

Специализированная магистратура 3D-моделирование Hard Surface



Специализированная магистратура 3D-моделирование Hard Surface

- » Формат: **онлайн**
- » Продолжительность: **12 месяцев**
- » Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- » Режим обучения: **16ч./неделя**
- » Расписание: **по своему усмотрению**
- » Экзамены: **онлайн**

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/professional-master-degree/master-hard-surface-3d-modeling

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Руководство курса

стр. 18

05

Структура и содержание

стр. 22

06

Методология

стр. 32

07

Квалификация

стр. 40

01

Презентация

Моделирование твердых поверхностей или *"Hard Surface"* произвело революцию в мире промышленной анимации, авиации и даже машиностроения, позволяя создавать детализированные механические поверхности, металлические конструкции, оружие, здания, коммерческие продукты и многое другое. Именно поэтому крупные компании ищут дизайнеров, которые являются специалистами в этой области, а также обладают необходимыми знаниями для использования многочисленных программ, используемых для решения этой задачи. По этой причине данная программа объединяет все вышеупомянутые ключевые моменты и сжимает их в современную и практичную программу. Таким образом, студент сможет глубоко изучить основы создания любой формы, используя самое важное программное обеспечение в этой сфере.





“

Решайте любые задачи по дизайну и моделированию любых металлических конструкций благодаря обновленному содержанию этой программы”

Специалист по моделированию твердых поверхностей или *Hard Surface* обладает способностью создавать, текстурировать, освещать и визуализировать любой элемент с нуля. Сегодня этот навык очень высоко ценится, поскольку он дает реалистичное представление о том, как может выглядеть здание, скоростной поезд, современная кухня и даже ботинки.

Исходя из этого, данная Специализированная магистратура в области 3D-моделирования *Hard Surface* будет направлять моделлеров по онлайн-программе, которая объединяет все элементы, необходимые для изучения формы и анализа композиции для создания реалистичной модели любого объекта. Так, от технического до художественного, вы познакомитесь с различными областями, в которых применима эта дисциплина, такими как коммерческая анимация, авиационная инженерия, автомобилестроение и др.

По этой причине, прежде всего, будет сделан полный экскурс в изучение фигуры и формы, подробно изучая развитие примитивных фигур и то, как из них могут быть созданы различные геометрические тела. Затем последует анализ различных применимых методов моделирования и их принципов, что поможет разработать критерии для создания 3D сетки и текстурирования.

Продолжая немного дальше по учебному плану, студент научится выполнять продвинутое моделирование в *Rhino*, одной из самых популярных программ в мире дизайна, которая позволяет создавать невообразимые формы, с большой точностью и детализацией. Наконец, особое внимание будет уделено созданию персонажей с использованием *Hard Surface*, понимая параметры их скульптурирования.

По всем этим и другим причинам данная программа является правильным выбором для моделлеров, которые хотят продвинуться по карьерной лестнице или обновить свои знания в весьма востребованной области. Благодаря 100% онлайн-режиму вы сможете организовать свое время и процесс обучения в соответствии с вашим графиком и обязательствами. Кроме того, вы получаете доступ к содержанию в любое время и в любом месте.

Данная **Специализированная магистратура в области 3D-моделирования *Hard Surface*** содержит наиболее полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка практических кейсов, представленных экспертами в области 3D-моделирования *Hard Surface*
- ♦ 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 процесса обучения
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы к экспертам, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Станьте мастером поверхностного моделирования благодаря обновленному содержанию этой 100% онлайн-программы от ТЕСН Технологического университета"

“

Поступив на эту программу, вы сможете расширить свои карьерные возможности, перейдя в такие области, как машиностроение, авиация или автомобилестроение”

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

Благодаря практическим примерам и дидактическим видеоматериалам вы получите глубокие знания о наложении 3D-сетки.

Ознакомьтесь с применением и разработкой наиболее часто используемых модификаторов в 3D Studio Max.



02

Цели

Цель этой Специализированной магистратуры ясна: предоставить моделлерам все знания, необходимые для освоения самых важных мировых программ для моделирования. Поэтому вам будет предоставлено самое актуальное и практическое содержание, с которым вы будете выполнять разнообразные упражнения по редактированию и преобразованию геометрических фигур, организации сцен, моделированию с помощью Rhino и многое другое. Вы также сможете различать, какую программу использовать в зависимости от отрасли, в которой вы работаете, например, Low Poly для автомобильного дизайна или Nurbs для машиностроения.





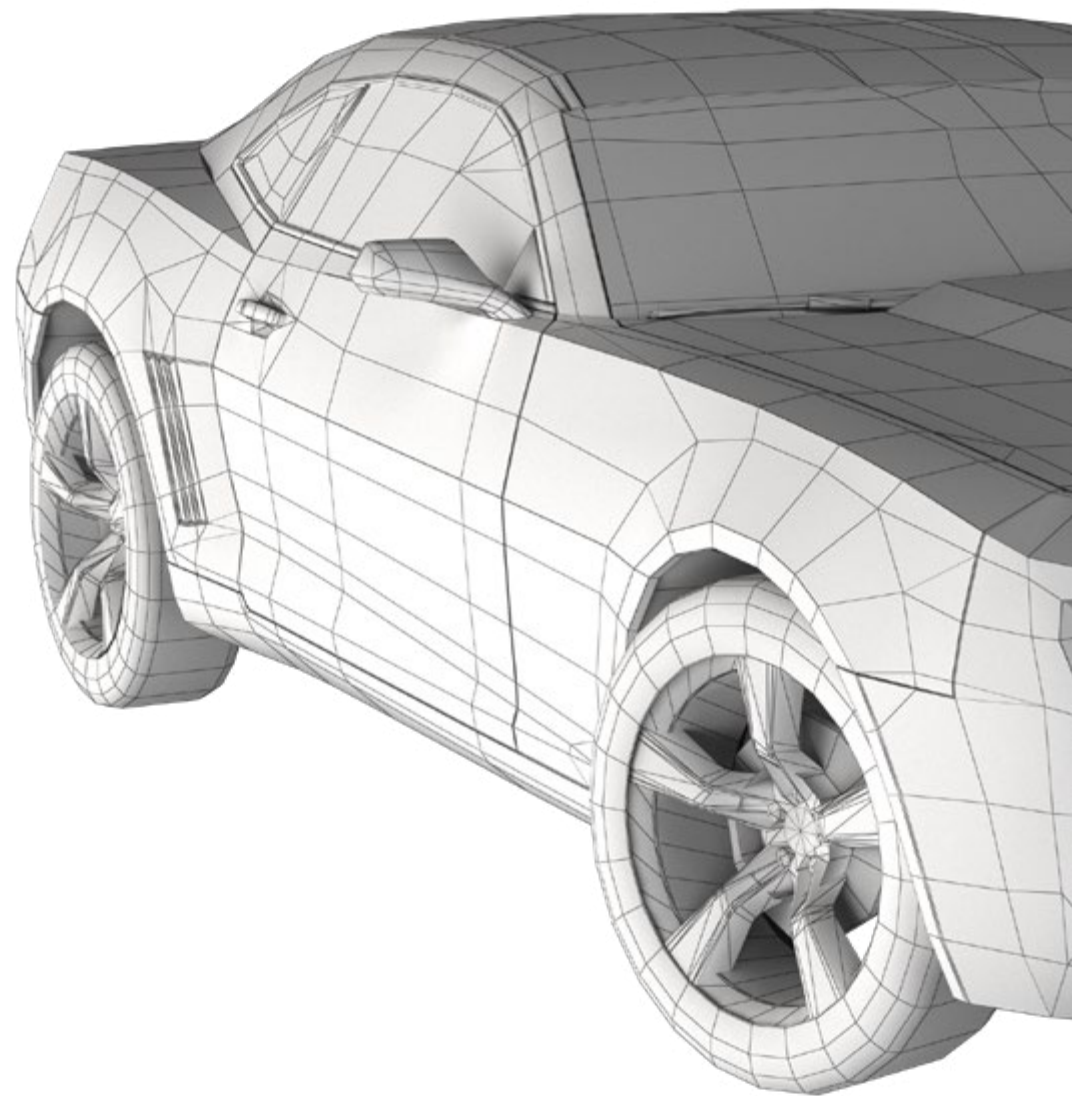
“

Изучите все команды, необходимые для моделирования в Rhino, и создайте быстрые клавиши, чтобы сделать вашу работу более эффективной”



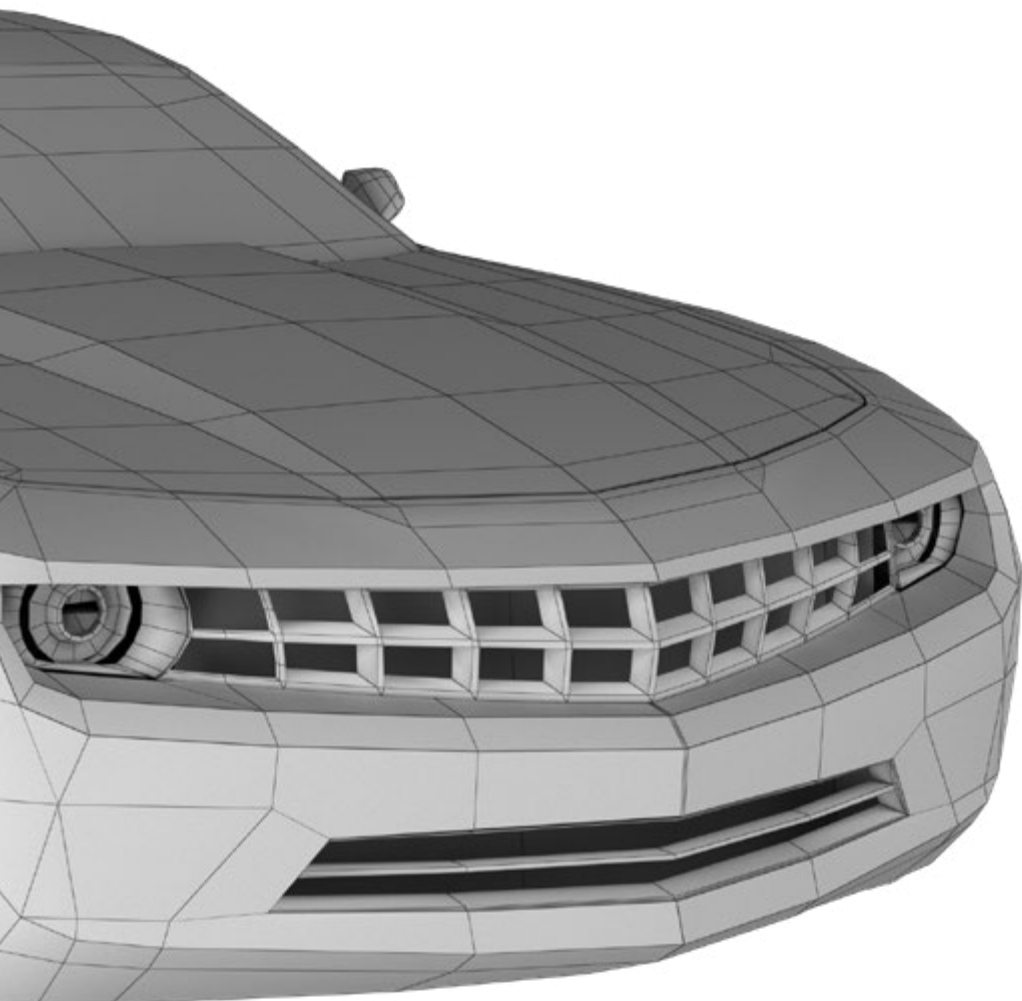
Общие цели

- ◆ Получить обширные знания о различных типах моделирования *Hard Surface*, различных концепциях и характеристиках для применения их в индустрии 3D-моделирования
- ◆ Углубиться в теорию создания форм для развития мастеров форм
- ◆ Подробно изучить основы 3D-моделирования в его различных формах
- ◆ Создать проекты для различных отраслей промышленности и их применение
- ◆ Быть техническим экспертом и/или художником в области 3D-моделирования *Hard Surface*
- ◆ Знать все инструменты, относящиеся к профессии 3D-моделлера
- ◆ Приобрести навыки разработки текстур и FX 3D-моделей





Конкретные цели



Модуль 1. Изучение фигуры и формы

- ◆ Разработать и использовать конструкции геометрических фигур
- ◆ Понять основы трехмерной геометрии
- ◆ Знать в деталях, как это изображается на техническом чертеже
- ◆ Определить различные механические компоненты
- ◆ Применять преобразования с помощью симметрий
- ◆ Развить понимание того, как развиваются формы
- ◆ Работать над анализом формы

Модуль 2. Моделирование *Hard Surface*

- ◆ Четко понимать, как управлять топологией
- ◆ Развивать коммуникацию функций
- ◆ Обладать знаниями о возникновении *Hard Surface*
- ◆ Подробно знать различные отрасли его применения
- ◆ Иметь полное представление о различных видах моделирования
- ◆ Владеть достоверной информацией об областях, составляющих моделирование

Модуль 3. Техническое моделирование в Rhino

- ◆ Широко понимать, как работает программное обеспечение для моделирования *Nurbs*
- ◆ Работать с системами точного моделирования
- ◆ Подробно изучить, как выполнять команды
- ◆ Создавать основы из геометрических фигур
- ◆ Редактировать и преобразовывать геометрические фигуры
- ◆ Работать с организацией в сценах

Модуль 4. Техники моделирования и их применение в Rhino

- ◆ Разработать методы решения конкретных задач
- ◆ Применять решения к различным типам запросов
- ◆ Знать основные программные инструменты
- ◆ Применить механические знания в моделирование
- ◆ Работать с инструментами анализа
- ◆ Разработать стратегии для решения модели

Модуль 5. Продвинутое моделирование в Rhino

- ◆ Получить обширные знания о применении техник в более сложных моделях
- ◆ Детально понять, как работают составные части сложной модели
- ◆ Работать с различными частями сложной модели
- ◆ Приобрести навыки выполнения сложной модели
- ◆ Определить, как детали сочетаются друг с другом



Модуль 6. Введение в полигональное моделирование в 3D Studio Max

- ♦ Обладать обширными знаниями в области использования 3D Studio Max
- ♦ Работать с пользовательскими конфигурациями
- ♦ Понимать, как работает сглаживание на сетках
- ♦ Создавать геометрические фигуры при помощи различных методов
- ♦ Развить понимание того, как ведет себя сетка
- ♦ Применять методы преобразования объектов
- ♦ Обладать знаниями о создании UV-карт

Модуль 7. Продвинутое полигональное моделирование в 3D Studio Max

- ♦ Применять все методы для разработки конкретного продукта
- ♦ Углубить процесс разработки составных частей
- ♦ Иметь полное представление о топологии самолетов при моделировании
- ♦ Применять знания о технических компонентах
- ♦ Добиться создания сложных форм через освоение простых форм
- ♦ Понимать физиономию формы бота

Модуль 8. Моделирование *Low Poly* в 3D Studio Max

- ♦ Работать на основе базовых форм для механических моделей
- ♦ Сформировать способность к разложению элементов
- ♦ Иметь глубокое представление о том, как детализация обеспечивает реалистичность
- ♦ Решать различные задачи по разработке деталей
- ♦ Понимать, как соединяются механические детали

Модуль 9. Моделирование *Hard Surface* для персонажей

- ♦ Как работает *Sculpt*-моделирование
- ♦ Иметь полное представление об инструментах, которые будут способствовать повышению эффективности нашей работы
- ♦ Определить, какой вид *скульптуры* будет разработан в нашей модели
- ♦ Понять, как образ персонажа играет роль в нашей концепции
- ♦ Узнать в деталях, как чистить сетки для экспорта
- ♦ Уметь представить модель персонажа *Hard Surface*

Модуль 10. Создание текстур для *Hard Surface*

- ♦ Применять все техники текстурирования для моделей *Hard Surface*
- ♦ Работать над реальными кейсами в применении деталей с текстурами
- ♦ Выявить различия в материалах PBR
- ♦ Обладать широкими знаниями о различиях в металлических материалах
- ♦ Решать с помощью карт технические вопросы
- ♦ Изучить, как экспортировать материалы и карты для различных платформ



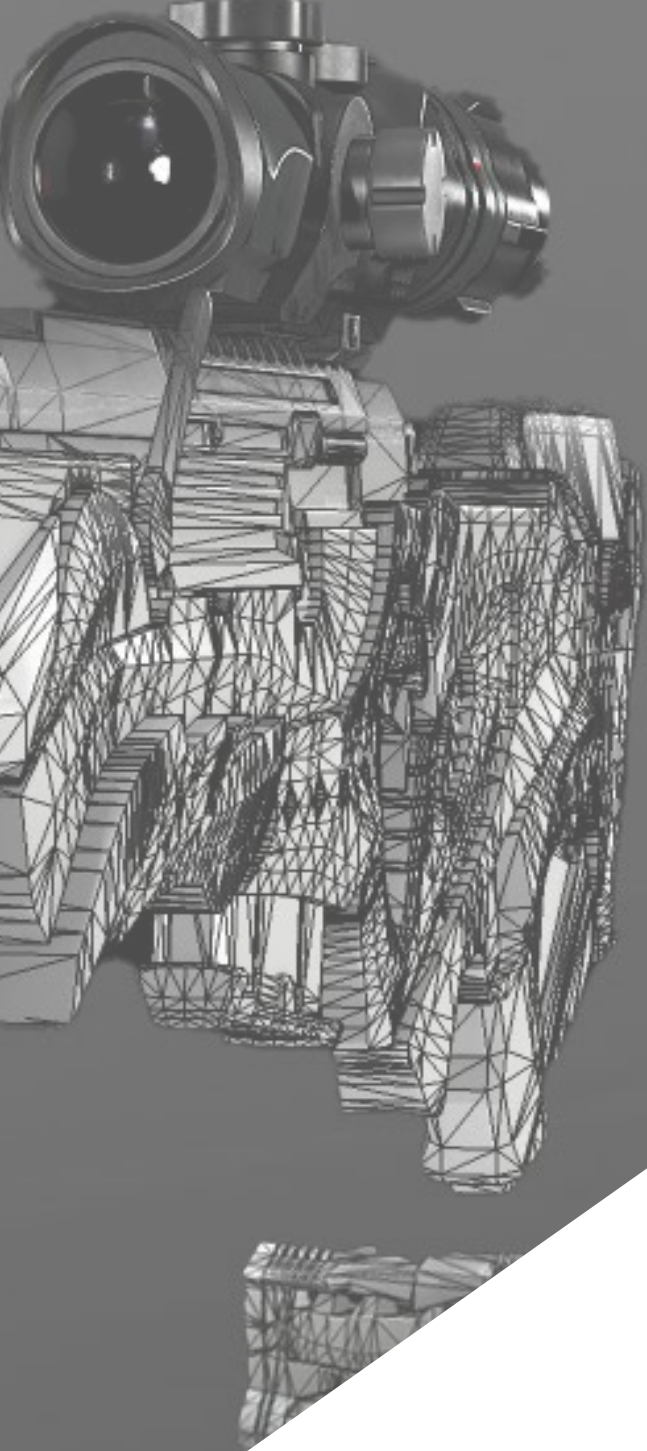
Совмещайте техники текстурирования для моделирования новых металлических поверхностей с максимально реалистичной обработкой"

03

Компетенции

Данная программа ТЕСН предназначена для укрепления и совершенствования техники студентов, специализирующихся в области дизайна, искусства или любой цифровой области. В простой и практичной форме программа поможет им освоить инструменты и программы для выполнения любых задач, связанных с моделированием твердых поверхностей. Таким образом, студенты смогут решать новые профессиональные задачи с максимальной ответственностью и компетентностью в данной области. Обладая всем этим, вы сможете создавать и развивать любой проект, запрошенный в крупной компании отрасли, или же начать работать самостоятельно.





“

Компетенции и навыки, которые вы приобретете в этой программе, позволят вам создавать сложные формы и их композиции”



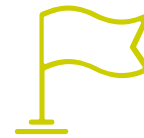
Общие профессиональные навыки

- ◆ Освоить инструменты для дизайн твердых поверхностей
- ◆ Применять знания соответствующим образом для выполнения 3D-моделирования
- ◆ Использовать теорию для создания реалистичных форм
- ◆ Создавать новые проекты для любой отрасли
- ◆ В совершенстве владеть всеми инструментами и программами профессии

“

Инвестируйте академический год в изучение того, на что многим потребовались годы для достижения мастерства, и прокачайте свои навыки на новый уровень”





Профессиональные навыки

- ◆ Максимально развить навыки, необходимые для использования различных методов моделирования
- ◆ Уметь создавать реалистичные поверхности с помощью различных программ для полигонального моделирования
- ◆ В совершенстве использовать две или более форм редактирования в зависимости от цели моделирования
- ◆ В совершенстве владеть интерфейсом *Low Poly 3D Studio Max*, чтобы упростить механические компоненты любого объекта
- ◆ Уметь в совершенстве использовать параметры *Hard Surface* для создания персонажей с помощью *Sculpt*-моделирования
- ◆ Уметь выполнять проект текстурирования с использованием различных типов материалов PBR
- ◆ Экстраполировать основные формы для создания реалистичных механических моделей



04

Руководство курса

Данная программа была разработана благодаря опыту и знаниям квалифицированного преподавательского состава. Они являются профессионалами высочайшего уровня и заинтересованы в предоставлении самого актуального и передового содержания в сфере моделирования. Таким образом, студент сможет научиться создавать различные поверхности независимо от области, в которой он/она специализируется, дополняя свое обучение в сфере, которая пользуется большим спросом на международном уровне.





“

Достигните вершины своей карьеры в компании лучших профессионалов и экспертов в области моделирования твердых поверхностей”

Руководство



Г-н Сальво Бустос, Габриэль Агустин

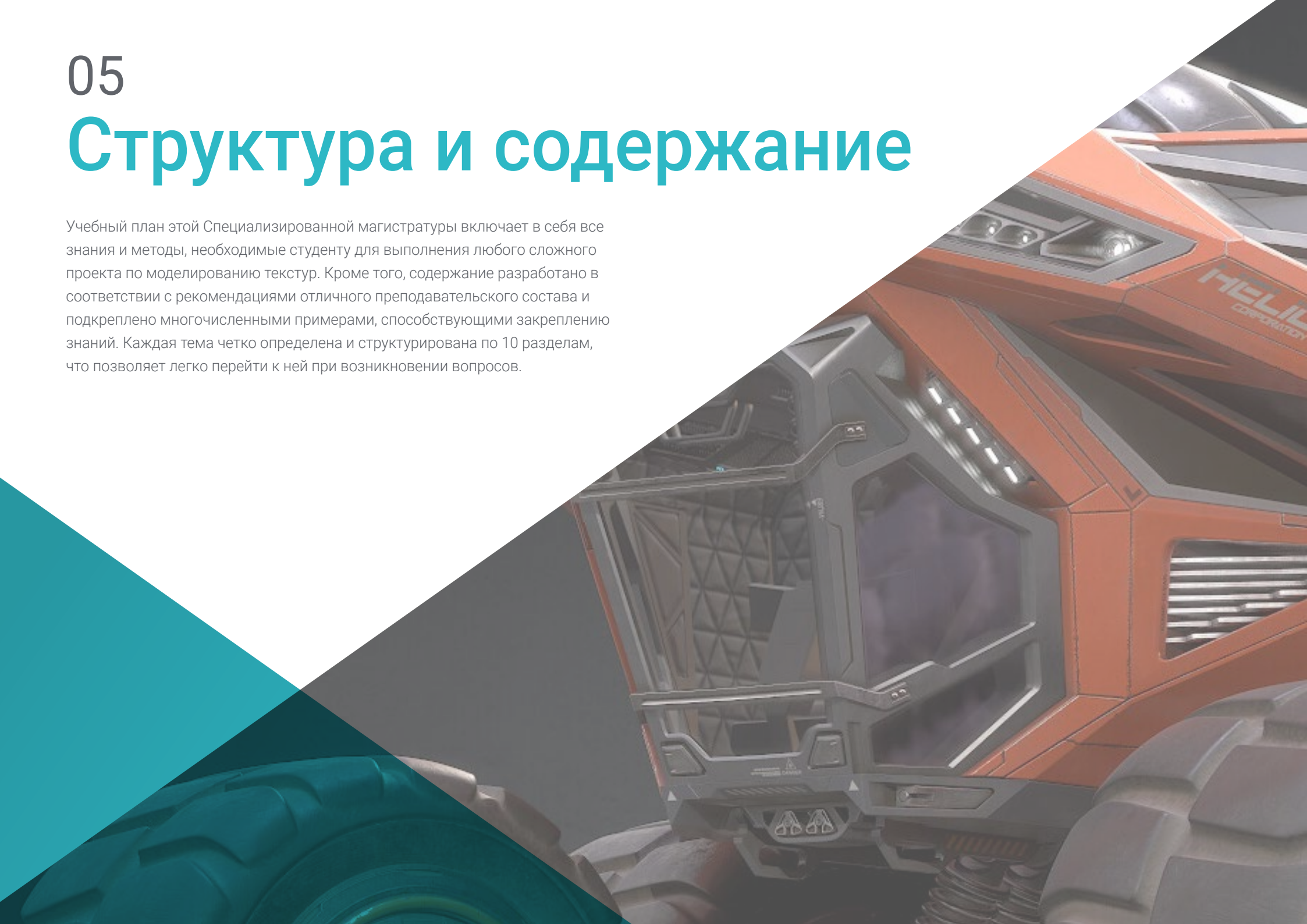
- 9 лет опыта работы в области авиационного 3D-моделирования
- 3D-художник в компании 3D VISUALIZATION SERVICE INC
- 3D производство для Boston Whaler
- 3D-моделлер для мультимедийной телепроизводственной компании Shay Bonder
- Аудиовизуальный продюсер в Digital Film
- Дизайнер продуктов для магазина парфюмерии Escencia de los Artesanos by Eliana M
- Промышленный дизайнер, специализирующийся на продукции. Национальный университет Куйо
- Почетная грамота конкурса Mendoza Late
- Участник регионального салона изобразительного искусства «Vendimia»
- Семинар по цифровой композиции. Национальный университет Куйо
- Национальный конгресс по дизайну и производству. CPRODI



05

Структура и содержание

Учебный план этой Специализированной магистратуры включает в себя все знания и методы, необходимые студенту для выполнения любого сложного проекта по моделированию текстур. Кроме того, содержание разработано в соответствии с рекомендациями отличного преподавательского состава и подкреплено многочисленными примерами, способствующими закреплению знаний. Каждая тема четко определена и структурирована по 10 разделам, что позволяет легко перейти к ней при возникновении вопросов.



“

Благодаря лучшим экспертам в области моделирования вы найдете в этой программе все ключи, необходимые для полного понимания топологии самолета в 3D-моделировании”

Модуль 1. Изучение фигуры и формы

- 1.1. Геометрическая фигура
 - 1.1.1. Типы геометрических фигур
 - 1.1.2. Базовые геометрические построения
 - 1.1.3. Геометрические преобразования в плоскости
- 1.2. Полигоны
 - 1.2.1. Треугольники
 - 1.2.2. Четырехугольники
 - 1.2.3. Правильные многоугольники
- 1.3. Аксонометрическая система
 - 1.3.1. Основы системы
 - 1.3.2. Виды ортогональной аксонометрии
 - 1.3.3. набросок
- 1.4. Трехмерный рисунок
 - 1.4.1. Перспектива и третье измерение
 - 1.4.2. Основные элементы рисунка
 - 1.4.3. Перспективы
- 1.5. Технический рисунок
 - 1.5.1. Основные понятия
 - 1.5.2. Расположение видов
 - 1.5.3. Срезы
- 1.6. Основы механических элементов I
 - 1.6.1. Оси
 - 1.6.2. Соединения и болты
 - 1.6.3. Пружины
- 1.7. Основы механических элементов II
 - 1.7.1. Подшипники
 - 1.7.2. Шестерни
 - 1.7.3. Гибкие механические элементы
- 1.8. Законы симметрии
 - 1.8.1. Перевод, вращение, отражение, расширение
 - 1.8.2. Соприкосновение, наложение, вычитание, пересечение, соединение
 - 1.8.3. Комбинированные законы

- 1.9. Анализ формы
 - 1.9.1. Функция формы
 - 1.9.2. Механическая форма
 - 1.9.3. Типы форм
- 1.10. Топологический анализ
 - 1.10.1. Морфогенез
 - 1.10.2. Состав
 - 1.10.3. Морфология и топология

Модуль 2. Моделирование *Hard Surface*

- 2.1. Моделирование *Hard Surface*
 - 2.1.1. Контроль топологии
 - 2.1.2. Функциональная коммуникация
 - 2.1.3. Скорость и эффективность
- 2.2. *Hard Surface I*
 - 2.2.1. *Hard Surface* моделирование
 - 2.2.2. Разработка
 - 2.2.3. Структура
- 2.3. *Hard Surface II*
 - 2.3.1. Применения
 - 2.3.2. Физическая промышленность
 - 2.3.3. Виртуальная промышленность
- 2.4. Виды моделирования
 - 2.4.1. Техническое моделирование *Nurbs*
 - 2.4.2. Полигональное моделирование
 - 2.4.3. Моделирование *Sculp*
- 2.5. Глубокое моделирование *Hard Surface*
 - 2.5.1. Профили
 - 2.5.2. Топология и обтекание краев
 - 2.5.3. Разрешение сетки
- 2.6. Моделирование *Nurbs*
 - 2.6.1. Точки, линии, полилинии, кривые
 - 2.6.2. Поверхности
 - 2.6.3. Геометрия 3D

- 2.7. Основы полигонального моделирования
 - 2.7.1. *Edit Poly*
 - 2.7.2. Вершины, грани, многоугольники
 - 2.7.3. Операции
 - 2.8. Основы моделирования *Sculpt*
 - 2.8.1. Базовая геометрия
 - 2.8.2. Подразделы
 - 2.8.3. Деформаторы
 - 2.9. Топология и ретопология
 - 2.9.1. *High Poly* и *Low Poly*
 - 2.9.2. Полигональный подсчет
 - 2.9.3. *Запекание карт*
 - 2.10. UV Maps
 - 2.10.1. UV-координаты
 - 2.10.2. Техники и стратегии
 - 2.10.3. *Unwrapping*
- Модуль 3. Техническое моделирование в Rhino**
- 3.1. Моделирование в Rhino
 - 3.1.1. Интерфейс Rhino
 - 3.1.2. Типы объектов
 - 3.1.3. Навигация по модели
 - 3.2. Фундаментальные понятия
 - 3.2.1. Редактирование с *Gumball*
 - 3.2.2. *Порт просмотра*
 - 3.2.3. Помощники в моделировании
 - 3.3. Точное моделирование
 - 3.3.1. Ввод по координатам
 - 3.3.2. Ввод ограничений по расстоянию и углу
 - 3.3.3. Ограничение объектов
 - 3.4. Анализ команд
 - 3.4.1. Дополнительные помощники для моделирования
 - 3.4.2. *SmartTrack*
 - 3.4.3. Строительные чертежи
 - 3.5. Линии и полилинии
 - 3.5.1. Круги
 - 3.5.2. Линии свободной формы
 - 3.5.3. Спираль и закручивание
 - 3.6. Редактирование геометрий
 - 3.6.1. *Fillet* и *Chamfer*
 - 3.6.2. Смешивание кривых
 - 3.6.3. *Loft*
 - 3.7. Преобразования I
 - 3.7.1. Перемещение, поворот, масштабирование
 - 3.7.2. Объединение, обрезание, расширение
 - 3.7.3. Разделение, *offset*, образования
 - 3.8. Создание форм
 - 3.8.1. Деформируемые формы
 - 3.8.2. Моделирование твёрдого тела
 - 3.8.3. Преобразование твердых тел
 - 3.9. Создание поверхностей
 - 3.9.1. Простые поверхности
 - 3.9.2. Выдавливание, *лофтинг* и вращение поверхности
 - 3.9.3. Зачистка поверхности
 - 3.10. Организация
 - 3.10.1. Слои
 - 3.10.2. Группы
 - 3.10.3. Блоки

Модуль 4. Техники моделирования и их применение в Rhino

- 4.1. Техники
 - 4.1.1. Пересечение для опоры
 - 4.1.2. Создание космического шлема
 - 4.1.3. Трубопроводы
- 4.2. Реализация I
 - 4.2.1. Создать обод автомобильного колеса
 - 4.2.2. Создание шины
 - 4.2.3. Моделирование часов
- 4.3. Основные техники II
 - 4.3.1. Использование изокривых и граней для моделирования
 - 4.3.2. Создание отверстий в геометрии
 - 4.3.3. Работа с шарнирами
- 4.4. Реализация II
 - 4.4.1. Создание турбины
 - 4.4.2. Создать вентиляционные отверстия
 - 4.4.3. Советы по имитации толщины края
- 4.5. Инструменты
 - 4.5.1. Советы по использованию зеркальной симметрии
 - 4.5.2. Использование филе
 - 4.5.3. Использование тримов
- 4.6. Механическое применение
 - 4.6.1. Создание шестеренок
 - 4.6.2. Конструкция шкива
 - 4.6.3. Построение амортизатора
- 4.7. Импорт и экспорт файлов
 - 4.7.1. Отправка файлов Rhino
 - 4.7.2. Экспорт файлов Rhino
 - 4.7.3. Импорт в Rhino из Illustrator
- 4.8. Инструменты анализа I
 - 4.8.1. Инструмент графического анализа кривизны
 - 4.8.2. Анализ непрерывности кривой
 - 4.8.3. Проблемы и решения анализа кривых

- 4.9. Инструменты анализа II
 - 4.9.1. Инструмент для анализа направления поверхности
 - 4.9.2. Инструмент анализа поверхности карты окружающей среды
 - 4.9.3. Инструмент анализа показать края
- 4.10. Стратегии
 - 4.10.1. Стратегии построения
 - 4.10.2. Площадь на сеть кривых
 - 4.10.3. Работа с *Blueprints*

Модуль 5. Продвинутое моделирование в Rhino

- 5.1. Моделирование мотоцикла
 - 5.1.1. Импорт референсных изображений
 - 5.1.2. Моделирование задней шины
 - 5.1.3. Моделирование обода заднего колеса
- 5.2. Механические компоненты заднего моста
 - 5.2.1. Создание системы тормозов
 - 5.2.2. Построение цепи передачи данных
 - 5.2.3. Моделирование крышки цепи
- 5.3. Моделирование двигателя
 - 5.3.1. Создание корпуса
 - 5.3.2. Добавление механических элементов
 - 5.3.3. Включение технических деталей
- 5.4. Моделирование главного корпуса
 - 5.4.1. Моделирование кривых и поверхностей
 - 5.4.2. Моделирование покрытия
 - 5.4.3. Вырезание каркаса
- 5.5. Моделирование верхней части
 - 5.5.1. Постройка сиденья
 - 5.5.2. Создание деталей в передней части
 - 5.5.3. Создание деталей в задней части
- 5.6. Функциональные части
 - 5.6.1. Топливный бак
 - 5.6.2. Задние фары
 - 5.6.3. Передние фары

- 5.7. Сборка переднего моста I
 - 5.7.1. Тормозная система и обод
 - 5.7.2. Вилка
 - 5.7.3. Руль
 - 5.8. Сборка переднего моста II
 - 5.8.1. Рукоятки
 - 5.8.2. Тормозные тросы
 - 5.8.3. Инструменты
 - 5.9. Добавление деталей
 - 5.9.1. Усовершенствованный основной корпус
 - 5.9.2. Добавление глушителя
 - 5.9.3. Включение педалей
 - 5.10. Окончательные элементы
 - 5.10.1. Моделирование ветрового стекла
 - 5.10.2. Моделирование поддержки
 - 5.10.3. Окончательные детали
- Модуль 6. Полигональное моделирование в 3D Studio Max**
- 6.1. 3D Studio Max
 - 6.1.1. Интерфейс 3dsmax
 - 6.1.2. Пользовательские конфигурации
 - 6.1.3. Моделирование с помощью примитивов и деформаторов
 - 6.2. Моделирование с референсами
 - 6.2.1. Создание референсных изображений
 - 6.2.2. Сглаживание твердых поверхностей
 - 6.2.3. Организация сцен
 - 6.3. Сетки высокого разрешения
 - 6.3.1. Базовое моделирование сглаживания и группы сглаживания
 - 6.3.2. Моделирование с помощью выступов и закруглений
 - 6.3.3. Использование модификатора *Turbosmooth*
 - 6.4. Моделирование с помощью *сплайнов*
 - 6.4.1. Модификация кривизны
 - 6.4.2. Конфигурация граней многоугольников
 - 6.4.3. Экструзия и сфероидизация
 - 6.5. Создание сложных форм
 - 6.5.1. Настройка компонентов и рабочей сетки
 - 6.5.2. Дублирование и пайка компонентов
 - 6.5.3. Очистка полигонов и сглаживание
 - 6.6. Моделирование с помощью краевых срезов
 - 6.6.1. Создание и размещение шаблона
 - 6.6.2. Выполнение разрезов и очистка топологии
 - 6.6.3. Выдавливание форм и создание складок
 - 6.7. Моделирование из *Low Poly* модели
 - 6.7.1. Начало с базовой формы и добавление фасок
 - 6.7.2. Добавление подразделов и создание границ
 - 6.7.3. Разрезы, сварка и детали
 - 6.8. Модификатор *Edit Poly I*
 - 6.8.1. Рабочий процесс
 - 6.8.2. Интерфейс
 - 6.8.3. *Подобъекты*
 - 6.9. Создание составных объектов
 - 6.9.1. *Morph, Scatter, Conform* и *Connect Compound objects*
 - 6.9.2. *BlobMesh, ShapeMerge* и *Boolean Compound objects*
 - 6.9.3. *Loft, Mesher* и *Proboolean Compound objects*
 - 6.10. Техники и стратегии для создания *UV*-карт
 - 6.10.1. Простые геометрические фигуры и дуговые фигуры
 - 6.10.2. Твердые поверхности
 - 6.10.3. Примеры и применение

Модуль 7. Продвинутое полигональное моделирование в 3D Studio MAX

- 7.1. Моделирование космического корабля Sci-Fi
 - 7.1.1. Создание нашего рабочего пространства
 - 7.1.2. Начинаем с основного корпуса
 - 7.1.3. Конфигурация крыльев
- 7.2. Кабина
 - 7.2.1. Развитие зоны кабины
 - 7.2.2. Моделирование панели управления
 - 7.2.3. Добавление деталей
- 7.3. Фюзеляж
 - 7.3.1. Определение компонентов
 - 7.3.2. Регулировка мелких компонентов
 - 7.3.3. Разработка панели под корпусом
- 7.4. Крылья
 - 7.4.1. Создание основных крыльев
 - 7.4.2. Установка хвоста
 - 7.4.3. Добавление вставок для элеронов
- 7.5. Основной корпус
 - 7.5.1. Разделение частей на компоненты
 - 7.5.2. Создание дополнительных панелей
 - 7.5.3. Установка доковых дверей
- 7.6. Двигатели
 - 7.6.1. Создание пространства для двигателей
 - 7.6.2. Создание турбин
 - 7.6.3. Добавление выхлопных труб
- 7.7. Внесение деталей
 - 7.7.1. Боковые компоненты
 - 7.7.2. Характерные компоненты
 - 7.7.3. Переработка основных компонентов
- 7.8. Бонус I создание шлема пилота
 - 7.8.1. Головной блок
 - 7.8.2. Оформление деталей
 - 7.8.3. Моделирование воротника шлема
- 7.9. Бонус II создание шлема пилота

- 7.9.1. Детализация воротника шлема
 - 7.9.2. Шаги для окончательного оформления деталей
 - 7.9.3. Завершение сетки
- 7.10. Бонус III создание робота-второго пилота
 - 7.10.1. Разработка форм
 - 7.10.2. Добавление деталей
 - 7.10.3. Опорные края для подразделения

Модуль 8. Моделирование *Low Poly* в 3D Studio MAX

- 8.1. Моделирование автомобилей тяжелой техники
 - 8.1.1. Создание объемной модели
 - 8.1.2. Объемное моделирование гусеничной ленты
 - 8.1.3. Объемная конструкция лопаты
- 8.2. Включение различных компонентов
 - 8.2.1. Объем кабины
 - 8.2.2. Объем механической руки
 - 8.2.3. Объемные характеристики отвала погрузчика
- 8.3. Добавление подкомпонентов
 - 8.3.1. Создание зубьев лопаты
 - 8.3.2. Добавление гидравлического поршня
 - 8.3.3. Соединение подкомпонентов
- 8.4. Включение деталей в объемные показатели I
 - 8.4.1. Создание гусениц на гусеничной ленте
 - 8.4.2. Включение гусеничных подшипников
 - 8.4.3. Определение каркаса гусеничной ленты
- 8.5. Включение деталей в объемные показатели II
 - 8.5.1. Подкомпоненты шасси
 - 8.5.2. Крышки подшипников
 - 8.5.3. Добавление разрезов деталей
- 8.6. Включение деталей в объемные показатели III
 - 8.6.1. Создание радиаторов
 - 8.6.2. Добавление основания гидравлического рычага
 - 8.6.3. Создание выхлопных труб
- 8.7. Включение деталей в объемные показатели IV

- 8.7.1. Создание защитной решетки кабины пилота
- 8.7.2. Добавление трубопроводов
- 8.7.3. Добавление гаек, болтов и заклепок
- 8.8. Разработка гидравлического рычага
 - 8.8.1. Создание опор
 - 8.8.2. Фиксаторы, шайбы, винты и фитинги
 - 8.8.3. Создание головки
- 8.9. Разработка кабины пилота
 - 8.9.1. Определение корпуса
 - 8.9.2. Добавление ветровых стекол
 - 8.9.3. Детали дверной ручки и фары
- 8.10. Механическая разработка экскаватора
 - 8.10.1. Создание корпуса и зубов
 - 8.10.2. Создание зубчатого ролика
 - 8.10.3. Шлицевая проводка, разъемы и крепеж

Модуль 9. Моделирование *Hard Surface* для персонажей

- 9.1. *ZBrush*
 - 9.1.1. *ZBrush*
 - 9.1.2. Понимание *интерфейса*
 - 9.1.3. Создание нескольких сеток
- 9.2. Кисти и скульптура
 - 9.2.1. Конфигурации кистей
 - 9.2.2. Работа с *Альфами*
 - 9.2.3. Стандартные кисти
- 9.3. Инструменты
 - 9.3.1. Уровни подразделов
 - 9.3.2. Маски и *полигруппы*
 - 9.3.3. Инструменты и методы
- 9.4. Концепция
 - 9.4.1. Одевание персонажа
 - 9.4.2. Анализ концепций
 - 9.4.3. Ритм
- 9.5. Начальное моделирование персонажа

- 9.5.1. Туловище
- 9.5.2. Руки
- 9.5.3. Ноги
- 9.6. Аксессуары
 - 9.6.1. Добавление ремня
 - 9.6.2. Шлем
 - 9.6.3. Крылья
- 9.7. Детали аксессуаров
 - 9.7.1. Детали шлема
 - 9.7.2. Детали крыльев
 - 9.7.3. Детали плеч
- 9.8. Детали тела
 - 9.8.1. Детали туловища
 - 9.8.2. Детали рук
 - 9.8.3. Детали ног
- 9.9. Чистка
 - 9.9.1. Чистка тела
 - 9.9.2. Создание суб-инструментов
 - 9.9.3. Перестройка суб-инструментов
- 9.10. Завершение
 - 9.10.1. Позирование модели
 - 9.10.2. Материалы
 - 9.10.3. *Рендеринг*

Модуль 10. Создание текстур для *Hard Surface*

- 10.1. *Substance Painter*
 - 10.1.1. *Substance Painter*
 - 10.1.2. Сжигание карт
 - 10.1.3. Материалы в цвете ID
- 10.2. Материалы и маски
 - 10.2.1. Фильтры и генераторы
 - 10.2.2. Кисти и краски
 - 10.2.3. Плоские проекции и чертежи
- 10.3. Текстурирование боевого ножа
 - 10.3.1. Распределение материалов
 - 10.3.2. Добавление текстур
 - 10.3.3. Раскрашивание деталей
- 10.4. Неровности
 - 10.4.1. Вариации
 - 10.4.2. Детали
 - 10.4.3. *Альфы*
- 10.5. Металлизация
 - 10.5.1. Полировка
 - 10.5.2. Ржавчина
 - 10.5.3. Царапины
- 10.6. Карты нормалей и высот
 - 10.6.1. Карты *Bumps*
 - 10.6.2. Сжигание карт нормалей
 - 10.6.3. Карта перемещений
- 10.7. Другие виды карт
 - 10.7.1. Карта *Ambient Occlusion*
 - 10.7.2. Карта отражения
 - 10.7.3. Карта непрозрачности
- 10.8. Текстурирование мотоцикла





- 10.8.1. Шины и материалы для корзин
- 10.8.2. Светящиеся материалы
- 10.8.3. Редактирование сгоревших материалов
- 10.9. Детали
 - 10.9.1. Наклейки
 - 10.9.2. Умные маски
 - 10.9.3. Генераторы краски и маски для краски
- 10.10. Завершение текстурирования
 - 10.10.1. Ручное редактирование
 - 10.10.2. Экспорт карт
 - 10.10.3. *Dilation vs. No Padding*

“

Регистрируйтесь сейчас и постройте успешную карьеру, создавая текстуры инновационных самолетов или современных автомобильных двигателей благодаря содержанию этой программы”

06

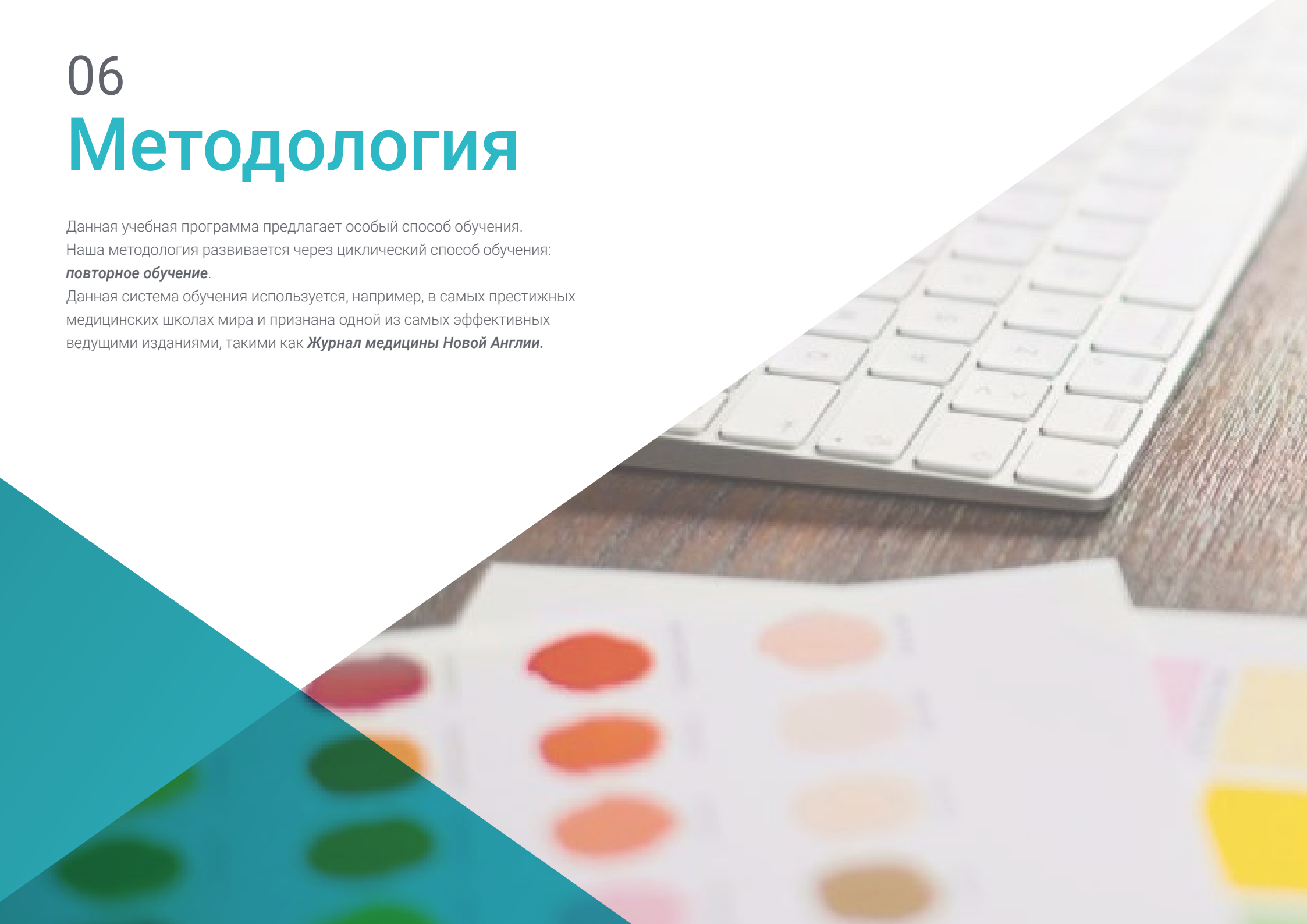
Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения.

Наша методология развивается через циклический способ обучения:

повторное обучение.

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, как на национальном, так и 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 испаноязычных онлайн-университетов мира.

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 испаноязычного 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:



Учебный материал

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.



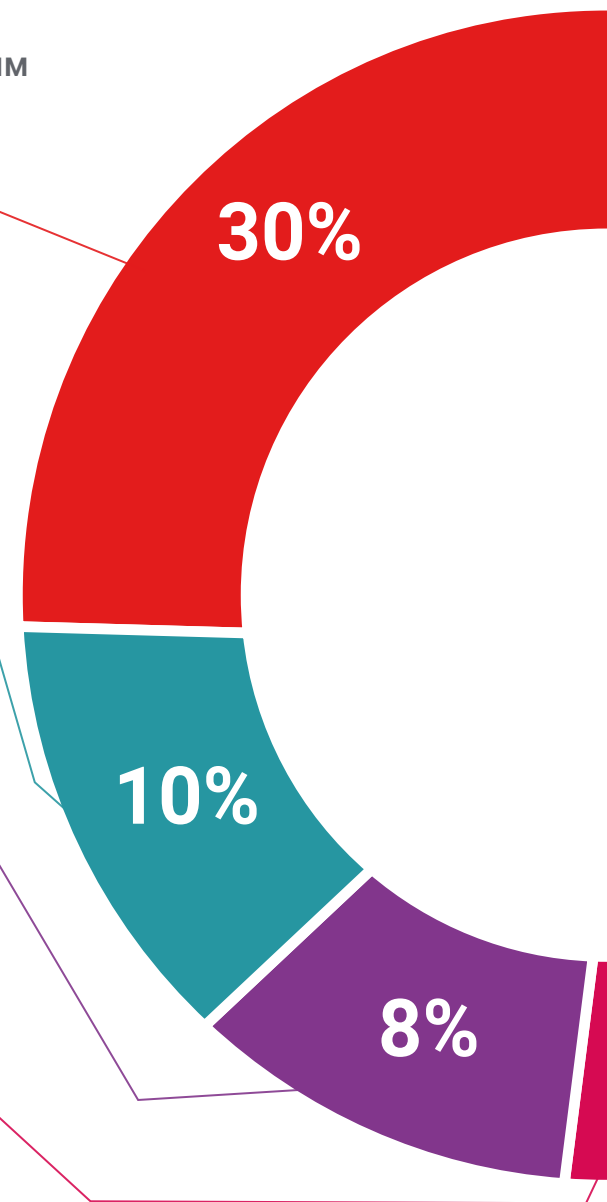
Практика навыков и компетенций

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.



07

Квалификация

Специализированная магистратура в области 3D-моделирования Hard Surface гарантирует, помимо строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



““

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

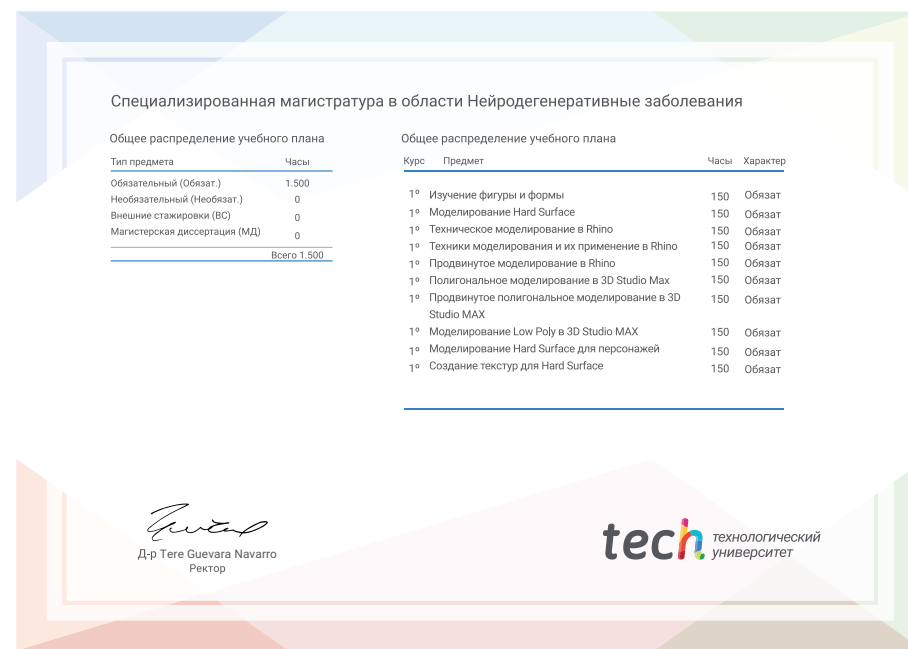
Данная Специализированная магистратура в области 3D-моделирования Hard Surface содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом Специализированной магистратуры, выданный TECH Технологическим университетом.

Диплом, выданный TECH Технологическим университетом, подтверждает квалификацию, полученную в магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: Специализированная магистратура в области 3D-моделирования Hard Surface

Количество учебных часов: 1500 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 Обязательства

tech технологический
университет

Специализированная

магистратура

3D-моделирование

Hard Surface

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Специализированная магистратура 3D-моделирование Hard Surface

