

# Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование существ





**tech** технологический  
университет

## Курс профессиональной подготовки

### 3D-моделирование существ

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

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-creature-modeling](http://www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-creature-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

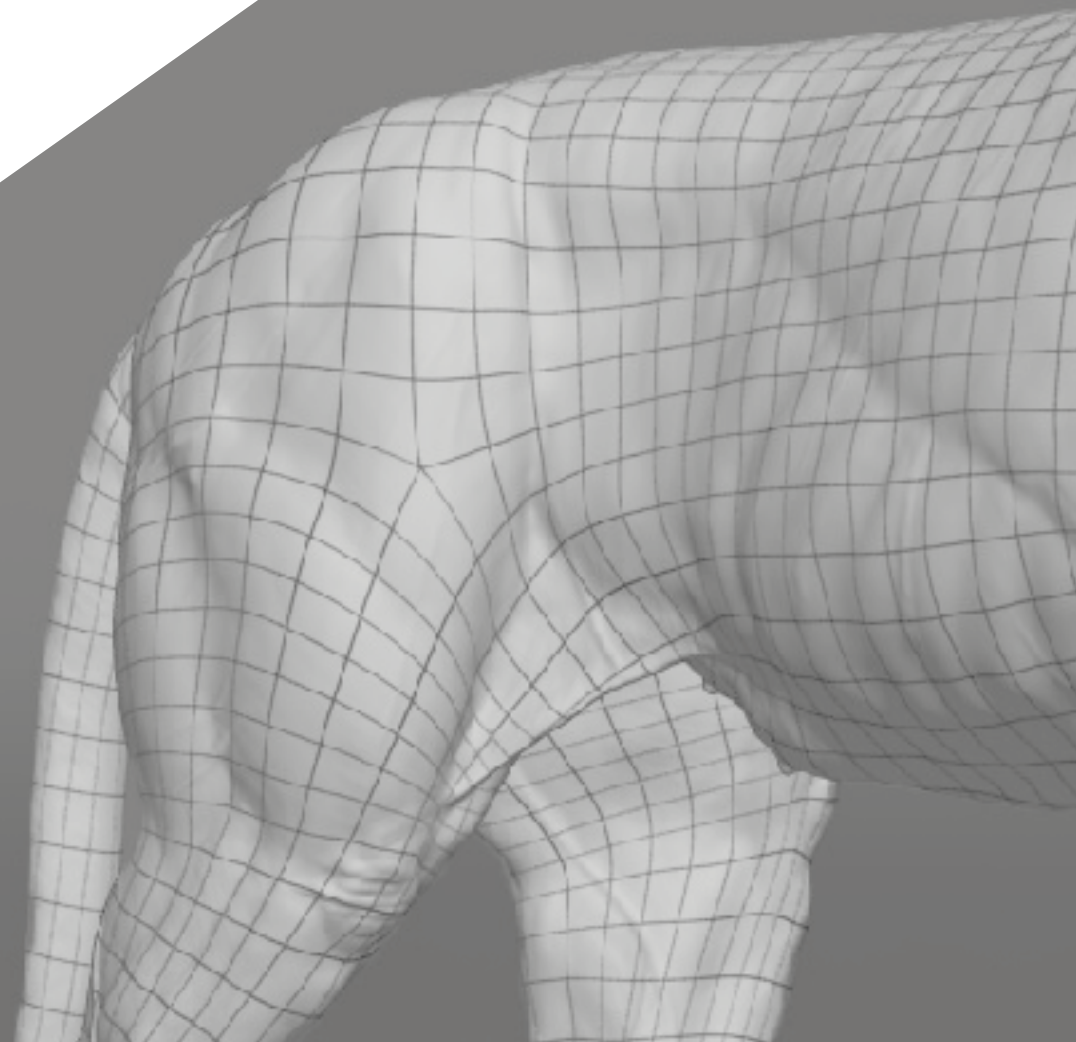
---

стр. 30

# 01

# Презентация

Фантастические или научно-фантастические существа всегда увлекали зрителей по всему миру. От ужасающих динозавров из "Парка Юрского периода" до страшных драконов из "Игры престолов" 3D-дизайнеры совершенствовали техники моделирования до невероятных уровней, позволяя этим существам взаимодействовать с актерами и окружающей средой совершенно реалистично. Этот уровень совершенства доступен только самым подготовленным дизайнерам, поскольку техники скульптуринга существ сложны и требуют продвинутых знаний. Благодаря этой программе от ТЕСН студент освоит все передовые инструменты трехмерного моделирования существ, позволяя ему/ей занять более сильную позицию в конкурентной сфере трехмерного дизайна.





“

*Вы будете создателем существ,  
которые запомнятся людям  
благодаря своему необычному  
реализму и индивидуальности”*



Если моделирование человеческого тела требует отличного мастерства, то при переходе к созданию фантастических и вымышленных существ усилия становятся еще больше, поскольку каждое из этих существ может иметь различную комплектацию и анатомию. Для этого профессионал в области дизайна должен быть хорошо знаком с широким спектром техник 3D-моделирования, особенно инструментами, такими как Zbrush или Blender, которые часто используются во всех сферах аудиовизуального искусства.

Таким образом, обладая навыками работы с этими инструментами и подходящим рабочим процессом, студент данной программы сможет создавать сложнейшие существа, придавая им индивидуальность благодаря изысканному качеству и внимательно проработанным деталям. С таким набором компетенций студент будет гораздо лучше подготовлен к выполнению более крупных проектов в области дизайна, включающих создание существ любого вида.

Благодаря передовой методологии от TECH и высокому уровню образования и профессионализма преподавателей студент будет получать поддержку на протяжении всего обучения. Вся команда, работающая над программой, заинтересована в том, чтобы студент максимально использовал каждый теоретический материал, поэтому они всегда готовы ответить на любые вопросы, связанные с 3D-моделированием существ.

Кроме того, следует отметить, что данная программа проводится в режиме 100% онлайн, что значительно облегчает процесс обучения для студента. Здесь нет очных занятий, вместо этого студент может загрузить всю теоретическую информацию с первого дня и настроить обучение в соответствии со своим графиком и личными обязанностями.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования существ** 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 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



*На данном Курсе профессиональной подготовки вы найдете сущность 3D-моделирования, изложенную в легкой и понятной форме”*

“

*Без необходимости писать дипломную работу и посещать очные или онлайн-занятия вы получите свободу, которую вы желаете, чтобы изучать эту программу по вашему усмотрению”*

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

*Не упускайте эту великолепную возможность поднять свою карьеру в дизайне на новый уровень и записывайтесь сегодня в TESH Технологический университет.*

*Если Голлум или Добби в свое время вас поразили, то благодаря продвинутым знаниям этой программы вы сможете превзойти их.*



# 02

## Цели

Данная программа стремится достичь максимальной превосходности и профессионализма для своих студентов в области дизайна, предоставляя им лучшие техники моделирования существ, чтобы они могли удивлять публику и саму индустрию своими творениями. Таким образом, студенту гарантируется усовершенствование своей методологии работы и значительное улучшение профессионального мастерства, что, без сомнения, положительно отразится на его художественном пути.





“

*У вас четкие профессиональные цели. TESH помогает вам достичь их, помещая вас в центр внимания программы, с той свободой и удобствами, которые вам необходимы для достижения успеха”*



## 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

“

*Вы сможете создавать устрашающих и таинственных существ, подобных Назгулам из "Властелина колец", став экспертов в области дизайна и 3D-моделирования”*





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. Моделирование существ

- ♦ Изучить моделирование различных видов анатомии животных
- ♦ Рассмотреть различные виды рептилий и способы создания масштабов с помощью карт смещения и альфа
- ♦ Изучить, как экспортировать модели в Mari для реалистичного текстурирования
- ♦ Узнать больше о *груминге* и о том, как его применять на животных с помощью Xgen
- ♦ Осуществлять рендеринг моделей в Maya Arnold Render

### Модуль 2. Рендеринг, освещение и позирование моделей

- ♦ 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

### Модуль 3. Blender: новый поворот в индустрии

- ♦ 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

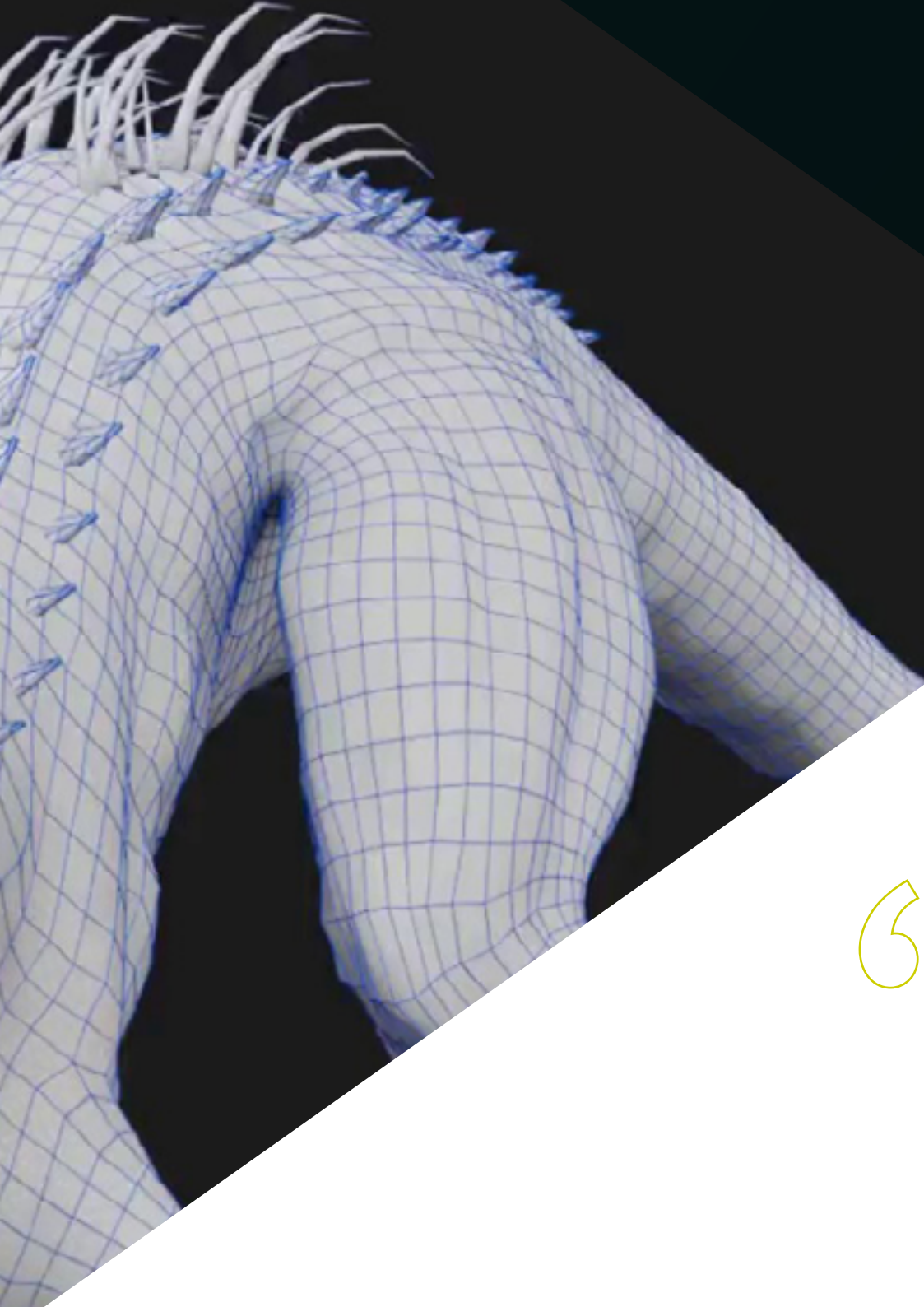


# 03

## Руководство курса

Команда, ответственная за разработку всего теоретического материала данного Курса профессиональной подготовки, была тщательно подобрана TECH благодаря их превосходству в области 3D-дизайна, особенно в создании как вымышленных, так и реальных существ. Благодаря опыту преподавателей студенты получают все необходимые знания от дизайнеров, которые знают, что им нужно для того, чтобы достичь желаемого карьерного роста и профессионального успеха.





“

*В вашем распоряжении будет профессиональная команда, которая сделает все возможное, чтобы вы смогли почувствовать себя удовлетворенным, создавая самые красивые и величественные 3D-существа”*



## 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

Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования существ разработан с учетом сложности предмета, с использованием инновационной образовательной методологии, в которой студент занимает центральное место в процессе обучения. Таким образом, студент будет осваивать сложные техники 3D-моделирования существ через практическое и контекстуальное обучение, насыщенное примерами, чтобы видеть, как применять всю изученную теорию на практике.





““

*Дайте себе заслуженный профессиональный прорыв и записывайтесь сегодня на Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования существ, который придаст вашему резюме дополнительный профессионализм”*

## Модуль 1. Моделирование существ

- 1.1. Понимание анатомии животных
  - 1.1.1. Изучение костей
  - 1.1.2. Пропорции головы животного
  - 1.1.3. Анатомические различия
- 1.2. Анатомия черепа
  - 1.2.1. Морда животного
  - 1.2.2. Мышцы головы
  - 1.2.3. Слой кожи, расположенный над костями и мышцами
- 1.3. Анатомия позвоночника и грудной клетки
  - 1.3.1. Мускулатура туловища и бедер животных
  - 1.3.2. Центральная ось туловища
  - 1.3.3. Создание туловищ у различных животных
- 1.4. Мускулатура животных
  - 1.4.1. Мышечная система
  - 1.4.2. Синергия между мышцами и костями
  - 1.4.3. Формы тела животных
- 1.5. Рептилии и амфибии
  - 1.5.1. Кожа рептилий
  - 1.5.2. Мелкие кости и связки
  - 1.5.3. Мелкие детали
- 1.6. Млекопитающие
  - 1.6.1. мех
  - 1.6.2. Более крупные и крепкие кости и связки
  - 1.6.3. Мелкие детали
- 1.7. Животные с оперением
  - 1.7.1. Оперение
  - 1.7.2. Легкие, эластичные кости и связки
  - 1.7.3. Мелкие детали
- 1.8. Анализ челюсти и создание зубов
  - 1.8.1. Зубы, характерные для животных
  - 1.8.2. Детализация зубов
  - 1.8.3. Зубы в полости рта

- 1.9. Создание Fur, меха для животных
  - 1.9.1. Xgen в Maya: *Груминг*
  - 1.9.2. Xgen: перья
  - 1.9.3. Рендеринг
- 1.10. Фантастические животные
  - 1.10.1. Фантастические животные
  - 1.10.2. Полное моделирование животного
  - 1.10.3. Текстурирование, освещение и рендеринг

## Модуль 2. Рендеринг, освещение и позирование моделей

- 2.1. Позирование персонажей в ZBrush
  - 2.1.1. *Риг* в ZBrush с Z-сферами
  - 2.1.2. Transpose Master
  - 2.1.3. Профессиональная обработка
- 2.2. *Риггинг* и вес собственного скелета в Maya
  - 2.2.1. *Риг* в Maya
  - 2.2.2. Инструменты *риггинга* с помощью Advance Skeleton
  - 2.2.3. Вес *Рига*
- 2.3. *Блендшейпы* для оживления лица вашего персонажа
  - 2.3.1. Выражения лица
  - 2.3.2. *Блендшейпы* в Maya
  - 2.3.3. Анимация в Maya
- 2.4. Mixamo, быстрый способ представить нашу модель
  - 2.4.1. Mixamo
  - 2.4.2. Риги Mixamo
  - 2.4.3. Анимация
- 2.5. Концепции освещения
  - 2.5.1. Техника освещения
  - 2.5.2. Свет и цвет
  - 2.5.3. Тени
- 2.6. Свет и параметры Arnold Render
  - 2.6.1. Свет в Arnold и Maya
  - 2.6.2. Управление и параметры освещения
  - 2.6.3. Параметры и настройки Arnold

- 2.7. Освещение наших моделей в Maya с помощью Arnold Render
  - 2.7.1. Установка освещения
  - 2.7.2. Модель освещения
  - 2.7.3. Смешивание света и цвета
- 2.8. Углубляясь в Arnold: Уменьшение шума и различные (AOV).
  - 2.8.1. Различные AOV
  - 2.8.2. Усовершенствованная обработка шумов
  - 2.8.3. Denoiser
- 2.9. Рендеринг в реальном времени в Marmoset Toolbag
  - 2.9.1. Реальное время vs. Трассировка лучей
  - 2.9.2. Продвинутой редактор Marmoset Toolbag
  - 2.9.3. Профессиональная презентация
- 2.10. Постобработка рендера в Photoshop.
  - 2.10.1. Обработка изображений
  - 2.10.2. Photoshop: уровни и контрасты
  - 2.10.3. Слои: характеристики и их влияние

### Модуль 3. Blender: новый поворот в индустрии

- 3.1. Blender vs. ZBrush
  - 3.1.1. Преимущества и различия
  - 3.1.2. Blender и индустрия 3D-искусства
  - 3.1.3. Преимущества и недостатки бесплатного программного обеспечения
- 3.2. Интерфейс Blender и знание программы
  - 3.2.1. Интерфейс
  - 3.2.2. Персонализация
  - 3.2.3. Экспериментирование
- 3.3. Скульптинг головы и перенос элементов управления из ZBrush в Blender
  - 3.3.1. Человеческое лицо
  - 3.3.2. 3D-скульптура
  - 3.3.3. Кисти в Blender
- 3.4. Скульптинг *Full Body*
  - 3.4.1. Человеческое тело
  - 3.4.2. Продвинутой техники
  - 3.4.3. Детализация и совершенствование

- 3.5. Ретопология и UVs в blender
  - 3.5.1. Ретопология
  - 3.5.2. UVs
  - 3.5.3. UDIMs в Blender
- 3.6. От Maya к Blender
  - 3.6.1. *Hard-Surface* моделирование
  - 3.6.2. Изменения
  - 3.6.3. Сочетание клавиш
- 3.7. Советы и рекомендации по работе с Blender
  - 3.7.1. Диапазон возможностей
  - 3.7.2. Узлы геометрии
  - 3.7.3. Процесс работы
- 3.8. Узлы в Blender: *Шейдинг* и размещение текстур
  - 3.8.1. Узловая система
  - 3.8.2. *Шейдеры* через узлы
  - 3.8.3. Текстуры и материалы
- 3.9. Рендеринг в Blender с помощью Cycles и Eevee
  - 3.9.1. Cycles
  - 3.9.2. Eevee
  - 3.9.3. Освещение
- 3.10. Внедрение Blender в наш процесс работы как художников
  - 3.10.1. Внедрение в процесс работы
  - 3.10.2. Поиск качества
  - 3.10.3. Виды спорта



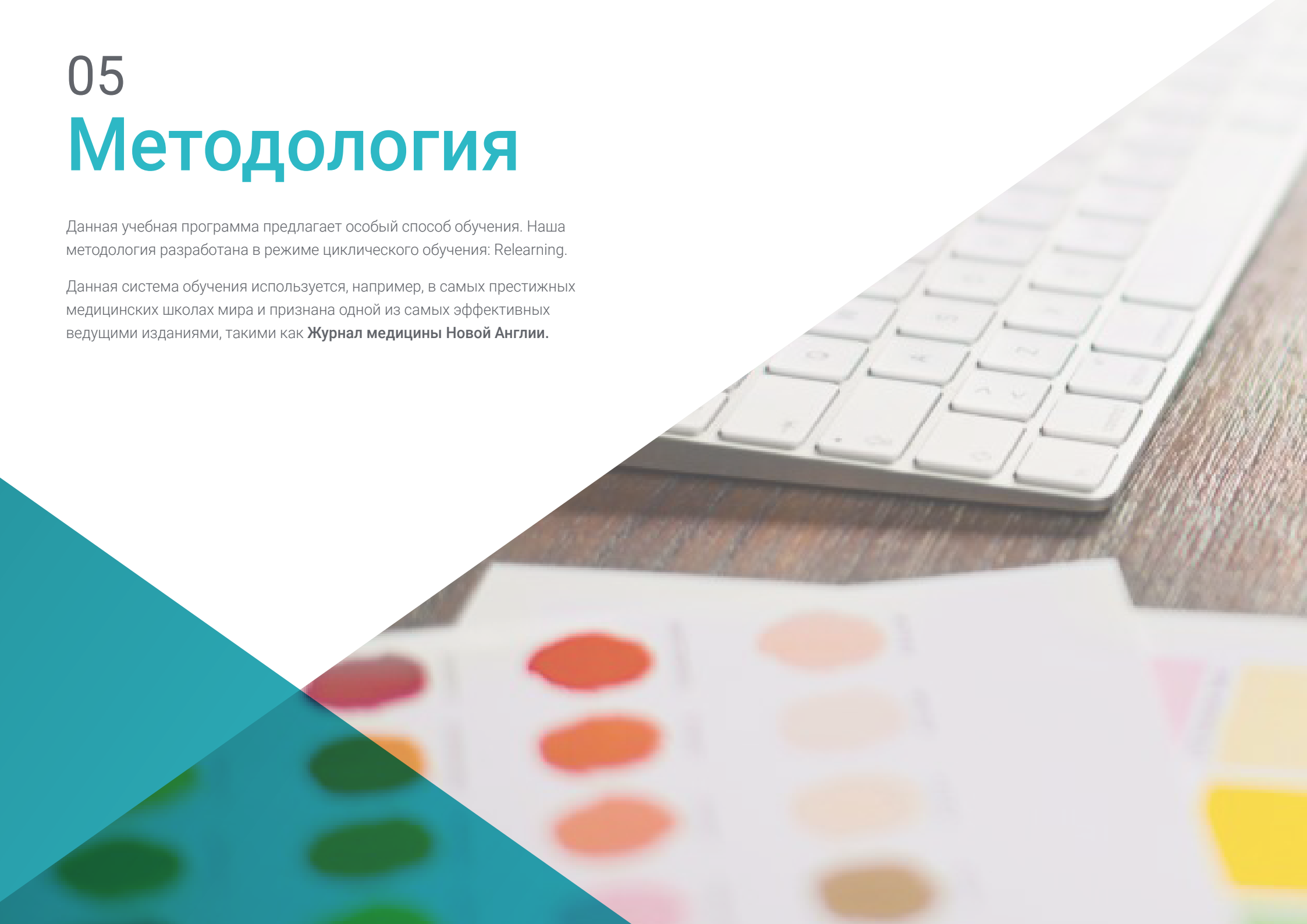
Вы находитесь в правильном месте, чтобы научиться создавать такие незабываемые существа, как Грут”

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.



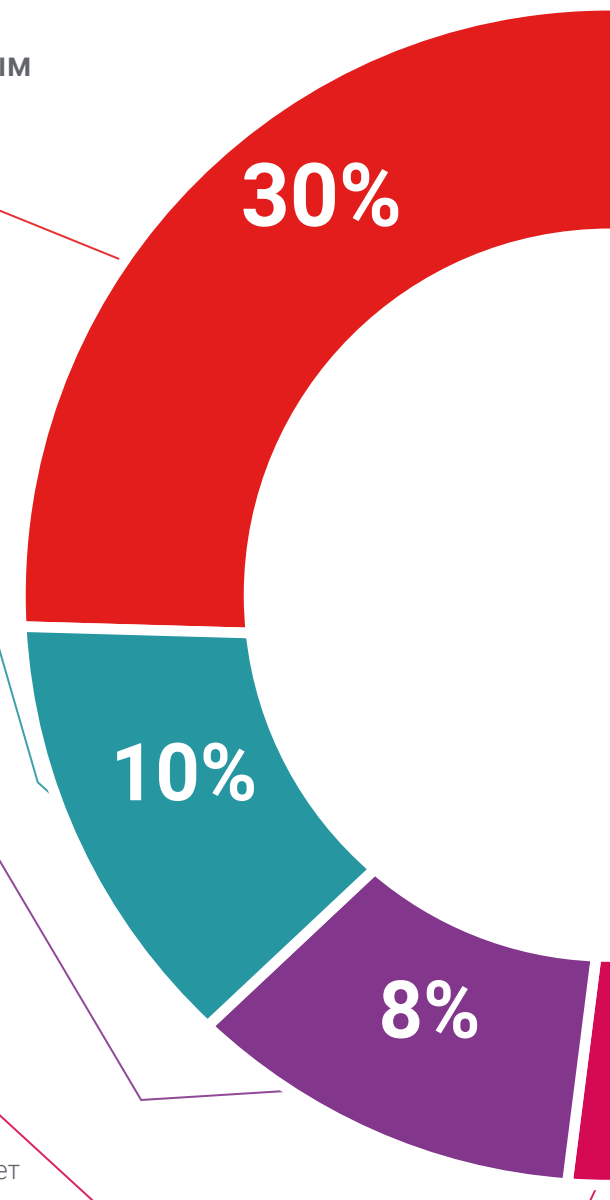
#### Практика навыков и компетенций

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.

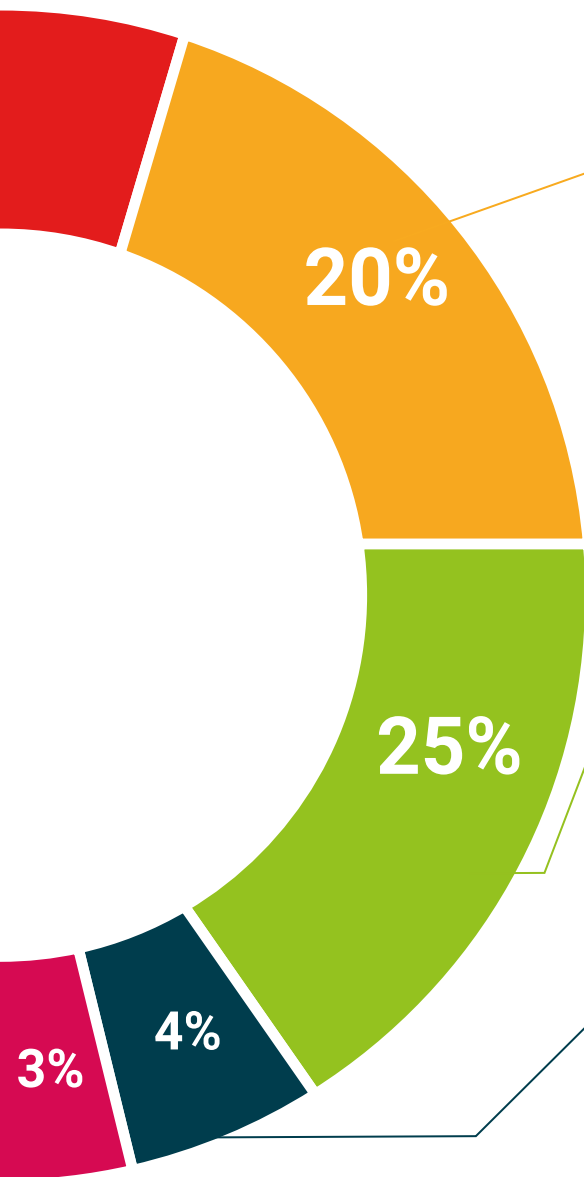


#### Дополнительная литература

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

Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирование существ гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



““

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирование существ** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирование существ**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



\*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 3D-моделирование существ

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

**tech** технологический  
университет

Курс профессиональной  
подготовки

3D-моделирование существ

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



# Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование существ

