

Университетский курс Создание ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры





Университетский курс Создание ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/postgraduate-certificate/creation-organic-landscapes-environments-digital-sculpture

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-моделирование открыло безграничные возможности для творчества в различных видах деятельности. Оно используется в анимации, видеоиграх и инфоархитектуре. Поэтому развитие новых навыков, таких как создание ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры, расширяет возможности современного специалиста на рынке с высоким спросом. Данная образовательная программа позволит вам создавать пространства для раскрытия вашего творческого потенциала. Обращаясь к природе во всех ее формах и проявлениях, а также интегрируя виртуальную реальность в свои работы. Все это возможно всего за несколько недель обучения, в онлайн-режиме и благодаря методологии *Relearning*.





“

Изучите природу во всех ее проявлениях. Чтобы интегрировать ее в пространства виртуальной реальности или видеоигры путём моделирования в ZBrush"

Развитие креативности или самого удивительного гиперреализма в современном технологическом мире — задача для смелых. Для тех, кто всегда рискует внедрять инновации и демонстрировать, что при наличии техники и знаний всегда можно добиться наилучшего результата. Те, кто хочет выделиться своим мастерством, могут рассчитывать на данный Университетский курс в области создания ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры. Здесь они найдут все теоретическое и практическое содержание, отобранное экспертами для их обучения.

Диплом, который позволит студенту всего за 6 недель работать с элементами *Low Poly* для интеграции их в пространства виртуальной реальности или *видеоигры*, до систем *High Poly* посредством моделирования в *ZBrush*. В дополнение к фрактальным системам, таким как *SpeedTree*, и мощным инструментам генерации органических ландшафтов. Также вы сможете работать с поднятием поверхностей в *Heightmap* в режиме *реального времени*, как в *Unity's Terrain* или *Unreal*, и реалистично размещать воду и динамические явления, как ветер.

Будут использованы методы быстрого монтажа с использованием *захвата* движения и создания пространств движения, в которых творения будут тестироваться для разработки будущих интерактивных проектов. Наконец, в ходе программы проекты будут сниматься на кинематографические камеры для возможного *шоурила*. Создавая исполняемый файл для передачи своим клиентам для работы без программного обеспечения. Также студент научится адаптировать модели и пространства к системам визуализации виртуальной реальности.

Все это возможно благодаря самой инновационной методологии, используемой ТЕСН Технологическим университетом. Лучшая система онлайн-обучения, основанная на *Relearning*. Сочетающая различные форматы содержания под руководством экспертов. Содержание будет доступно на устройствах с подключением к интернету, с возможностью его загрузки для ознакомления в любое время. Что обеспечивает максимальное удобство для специалистов, желающих продолжить повышение квалификации.

Данный **Университетский курс в области создания ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры** содержит самую полную и современную научную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области 3D-моделирования и цифровой скульптуры
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и 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

“

С системой онлайн-обучения у вас появится время для творческой работы и внедрения новых знаний в ваши текущие проекты”

“ *TECH – единственный в мире цифровой университет, имеющий лицензию на использование Relearning в качестве методологической основы. Поступайте сейчас и узнайте о всех его преимуществах”*

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 решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалисту будет помогать инновационная система интерактивных видеоматериалов, созданная известными и опытными специалистами.

Создание ландшафтов – одна из самых интересных специализаций. Расширьте свои возможности в профессиональной сфере.

Освойте мощные инструменты для создания реалистичной динамики в Heightmap в режиме реального времени. Такие как Unity Terrain или Unreal.



02

Цели

Чтобы профессионал мог развиваться в новых сферах деятельности и добиваться наилучших результатов в каждом из своих проектов. Такова основная цель данного Университетского курса, который позволит углубиться в изучение всего процесса создания ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры. Под руководством специализированной команды преподавателей, которая будет сопровождать студента на протяжении всего процесса обучения, взаимодействуя с ним через онлайн-платформу, сочетающую в себе максимальную педагогическую строгость, высочайшие академические стандарты и новейшие образовательные технологии.



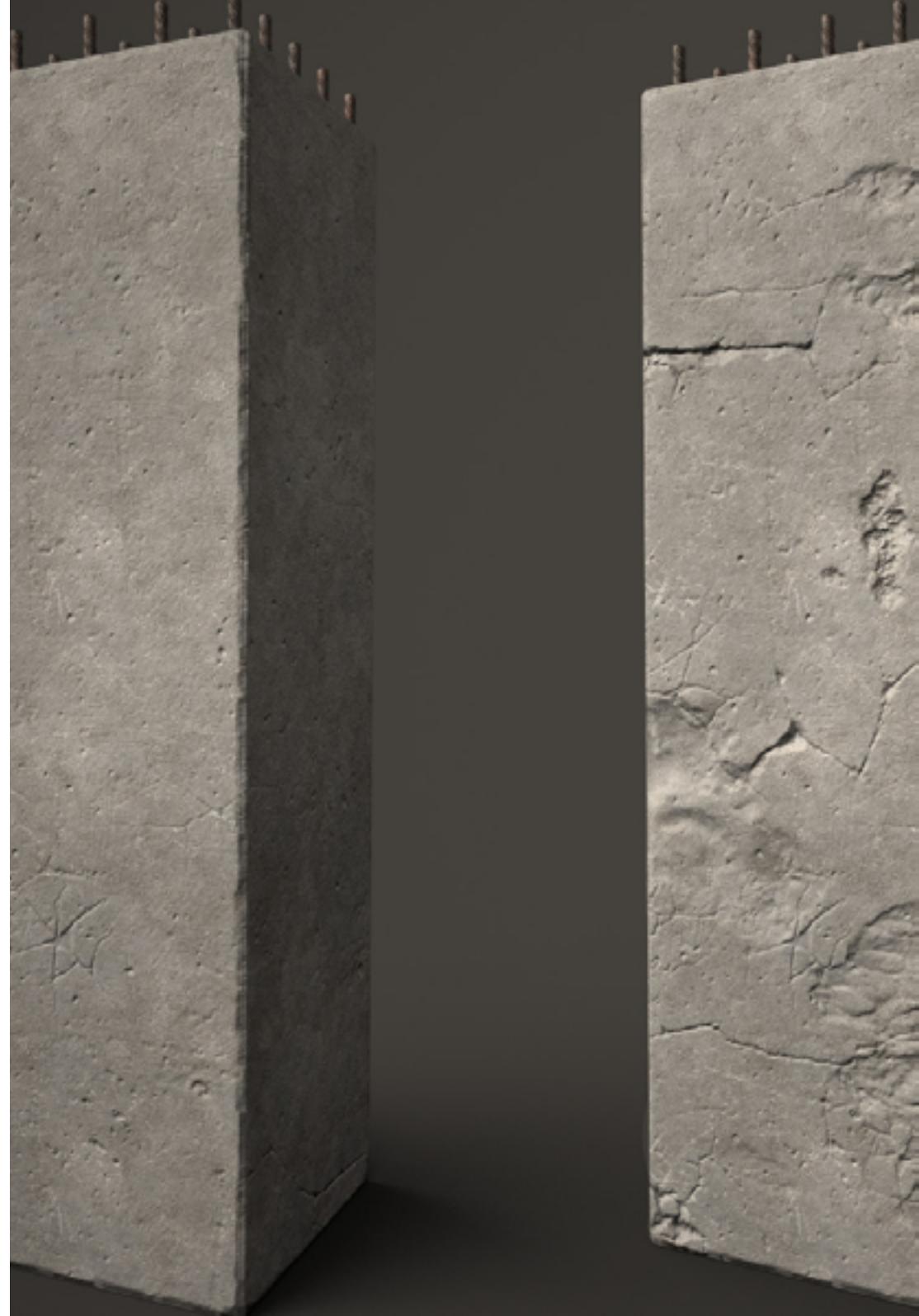
“

Пройдите обучение сейчас и изучите все эти инструменты, которые сделают вашу работу более эффективной”



Общие цели

- ♦ Точно применять процессы моделирования, текстурирования, освещения и рендеринга
- ♦ Разрабатывать пространства, используя органическую модель, полную креативности и гиперреализма
- ♦ Понимать необходимость хорошей топологии на всех уровнях разработки и производства
- ♦ Изучить современные системы в индустрии кино и видеоигр для достижения высоких результатов





Конкретные цели

- ♦ Изучить различные техники органического моделирования и фрактальных систем для производства элементов природы и рельефа, а также реализации собственных моделей и 3D-сканирования
- ♦ Углубить знания в области систем создания растительности и научиться профессионально управлять ею в *Unity* и *Unreal Engine*
- ♦ Создавать сцены с помощью захватывающего VR-опыта

“

С помощью данной программы вы сможете использовать органическое моделирование как эксперт в своих цифровых работах и создавать пространства, полные креативности и гиперреализма”

03

Руководство курса

Для разработки и проведения Университетского курса в области создания ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры ТЕСН Технологический университет выбрал наиболее квалифицированных преподавателей в области 3D-моделирования и концепт-арта. Которые тщательно отобрали каждую из тем обучения и будут сопровождать студента на протяжении всего процесса обучения через 100% онлайн-среду с использованием безопасной и динамичной платформы.



“

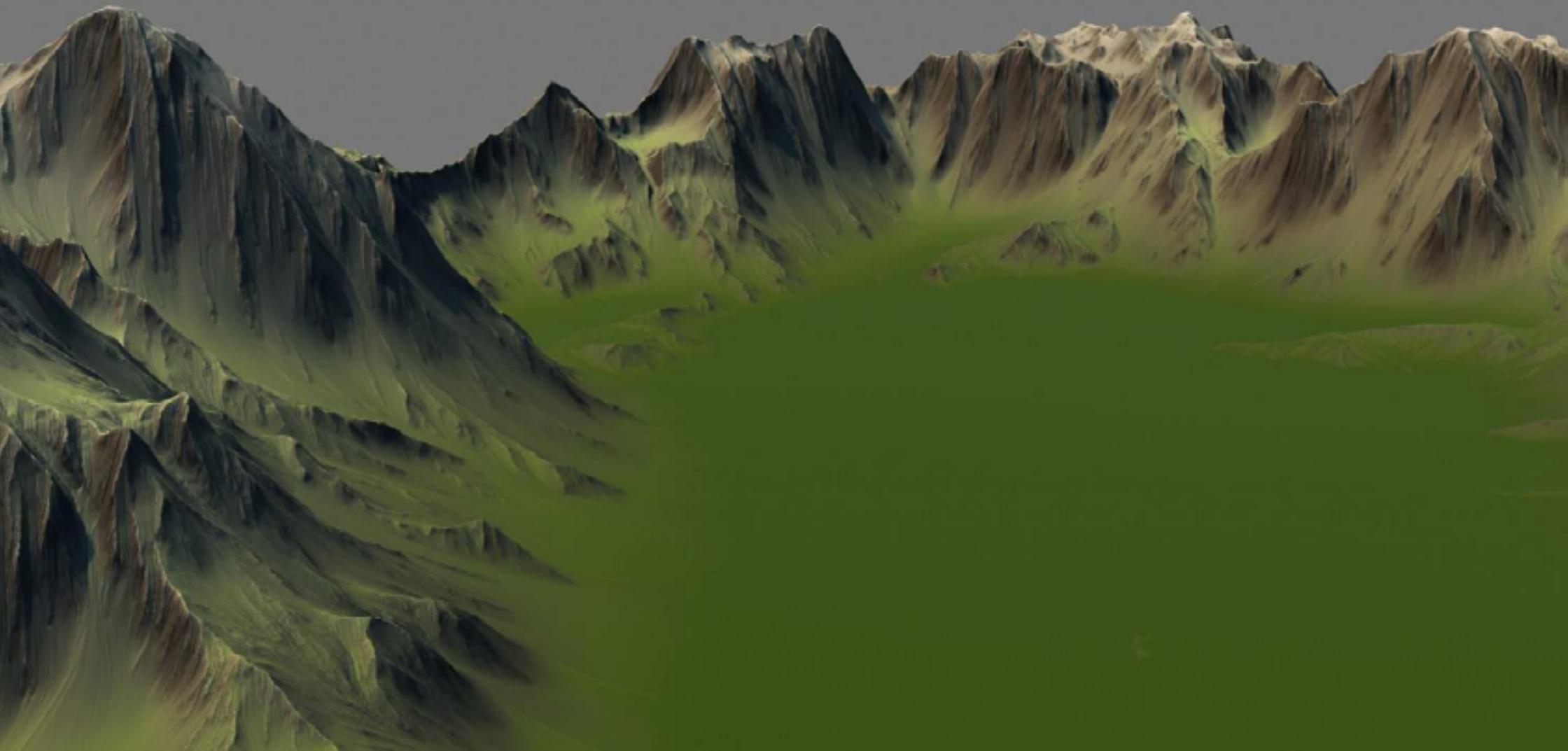
Экспертные преподаватели в области цифровой скульптуры будут сопровождать вас на протяжении всего процесса обучения"

Руководство



Секейрос Родригес, Сальвадор

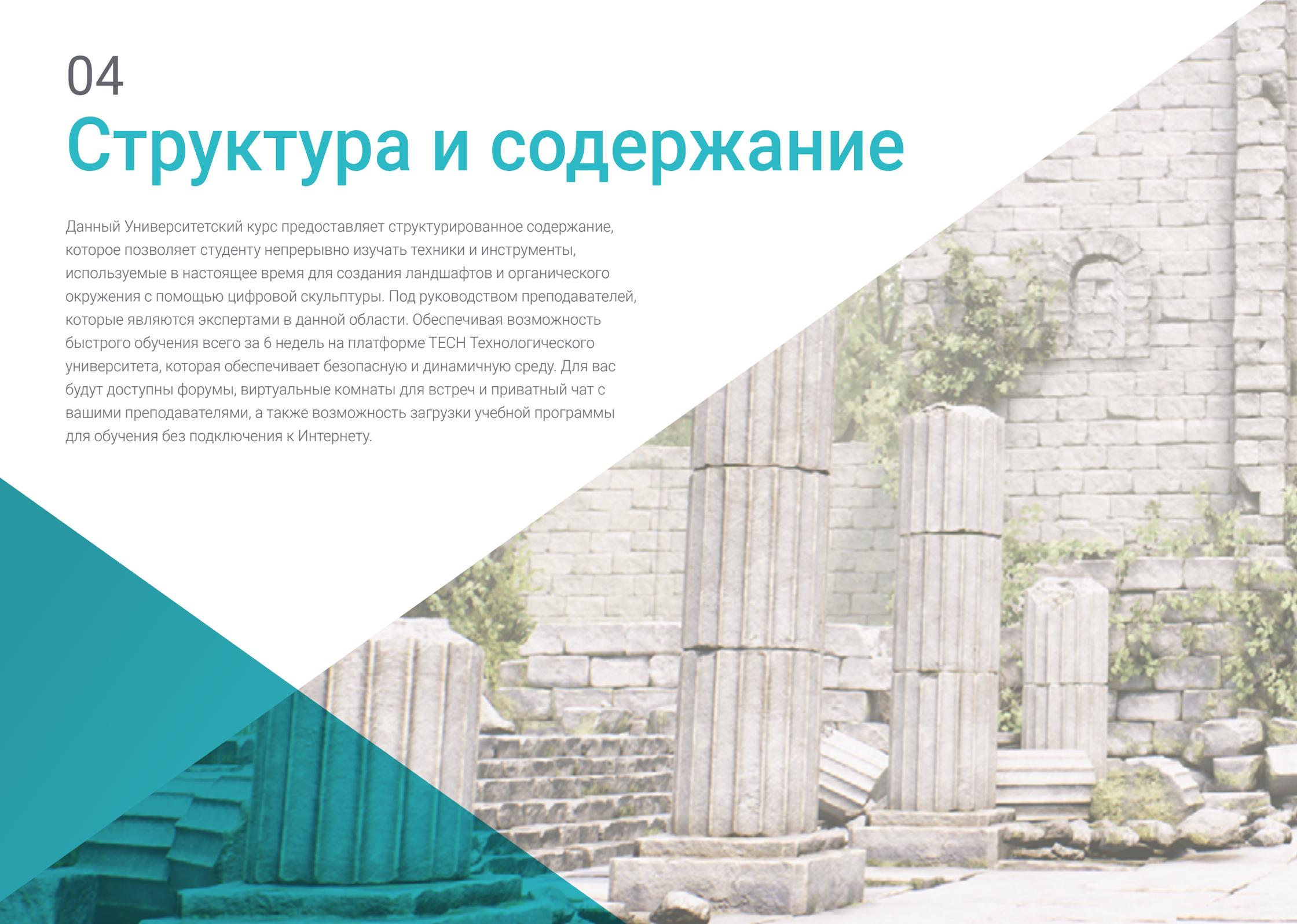
- ♦ Внештатный 2D/3D-моделлер и специалист широкого профиля
- ♦ Концепт-арт и 3D-моделирование для Slicescore. Чикаго
- ♦ Видеомэппинг и моделирование для Родриго Тамариса. Вальядолид
- ♦ Преподаватель бакалавриата в области 3D-анимации. Высшая школа изображения и звука ESISV. Вальядолид
- ♦ Преподаватель бакалавриата GFGS в области 3D-анимации. Европейский институт дизайна IED. Мадрид
- ♦ 3D-моделирование для мастерской Висенте Мартинеса и Лорена Фандоса. Кастельон
- ♦ Степень магистра в области компьютерной графики, игр и виртуальной реальности. Университет Короля Хуана Карлоса. Мадрид
- ♦ Степень бакалавра в области изобразительного искусства в Университете Саламанки (специализация — дизайн и скульптура)



04

Структура и содержание

Данный Университетский курс предоставляет структурированное содержание, которое позволяет студенту непрерывно изучать техники и инструменты, используемые в настоящее время для создания ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры. Под руководством преподавателей, которые являются экспертами в данной области. Обеспечивая возможность быстрого обучения всего за 6 недель на платформе ТЕСН Технологического университета, которая обеспечивает безопасную и динамичную среду. Для вас будут доступны форумы, виртуальные комнаты для встреч и приватный чат с вашими преподавателями, а также возможность загрузки учебной программы для обучения без подключения к Интернету.

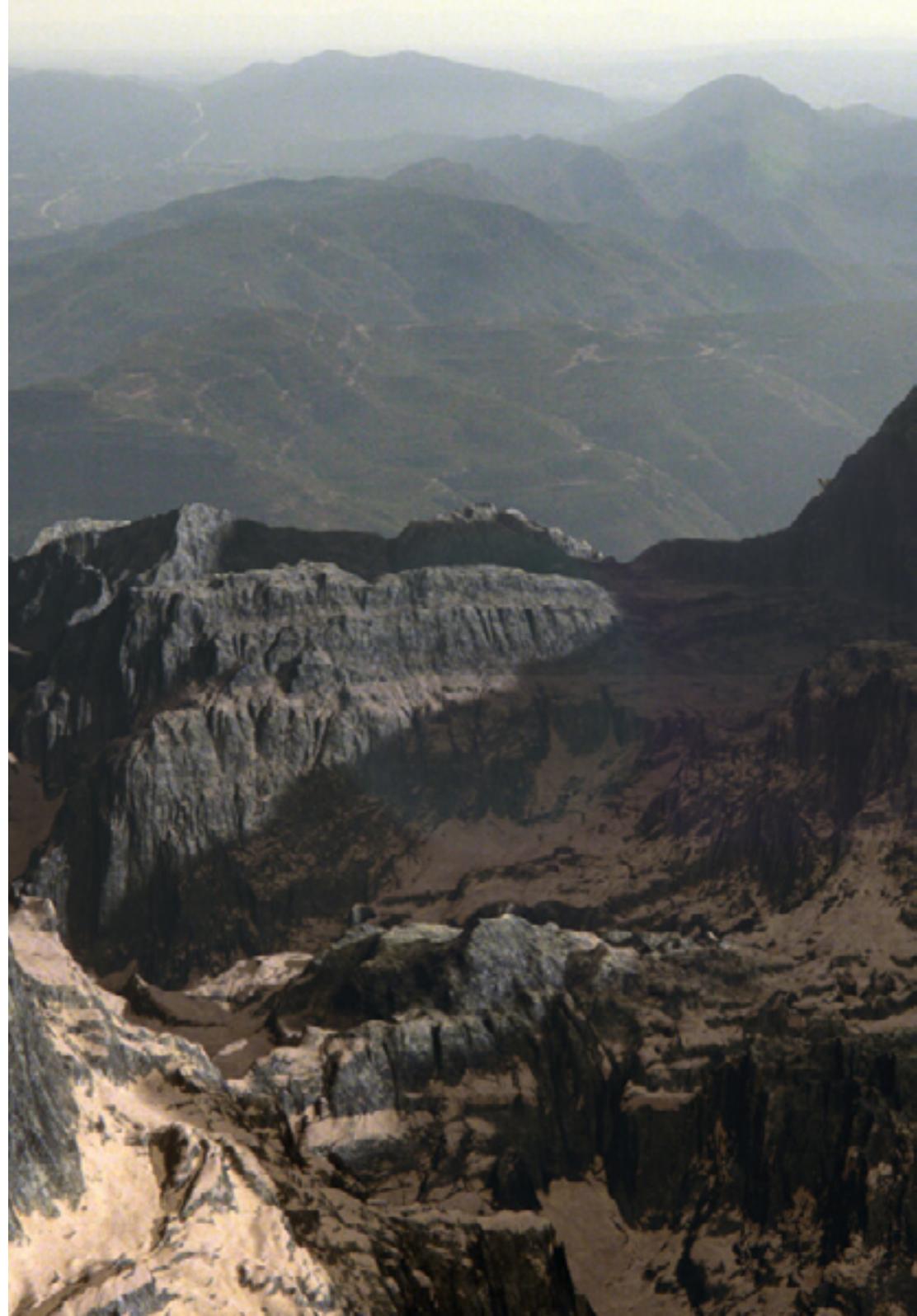


“

По завершении этой программы вы сможете генерировать группы людей без чрезмерных затрат на рендеринг, что поможет вам создавать сложные сцены”

Модуль 1. Создание ландшафтов и органического окружения

- 1.1. Органическое моделирование в природе
 - 1.1.1. Адаптация кистей
 - 1.1.2. Создание скал и утесов
 - 1.1.3. Интеграция с *Substance Painter* 3D
- 1.2. Местность
 - 1.2.1. Карты смещения рельефа
 - 1.2.2. Создание скал и утесов
 - 1.2.3. Сканирование библиотек
- 1.3. Растительность
 - 1.3.1. *SpeedTree*
 - 1.3.2. Растительность в *Low Poly*
 - 1.3.3. Фракталы
- 1.4. *Unity Terrain*
 - 1.4.1. Органическое моделирование рельефа
 - 1.4.2. Рисование местности
 - 1.4.3. Создание растительности
- 1.5. *Unreal Terrain*
 - 1.5.1. Карта высот
 - 1.5.2. Текстурирование
 - 1.5.3. Система для создания листвы *Unreal's foliage system*
- 1.6. Физика и реализм
 - 1.6.1. Физика
 - 1.6.2. Ветер
 - 1.6.3. Жидкости
- 1.7. Виртуальные прогулки
 - 1.7.1. Виртуальные камеры
 - 1.7.2. Третье лицо
 - 1.7.3. FPS от первого лица



- 1.8. Кинематография
 - 1.8.1. *Cinemachine*
 - 1.8.2. *Sequencer*
 - 1.8.3. Запись и исполняемые файлы
- 1.9. Визуализация моделирования в виртуальной реальности
 - 1.9.1. Советы по моделированию и текстурированию
 - 1.9.2. Использование межосевого пространства
 - 1.9.3. Подготовка проекта
- 1.10. Создание VR-сцен
 - 1.10.1. Размещение камеры
 - 1.10.2. Рельеф и инфоархитектура
 - 1.10.3. Платформы использования



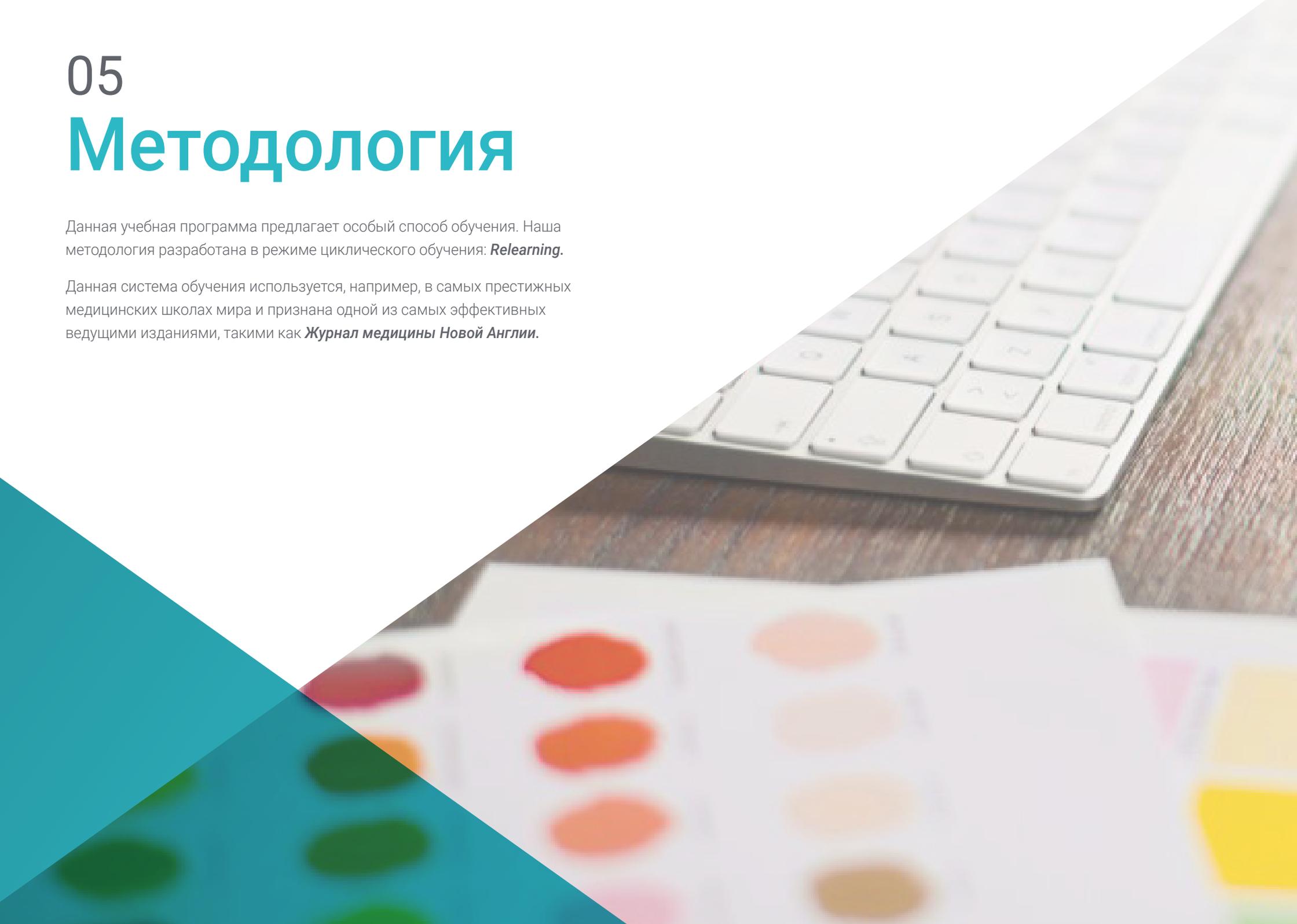
Присоединяйтесь
к сообществу
профессионалов, которые
считают онлайн-обучение
настоящим ключом к успеху"

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 удерживать 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

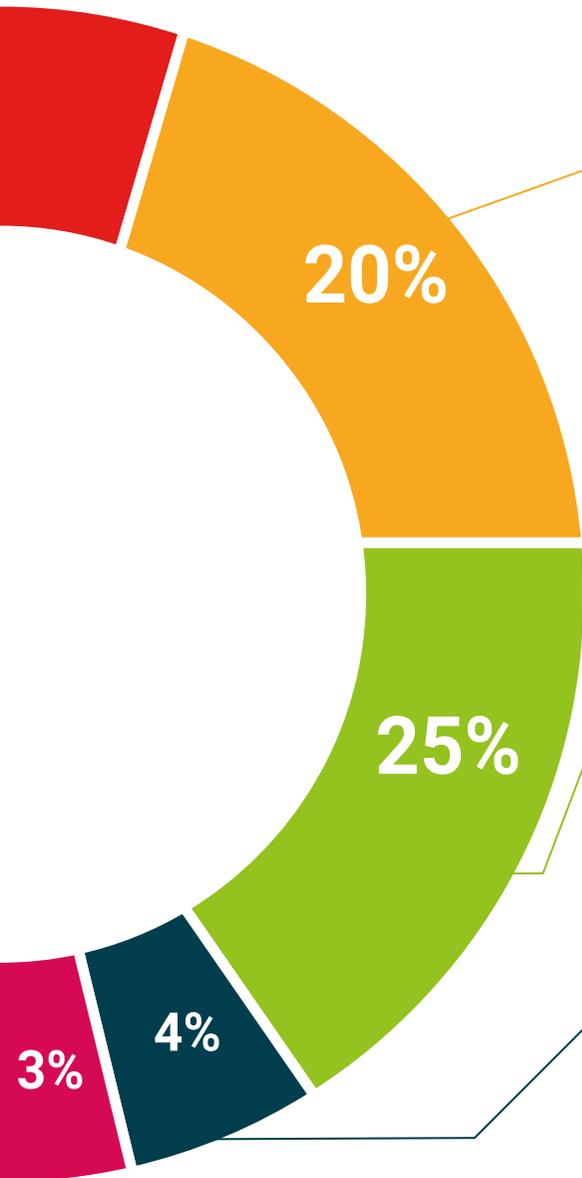
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

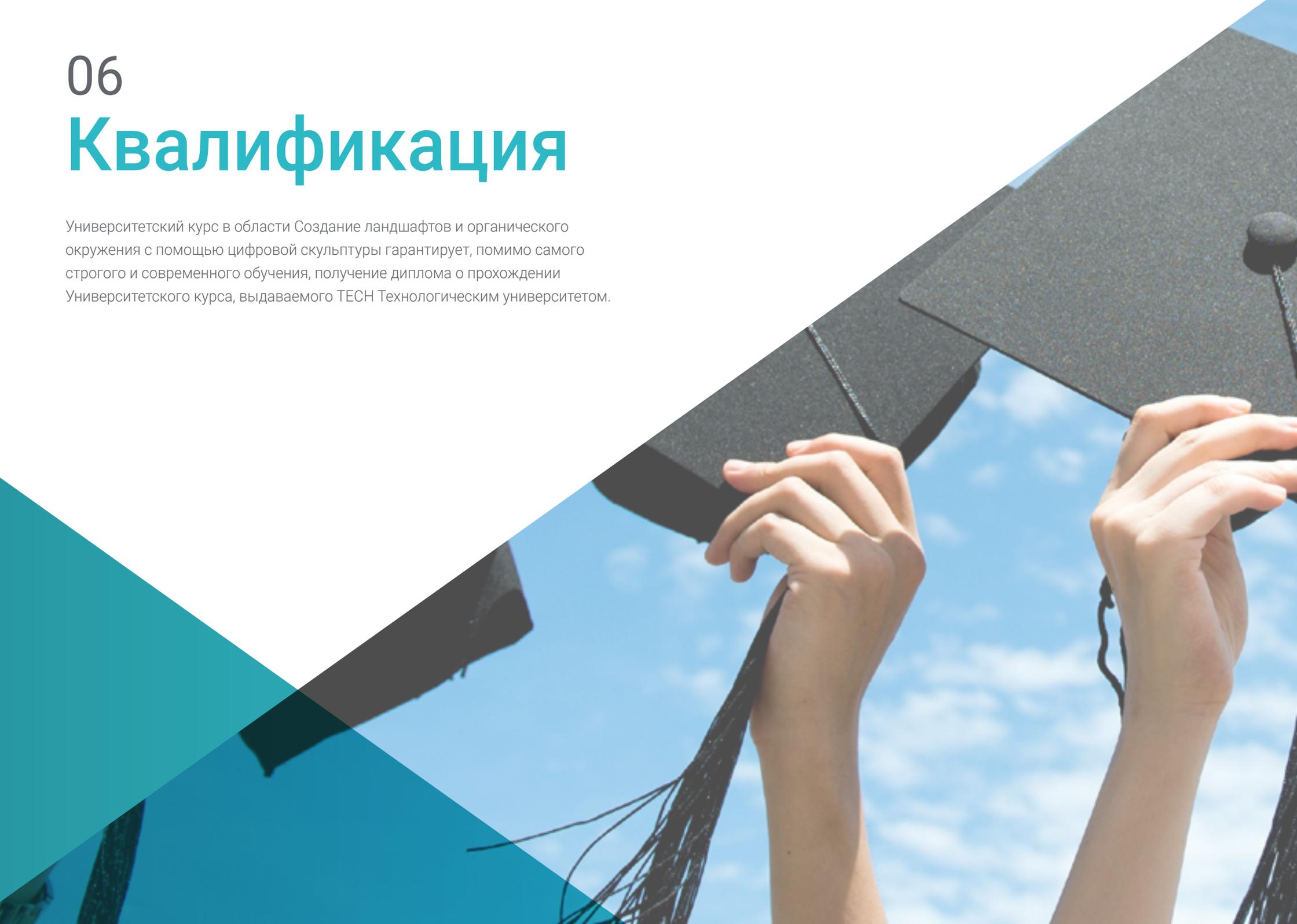
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области Создание ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры 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 Создание ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры** 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: **Университетского курса в области Создание ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение с помощью цифровой скульптуры

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
Создание ландшафтов и
органического окружения с
помощью цифровой скульптуры

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

Университетский курс

Создание ландшафтов и органического окружения с помощью цифровой скульптуры

