

Курс профессиональной подготовки

Цифровая скульптура
гуманоидов, волос,
одежды и животных





Курс профессиональной подготовки

Цифровая скульптура
гуманоидов, волос,
одежды и животных

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/information-technology/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-digital-sculpture-humanoids-hair-clothes-animals

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методика обучения

стр. 22

06

Квалификация

стр. 32

01

Презентация

Цифровая скульптура – это комплексная деятельность, в которой задействовано множество факторов для достижения реалистичных результатов, начиная с обработки поверхностей объектов и элементов, создания поверхностей и рельефов, и заканчивая проработкой самых точных деталей *гуманоидов*, волос, одежды и животных. Цифровая скульптура становится все более распространенной в обществе и в технологических средах, где требуются планы, макеты и трехмерные модели, поскольку она позволяет добиться результатов, очень похожих на реальность. По этой причине технические специалисты в этой области становятся все более востребованными. Этот курс предназначен для специализации профессионалов в разработке точных деталей персонажей, животных и существ, без необходимости отказываться от других личных или профессиональных проектов, поскольку онлайн-формат программы благоприятствует автономной системе обучения.





“

Эта онлайн-программа по цифровой скульптуре гуманоидов, волос, одежды и животных способствует автономному обучению студента, позволяя ему адаптироваться к другим профессиональным и личным нуждам”

Курс профессиональной подготовки в области цифровой скульптуры гуманоидов, волос, одежды и животных направлен на то, чтобы дать студентам знания анатомии человека и животных для применения их в последующем процессе моделирования, текстурирования, освещения и точного рендеринга, а также для удовлетворения потребностей в создании волос и одежды для видеоигр, фильмов, 3D-печати, дополненной и виртуальной реальности.

С этой целью учебный план предлагает изучение инструмента *Substance Painter*. В этом разделе также рассматривается текстурирование для цифровой скульптуры, начиная с использования текстурных карт PBR и материалов, применения модификаторов текстурирования и программных генераторов карт. В разделе также рассматривается *залежание* текстур, работа с текстурами для улучшения моделирования и использование систем импорта и экспорта между программами.

С другой стороны, второй раздел посвящен процессу создания машин, начиная с проектирования, описания и моделирования роботов, транспортных средств и *киборгов*, а также развитию этих фигур. Кроме того, в разделе рассматриваются вопросы работы с внутренними масками моделирования, адаптации моделирования к различным эстетикам, создания студии освещения в Arnold, рендеринга в фотореалистичной и нефотореалистичной эстетике, а также запуска рендеринга *вайрфреймов*.

В этом курсе также есть раздел, посвященный созданию *гуманоидов*, в котором особое внимание уделяется освоению и применению анатомии в скульптуре человека, а также знанию правильной топологии моделей для использования в 3D-анимации, видеоиграх и 3D-печати и созданию характеров и стилей гуманизированных персонажей. С другой стороны, в рамках курса будут рассмотрены вопросы разработки ручных ретопологий в 3Ds Max, Blender и ZBrush, создания групп людей и множества объектов, а также использования предопределенных и базовых сеток людей.

Весь этот материал будет представлен в полностью онлайн образовательной программе, которая поощряет автономность обучения студентов и их способность адаптировать свою реальность и текущие потребности к процессу обучения, выбирая лучшее время и место для занятий. В сопровождении преподавателей высокого уровня, которые будут использовать многочисленные мультимедийные учебные ресурсы, такие как практические упражнения, видео-методики, интерактивные конспекты и мастер-классы, чтобы облегчить процесс обучения.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области цифровой скульптуры гуманоидов, волос, одежды и животных** содержит самую полную и современную научную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор 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 повышения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы экспертам, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Комплексный учебный план, который поможет вам освоить концепции и знания, необходимые для того, чтобы стать экспертом в области цифровой скульптуры"

“

Если вы хотите научиться использовать самые передовые инструменты в области цифровой скульптуры и применять их для создания гуманоидов, волос, одежды и животных, то это именно тот курс, который вы ищете”

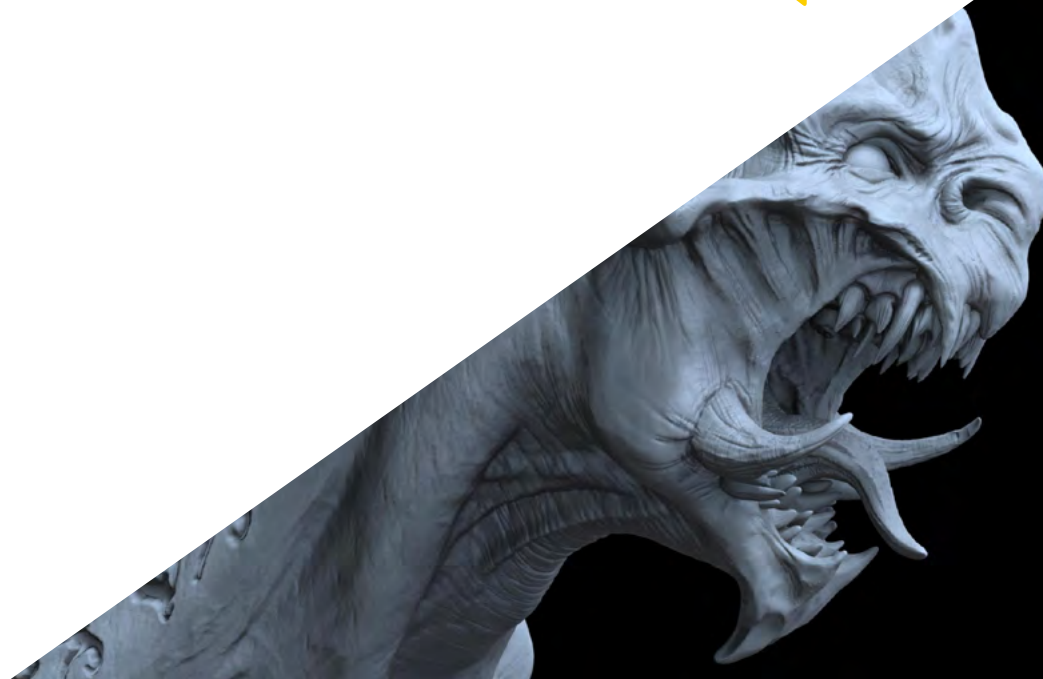
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит студенту 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 студент должен попытаться разрешить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом студентам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными специалистами.

Изучая этот Курс профессиональной подготовки, вам не нужно будет готовить курсовой проект, так как эта программа дает возможность получить аккредитацию без написания выпускной работы.

Этот учебный план обеспечивает максимальную гибкость и удобство обучения, поскольку преподавание ведется полностью в режиме онлайн.



02

Цели

Целью данной образовательной программы является изучение анатомии человека и животных для последующего применения ее в процессах моделирования, текстурирования, освещения и рендеринга в точной форме. Для этого студенты будут работать над текстурированием цифровой скульптуры с помощью передовых инструментов, таких как *Substance Painter*, создавая, формируя и моделируя роботов, транспортные средства и киборгов, и разрабатывая и концептуализируя гуманоидов. Благодаря этой профессиональной подготовке студент сможет освоить техники, инструменты и процессы, связанные с созданием проектов моделирования в виртуальных средах, персонажей, объектов и их деталей.



“

Освоить техники, инструменты
и процессы, связанные с созданием
проектов цифрового моделирования”



Общие цели

- ♦ Понимать необходимость хорошей топологии на всех уровнях разработки и производства
- ♦ Изучить анатомию человека и животных для точного моделирования, текстурирования, освещения и рендеринга
- ♦ Отвечать за создание волос и одежды для видеоигр, фильмов, 3D-печати, дополненной реальности и виртуальной реальности
- ♦ Управлять системами моделирования, текстурирования и освещения в системе виртуальной реальности
- ♦ Ознакомиться с современными системами в индустрии кино и видеоигр для достижения высоких результатов





Конкретные цели

Модуль 1. Текстурирование для цифровой скульптуры

- ♦ Создавать текстурные карты и материалы PBR
- ♦ Использовать модификаторы текстурирования
- ♦ Применять *программное обеспечение* для создания карт
- ♦ Создавать *запеченные* текстуры
- ♦ Применять текстурирование для улучшения моделирования
- ♦ Комплексно использовать системы импорта и экспорта между программами
- ♦ Применять в продвинутой форме *Substance Painter*

Модуль 2. Создание машин

- ♦ Моделировать, описывать и создавать роботов, транспортные средства и *киборгов*
- ♦ Управлять внутренними масками моделирования
- ♦ Создавать роботов, транспортные средства и *киборгов*, с помощью скульптурирования формы и использования *Substance Painter*
- ♦ Адаптироваться эстетике биомимикрии, научной фантастики или *мультфильмов*
- ♦ Создавать студию освещения в Arnold
- ♦ Работать с рендерингом в фотореалистичной и нефотореалистичной эстетике
- ♦ Запускать рендеринг *вайрфрейма*

Модуль 3. Гуманоид

- ♦ Обрабатывать и применять анатомию в скульптуре человека
- ♦ Узнать правильную топологию моделей для использования в 3D-анимации, видеоиграх и 3D-печати
- ♦ Характеризовать и выбирать стиль гуманоидных персонажей
- ♦ Создавать ручные ретопологии в 3ds Max, Blender и ZBrush
- ♦ Моделировать скопления людей других объектов
- ♦ Использовать предопределенные и базовые сетки людей



Узнайте, как обрабатывать и применять анатомию в скульптуре человека и ручную ретопологию с помощью 3DS Max, Blender и ZBrush"

03

Руководство курса

Преподавательский состав каждого курса ТЕСН состоит из настоящих экспертов и профессионалов в этой области, которые посвятили большую часть своей карьеры исследованиям и разработкам в области цифровой скульптуры. Поэтому они не только обучают студентов в теоретической и практической области, но и передают свой опыт и поощряют критический подход студентов. Курс профессиональной подготовки имеет не только инновационную и эффективную методику преподавания, но и высококвалифицированный преподавательский состав, чтобы предоставить студентам ответы на вопросы об этой комплексной и захватывающей карьере.



“

Опирайтесь на опыт преподавательского состава, состоящего из настоящих профессионалов в области цифровой скульптуры”

Руководство



Г-н Секерос Родригес, Сальвадор

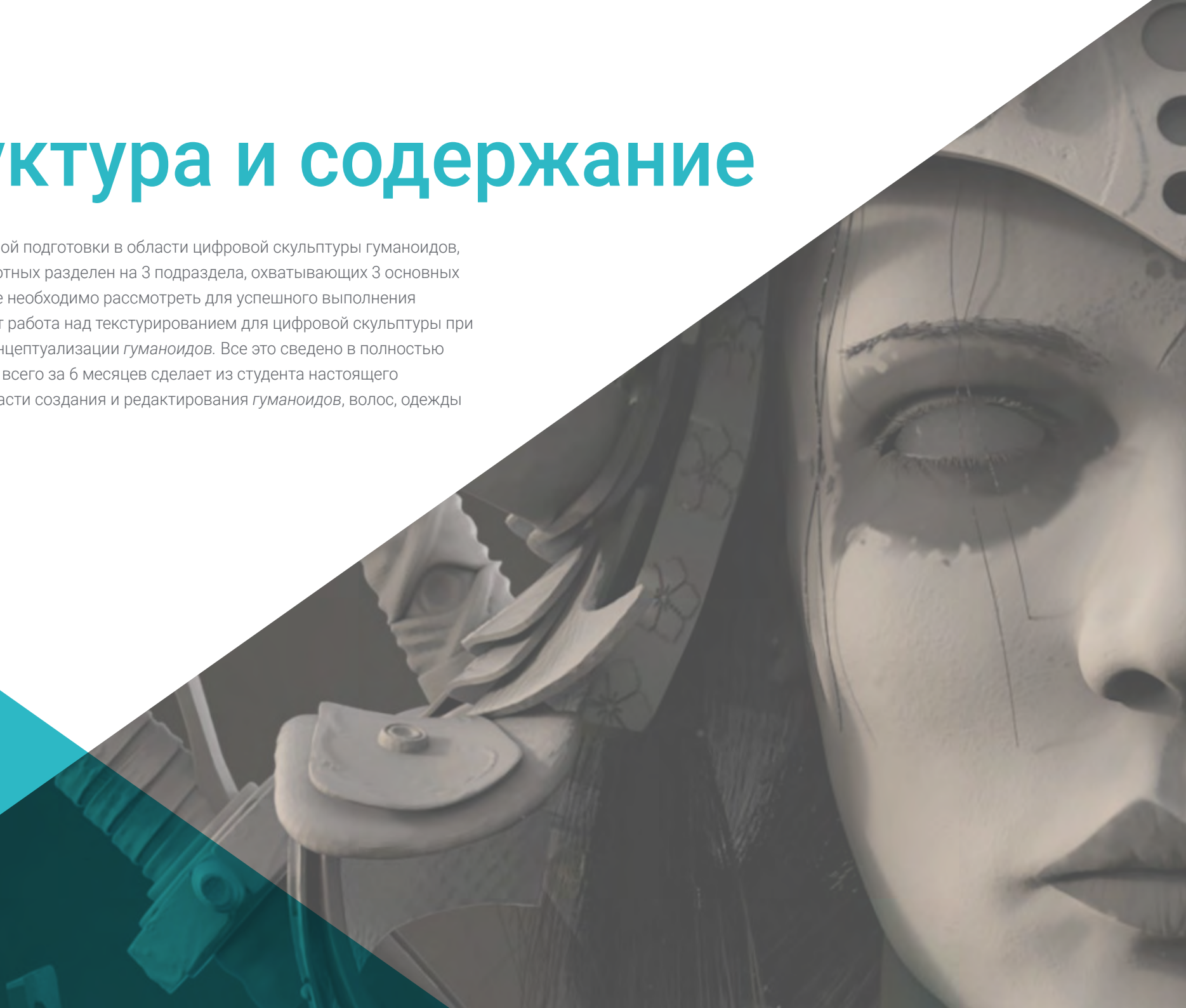
- *Фриланс 2D/3D-моделлер* в области цифровой скульптуры
- *Концепт-арт* и 3D-моделирование для Slicecore, Inc., Чикаго
- Видеомэппинг и моделирование компании Rodrigo Tamariz, Вальядолид
- Преподаватель цикла обучения высшего уровня по 3D-анимации. Высшая школа изображения и звука ESISV, Вальядолид
- Преподаватель цикла обучения высшего уровня GFGS 3D-анимации. Европейский институт дизайна IED, Мадрид
- 3D-моделирование для мастеров-фальерос Висенте Мартинеса и Лорена Фандоса, Кастельон
- Степень магистра в области компьютерной графики, игр и виртуальной реальности. Мадридский университет URJC
- Степень бакалавра по изобразительному искусству в Университете Саламанки (специализация - дизайн и скульптура)



04

Структура и содержание

Курс профессиональной подготовки в области цифровой скульптуры гуманоидов, волос, одежды и животных разделен на 3 подраздела, охватывающих 3 основных направления, которые необходимо рассмотреть для успешного выполнения проекта. Вначале идет работа над текстурированием для цифровой скульптуры при создании машин и концептуализации *гуманоидов*. Все это сведено в полностью онлайн-курс, который всего за 6 месяцев сделает из студента настоящего профессионала в области создания и редактирования *гуманоидов*, волос, одежды и животных.



“

*Приобретите всего за 6 месяцев
необходимые знания, чтобы стать
экспертом в создании и редактировании
гуманоидов, волос, одежды и животных”*

Модуль 1. Текстурирование для цифровой скульптуры

- 1.1. Текстурирование
 - 1.1.1. Модификаторы текстур
 - 1.1.2. Системы *compact*
 - 1.1.3. *Slate* иерархия узлов
- 1.2. Материалы
 - 1.2.1. ID
 - 1.2.2. Фотореалистичный PBR
 - 1.2.3. Нефотореалистичный. *Мультфильмы*
- 1.3. PBR-текстуры
 - 1.3.1. Процедурные текстуры
 - 1.3.2. Карты цвета, альbedo и диффузные цвета
 - 1.3.3. Непрозрачность и спекулярность
- 1.4. Усовершенствования сетки
 - 1.4.1. Карта нормалей
 - 1.4.2. Карта перемещений
 - 1.4.3. Векторные карты
- 1.5. Менеджеры текстур
 - 1.5.1. Photoshop
 - 1.5.2. *Materialize* и онлайн-системы
 - 1.5.3. Сканирование текстуры
- 1.6. UVW и запекание
 - 1.6.1. *Запеченные* текстуры *hardsurface*
 - 1.6.2. *Запеченные* органические текстуры
 - 1.6.3. Соединения *запеченных* текстур
- 1.7. Экспорт и импорт
 - 1.7.1. Форматы текстур
 - 1.7.2. FBX, OBJ и STL
 - 1.7.3. Subdivision vs. Dynamesh

- 1.8. Окрашивание сетки
 - 1.8.1. Viewport Canvas
 - 1.8.2. *Polypaint*
 - 1.8.3. *Spotlight*
- 1.9. *Substance Painter*
 - 1.9.1. ZBrush с *Substance Painter*
 - 1.9.2. Низкополигональные карты текстур с высокополигональной детализацией
 - 1.9.3. Обработка материалов
- 1.10. Продвинутый *Substance Painter*
 - 1.10.1. Реалистичные эффекты
 - 1.10.2. Улучшение запекания
 - 1.10.3. Материалы SSS, человеческая кожа

Модуль 2. Создание машин

- 2.1. Роботы
 - 2.1.1. Функциональность
 - 2.1.2. *Персонаж*
 - 2.1.3. Моторика в своей структуре
- 2.2. Детали робота
 - 2.2.1. Кисти IMM и Chisel
 - 2.2.2. Insert Mesh и Nanomesh
 - 2.2.3. Zmodeler в ZBrush
- 2.3. *Киборг*
 - 2.3.1. Секционирование с использованием масок
 - 2.3.2. *TrimAdaptive* и *Dynamic*
 - 2.3.3. Механизация
- 2.4. Корабли и самолеты
 - 2.4.1. Аэродинамика и сглаживание
 - 2.4.2. Текстурирование поверхности
 - 2.4.3. Очистка и детализация полигональной сетки



- 2.5. Наземные транспортные средства
 - 2.5.1. Топология транспортного средства
 - 2.5.2. Моделирование для анимации
 - 2.5.3. Гусеницы
- 2.6. Промежуток времени
 - 2.6.1. Достоверные модели
 - 2.6.2. Материалы с течением времени
 - 2.6.3. Окисления
- 2.7. Аварии
 - 2.7.1. Столкновения
 - 2.7.2. Фрагментация объектов
 - 2.7.3. Кисти разрушения
- 2.8. Адаптации и эволюция
 - 2.8.1. Биомимикрия
 - 2.8.2. Научная фантастика, антиутопия, хроники и утопии
 - 2.8.3. Мультфильмы
- 2.9. Реалистичный рендер *hardsurface*
 - 2.9.1. Сцена студии
 - 2.9.2. Свет
 - 2.9.3. Физическая камера
- 2.10. *Render hard surface NPR*
 - 2.10.1. Вайрфрейм
 - 2.10.2. *Cartoon Shader*
 - 2.10.3. Иллюстрация

Модуль 3. Гуманоид

- 3.1. Анатомия человека для моделирования
 - 3.1.1. Канон пропорций
 - 3.1.2. Эволюция и функциональность
 - 3.1.3. Поверхностные мышцы и подвижность
- 3.2. Топология нижней части тела
 - 3.2.1. Туловище
 - 3.2.2. Ноги
 - 3.2.3. Стопы
- 3.3. Топология верхней части тела
 - 3.3.1. Руки и кисти
 - 3.3.2. Шея
 - 3.3.3. Голова, лицо и внутренняя часть рта
- 3.4. Характерные и стилизованные персонажи
 - 3.4.1. Детализация с помощью органического моделирования
 - 3.4.2. Характеристика анатомических образований
 - 3.4.3. Стилизация
- 3.5. Выражения
 - 3.5.1. Анимация лица и слои
 - 3.5.2. *Morpher*
 - 3.5.3. Анимация текстур
- 3.6. Позы
 - 3.6.1. Физиология персонажа и релаксация
 - 3.6.2. *Rig* с помощью *Zsphere*
 - 3.6.3. Позирование с помощью захвата движения





- 3.7. Присвоение характеристик
 - 3.7.1. Татуировки
 - 3.7.2. Шрамы
 - 3.7.3. Морщины, веснушки и пятна
- 3.8. Ручная ретопология
 - 3.8.1. В 3ds Max
 - 3.8.2. Blender
 - 3.8.3. ZBrush и проекции
- 3.9. Предустановки
 - 3.9.1. Fuse
 - 3.9.2. VRoid
 - 3.9.3. MetaHuman
- 3.10. Скопления и повторяющиеся пространства
 - 3.10.1. Scatter
 - 3.10.2. Proxys
 - 3.10.3. Группы объектов

“

В трех основных разделах рассматривается все, что необходимо для создания персонажей, гуманоидов и животных”

05

Методика обучения

TECH – первый в мире университет, объединивший метод **кейс-стади** с **Relearning**, системой 100% онлайн-обучения, основанной на направленном повторении.

Эта инновационная педагогическая стратегия была разработана для того, чтобы предложить профессионалам возможность обновлять свои знания и развивать навыки интенсивным и эффективным способом. Модель обучения, которая ставит студента в центр учебного процесса и отводит ему ведущую роль, адаптируясь к его потребностям и оставляя в стороне более традиционные методологии.



“

ТЕСН подготовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Студент — приоритет всех программ ТЕСН

В методике обучения ТЕСН студент является абсолютным действующим лицом. Педагогические инструменты каждой программы были подобраны с учетом требований к времени, доступности и академической строгости, которые предъявляют современные студенты и наиболее конкурентоспособные рабочие места на рынке.

В асинхронной образовательной модели ТЕСН студенты сами выбирают время, которое они выделяют на обучение, как они решат выстроить свой распорядок дня, и все это — с удобством на любом электронном устройстве, которое они предпочитают. Студентам не нужно посещать очные занятия, на которых они зачастую не могут присутствовать. Учебные занятия будут проходить в удобное для них время. Вы всегда можете решить, когда и где учиться.

“

В ТЕСН у вас НЕ будет занятий в реальном времени, на которых вы зачастую не можете присутствовать”



Самые обширные учебные планы на международном уровне

TECH характеризуется тем, что предлагает наиболее обширные академические планы в университетской среде. Эта комплексность достигается за счет создания учебных планов, которые охватывают не только основные знания, но и самые последние инновации в каждой области.

Благодаря постоянному обновлению эти программы позволяют студентам быть в курсе изменений на рынке и приобретать навыки, наиболее востребованные работодателями. Таким образом, те, кто проходит обучение в TECH, получают комплексную подготовку, которая дает им значительное конкурентное преимущество для продвижения по карьерной лестнице.

Более того, студенты могут учиться с любого устройства: компьютера, планшета или смартфона.

“

Модель TECH является асинхронной, поэтому вы можете изучать материал на своем компьютере, планшете или смартфоне в любом месте, в любое время и в удобном для вас темпе”

Case studies или метод кейсов

Метод кейсов является наиболее распространенной системой обучения в лучших бизнес-школах мира. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты юридических факультетов не просто изучали законы на основе теоретических материалов, он также имел цель представить им реальные сложные ситуации. Таким образом, они могли принимать взвешенные решения и выносить обоснованные суждения о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

При такой модели обучения студент сам формирует свою профессиональную компетенцию с помощью таких стратегий, как *обучение действием* (learning by doing) или *дизайн-мышление* (design thinking), используемых такими известными учебными заведениями, как Йель или Стэнфорд.

Этот метод, ориентированный на действия, будет применяться на протяжении всего академического курса, который студент проходит в TECH. Таким образом, они будут сталкиваться с множеством реальных ситуаций и должны будут интегрировать знания, проводить исследования, аргументировать и защищать свои идеи и решения. Все это делается для того, чтобы ответить на вопрос, как бы они поступили, столкнувшись с конкретными сложными событиями в своей повседневной работе.



Метод *Relearning*

В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

Этот метод отличается от традиционных методик обучения, ставя студента в центр обучения и предоставляя ему лучшее содержание в различных форматах. Таким образом, студент может пересматривать и повторять ключевые концепции каждого предмета и учиться применять их в реальной среде.

Кроме того, согласно многочисленным научным исследованиям, повторение является лучшим способом усвоения знаний. Поэтому в ТЕСН каждое ключевое понятие повторяется от 8 до 16 раз в рамках одного занятия, представленного в разных форматах, чтобы гарантировать полное закрепление знаний в процессе обучения.

Метод Relearning позволит тебе учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, глубже вовлекаясь в свою специализацию, развивая критическое мышление, умение аргументировать и сопоставлять мнения – прямой путь к успеху.



Виртуальный кампус на 100% в онлайн-формате с лучшими учебными ресурсами

Для эффективного применения своей методики ТЕСН предоставляет студентам учебные материалы в различных форматах: тексты, интерактивные видео, иллюстрации, карты знаний и др. Все они разработаны квалифицированными преподавателями, которые в своей работе уделяют особое внимание сочетанию реальных случаев с решением сложных ситуаций с помощью симуляции, изучению контекстов, применимых к каждой профессиональной сфере, и обучению на основе повторения, с помощью аудио, презентаций, анимации, изображений и т.д.

Последние научные данные в области нейронаук указывают на важность учета места и контекста, в котором происходит доступ к материалам, перед началом нового процесса обучения. Возможность индивидуальной настройки этих параметров помогает людям лучше запоминать и сохранять знания в гиппокампе для долгосрочного хранения. Речь идет о модели, называемой *нейрокогнитивным контекстно-зависимым электронным обучением*, которая сознательно применяется в данной университетской программе.

Кроме того, для максимального содействия взаимодействию между наставником и студентом предоставляется широкий спектр возможностей для общения как в реальном времени, так и в отложенном (внутренняя система обмена сообщениями, форумы для обсуждений, служба телефонной поддержки, электронная почта для связи с техническим отделом, чат и видеоконференции).

Этот полноценный Виртуальный кампус также позволит студентам ТЕСН организовывать свое учебное расписание в соответствии с личной доступностью или рабочими обязательствами. Таким образом, студенты смогут полностью контролировать академические материалы и учебные инструменты, необходимые для быстрого профессионального развития.



Онлайн-режим обучения на этой программе позволит вам организовать свое время и темп обучения, адаптировав его к своему расписанию”

Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Студенты, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет студенту лучше интегрироваться в реальный мир.
3. Усвоение идей и концепций становится проще и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальности.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.

Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

Результаты этой инновационной академической модели подтверждаются высокими уровнями общей удовлетворенности выпускников ТЕСН.

Студенты оценивают качество преподавания, качество материалов, структуру и цели курса на отлично. Неудивительно, что учебное заведение стало лучшим университетом по оценке студентов на платформе отзывов Trustpilot, получив 4,9 балла из 5.

Благодаря тому, что ТЕСН идет в ногу с передовыми технологиями и педагогикой, вы можете получить доступ к учебным материалам с любого устройства с подключением к Интернету (компьютера, планшета или смартфона).

Вы сможете учиться, пользуясь преимуществами доступа к симулированным образовательным средам и модели обучения через наблюдение, то есть учиться у эксперта (learning from an expert).



Таким образом, в этой программе будут доступны лучшие учебные материалы, подготовленные с большой тщательностью:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными. Затем эти материалы переносятся в аудиовизуальный формат, на основе которого строится наш способ работы в интернете, с использованием новейших технологий, позволяющих нам предложить вам отличное качество каждого из источников, предоставленных к вашим услугам.



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.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний. Эта эксклюзивная образовательная система для презентации мультимедийного содержания была награждена Microsoft как "Кейс успеха в Европе".



Дополнительная литература

Последние статьи, консенсусные документы, международные рекомендации... В нашей виртуальной библиотеке вы получите доступ ко всему, что необходимо для прохождения обучения.





Кейс-стади

Студенты завершат выборку лучших кейс-стади по предмету. Кейсы представлены, проанализированы и преподаются ведущими специалистами на международной арене.



Тестирование и повторное тестирование

Мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания на протяжении всей программы. Мы делаем это на 3 из 4 уровней пирамиды Миллера.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта (learning from an expert) укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в ваших будущих сложных решениях.



Краткие справочные руководства

TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области цифровой скульптуры гуманоидов, волос, одежды и животных гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно завершите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и бумажной волокитой”

Данный **Курс профессиональной подготовки в области цифровой скульптуры гуманоидов, волос, одежды и животных** 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 цифровой скульптуры гуманоидов, волос, одежды и животных**

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 Обязанности

tech технологический университет

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение
Цифровая скульптура
гуманоидов, волос,
одежды и животных

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

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

Курс профессиональной подготовки

Цифровая скульптура
гуманоидов, волос,
одежды и животных

