

Университетский курс Рендеринг, освещение и позирование 3D-моделей





Университетский курс Рендеринг, освещение и позирование 3D-моделей

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

Веб-доступ: www.techtute.com/ru/design/postgraduate-certificate/rendering-lighting-posing-3d-models

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

Освещение, рендеринг и позирование 3D-моделей играют фундаментальную роль в индустрии, не только улучшая качество и реалистичность конечного продукта, но и позволяя лучше организовать представление всей профессиональной работы. 3D-дизайнер с навыками в этой области может создать более визуальное и привлекательное портфолио по сравнению с другими кандидатами, и более заметно выделить свои лучшие работы. Именно поэтому TESH включил в эту программу множество процессов и техник 3D-моделирования, которые помогут студенту выделиться в своей сфере и значительно повысить качество своей профессиональной карьеры.





“

У вас будет гораздо более изысканная презентация всего созданного материала с помощью позирования и освещения, которые подчеркнут лучшие характеристики вашей работы”

Правильное освещение и позирование являются неотъемлемыми элементами любой работы в области дизайна, поскольку они являются двумя самыми важными элементами при представлении конечных результатов профессионального проекта. Однако многие дизайнеры не обладают достаточными знаниями в этих областях, что мешает им создавать высококачественные портфолио, способные привлечь внимание клиентов и престижных студий.

Отвечая на этот спрос рынка, TECH разработал данную программу, которая помимо полного обучения освещению и позированию 3D-моделей также углубляется в процесс рендеринга, чтобы сократить время работы студента и улучшить его ежедневную методологию.

Студент будет изучать эти аспекты в таких инструментах, как Zbrush, Maya или Mixamo, что позволит ему/ей адаптироваться к любой рабочей среде, так как это наиболее распространенные и используемые программы в любом отделе или компании, занимающейся 3D-дизайном.

Кроме того, программа обучения доступна полностью в режиме-онлайн. Это означает, что студент может скачать все учебные материалы с первого дня и получать к ним доступ с любого устройства, подключенного к интернету. Это огромное преимущество и удобство для студентов, которые стремятся совместить свои личные обязанности с высококачественным обучением.

Данный **Университетский курс в области рендеринга, освещения и позирования 3D-моделей** 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 практическое 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



С помощью более эффективного и современного рендеринга вы сможете увеличить скорость создания контента и работы”

“

Данная программа позволит вам стать многофункциональным профессионалом в области 3D-моделирования, получив навыки проведения прекрасного постпродакшна, что повысит качество конечного результата”

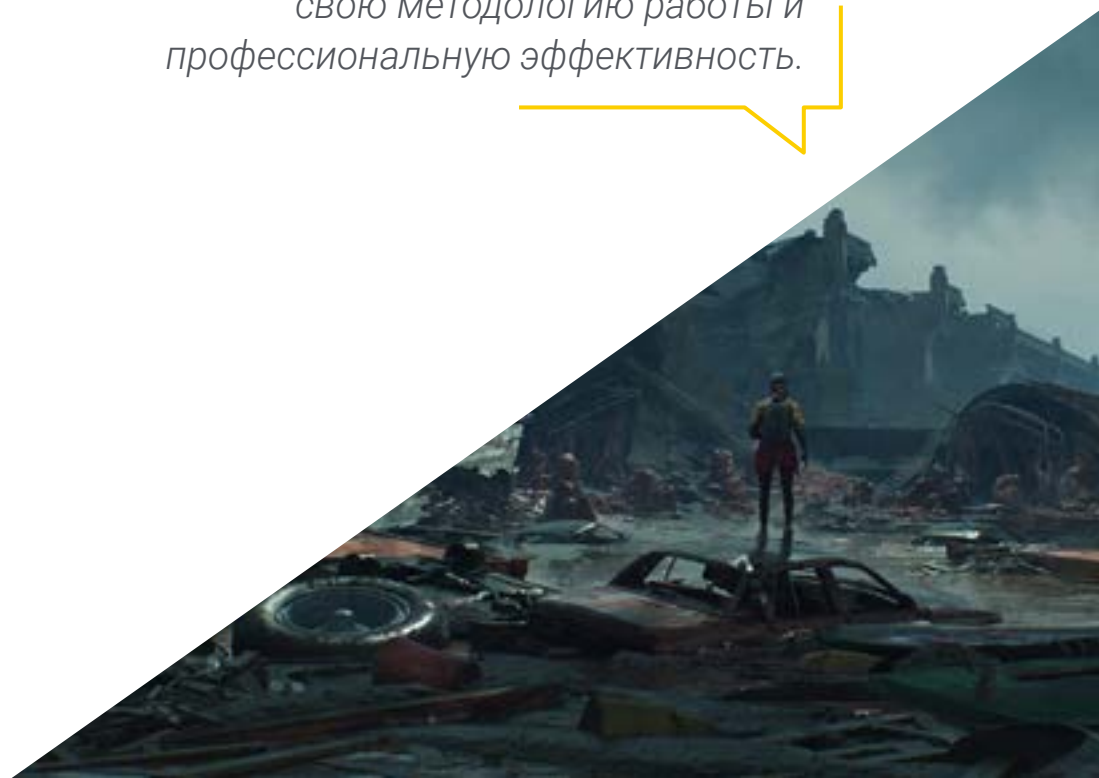
В преподавательский состав входят профессионалы отрасли, которые вносят свой опыт работы в эту программу, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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 ходе программы. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Вы получите диплом о прохождении программы Университетского курса в области рендеринга, освещения и позирования 3D-моделей напрямую, без необходимости выполнения итоговой дипломной работы.

Зарегистрируйтесь сегодня на эту программу и начните улучшать свою методологию работы и профессиональную эффективность.



02

Цели

Данный Университетский курс в области рендеринга, освещения и позирования 3D-моделей от ТЕСН поможет студентам приблизиться к их личным профессиональным целям. Он обеспечивает развитие необходимых навыков и компетенций, которые помогут студентам как в повседневной работе, так и при создании качественных кандидатур и портфолио, позволяя выделиться на фоне конкурентов. Данная программа является ключевым шагом к раскрытию максимального потенциала студента в области 3D-дизайна.



“

*Благодаря освоению всех техник
3D-моделирования в повседневной
работе вы будете готовы сделать
значительный профессиональный
прорыв и получить широкое признание”*



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

- ◆ Открыть для себя передовые концепции освещения и фотографии, чтобы эффективнее продавать модели
- ◆ Развивать 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

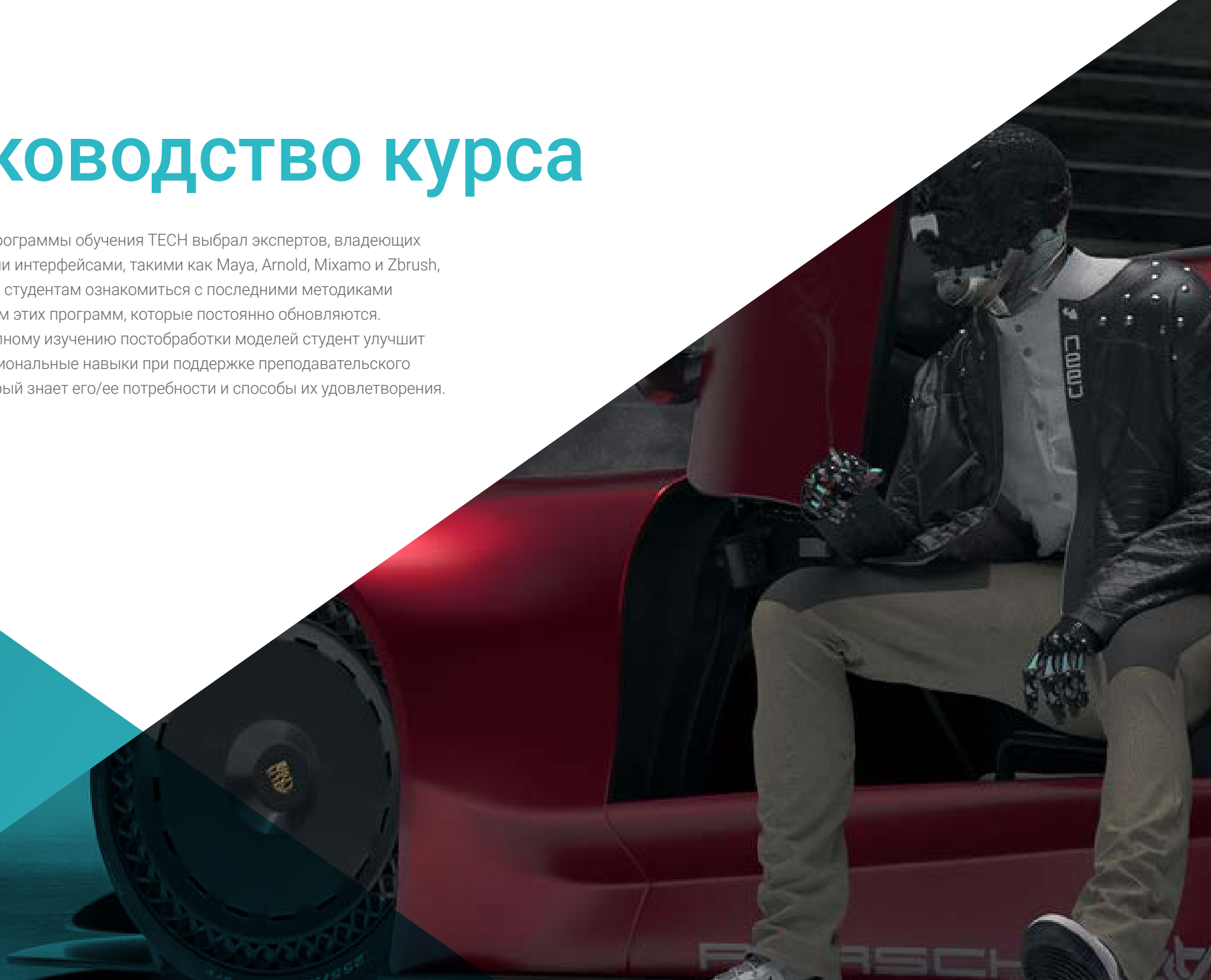
“

Вы изучите использование Arnold в процессе рендеринга, что придаст вашим творениям более совершенный и проработанный вид”

03

Руководство курса

Для данной программы обучения TESH выбрал экспертов, владеющих программными интерфейсами, такими как Maya, Arnold, Mixamo и Zbrush, что позволяет студентам ознакомиться с последними методиками и применением этих программ, которые постоянно обновляются. Благодаря полному изучению постобработки моделей студент улучшит свои профессиональные навыки при поддержке преподавательского состава, который знает его/ее потребности и способы их удовлетворения.



A close-up photograph of a red sports car, showing the side mirror, the roofline, and a black multi-spoke wheel. The car is positioned on the left side of the page, with a large teal and white geometric shape overlapping it from the right.

“

Вместе с вами будут работать профессионалы, которые понимают проблемы, с которыми вы можете столкнуться в процессе развития своего художественного потенциала. Вы получите наилучшие консультации по 3D-моделированию, чтобы развивать свои навыки в полной мере”

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

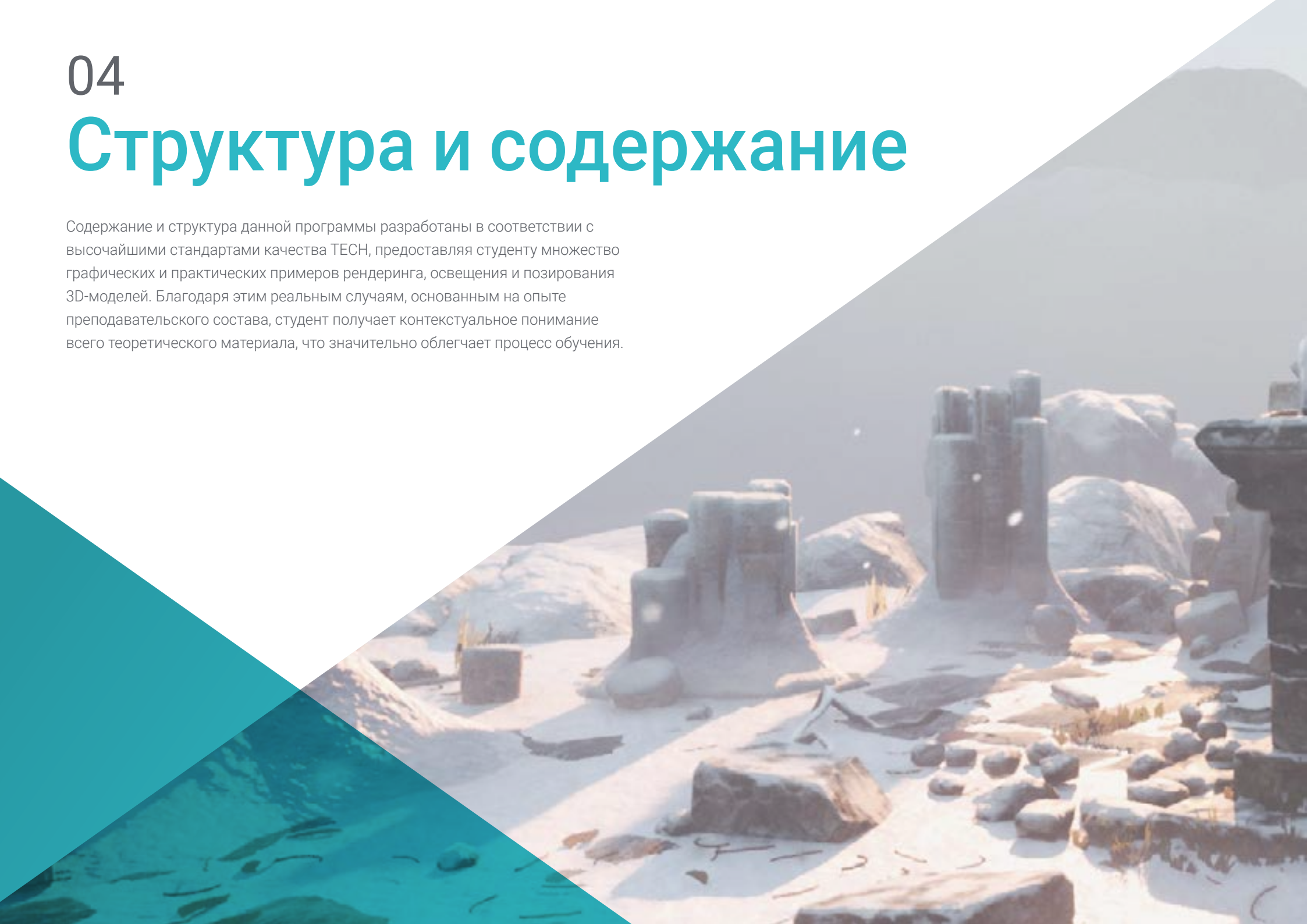
- Специалист по 3D в Blue Pixel 3D
- Концепт-художник, 3D-моделлер, специалист по шейдингу в Timeless Games Inc.
- Сотрудничество с многонациональной консалтинговой компанией по разработке виньеток и анимации для коммерческих предложений
- Профессиональное специальное образование в области 3D-анимации, 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 и структура данной программы разработаны в соответствии с высочайшими стандартами качества ТЕСН, предоставляя студенту множество графических и практических примеров рендеринга, освещения и позирования 3D-моделей. Благодаря этим реальным случаям, основанным на опыте преподавательского состава, студент получает контекстуальное понимание всего теоретического материала, что значительно облегчает процесс обучения.



“

С помощью полного и информативного учебного плана, который включает такие вопросы, как рендеринг, освещение и позирование в 3D, вы значительно расширите свои профессиональные возможности”

Модуль 1. Рендеринг, освещение и позирование моделей

- 1.1. Позирование персонажей в ZBrush
 - 1.1.1. Риг в ZBrush с Z-сферами
 - 1.1.2. Transpose Master
 - 1.1.3. Профессиональная обработка
- 1.2. Риггинг и вес собственного скелета в Maya
 - 1.2.1. Риг в Maya
 - 1.2.2. Инструменты риггинга с помощью Advance Skeleton
 - 1.2.3. Вес Рига
- 1.3. Блендшейпы для оживления лица вашего персонажа
 - 1.3.1. Выражения лица
 - 1.3.2. Блендшейпы в Maya
 - 1.3.3. Анимация в Maya
- 1.4. Mixamo, быстрый способ представить нашу модель
 - 1.4.1. Mixamo
 - 1.4.2. Риги Mixamo
 - 1.4.3. Анимация
- 1.5. Концепции освещения
 - 1.5.1. Техника освещения
 - 1.5.2. Свет и цвет
 - 1.5.3. Тени
- 1.6. Свет и параметры Arnold Render
 - 1.6.1. Свет в Arnold и Maya
 - 1.6.2. Управление и параметры освещения
 - 1.6.3. Параметры и настройки Arnold
- 1.7. Освещение наших моделей в Maya с помощью Arnold Render
 - 1.7.1. Установка освещения
 - 1.7.2. Модель освещения
 - 1.7.3. Смешивание света и цвета





- 1.8. Углубляясь в Arnold: Уменьшение шума и различные (AOV)
 - 1.8.1. AOV's
 - 1.8.2. Усовершенствованная обработка шумов
 - 1.8.3. *Denoiser*
- 1.9. Рендеринг в реальном времени в Marmoset Toolbag
 - 1.9.1. *Реальное время vs. Трассировка лучей*
 - 1.9.2. Продвинутый редактор Marmoset Toolbag
 - 1.9.3. Профессиональная презентация
- 1.10. Постобработка рендера в Photoshop
 - 1.10.1. Обработка изображений
 - 1.10.2. Photoshop: уровни и контрасты
 - 1.10.3. Слои: характеристики и их влияние



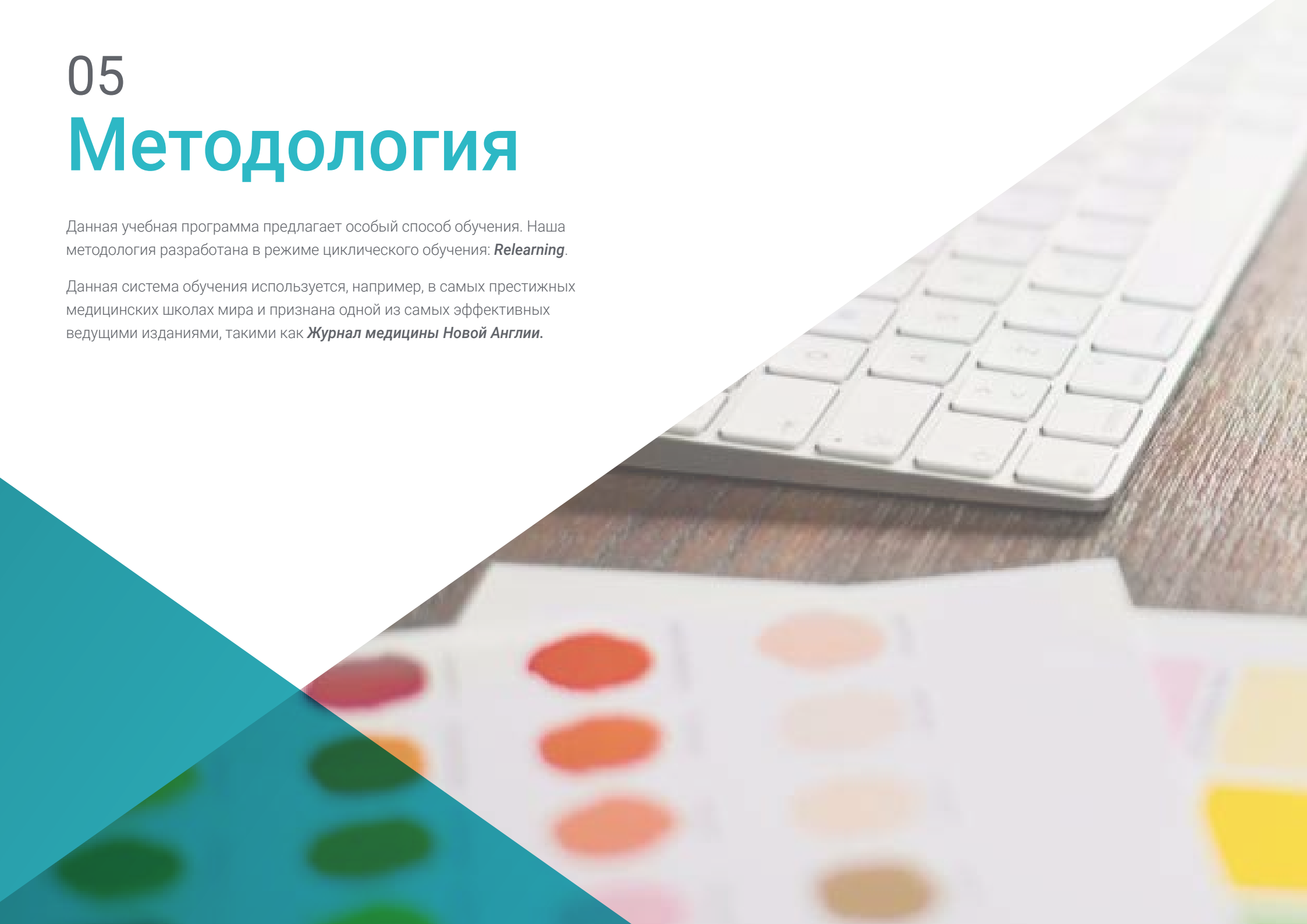
Не раздумайте и зарегистрируйтесь сейчас на этом Университетском курсе от TECH, чтобы ваше 3D-портфолио стало примером для дизайнеров со всего мира”

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.



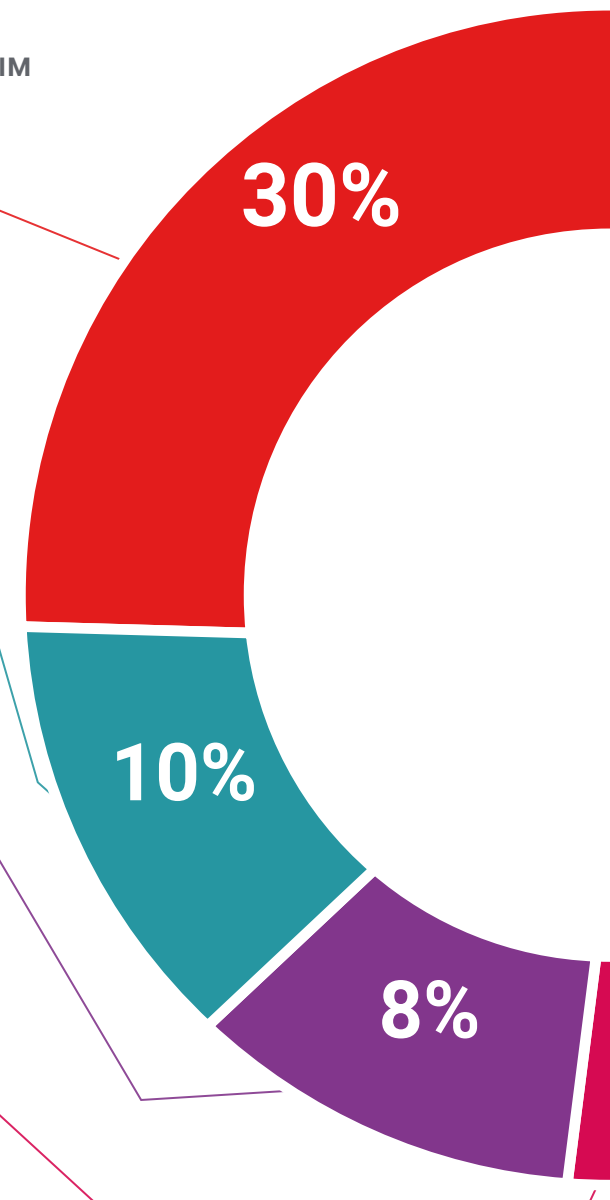
Практика навыков и компетенций

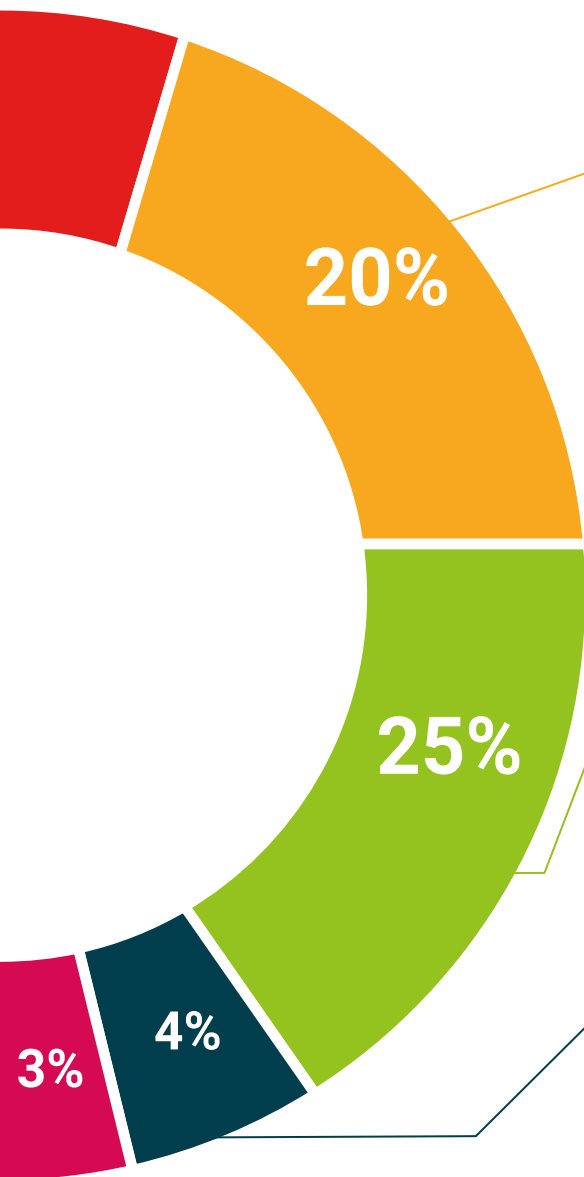
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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

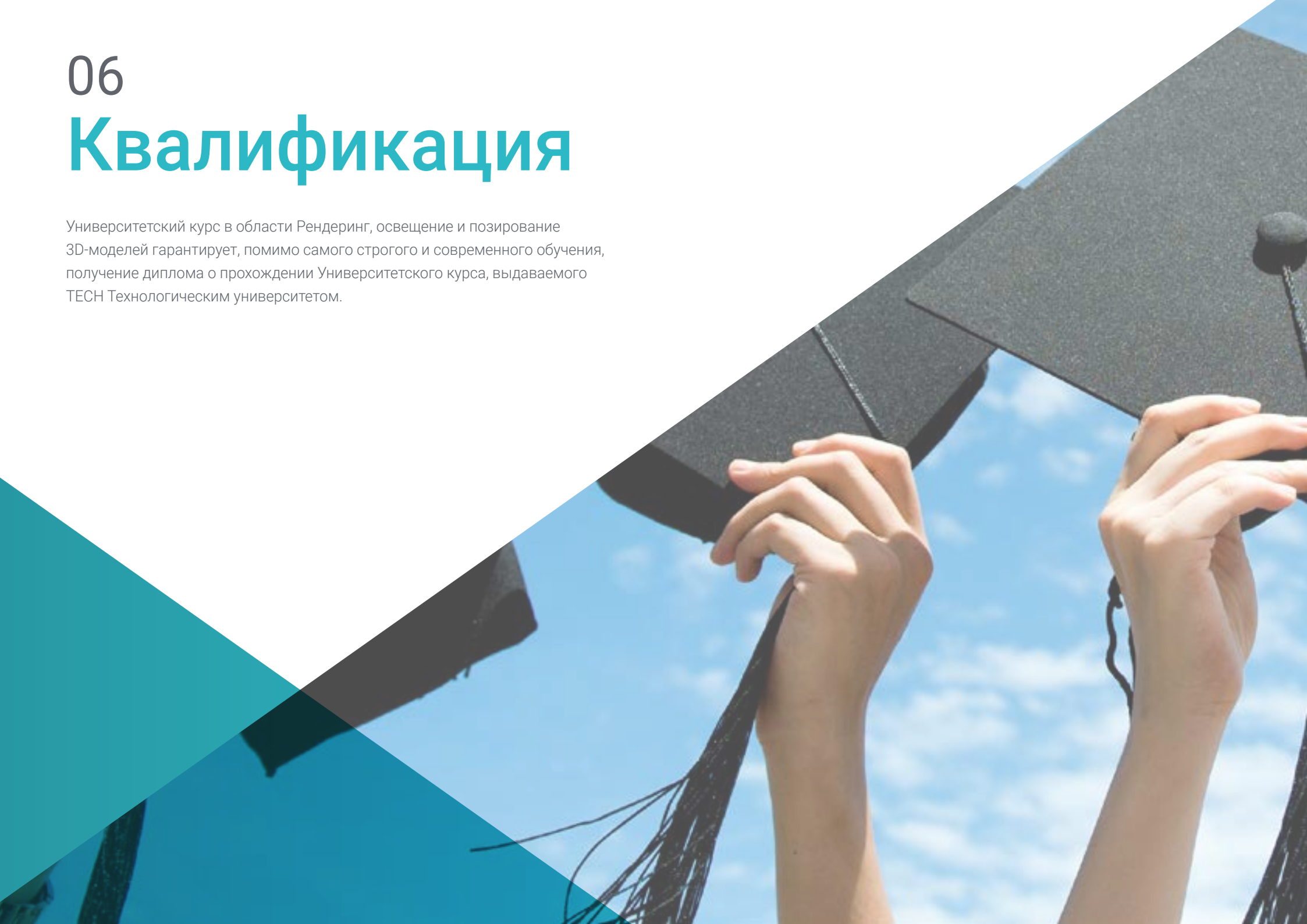
На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



06

Квалификация

Университетский курс в области Рендеринг, освещение и позирование 3D-моделей гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данный **Университетский курс в области Рендеринг, освещение и позирование 3D-моделей** 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 Рендеринг, освещение и позирование 3D-моделей**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*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 Институты

Знания Настоящее Качество

Веб обучение Рендеринг, освещение
и позирование 3D-моделей

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс

Рендеринг, освещение
и позирование 3D-моделей

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

Университетский курс Рендеринг, освещение и позирование 3D-моделей

