

Университетский курс 3D-моделирование персонажей





tech технологический
университет

Университетский курс 3D-моделирование персонажей

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

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/videogames/postgraduate-certificate/3d-character-modeling

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методика обучения

стр. 22

06

Квалификация

стр. 30

01

Презентация

В видеоиграх есть самые разные персонажи. От классических героев-людей до антагонистов и компаньонов всех мыслимых фэнтезийных рас. Хороший 3D-дизайнер в индустрии видеоигр должен быть достаточно искусным, чтобы воссоздать любое из этих существ с изысканной детализацией и утонченной техникой. Это лучший способ выделиться и продолжить расти в конкурентной индустрии, поэтому TESH разработал эту программу для всех профессионалов в области дизайна, которые заботятся о качестве своей работы и своих 3D-персонажей. Это укрепит позиции студента и значительно расширит его возможности для совершенствования.





““

Лучшие игры нуждаются в самых квалифицированных дизайнерах для моделирования персонажей. Достигните зенита своей карьеры с помощью этого Университетского курса в TECH"

Технологии создания персонажей в трех измерениях постоянно совершенствуются, открывая дизайнерам всех видов видеоигр возможности для создания самых впечатляющих и эффектных 3D-моделей в индустрии.

Поскольку графическая эволюция неуклонно прогрессирует, а сроки становятся все более сжатыми, дизайнер должен быть готов взять под контроль все этапы создания трехмерного персонажа: от выбора его стиля и базовых форм до финальных этапов освещения, рендеринга, позирования.

Досконально зная весь процесс создания 3D-персонажа, дизайнер будет иметь больше возможностей для карьерного роста и профессионального совершенствования, поэтому данная программа TECH - это отличная возможность не только улучшить ежедневный рабочий процесс, но и получить возможность участвовать в серьезных проектах.

Кроме того, TECH предоставляет своим студентам возможность пройти эту программу онлайн, без очных занятий, и строгого расписания. Все материалы доступны с первого дня и могут быть загружены с любого устройства, имеющего подключение к интернету.

Кроме того, в широком спектре мультимедийных ресурсов, предлагаемых TECH, студенты найдут эксклюзивный и дополнительный мастер-класс, который проводит всемирно известный специалист в области 3D-моделирования. Эта программа позволит студентам укрепить свои компетенции в секторе, пользующемся большим спросом у компаний, занимающихся разработкой видеоигр.

Данный **Университетский курс в области 3D-моделирования персонажей** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области 3D-моделирования
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Хотите усовершенствовать свои навыки 3D-моделирования? TECH приглашает вас принять участие в эксклюзивном мастер-классе, тщательно разработанном авторитетным и всемирно известным экспертом в этой дисциплине"

“

Ваша методология работы станет намного эффективнее благодаря совершенствованию всех процессов, связанных с созданием 3D-персонажей”

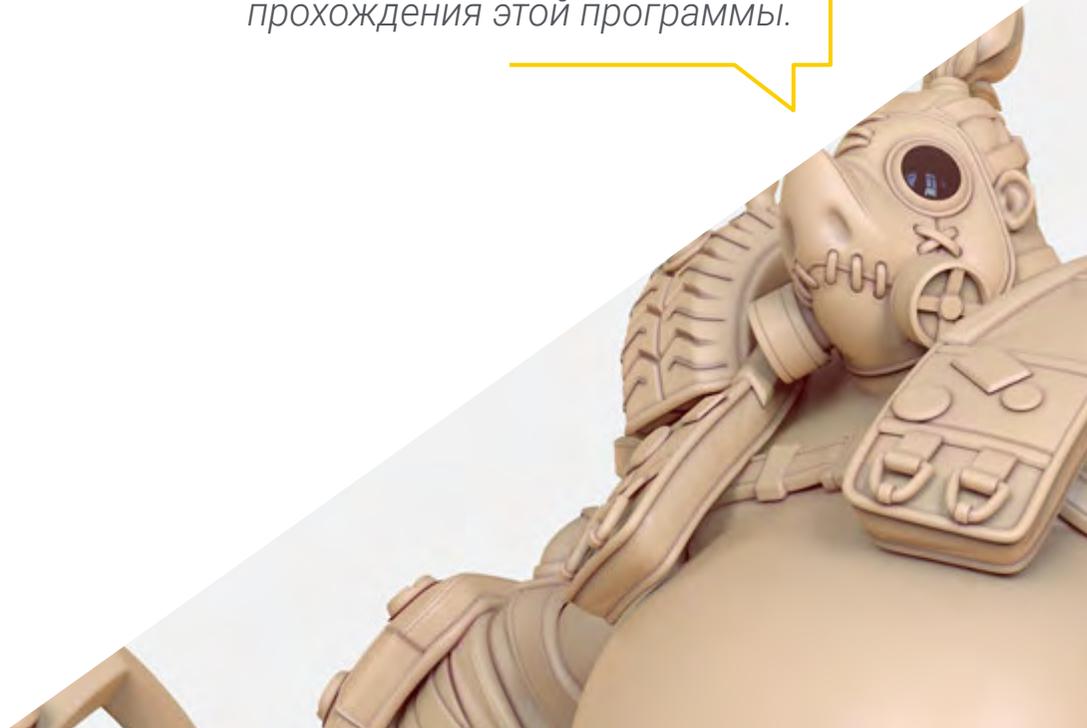
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привнесут в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом студенту поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

Усовершенствуйте свои текущие методы и продемонстрируйте, что вы профессионал, способный взять на себя более ответственную работу в вашей организации.

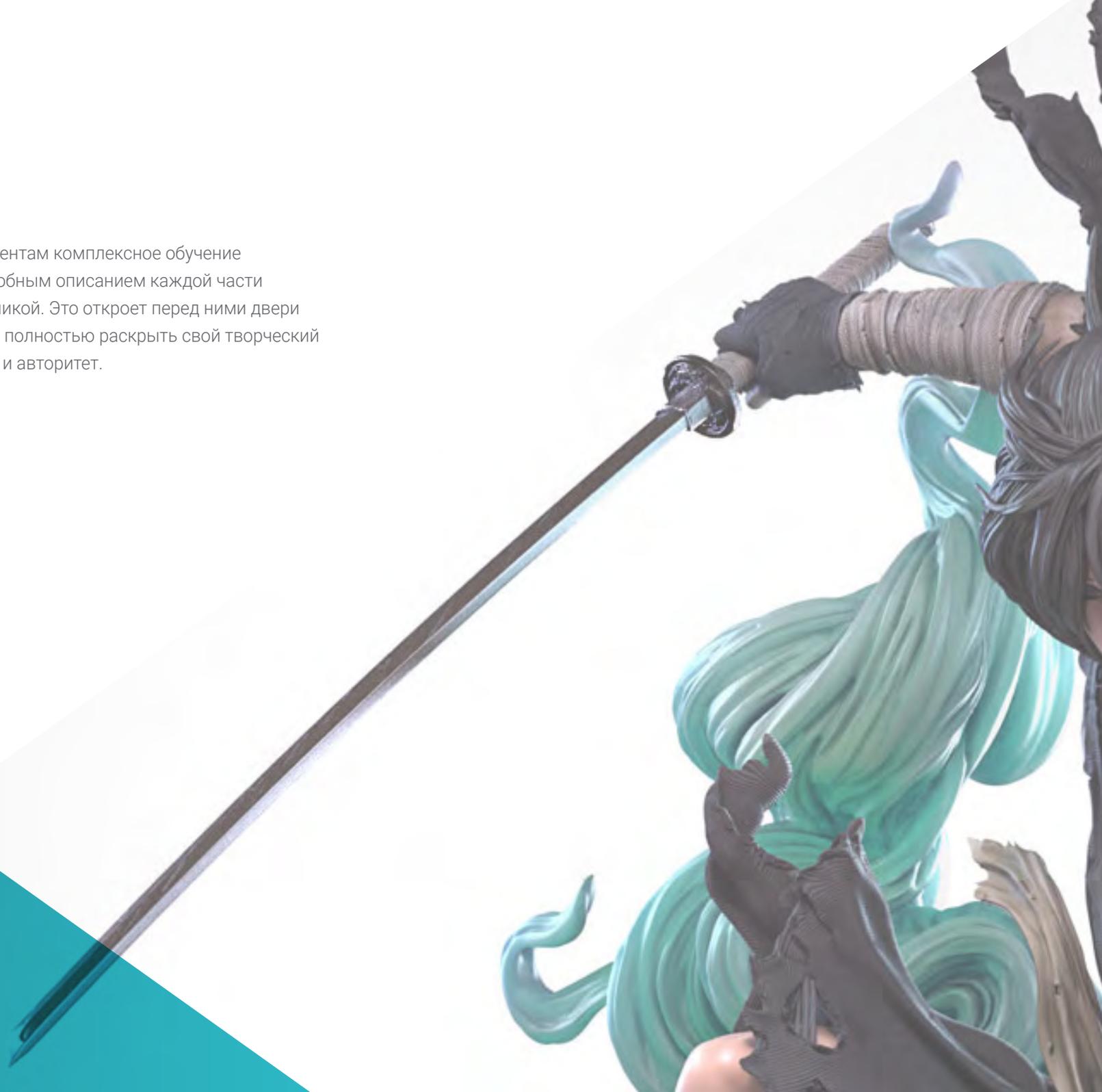
Ваши 3D-персонажи запомнятся игрокам по всему миру благодаря тщательности, вниманию и продуманности каждой детали, которые вы вложите в них после прохождения этой программы.



02

Цели

Конечная цель этой программы - дать студентам комплексное обучение в области создания 3D-персонажей с подробным описанием каждой части процесса, чтобы студент овладел этой техникой. Это откроет перед ними двери к более престижной работе, где они смогут полностью раскрыть свой творческий потенциал и получать достойную зарплату и авторитет.





“

Если вы хотите улучшить свою карьеру в мире моделирования видеоигр, не пренебрегая своими ежедневными обязанностями, эта программа - лучший вариант для вас"



Общие цели

- ◆ Расширить знания анатомии человека и животных, чтобы создавать гиперреалистичные существа
- ◆ Освоить техники ретопологии, UVs и текстурирования для совершенствования создаваемых моделей
- ◆ Создавать оптимальный и динамичный рабочий процесс для более эффективной работы в 3D-моделировании
- ◆ Обладать навыками и знаниями, наиболее востребованными в 3D-индустрии, чтобы иметь возможность претендовать на ведущие вакансии





Конкретные цели

- ◆ Сосредоточить анатомические знания на более простых, карикатурных формах
- ◆ Создать мультяшную модель от основы до деталей, применяя полученные ранее знания
- ◆ Проанализировать изученные на программе техники в другом стиле моделирования

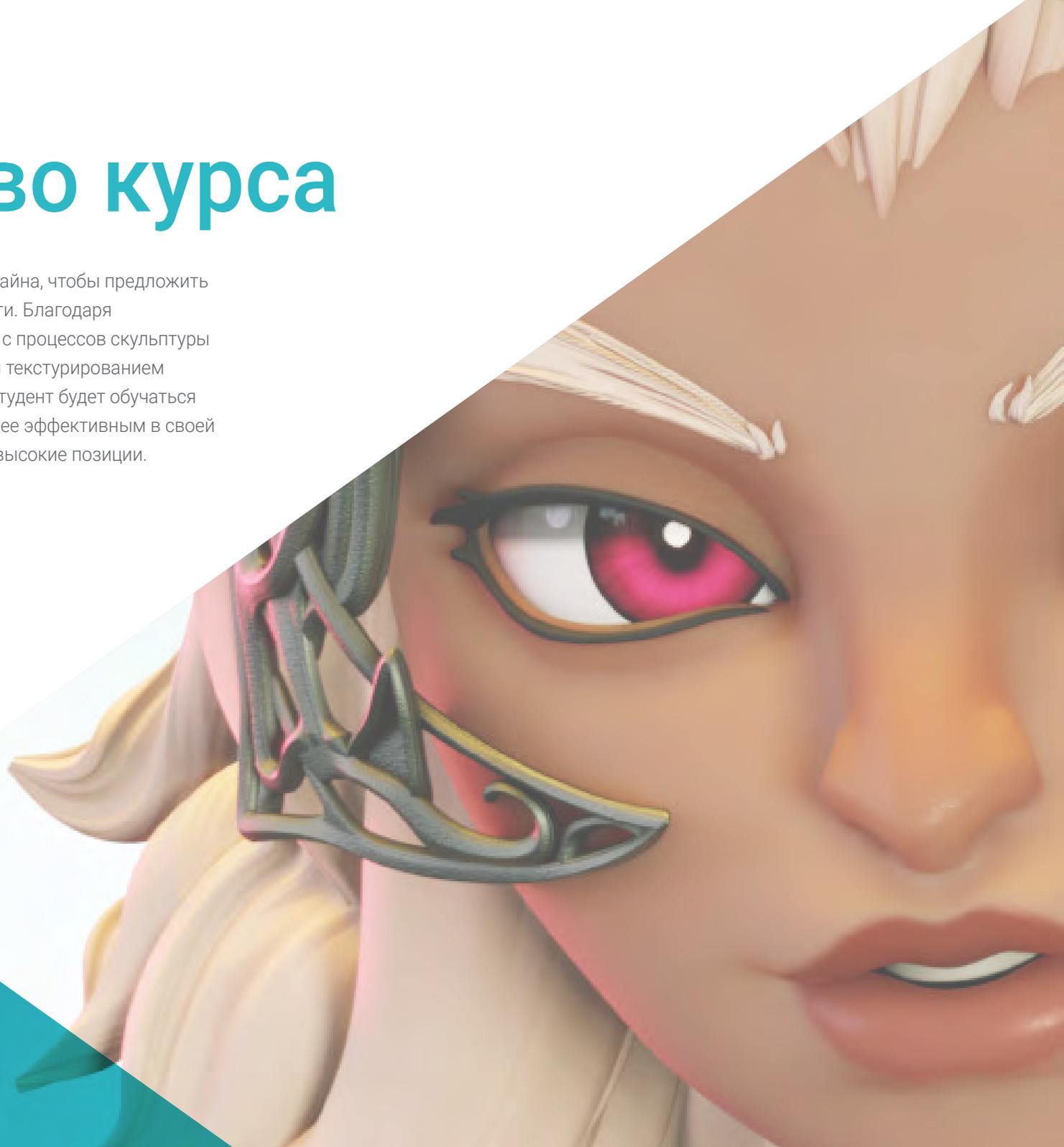
“

Ваши профессиональные цели станут гораздо ближе после совершенствования техники и оптимизации деталей модели на этом Университетском курсе”

03

Руководство курса

ТЕСН выбрал лучших профессионалов в сфере 3D-дизайна, чтобы предложить своим студентам оптимальное обучение в этой области. Благодаря их обширному опыту студент научится всему, начиная с процессов скульптуры головы, лица и волос и заканчивая самым передовым текстурированием с наиболее эффективными процессами рендеринга. Студент будет обучаться в нише 3D-моделирования, что позволит ему быть более эффективным в своей работе и, следовательно, способным занимать более высокие позиции.





“

*Позвольте профессионалам
в области видеоигр направить вас
к лучшему рабочему будущему в этой
растущей и перспективной индустрии”*

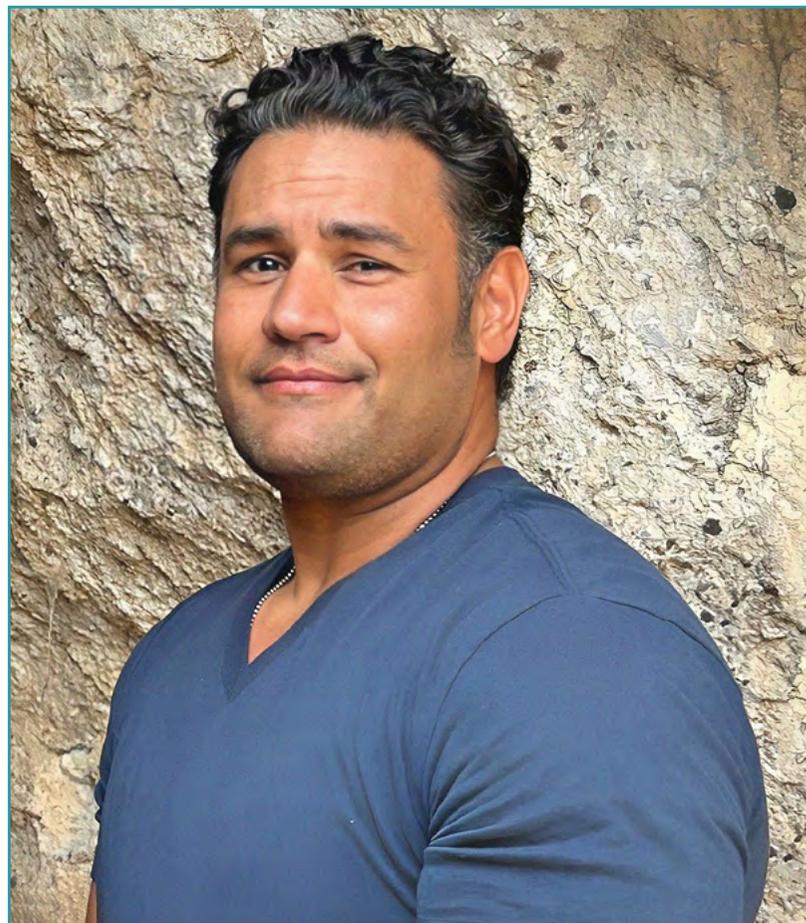
Приглашенный руководитель международного уровня

Джошуа Сингх - ведущий профессионал с более чем 20-летним опытом работы в индустрии **видеоигр**, получивший международное признание за свои навыки 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 отличается способностью к сотрудничеству и вдумчивому решению проблем в **производственных условиях**.

В качестве **арт-директора** в **Marvel Entertainment** он сотрудничал с элитными командами художников и руководил их работой, обеспечивая соответствие работ требуемым стандартам качества. Он также занимал должность ведущего **художника по персонажам** в компании **Proletariat Inc.**, где создал безопасную среду для своей команды и отвечал за все персонажи **видеоигр**.

За свою карьеру Джошуа Сингх занимал **руководящие посты** в таких компаниях, как **Wildlife Studios** и **Wavedash Games**, он был активистом в области **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, инженеров** и **художников** стала основой успеха многочисленных проектов. Помимо работы в индустрии, он делится своим опытом в качестве инструктора в авторитетной 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 в 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 TESH
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
- Специалист в области 3D-анимации, видеоигр и интерактивных сред в CEV Школе коммуникации, изображения и звука
- Степень магистра и бакалавра в области 3D искусства, анимации и визуальных эффектов для видеоигр и кино в CEV Школе коммуникации, изображения и звука



04

Структура и содержание

Поскольку 3D-моделирование персонажей - сложный процесс, этот Университетский курс охватывает основные знания, которыми должен обладать студент, чтобы добиться успеха в эффективном рабочем процессе. Будучи полностью осведомленным обо всех шагах, которые необходимо предпринять, студент может даже возглавить рабочую группу, занимающуюся 3D-моделированием персонажей. Благодаря образовательной методологии ТЕСН дидактический материал обогащен множеством практических примеров и реальных кейсов, на которых студент узнает в контексте, как разработать наилучшие возможные 3D-персонажи.



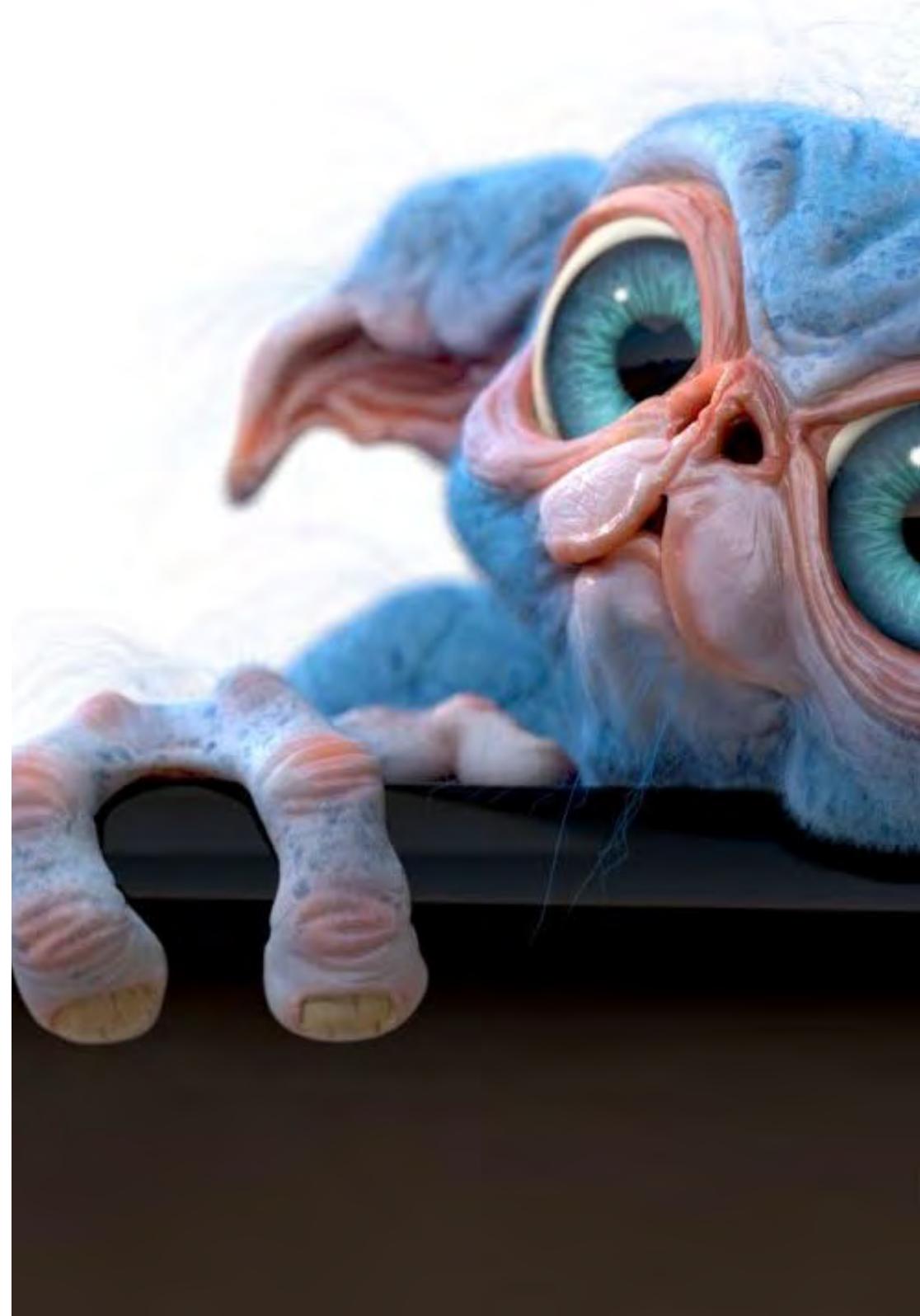


“

Это та возможность, которую вы ждали, чтобы специализироваться на 3D-моделировании видеоигр и построить свою карьеру. Не упускайте эту возможность и поступайте!

Модуль 1. Стилизованные персонажи

- 1.1. Выбор стилизованного персонажа и *блокинг* основных форм
 - 1.1.1. Референсы и *концепт-арт*
 - 1.1.2. Основные формы
 - 1.1.3. Деформации и фантастические формы
- 1.2. Преобразование нашей модели *Low Poly into High Poly*: скульптура головы, волос и лица
 - 1.2.1. *Блокинг* головы
 - 1.2.2. Новые техники создания волос
 - 1.2.3. Внедрение улучшений
- 1.3. Доработка модели: руки и ноги
 - 1.3.1. Продвинутое скульптурирование
 - 1.3.2. Доработка общих форм
 - 1.3.3. Очистка и сглаживание форм
- 1.4. Создание челюсти и зубов
 - 1.4.1. Создание человеческих зубов
 - 1.4.2. Увеличить количество полигонов
 - 1.4.3. Тонкая проработка зубов в ZBrush
- 1.5. Моделирование одежды и аксессуаров
 - 1.5.1. Виды одежды стиля cartoon
 - 1.5.2. Zmodeler
 - 1.5.3. Прикладное моделирование в Maya
- 1.6. Ретопология и создание чистой топологии с нуля
 - 1.6.1. Ретопология
 - 1.6.2. Петли в соответствии с моделью
 - 1.6.3. Оптимизация Maya





- 1.7. UV Mapping & Baking
 - 1.7.1. UV's
 - 1.7.2. Substance Painter: Запекание
 - 1.7.3. Полировка запекания
- 1.8. *Texturing & Painting In Substance Painter*
 - 1.8.1. Substance Painter: текстурирование
 - 1.8.2. Техники *Handpainted Cartoon*
 - 1.8.3. *Fill Layers* с помощью генераторов и масок
- 1.9. Освещение и рендеринг
 - 1.9.1. Освещение нашего персонажа
 - 1.9.2. Теория цвета и презентация
 - 1.9.3. Substance Painter: Рендер
- 1.10. Позирование и окончательная презентация
 - 1.10.1. Диорама
 - 1.10.2. Техники позирования
 - 1.10.3. Представление моделей

“

Благодаря такому полноценному учебному плану, как этот, и преподавательскому составу, заинтересованному в вашем профессиональном совершенствовании, у вас будут все условия для того, чтобы стать экспертом в области 3D-моделирования персонажей видеоигр”

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

Университетский курс в области 3D-моделирования персонажей гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Университетский курс в области 3D-моделирования персонажей** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Университетский курс в области 3D-моделирования персонажей**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 недель**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение персонажей

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс

3D-моделирование
персонажей

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

Университетский курс 3D-моделирование персонажей

