипломной работы, что также снижает учебную нагрузку студента и представляет большое преимущество при изучении всего содержания программы.

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



Со всеми знаниями, которые вы приобретете на этом Университетском курсе, вы станете экспертом среди своих коллег по вопросам Blender, что увеличит доверие вашей организации к вашей профессиональной деятельности”

“

Данный Университетский курс обозначит разницу в вашей профессиональной карьере, превратив вас в эксперта по инструменту, которым вы больше всего пользовались на протяжении своей трудовой жизни”

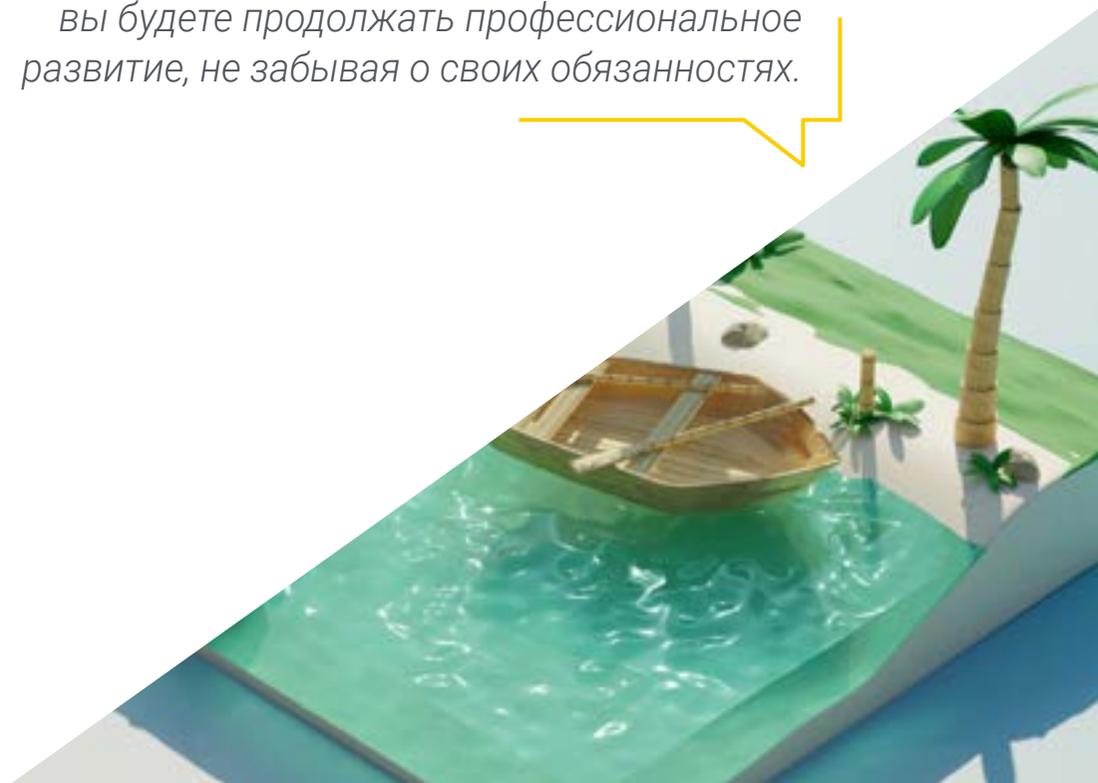
В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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.

Теоретический материал этой программы включает в себя последние достижения в области моделирования в Blender, с помощью которых вы улучшите окончательный вид своих личных проектов.

Данная программа позволяет вам совмещать ваши профессиональные обязанности с обучением, что означает, что вы будете продолжать профессиональное развитие, не забывая о своих обязанностях.



02

Цели

Данная программа от TESH содержит самые последние новшества в инструменте Blender и ставит своей целью обучить своих студентов основам этого важного программного обеспечения для 3D-моделирования. Благодаря данному Университетскому курсу студент улучшит свой рабочий процесс и личную эффективность, что приведет ко множеству возможностей для профессионального роста и более высокооплачиваемых должностей.



“

*TECH разделяет свои цели с вами.
Присоединяйтесь к лучшей команде
профессионалов и делайте ставку на
светлое будущее в 3D-моделировании
с помощью Blender”*



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

- ◆ Разработать производительность программного обеспечения
- ◆ Перенести знания Maya и ZBrush в Blender, чтобы иметь возможность создавать удивительные модели
- ◆ Изучить систему узлов Blender для создания различных *шейдеров* и материалов
- ◆ Осуществлять рендеринг практических моделей в Blender с помощью двух типов движков рендеринга Eevee и Cycles

“

3D-индустрия требует от профессионалов большого умения решать задачи при работе с наиболее распространенными инструментами на рынке, а Blender является наиболее важным из них”

03

Руководство курса

Данный Университетский курс в области Blender в 3D-индустрии ведется профессиональной преподавательской командой с многолетним опытом использования этого инструмента, поэтому студенту гарантировано наилучшее обучение важным аспектам этого программного обеспечения. Студент будет получать консультации на протяжении всего обучения и сможет задавать любые вопросы преподавателям относительно учебного материала или более технических аспектов Blender.





“

На данном Университетском курсе в области Blender в 3D-индустрии вас ожидает преподавательский персонал, который отвечает вашим требованиям и ожиданиям”

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

Содержание данной программы основано на самых последних новинках инструмента Blender, учитывая его универсальность для выполнения различных задач, имеющих важное значение для дизайнера. Таким образом, через реальные практические примеры студент увидит, как создавать узлы в Blender, выполнять мэппинг и шейдинг, а также продвинутый рендеринг 3D-моделей. Это обеспечивает контекстуальное освоение знаний студентом, улучшая его собственный рабочий процесс еще до окончания программы.



“

Вы будете внедрять Blender в свою повседневную работу, даже в процессы, для которых раньше использовались менее эффективные инструменты или которые значительно замедляли вашу работу”

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. Скульптинг головы и перенос элементов управления из ZBrush в Blender
 - 1.3.1. Человеческое лицо
 - 1.3.2. 3D-скульптинг
 - 1.3.3. Кисти в Blender
- 1.4. Скульптинг *Full Body*
 - 1.4.1. Человеческое тело
 - 1.4.2. Продвинутое техники
 - 1.4.3. Детализация и совершенствование
- 1.5. Ретопология и ультрафиолет в blender
 - 1.5.1. Ретопология
 - 1.5.2. UVs
 - 1.5.3. UDIM-развертка в Blender
- 1.6. От Maya к Blender
 - 1.6.1. *Hard-Surface* моделирование
 - 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. Узлы геометрии
 - 1.7.3. Рабочий процесс
- 1.8. Узлы в Blender: *Шейдинг* и размещение текстур
 - 1.8.1. Узловая система
 - 1.8.2. *Шейдеры* через узлы
 - 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

“

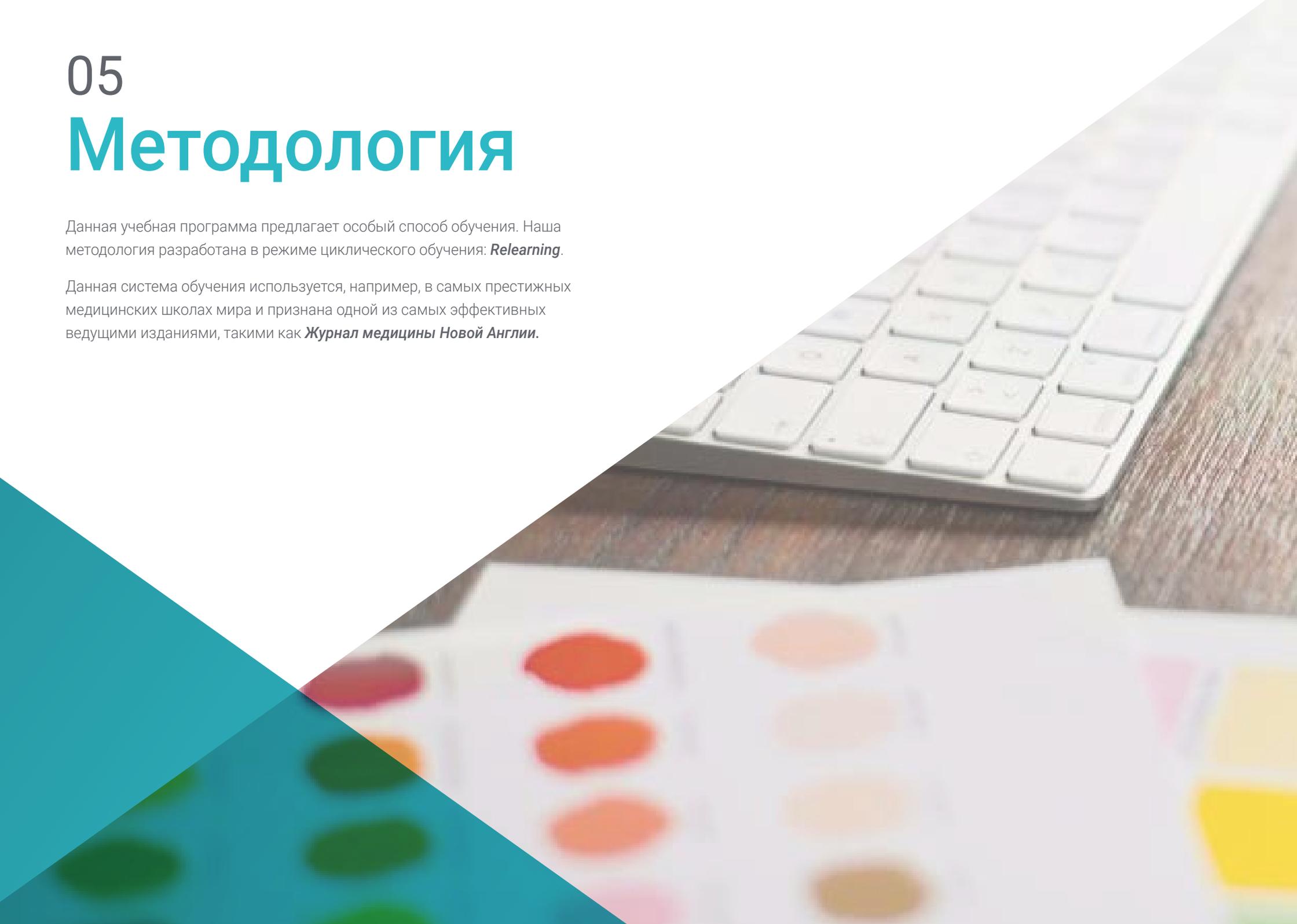
Выберите для себя лучшее возможное будущее и позвольте профессионалам из TECH, с их опытом в 3D-моделировании, помочь достичь его”

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.



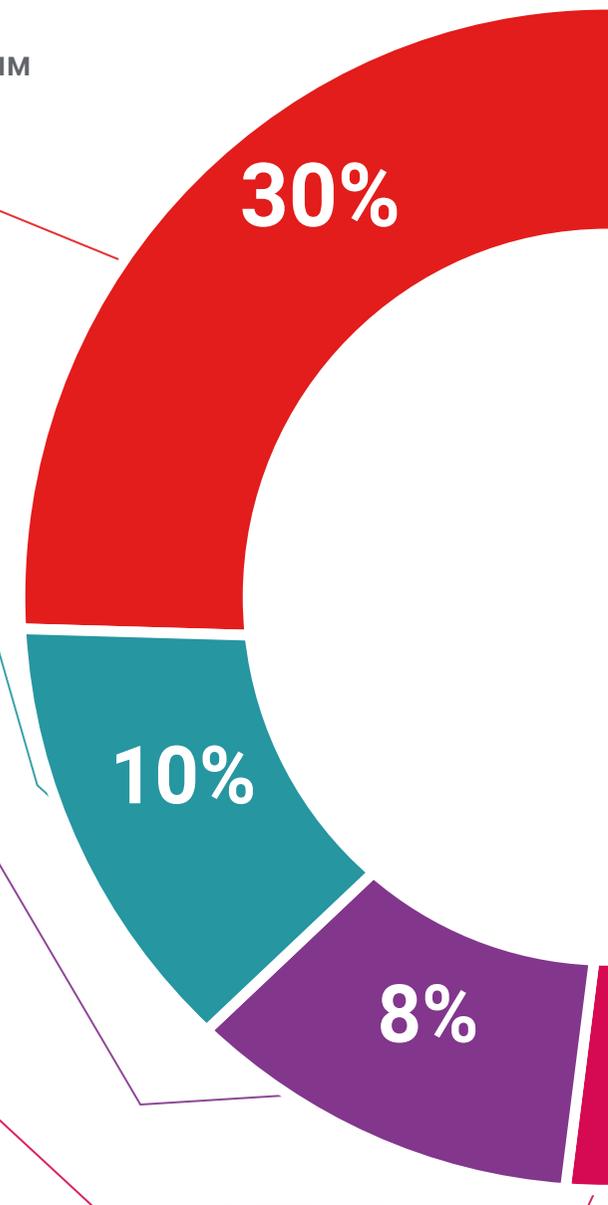
Практика навыков и компетенций

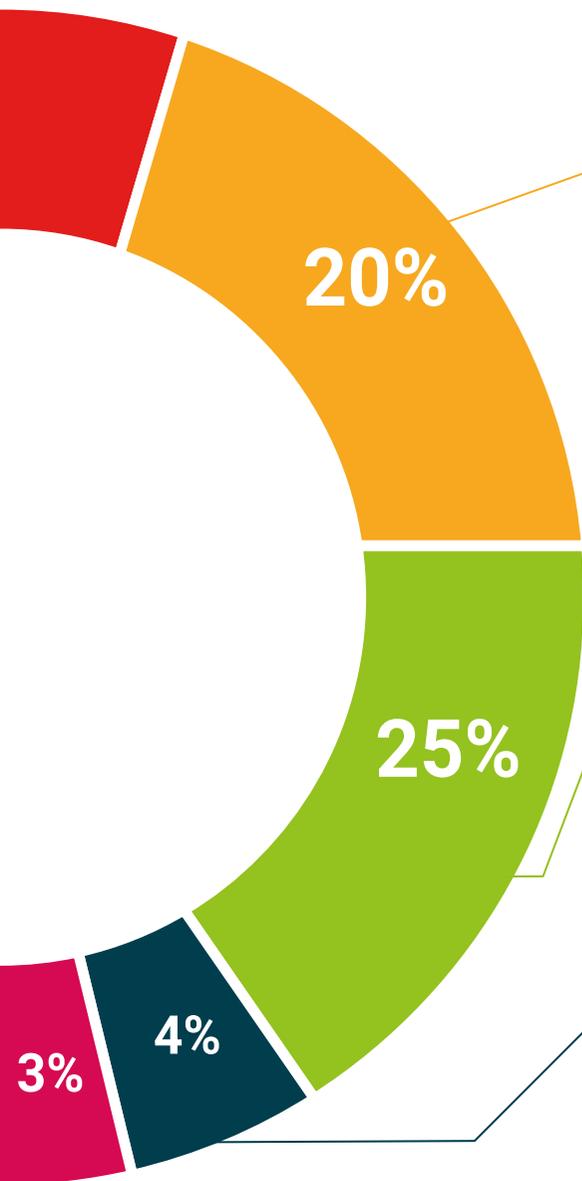
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

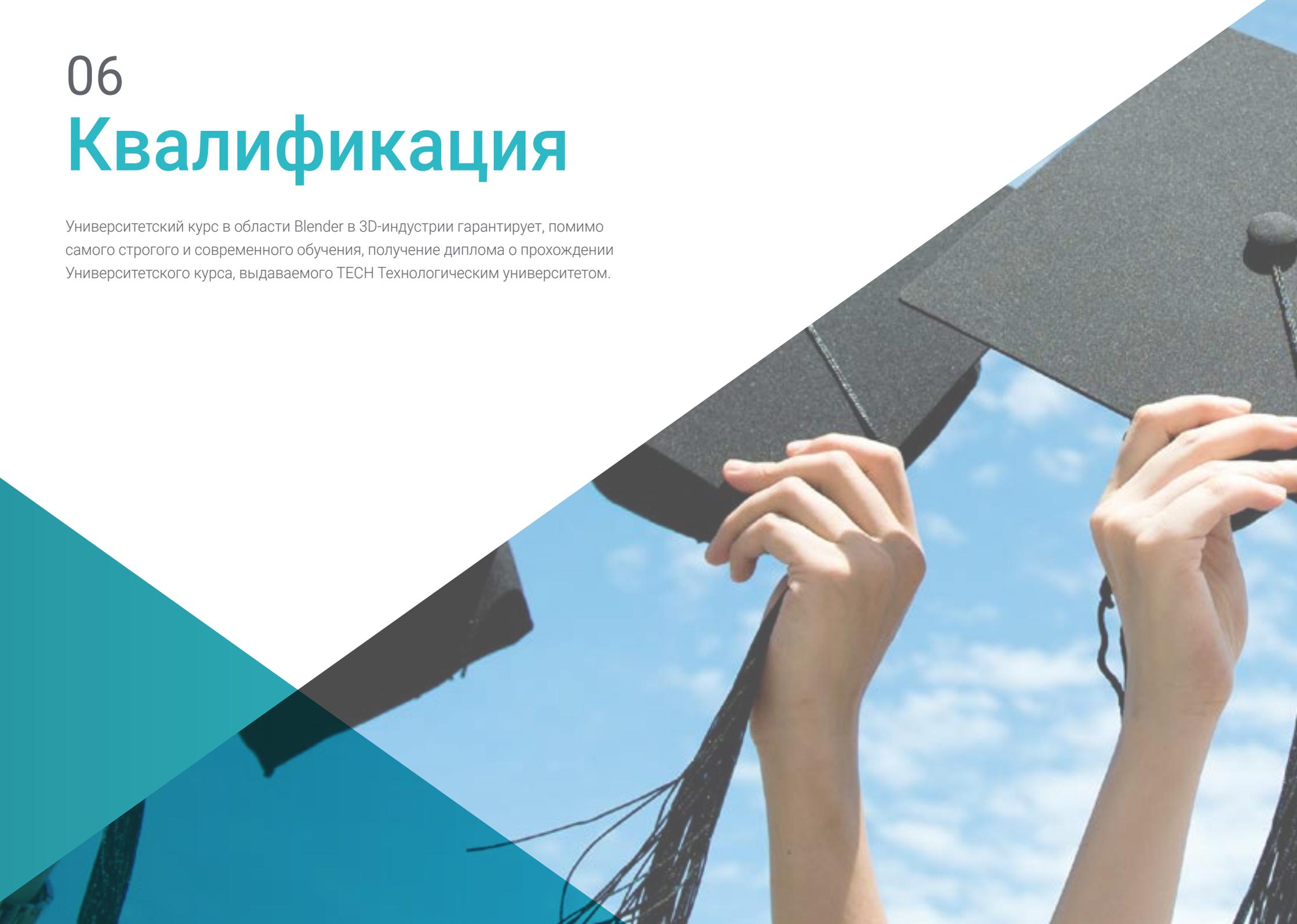
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области 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, связанных 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**

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 Языки

tech технологический
университет

Университетский курс Blender в 3D-индустрии

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

Университетский курс Blender в 3D-индустрии

