

Университетский курс 3D-индустрия





tech технологический
университет

Университетский курс 3D-индустрия

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames-design/postgraduate-certificate/3d-industry

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 20

06

Квалификация

стр. 28

01

Презентация

Чтобы разрабатывать эффективные анимационные и видеоигровые проекты, необходимо досконально знать индустрию, а также владеть каждым из этапов, объединенных в эффективный конвейер, или pipeline. Основываясь на этом, профессионалы могут работать с полной гарантией и безопасностью, минимизируя время производства и обеспечивая многообещающие результаты. По этой причине, если студент хочет получить специализированные знания о 3D-индустрии, применимые к текущей ситуации в этом секторе, данная программа, предлагаемая TECH, может стать лучшим вариантом для достижения этой цели. Пройдя 180 часов онлайн-обучения, профессионал в области видеоигр сможет погрузиться в работу над совершенствованием своих навыков с помощью основного интеграционного программного обеспечения и использования основных художественных стилей, таких как *cartoon*, *Cel Shading* или *Motion Capture*.





“

*Полезная академическая возможность
внедрить в свою творческую практику основные
стратегии 3D-интеграции в цифровом мире”*

3D-интеграция и создание ассетов стали двумя наиболее востребованными навыками в индустрии видеоигр. Компании, работающие в этом секторе, требуют от своих специалистов исчерпывающего знания основных инструментов и программного обеспечения для создания успешных проектов, в которых рендеринг и оптимизация ресурсов не представляют собой проблему, которая в итоге сказывается на конечном результате.

По этой причине, помимо знания всех тонкостей этой сферы, трудностей, которые могут возникнуть, и возможных решений, с которыми должен справиться профессионал, исчерпывающее владение такими программами, как 3D Max, Maya или *Blender*, добавляется в качестве основных требований к идеальному специалисту для любой аудиовизуальной организации. Исходя из этого, данная программа приобретает значительную актуальность, которая может положительно повлиять на будущую карьеру студента.

Программа рассчитана на 6 недель и включает 150 часов лучшего содержания, отобранного экспертами в области видеоигр и технологий, которые также входят в состав преподавательской команды. В учебном плане рассматриваются особенности индустрии и основные художественные стили, востребованные в настоящее время, а также плюсы и минусы использования основных 3D-программ для видеоигр. Помимо этого, особое внимание уделяется интеграции и рендерингу, фокусируясь на их применении в различных отраслях: кино, сериалах, рекламе и развлечениях.

Среди наиболее важных особенностей этого Университетского курса стоит отметить его удобный и доступный 100% онлайн-формат, который позволит студентам подключаться из любого места и с расписанием, полностью адаптированным под их доступность. К тому же все содержание курса можно скачать с самого начала обучения, что дает возможность продолжать обучение даже при отсутствии связи и с любого устройства: будь то мобильный, планшет или ПК.

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

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области видеоигр и технологий
- ♦ 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 3D-моделированию и анимации в виртуальных средах
- ♦ 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



Вы сможете заглянуть в будущее 3D-анимации, что даст вам возможность создать инновационные и революционные конвейеры”

“

Знание трудностей разработки 3D-видеоигры поможет вам быть готовым взять на себя руководство или управление проектом такого типа с осторожностью и уверенностью”

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

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

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

Универсальность, всесторонность и междисциплинарность являются тремя прилагательными, которые, без сомнения, определяют этот Университетский курс 100% онлайн.

Университетский курс, с помощью которого вы сможете почерпнуть идеи для создания 3D-ассетов из модельного листа.



02

Цели

Отсутствие на академическом рынке программы, с помощью которой профессионалы в области видеоигр могли бы подробно изучить 3D-индустрию, а также стремление ТЕСН к развитию каждого из них побудили команду экспертов разработать Университетский курс. Поэтому основная цель курса заключается в том, чтобы предоставить специалистам всю необходимую информацию для освоения ключей к анимации и видеоиграм и использования 3D-технологий, которые в настоящее время дают наилучшие результаты.



“

Выберите программу, которая включает в себя лучшее содержание, а также самые сложные академические стратегии, чтобы вы могли достичь даже самых амбициозных целей всего за 6 недель”



Общие цели

- ◆ Предоставить специализированные знания в области индустрии 3D
- ◆ Использовать программное обеспечение 3D Max для создания различных контентов
- ◆ Предложить набор практик и организованную и профессиональную рабочую методологию

“

Знание ключевых факторов 3D для различных отраслей позволит вам адаптировать свои проекты к другим сферам, таким как кино, сериалы или реклама”





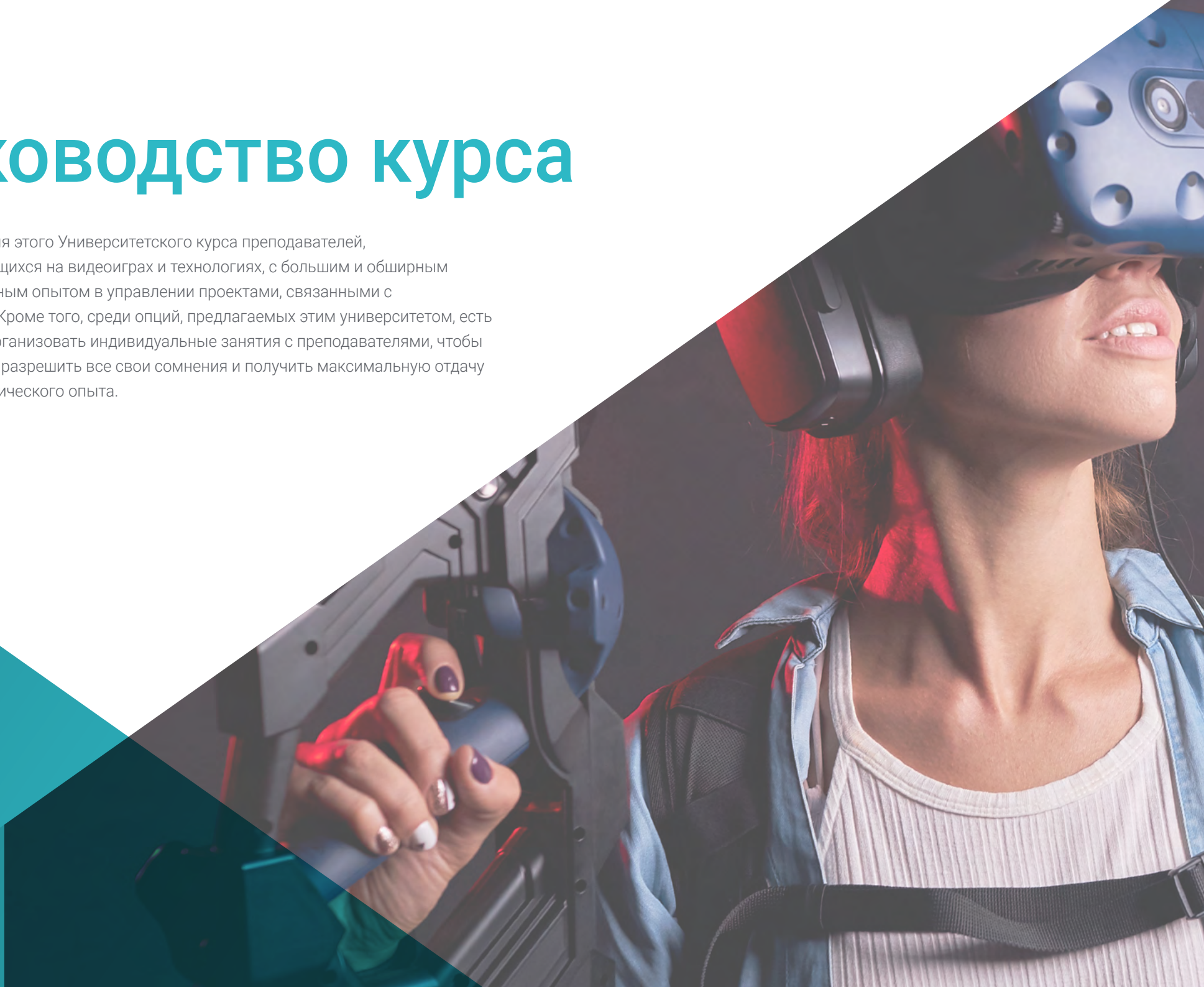
Конкретные цели

- ◆ Изучить текущее состояние и эволюцию индустрии 3D в последние годы
- ◆ Получить специализированные знания о программном обеспечении, широко используемом в индустрии для создания профессионального 3D-контента
- ◆ Определить шаги по разработке такого типа контента с помощью пайплайн методов, адаптированных к индустрии видеоигр
- ◆ Проанализировать самые современные стили 3D, а также их различия, преимущества и недостатки для их дальнейшего создания
- ◆ Интегрировать разработанный контент как в цифровое пространство (видеоигры, виртуальная реальность и т. д.), так и в реальное пространство (дополненная реальность, смешанная/расширенная реальность)
- ◆ Определить основные ключевые моменты, отличающие 3D-проекты в игровой индустрии, кино, телесериалах или мире рекламы
- ◆ Генерировать 3D-ассеты профессионального качества с помощью 3D Max, изучая, как пользоваться этим инструментом
- ◆ Организовать рабочее пространство и максимально эффективно использовать время, затрачиваемое на создание 3D-контента

03

Руководство курса

ТЕСН выбрал для этого Университетского курса преподавателей, специализирующихся на видеоиграх и технологиях, с большим и обширным профессиональным опытом в управлении проектами, связанными с 3D-индустрией. Кроме того, среди опций, предлагаемых этим университетом, есть возможность организовать индивидуальные занятия с преподавателями, чтобы студенты могли разрешить все свои сомнения и получить максимальную отдачу от этого академического опыта.



“

*Опыт преподавательского состава
поможет вам отточить свои
профессиональные навыки и адаптировать
свой профиль к потребностям индустрии”*

Руководство



Д-н Ортега Ордоньес, Хуан Пабло

- ♦ Директор инженерии и дизайна геймификации в группе Intervenía
- ♦ Преподаватель ESNE в области дизайна видеоигр, дизайна уровней, производства видеоигр, среднего программного обеспечения, креативных медиаиндустрий и т.д.
- ♦ Консультант при создании компаний, таких как Avatar Games или Interactive Selection
- ♦ Автор книги "Дизайн видеоигр"
- ♦ Член Консультативного Совета Nima World

Преподаватели

Г-н Прадана Санчес, Ноэль

- ♦ Специалист по Rigging и 3D-анимации для видеоигр
- ♦ Графический 3D-художник в Dog Lab Studios
- ♦ Продюсер в Imagine Games, возглавляющий команду разработчиков видеоигр
- ♦ Графический художник в Wildbit Studios, работа с 2D и 3D проектами
- ♦ Опыт преподавания в ESNE и в CFGS в области 3D-анимации: игры и образовательные среды
- ♦ Степень бакалавра в области дизайна и разработки видеоигр в Университете дизайна и технологий в Мадриде
- ♦ Степень магистра в области профессиональной подготовки в Университет короля Хуана Карлоса
- ♦ Специалист по Rigging и 3D-анимации от Voxel School



04

Структура и содержание

Часть успеха ТЕСН заключается в том, что она предлагает динамичные, комплексные и полные программы обучения, оформленные в удобном 100% онлайн-формате. В этом случае Университетский курс включает 180 часов теоретического, практического и дополнительного содержания (подробные видеоматериалы, научные статьи, дополнительное чтение и т.д.), которое будет доступно с самого начала учебной деятельности и может быть загружено на любое устройство. Таким образом, студент сможет продолжить обучение без ограничений и всегда в зависимости от собственной готовности.



“

В Виртуальном кампусе вы найдете часы высококачественных дополнительных материалов, представленных в различных форматах, чтобы вы могли углубиться в различные аспекты учебной программы в индивидуальном порядке”

Модуль 1. 3D-индустрия

- 1.1. Индустрия 3D в анимации и видеоиграх
 - 1.1.1. 3D-анимация
 - 1.1.2. Индустрия 3D в анимации и видеоиграх
 - 1.1.3. 3D-анимация. Последующие действия:
- 1.2. 3D в видеоиграх
 - 1.2.1. Видеоигры. Ограничения
 - 1.2.2. Разработка 3D-видеоигры. Трудности
 - 1.2.3. Решение трудностей при разработке видеоигры
- 1.3. Программное обеспечение для 3D в видеоиграх
 - 1.3.1. Maya. Плюсы и минусы
 - 1.3.2. 3Ds Max. Плюсы и минусы
 - 1.3.3. Blender. Плюсы и минусы
- 1.4. Конвейер в создании 3D-ассетов для видеоигр
 - 1.4.1. Идея и сборка на основе модельного листа
 - 1.4.2. Моделирование с низкой геометрией и высокой детализацией
 - 1.4.3. Проецирование деталей с помощью текстур
- 1.5. Ключевые художественные стили в 3D для видеоигр
 - 1.5.1. Стилль cartoon
 - 1.5.2. Реалистичный стиль
 - 1.5.3. Cel shading
 - 1.5.4. Захват движения (Motion Capture)
- 1.6. Интеграция 3D
 - 1.6.1. Интеграция 2d в цифровой мир
 - 1.6.2. Интеграция 3d в цифровой мир
 - 1.6.3. Интеграция в реальный мир (AR, MR/XR)
- 1.7. Ключевые факторы 3D для разных отраслей
 - 1.7.1. 3D в кино и сериалах
 - 1.7.2. 3D в видеоиграх
 - 1.7.3. 3D в рекламе



- 1.8. Render: Render в реальном времени и предварительный рендеринг
 - 1.8.1. Освещение
 - 1.8.2. Формирование теней
 - 1.8.3. Качество vs. Скорость
- 1.9. Создание 3D-ассетов в 3D Max
 - 1.9.1. Программное обеспечение 3D Max
 - 1.9.2. Интерфейс, меню, панель инструментов
 - 1.9.3. Контроль
 - 1.9.4. Сцена
 - 1.9.5. *Порт просмотра*
 - 1.9.6. *Базовые формы*
 - 1.9.7. Создание, изменение и трансформация объектов
 - 1.9.8. Создание 3D-сцены
 - 1.9.9. 3D-моделирование профессиональных ассетов для видеоигр
 - 1.9.10. Редакторы материалов
 - 1.9.10.1. Создание и редактирование материалов
 - 1.9.10.2. Нанесение света на материалы
 - 1.9.10.3. Модификатор UVW Map. Картографические координаты
 - 1.9.10.4. Создание текстур
- 1.10. Организация рабочего пространства и лучшие практики
 - 1.10.1. Создание проекта
 - 1.10.2. Структура папки проекта
 - 1.10.3. Пользовательская функциональность

“ Выберите программу, которая поднимет ваш талант на вершину 3D-индустрии вместе с TECH и этой очень насыщенной программой”

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется 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 в лучших бизнес-школах мира на протяжении всего времени их существования. 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.

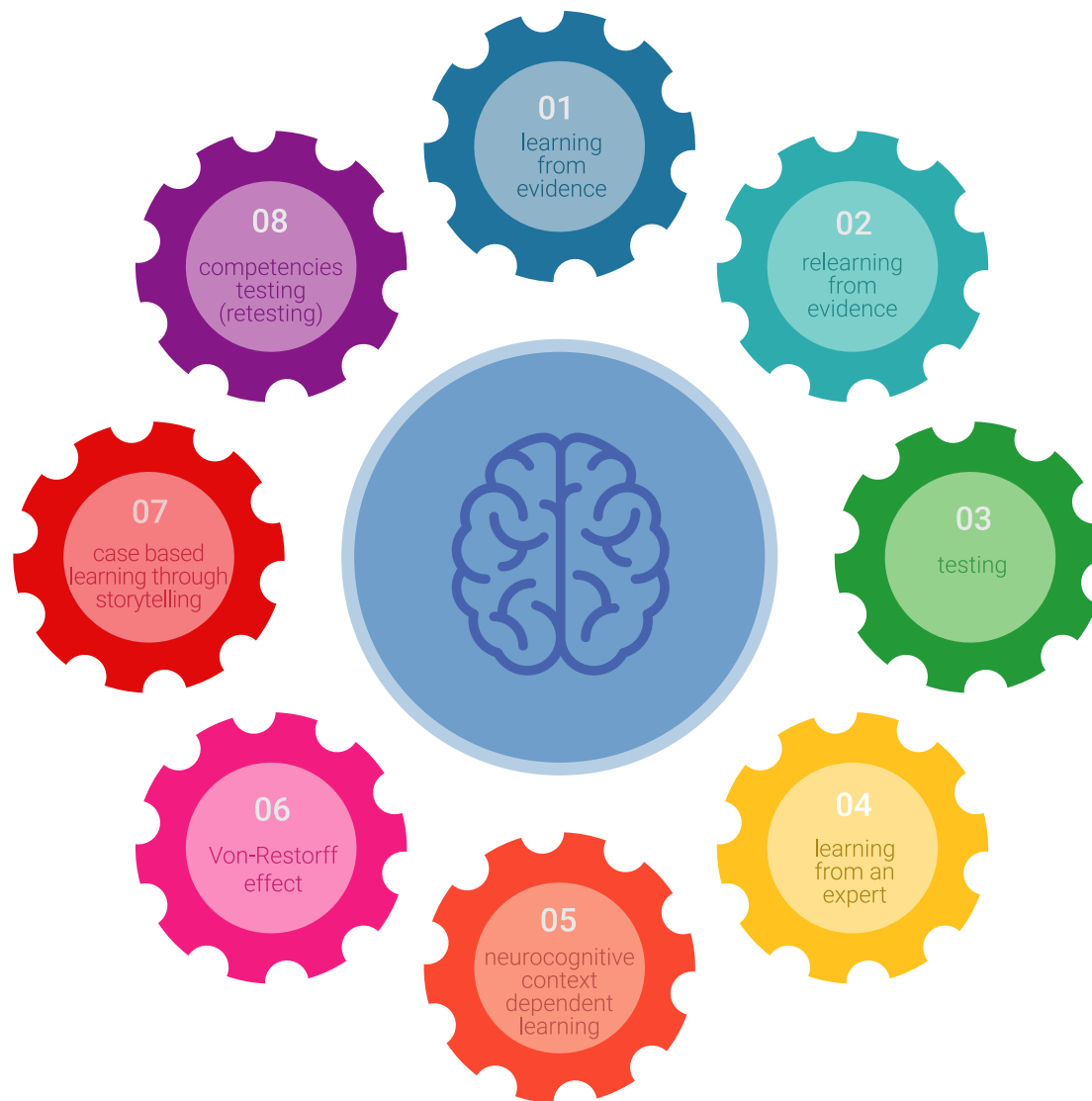
Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении 4 лет обучения, студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019, году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.



В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650000 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.



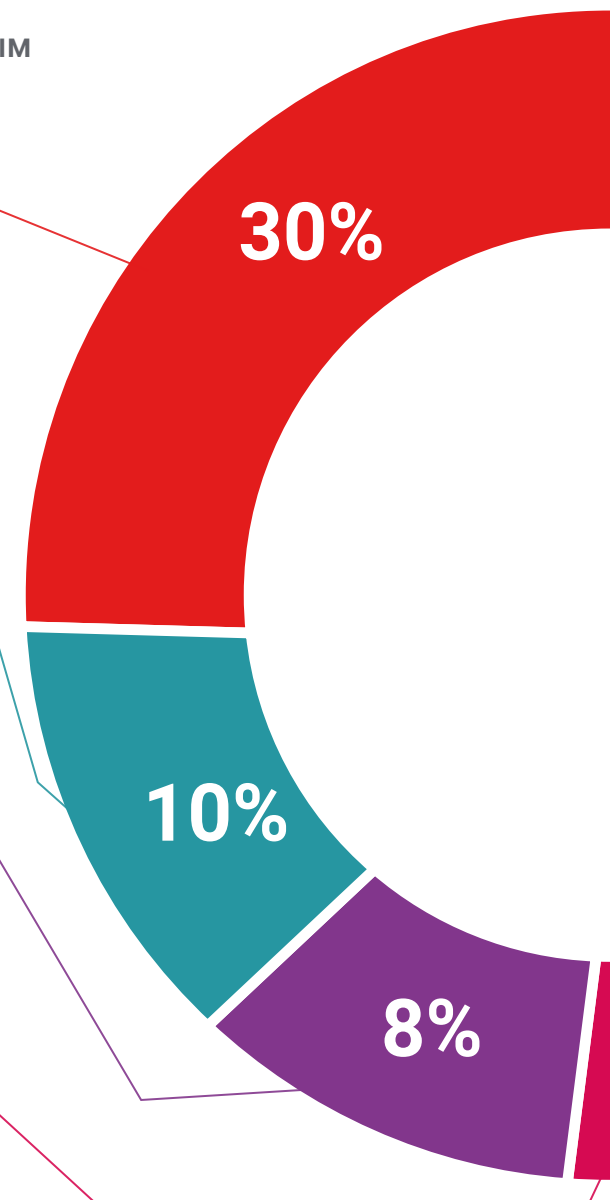
Практика навыков и компетенций

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.



06

Квалификация

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



““

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

Данный **Университетский курс в области 3D-индустрии** 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-индустрии**

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

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Университетский курс
3D-индустрия

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

Университетский курс 3D-индустрия

