

# Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование персонажей



## Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование персонажей

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

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-character-modeling](http://www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-character-modeling)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Руководство курса

---

стр. 12

04

Структура и содержание

---

стр. 18

05

Методология

---

стр. 22

06

Квалификация

---

стр. 30

# 01

# Презентация

Если в видеоиграх есть что-то действительно важное, так это моделирование и графика их главных героев и персонажей. Большинство из них, как правило, имеют человеческий или гуманоидный облик, поэтому дизайнеры, создающие их 3D-модели, должны иметь полное представление как о наиболее часто используемых на рынке инструментах, так и об освещении, позировании и представлении самих фигур. Обладая передовыми знаниями в этой области, профессионалы могут сделать важный скачок к очень востребованной работе в секторе видеоигр. Именно по этой причине TESH предоставил студентам все необходимое для того, чтобы они могли успешно моделировать персонажей лучших игр на рынке вместе с самыми влиятельными студиями и разработчиками в индустрии.





“

*Узнайте, что скрывается за такими разными моделями, как Клауд или Натан Дрейк, и проложите свой путь к высшему уровню 3D-моделирования”*

Осознавая важность задачи создания 3D-моделей главных героев и злодеев видеоигр, можно сказать, что это одна из отраслей трехмерного дизайна, которая может предложить наибольший рост для профессионалов в этой сфере.

В настоящее время спрос на эту работу максимален, поэтому только самые подготовленные и сведущие профессионалы смогут выделиться и достичь лучших позиций, связанных с дизайном и созданием 3D-моделей, при этом решающее значение имеет их способность создавать запоминающиеся человеческие характеры.

Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования персонажей не только позволяет дизайнерам создавать 3D-фигуры, отличающиеся реалистичностью и правдоподобием, но и дает им рабочую методику, необходимую для того, чтобы выделиться в отрасли и успешно претендовать на должности более высокого ранга и профессионального престижа.

Это уникальная возможность на рынке, потому что в TESH студент сам решает, как, когда и где изучать дидактические материалы. Все материалы доступны с первого дня обучения в онлайн-формате и могут быть загружены с любого устройства, имеющего подключение к интернету.

Кроме того, у студентов будет прекрасная возможность принять участие в уникальных мастер-классах, организованных известным международным специалистом в области 3D-моделирования.

Таким образом, эта программа была разработана с целью повышения качества подготовки студентов за счет доступа к первоклассным материалам и отличному содержанию.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования персонажей** содержит самую полную и современную 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



*Не упустите эту необыкновенную возможность! У вас будет возможность получить доступ к уникальному набору дополнительных мастер-классов, которые проводит всемирно признанный эксперт в области 3D-моделирования"*

“

*Запишитесь на этот Курс профессиональной подготовки и не упустите возможность стать настоящим дизайнером”*

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, 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.

*Станьте экспертом в области 3D-моделирования персонажей и станьте международным экспертом, к успеху которого стремятся все.*

*Вы будете представлять свои модели в более впечатляющем и эффективном виде, значительно улучшая качество своего профессионального портфолио.*



# 02

## Цели

Студенты, которые решают пройти эту университетскую программу, чётко понимают, что хотят обеспечить себе лучшее профессиональное и финансовое будущее в индустрии видеоигр. Именно поэтому TESH объединяет лучший преподавательский состав с инновационной образовательной методикой, в рамках которой студенты совершенствуют свои навыки производства 3D-моделей еще до завершения программы. Благодаря этому улучшения и преимущества становятся заметны уже во время обучения, что значительно ускоряет достижение поставленных целей и получение престижной и успешной должности 3D-дизайнера в индустрии видеоигр.



““

*Это лучшая программа для продолжения профессиональной деятельности и совершенствования навыков, которые приведут вас на вершину 3D-дизайна игр”*



## 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

“

*Это станет для вас толчком к созданию персонажей, с которыми вы всегда играли и которыми восхищались, и теперь вы сами будете решать, как будут выглядеть ваши любимые герои”*





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. Стилизованные персонажи

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

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

- ◆ Открыть для себя передовые концепции освещения и фотографии, чтобы эффективнее продавать модели
- ◆ Развить навыки позирования моделей с помощью различных техник
- ◆ Рассмотреть концепции разработки рига в Maya для последующей возможной анимации модели
- ◆ Узнать, как контролировать и использовать визуализацию модели, выявляя все ее детали

### Модуль 3. Моделирование одежды

- ◆ Изучить использование Marvelous Designer
- ◆ Создавать моделирование ткани в Marvelous Designer
- ◆ Отработать различные типы сложных шаблонов в Marvelous Designer
- ◆ Освоить профессиональный поток работы от Marvelous до ZBrush
- ◆ Разработать текстурирование и затенение одежды и тканей в Mari

# 03

## Руководство курса

Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования персонажей объединяет команду преподавателей с опытом разработки и моделирования героев для всех видов проектов, включая видеоигры. Студенты выигрывают от того, что их обучают профессионалы, которые знают потребности рынка, последние тенденции и то, что необходимо, чтобы выделиться среди других дизайнеров и преуспеть в качестве эксперта 3D-моделирования персонажей.





“

*Вас будет поддерживать команда преподавателей, которая хочет, чтобы вы росли и добивались успеха, создавая модели, которые удивят любителей и профессионалов видеоигр”*

## 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-дирекции** 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 TECH вы сможете учиться у лучших мировых профессионалов”*

## Руководство



### Г-жа Гомес Санс, Карла

- ♦ Специалист по 3D в Blue Pixel 3D
- ♦ Концепт-художник, 3D-моделлер, специалист по *шейдингу* в Timeless Games Inc.
- ♦ Сотрудничество с многонациональной консалтинговой компанией по разработке виньеток и анимации для коммерческих предложений.
- ♦ 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

Содержание этого Курса профессиональной подготовки было тщательно подобрано преподавателями, чтобы студент узнал все самое важное о 3D-моделировании персонажей, без лишних или устаревших тем. Все ориентировано на профессионалов, чтобы значительно повысить их шансы на продвижение по службе и получить доступ к лучшей работе, поэтому учебный материал обновляется с учетом последних тенденций в ZBrush, Substance Painter и Marvelous Designer, а также других инструментов, которые позволят студенту выделиться на фоне остальных.





“

*Эта программа поможет вам занять ведущие позиции в дизайнерских отделах лучших игровых студий в индустрии”*

## Модуль 1. Стилизованные персонажи

- 1.1. Выбор стилизованного характера и *блокинг* основных форм
  - 1.1.1. Ссылки и *концепт-арт*
  - 1.1.2. Основные формы
  - 1.1.3. Деформации и фантастические формы
- 1.2. Преобразование нашей модели из *Low Poly* в *High Poly*: скульптурирование 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 из мультфильмов
  - 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. *Текстурирование* в Substance Painter
  - 1.8.1. Substance Painter: текстурирование
  - 1.8.2. *Ручное текстурирование* в технике 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

## Модуль 2. Рендеринг, освещение и позирование моделей

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

- 2.7. Освещение наших моделей в Maya с помощью Arnold Render
  - 2.7.1. Установка освещения
  - 2.7.2. Модель освещения
  - 2.7.3. Смешивание света и цвета
- 2.8. Углубляясь в Arnold: уменьшение шума и различные AOV's
  - 2.8.1. AOV's
  - 2.8.2. Усовершенствованная обработка шумов
  - 2.8.3. Denoiser
- 2.9. Рендеринг в реальном времени в Marmoset Toolbag
  - 2.9.1. Real-time vs. Ray Tracing
  - 2.9.2. Продвинутый редактор Marmoset Toolbag
  - 2.9.3. Профессиональная презентация
- 2.10. Постобработка рендера в Photoshop
  - 2.10.1. Обработка изображений
  - 2.10.2. Photoshop: уровни и контрасты
  - 2.10.3. Слои: характеристики и их влияние
- 3.5. Экспорт одежды из Marvelous Designer в ZBrush
  - 3.5.1. Low Poly в Maya
  - 3.5.2. UV's в Maya
  - 3.5.3. ZBrush, использование Reconstruct Subdiv
- 3.6. Доработка одежды
  - 3.6.1. Процесс работы
  - 3.6.2. Детали в ZBrush
  - 3.6.3. Кисти для одежды в ZBrush
- 3.7. Улучшаем моделирование с помощью ZBrush
  - 3.7.1. Моделирование от трисов до квадов
  - 3.7.2. Сохранение UV's
  - 3.7.3. Окончательное скульптурирование
- 3.8. Текстурирование одежды с высокой детализацией в Mari
  - 3.8.1. Плиточные текстуры и тканевые материалы
  - 3.8.2. Запекание
  - 3.8.3. Текстурирование в Mari
- 3.9. Шейдинг ткани в Maya
  - 3.9.1. Шейдинг
  - 3.9.2. Текстуры, созданные в Mari
  - 3.9.3. Реализм с помощью шейдеров в Arnold
- 3.10. Рендер
  - 3.10.1. Рендеринг одежды
  - 3.10.2. Освещение в одежде
  - 3.10.3. Интенсивность текстуры

### Модуль 3. Моделирование одежды

- 3.1. Импорт вашей модели в Marvelous Designer и интерфейс программы
  - 3.1.1. Marvelous Designer
  - 3.1.2. Функциональность ПО
  - 3.1.3. Моделирование в реальном времени
- 3.2. Создание простых узоров и аксессуаров для одежды
  - 3.2.1. Создание: футболки, аксессуары, кепки и сумки
  - 3.2.2. Ткани
  - 3.2.3. Выкройка, молнии и швы
- 3.3. Продвинутое создание одежды: сложные выкройки
  - 3.3.1. Сложность выкройки
  - 3.3.2. Физические свойства тканей
  - 3.3.3. Сложные аксессуары
- 3.4. Моделирование одежды в Marvelous
  - 3.4.1. Анимированные модели в Marvelous
  - 3.4.2. Оптимизация тканей
  - 3.4.3. Подготовка модели



*Добавив в свое резюме этот Курс профессиональной подготовки, вы продемонстрируете, что являетесь квалифицированным специалистом, заинтересованным в постоянном техническом совершенствовании"*

# 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.



“

*TECH 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 ТЕСН. 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*

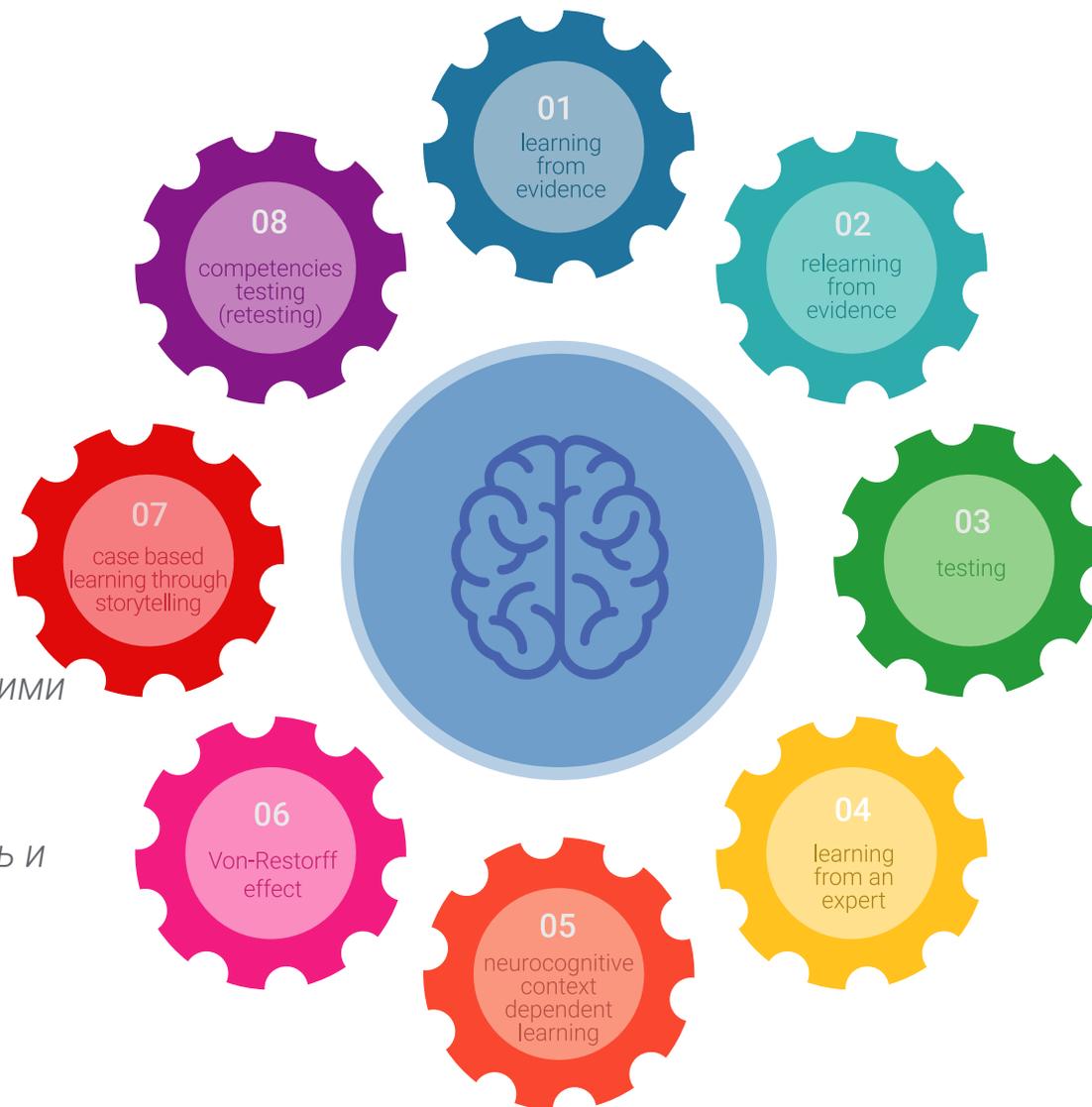
В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

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

ТЭСН 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 3D-моделирования персонажей, гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данная программа позволит вам получить диплом **Курса профессиональной подготовки 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 **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

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

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования персонажей**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



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

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение персонажей

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

**tech** технологический  
университет

Курс профессиональной  
подготовки

3D-моделирование  
персонажей

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

# Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование персонажей

