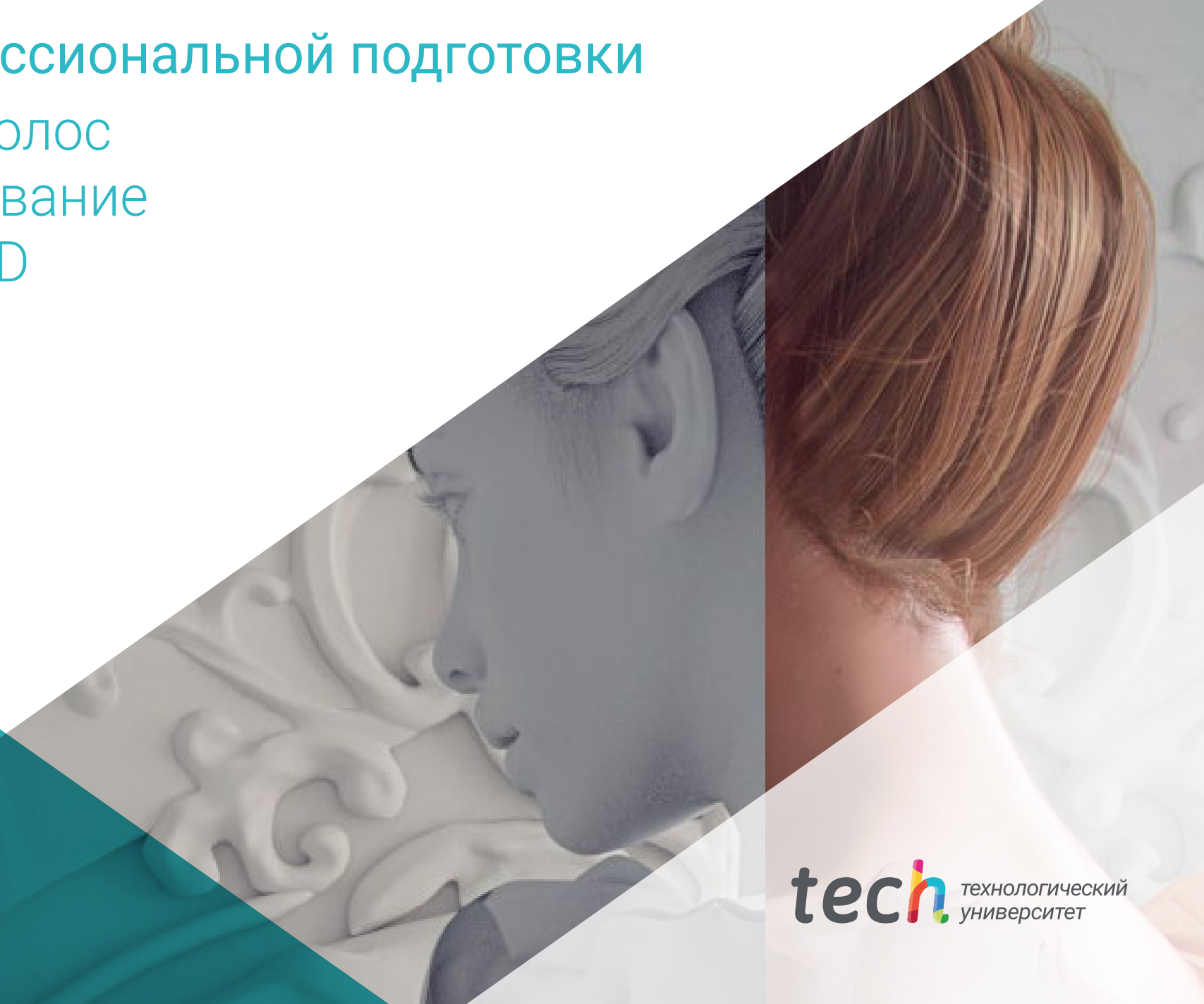


Курс профессиональной подготовки

Создание волос
и моделирование
одежды в 3D





Курс профессиональной подготовки Создание волос и моделирование одежды в 3D

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-hair-creation-clothing-simulation

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. 32

01

Презентация

Одежда и волосы — основополагающие элементы любого персонажа видеоигр, которые часто не оцениваются по отдельности. Тем не менее, специализация в этой области дает программистам более полный и универсальный опыт при работе над любым проектом. По этой причине данная программа TESH поможет студентам освоить техники и секреты создания лучших моделей волос и костюмов, а также познакомит их с инструментами Blender, используемыми профессионалами в этой области. При всем этом они получают прямую специализацию, в которой для получения аккредитации им не нужно будет выполнять итоговую работу, и они смогут сразу же приступить к работе над любым проектом.





“

Волосы и одежда помогают сформировать индивидуальность персонажей. Ваша задача — смоделировать их в совершенстве”

Лара Крофт, Суб-Зеро, Линк, Данте — вот лишь некоторые из персонажей, которых можно легко узнать по прическе или одежде. По этой причине компании, создающие новые проекты, прилагают много усилий, чтобы добиться реалистичности и узнаваемости. Поэтому они ищут программистов, которые разбираются в текстурах, освещении, тенях и движении. Кроме того, нет смысла в реалистичном лице, если одежда и волосы не двигаются вместе с персонажем.

Поэтому в этом секторе очень ценится знание специалистами инструментов, которые помогают формировать эти элементы, таких как Marvelous Designer, Blender или ZBrush. Эти инструменты также могут быть использованы для совершенствования и текстурирования каждой нити в одежде.

Все эти знания можно получить с помощью таких программ, как данный Курс профессиональной подготовки, который посвящен тем аспектам 3D-моделирования, которые позволят вам добиться результата, подобного тем, что демонстрируют современные великие мастера. Программа полностью построена на онлайн-методике, что позволяет студенту заниматься в удобное для него время и в удобном месте.

Кроме того, учебный материал и набор практических примеров позволят студентам полностью освоить методы разработки текстур волос и моделирования тканей. Кроме того, студенты получат возможность погрузиться в исключительные мастер-классы, разработанные авторитетным международным экспертом 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 создания волос и моделирования одежды в 3D** 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 самооценки, 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 уникальную возможность!
Вы получите доступ к эксклюзивному набору дополнительных мастер-классов, которые проведет выдающийся специалист с мировым именем в области 3D-моделирования"*

“

Великие профессионалы в области видеоигр используют инструменты, которые вы изучите в этой программе. Чего вы ждете? Поступайте сейчас”

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.

Добейтесь профессионального успеха с помощью программы, которая позволяет вам заниматься из любой точки мира и в любое удобное для вас время.

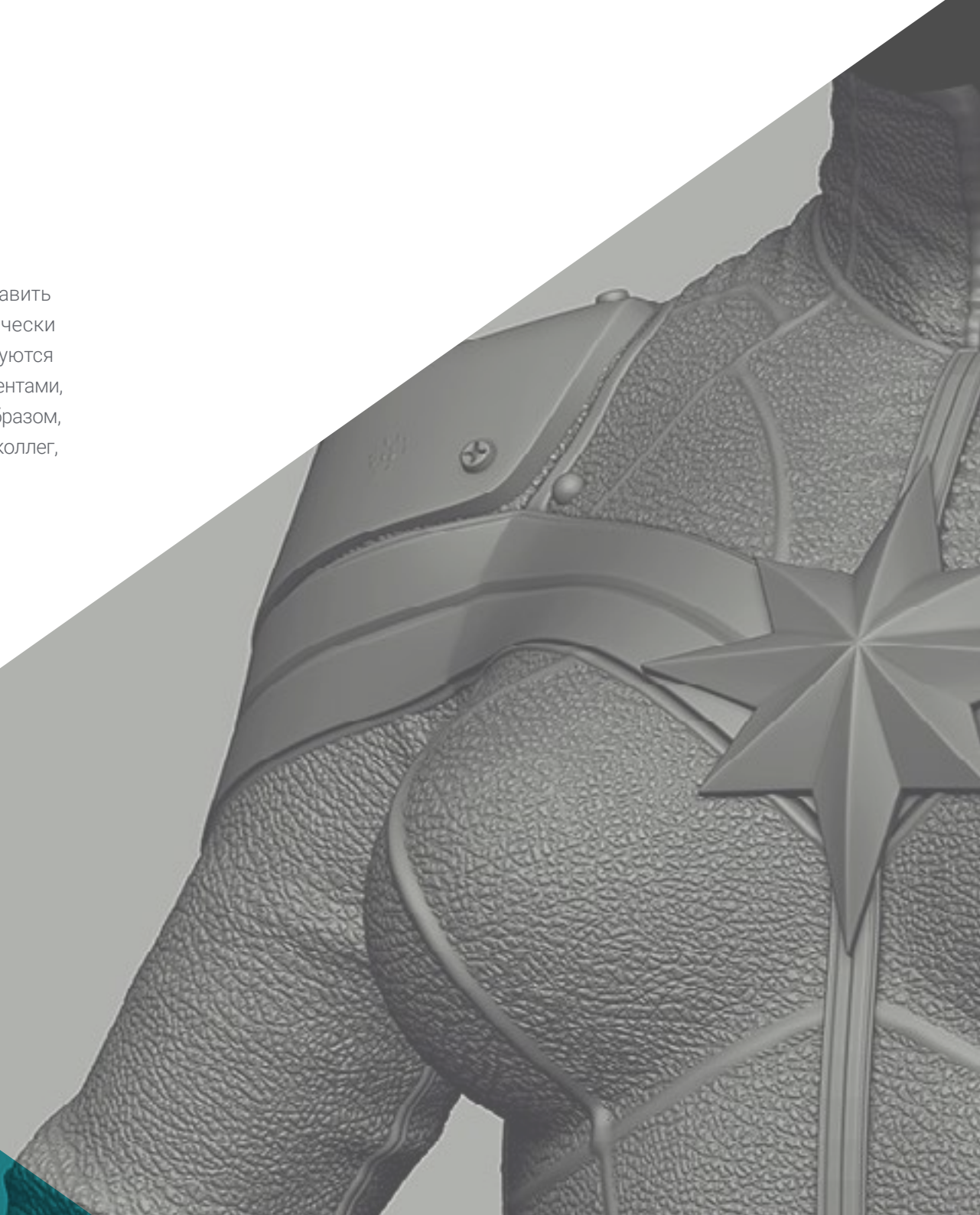
Удивите всех техникой, которой вы научитесь в этой программе, создавая реалистичную одежду и волосы в 3D.

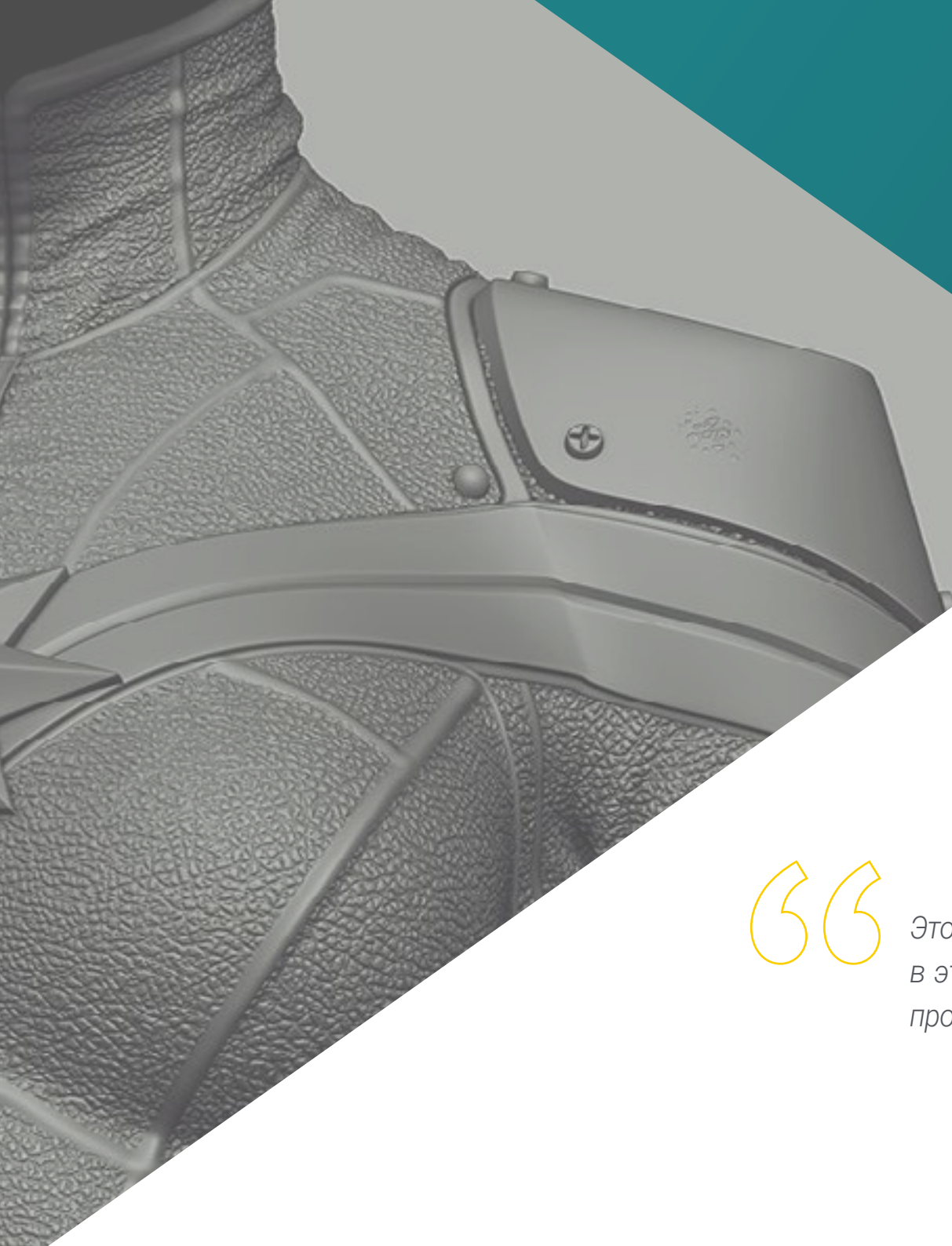


02

Цели

Цель данного Курса профессиональной подготовки очевидна: предоставить студентам инструменты, необходимые для воссоздания любой прически или одежды в 3D. Поэтому для выполнения этой сложной работы требуются специальные знания по работе с программным обеспечением и инструментами, используемыми в данной области, такими как Blender и ZBrush. Таким образом, благодаря этому мастерству студенты смогут выделиться среди своих коллег, значительно улучшив свой профессиональный профиль.





“

Это прекрасная возможность специализироваться в этой области. Уникальная возможность для профессионального роста”



Общие цели

- ♦ Расширить знания анатомии человека и животных, чтобы создавать гиперреалистичные существа
- ♦ Освоить техники ретопологии, UV's 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



Компании пригласят вас на работу, когда вы закончите эту программу"





Конкретные цели

Модуль 1. Создание волос для видеоигр и фильмов

- ◆ Ознакомиться с расширенными возможностями использования Xgen в Maya
- ◆ Создавать прически для фильмов
- ◆ Изучить волосы с помощью *карт* для видеоигр
- ◆ Разработать собственные текстуры волос
- ◆ Посмотреть различные варианты использования кистей для создания волос в ZBrush

Модуль 2. Моделирование одежды

- ◆ Освоить в Marvelous Designer
- ◆ Создать 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

Модуль 3. Blender: новый поворот в индустрии

- ◆ Разработать производительность программного обеспечения
- ◆ Перенести знания Maya и ZBrush в Blender, чтобы иметь возможность создавать удивительные модели
- ◆ Изучить систему узлов Blender для создания различных *шейдеров* и материалов
- ◆ Осуществлять рендер практических моделей в Blender с помощью двух типов движков рендеринга Eevee и Cycles

03

Руководство курса

Преподаватели, работающие по этой программе, имеют большой опыт работы в этой профессиональной среде. Они занимались моделированием и созданием всех видов персонажей, включая их волосы и одежду. Поэтому они более чем компетентны, чтобы показать студентам секреты и хитрости профессии, значительно улучшая их навыки, чтобы обеспечить фактурность и реалистичность их проектам.





“

Воспользуйтесь этой прекрасной возможностью и станьте частью избранной группы экспертов, занимающихся созданием волос и одежды в 3D”

Приглашенный международный руководитель

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”

Преподаватели



Г-жа Гомес Санс, Карла

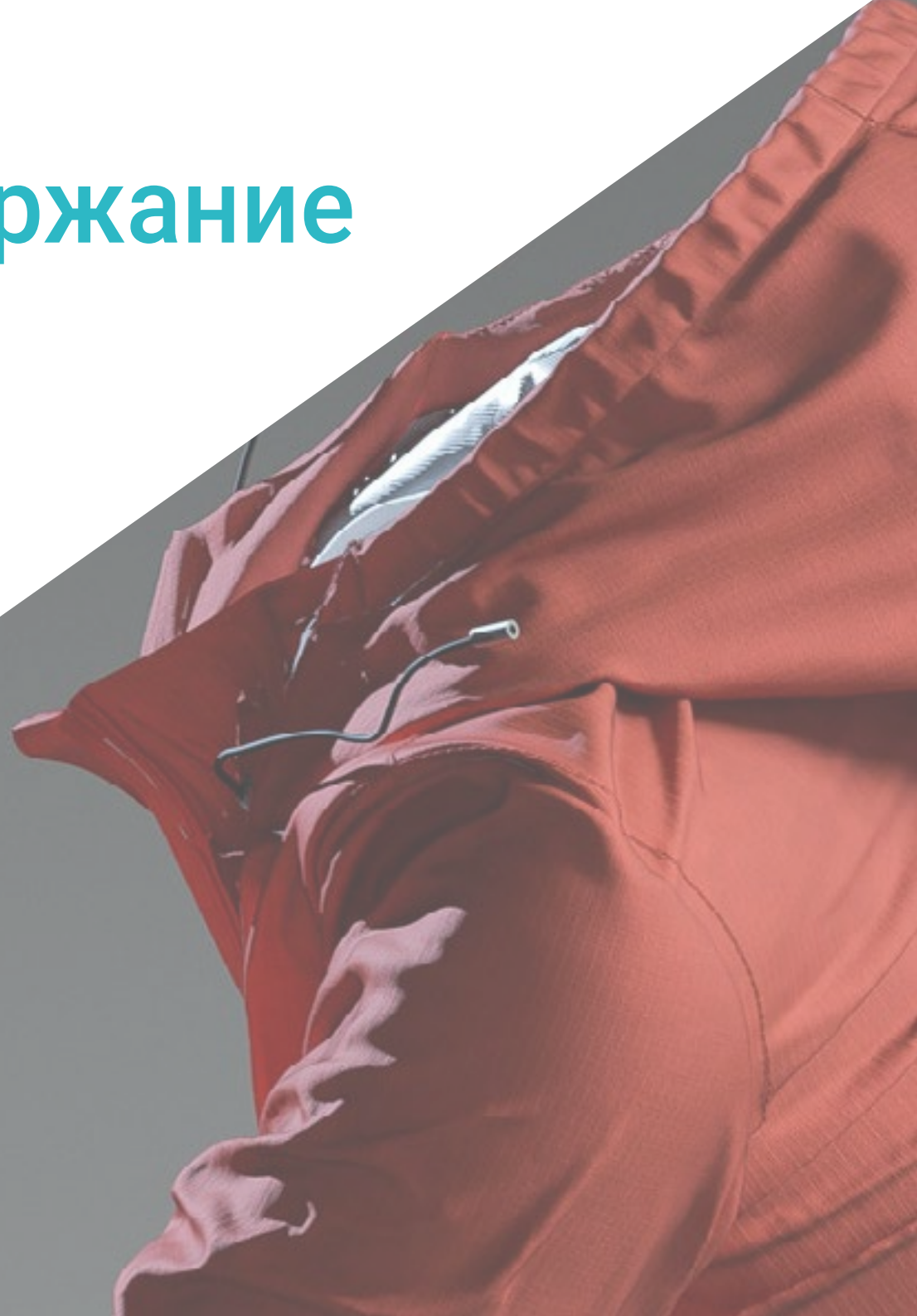
- ♦ Специалист по 3D в Blue Pixel 3D
- ♦ Концепт-художник, 3D-моделлер, специалист по *шейдингу* в Timeless Games Inc
- ♦ Сотрудничество с многонациональной консалтинговой компанией по разработке виньеток и анимации для коммерческих предложений
- ♦ Специалист в области 3D-анимации, видеоигр и интерактивных 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 данного Курса профессиональной подготовки разработано в соответствии с рекомендациями преподавателей, которые работали в данной отрасли и знакомы с ее требованиями. Кроме того, он подкреплён методикой онлайн-обучения, в рамках которой студенту в любое время суток будут доступны реальные примеры и дидактические материалы. Все это позволит им освоить тонкости моделирования одежды и волос в 3D, тем самым открыв для себя новые профессиональные возможности.



“

Создайте прически персонажей видеоигр, чтобы придать им тот уникальный штрих, который отличает их от остальных”

Модуль 1. Создание волос для видеоигр и фильмов

- 1.1. Различия между волосами для видеоигр и волосами для фильмов
 - 1.1.1. Fibermesh и карты
 - 1.1.2. Инструменты для создания волос
 - 1.1.3. Программы для волос
- 1.2. Скульптурирование волос в ZBrush
 - 1.2.1. Базовые формы для причесок
 - 1.2.2. Создание кистей ZBrush для волос
 - 1.2.3. Кисти Curve
- 1.3. Создание волос в Xgen
 - 1.3.1. Xgen
 - 1.3.2. Коллекции и описания
 - 1.3.3. Волосы vs. Груминг
- 1.4. Модификаторы Xgen: придание реалистичности волосам
 - 1.4.1. Clumping
 - 1.4.2. Coil
 - 1.4.3. Руководства для волос
- 1.5. Цвет и Region Maps: для абсолютного контроля состояния волос и шерсти
 - 1.5.1. Карты волос
 - 1.5.2. Стрижки: кудрявые, выбритые и длинные волосы
 - 1.5.3. Детали: борода
- 1.6. Xgen Advanced: использование выражений и детализация
 - 1.6.1. Выражения
 - 1.6.2. Применимость
 - 1.6.3. Усовершенствование волос
- 1.7. Размещение карт в Maya для моделирования видеоигр
 - 1.7.1. Волокна на картах
 - 1.7.2. Карты вручную
 - 1.7.3. Карты и движок Real-time
- 1.8. Оптимизация для фильмов
 - 1.8.1. Оптимизация волос и их геометрии
 - 1.8.2. Подготовка к физике с помощью движений
 - 1.8.3. Кисти Xgen

- 1.9. Hair Shading
 - 1.9.1. Шейдеры в Arnold
 - 1.9.2. Гиперреалистичный вид
 - 1.9.3. Обработка волос
- 1.10. Рендеринг
 - 1.10.1. Рендеринг при использовании Xgen
 - 1.10.2. Освещение
 - 1.10.3. Подавление шума

Модуль 2. Моделирование одежды

- 2.1. Импорт вашей модели в Marvelous Designer и интерфейс программы
 - 2.1.1. Marvelous Designer
 - 2.1.2. Функциональность ПО
 - 2.1.3. Моделирование в реальном времени
- 2.2. Создание простых узоров и аксессуаров для одежды
 - 2.2.1. Создание: футболки, аксессуары, кепки и сумки
 - 2.2.2. Ткани
 - 2.2.3. Выкройка, молнии и швы
- 2.3. Продвинутое создание одежды: сложные выкройки
 - 2.3.1. Сложность выкройки
 - 2.3.2. Физические свойства тканей
 - 2.3.3. Сложные аксессуары
- 2.4. Моделирование одежды в Marvelous
 - 2.4.1. Анимированные модели в Marvelous
 - 2.4.2. Оптимизация тканей
 - 2.4.3. Подготовка модели
- 2.5. Экспорт одежды из Marvelous Designer в ZBrush
 - 2.5.1. Low Poly в Maya
 - 2.5.2. UV's в Maya
 - 2.5.3. ZBrush, использование Reconstruct Subdiv

- 2.6. Доработка одежды
 - 2.6.1. Процесс работы
 - 2.6.2. Детали в ZBrush
 - 2.6.3. Кисти для одежды в ZBrush
 - 2.7. Улучшаем моделирование с помощью ZBrush
 - 2.7.1. Моделирование от трисов до квадов
 - 2.7.2. Сохранение UV-разверток
 - 2.7.3. Окончательное скульптурирование
 - 2.8. Текстурирование одежды в Mari
 - 2.8.1. Плиточные текстуры и тканевые материалы
 - 2.8.2. Выпекание
 - 2.8.3. Текстурирование в Mari
 - 2.9. Шейдинг ткани в Maya
 - 2.9.1. Шейдинг
 - 2.9.2. Текстуры, созданные в Mari
 - 2.9.3. Реализм с помощью шейдеров в Arnold
 - 2.10. Рендеринг
 - 2.10.1. Рендеринг одежды
 - 2.10.2. Освещение в одежде
 - 2.10.3. Интенсивность текстуры
- Модуль 3. Blender: новый поворот в индустрии**
- 3.1. Blender vs. ZBrush
 - 3.1.1. Преимущества и различия
 - 3.1.2. Blender и индустрия 3D-искусства
 - 3.1.3. Преимущества и недостатки бесплатного программного обеспечения
 - 3.2. Интерфейс Blender и знание программы
 - 3.2.1. Интерфейс
 - 3.2.2. Персонализация
 - 3.2.3. Экспериментирование
 - 3.3. Скульптурирование головы и перенос элементов управления из ZBrush в Blender
 - 3.3.1. Человеческое лицо
 - 3.3.2. 3D-скульптура
 - 3.3.3. Кисти в Blender
 - 3.4. Скульптинг *Full Body*
 - 3.4.1. Человеческое тело
 - 3.4.2. Продвинутое техники
 - 3.4.3. Детализация и совершенствование
 - 3.5. Ретопология и UV's в Blender
 - 3.5.1. Ретопология
 - 3.5.2. UV
 - 3.5.3. UDIM's в Blender
 - 3.6. От Maya к Blender
 - 3.6.1. Hard Surface
 - 3.6.2. Изменения
 - 3.6.3. Сочетание клавиш
 - 3.7. Советы и рекомендации по работе с Blender
 - 3.7.1. Диапазон возможностей
 - 3.7.2. Геометрические узлы
 - 3.7.3. Процесс работы
 - 3.8. Узлы в Blender: Шейдинг и размещение текстур
 - 3.8.1. Система узлов
 - 3.8.2. Шейдеры через узлы
 - 3.8.3. Текстуры и материалы
 - 3.9. Рендеринг в Blender с помощью Cycles и Eevee
 - 3.9.1. Cycles
 - 3.9.2. Eevee
 - 3.9.3. Освещение
 - 3.10. Внедрение Blender в наш рабочий процесс как художников
 - 3.10.1. Внедрение в рабочий процесс
 - 3.10.2. Поиск качества
 - 3.10.3. Виды экспорта

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”

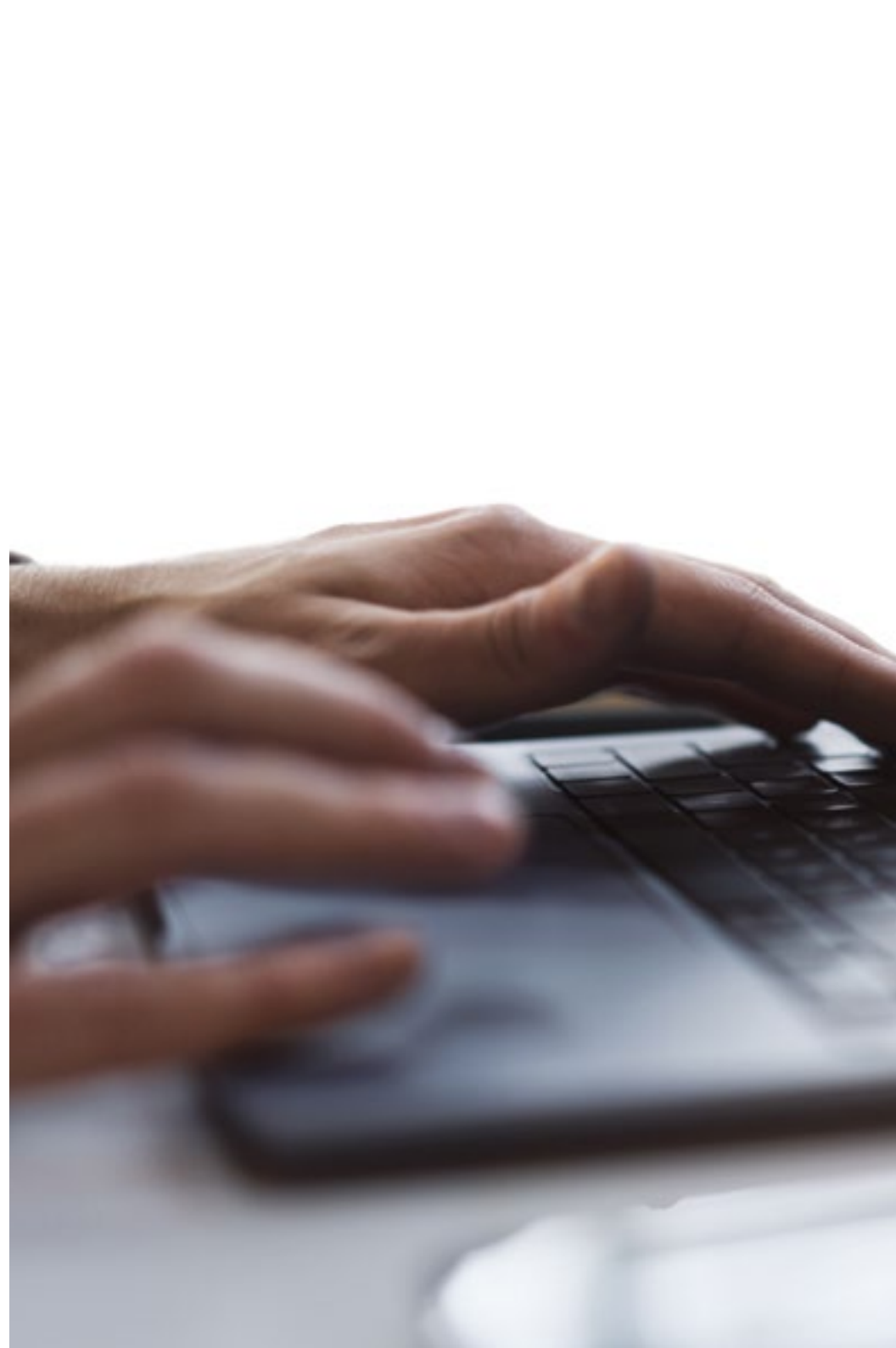
Студент — приоритет всех программ ТЕСН

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*

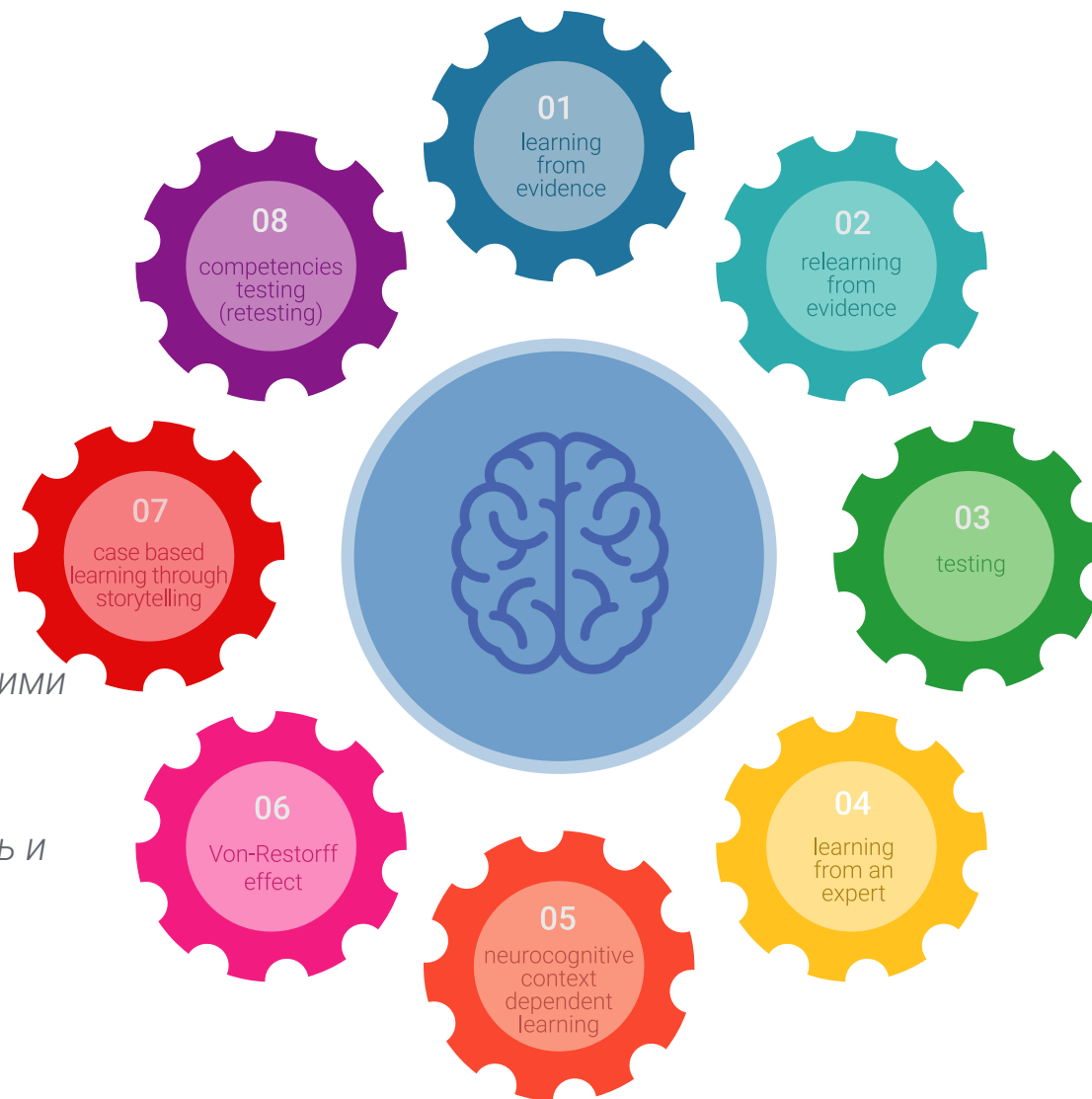
В ТЕСН метод кейсов дополняется лучшим методом онлайн-обучения – *Relearning*.

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

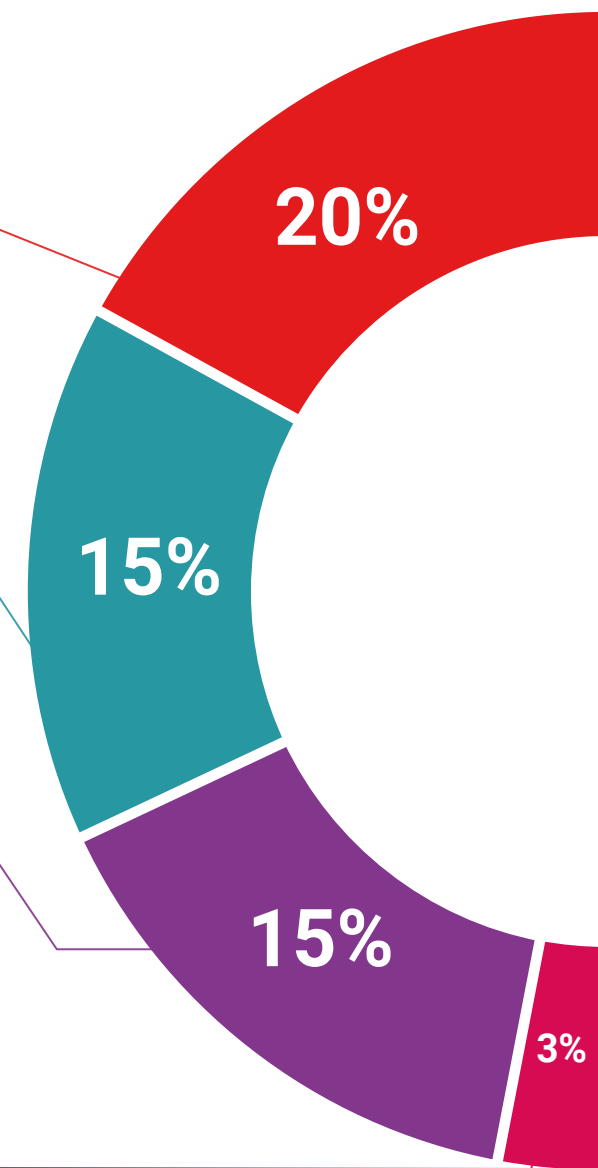
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной форме для воспроизведения на мультимедийных устройствах, которые включают аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

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

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 создания волос и моделирования одежды в 3D гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого ТЕСН Технологический университет.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области создания волос и моделирования одежды в 3D** 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 создания волос и моделирования одежды в 3D**

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 будущее

Веб обучение Создание волос и моделирование одежды в 3D

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

Курс профессиональной подготовки

Создание волос и моделирование одежды в 3D

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

Курс профессиональной подготовки

Создание волос
и моделирование
одежды в 3D