

Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование человека





tech технологический
университет

Курс профессиональной подготовки

3D-моделирование человека

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

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/videogames/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-3d-human-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. 32

01

Презентация

Анатомия человека сложна и всегда представляла собой вызов для великих художников любой эпохи. Но в 3D-моделировании ставки выше, поскольку правила пропорций часто могут быть нарушены. Поэтому разработчики и программисты должны не только уметь пользоваться инструментами, но и обладать глубокими знаниями о физиологии человека и его взаимодействии с окружающей средой. Таким образом, учитывая потребности профессионалов в этой области, была разработана данная онлайн-программа, которая станет отправной точкой для студентов, желающих разрабатывать человеческие персонажи для видеоигр.





““

Зная пропорции человеческого тела, вы сможете создавать реалистичные персонажи видеоигр”

Знание того, как моделировать человеческих персонажей в 3D, является основополагающим для программистов, работающих в мире видеоигр. Для этого необходимо знать, какие движения и позы выполняет человек в той или иной ситуации (взмах мечом, бег, прыжок и т. д.) и как свет и тени влияют на них в каждом конкретном случае. Кроме того, есть еще один компонент: реалистичность персонажа. Это не одно и то же - создать человека с нуля и воссоздать его по конкретному актеру.

Именно поэтому крупные компании стали так избирательны, когда речь заходит о поиске подходящего программиста. Они должны быть способны продемонстрировать все вышеперечисленное, а также обладать навыками, необходимыми для работы с различным программным обеспечением, таким как Maya или Mari.

Таким образом, данный Курс профессиональной подготовки был разработан для удовлетворения потребностей студентов, желающих специализироваться на моделировании человеческих фигур. Он отличается от остальных тем, что позволяет получить квалификацию (без написания итоговой работы) и работает в онлайн-режиме, разрушая географические барьеры, позволяя получить доступ к материалам из любой точки мира и в любое время дня и ночи.

Одним словом, это программа, которая поможет студентам улучшить свое профессиональное положение. Она также позволит студентам начать новый карьерный путь, направив свои усилия на обретение независимости. Кроме того, у студентов будет возможность принять участие в эксклюзивных мастер-классах, который проведет известный международный эксперт 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 человека** 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 исключительную возможность! Вы получите доступ к эксклюзивному набору дополнительных мастер-классов, которые проведет выдающийся специалист с мировым именем в области 3D-моделирования”

“

Моделирование человеческой фигуры - сложная задача, но в TESH вы узнаете секреты великих профессионалов, чтобы справиться с ней”

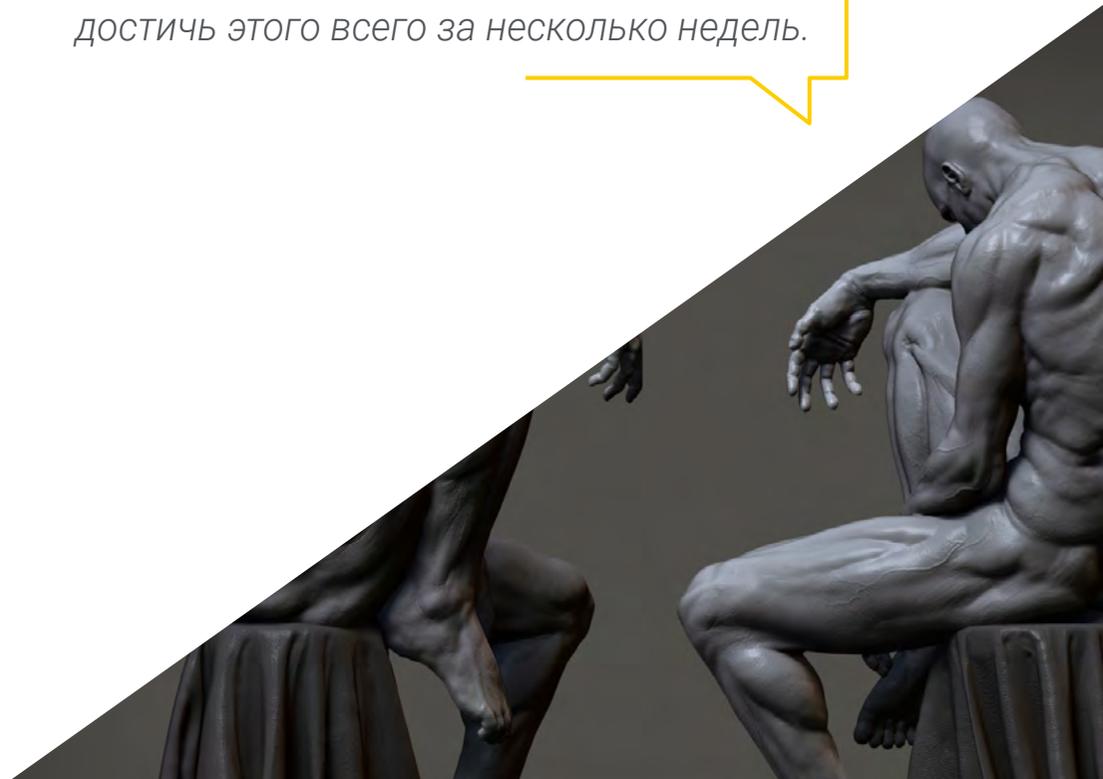
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

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.

С каждым практическим кейсом, представленным в Курсе профессиональной подготовки, вы становитесь на шаг ближе к своей цели - моделированию 3D-персонажей.

Представьте себе, что вы можете работать самостоятельно, занимаясь любимым делом. С помощью этой программы вы сможете достичь этого всего за несколько недель.



02

Цели

Курс профессиональной подготовки ставит перед собой ряд задач, которые помогут студентам достичь своих карьерных целей. В этом смысле им будут предоставлены современные знания для освоения программного обеспечения для 3D-моделирования, используемого крупными компаниями в индустрии. Благодаря этому студент сможет продемонстрировать свои навыки воссоздания человеческой фигуры и воплощения любого персонажа, следуя указаниям творческой команды.





“

*Это сложно, но не невозможно.
Запишитесь прямо сейчас, чтобы
освоить различные профессиональные
техники скульптурирования”*



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

“

Хотите моделировать персонажей для Capcom, Activision-Blizzard или Konami? Осваивайте новые навыки и достигайте своих целей”





Конкретные цели

Модуль 1. Анатомия

- ♦ Изучить анатомию человека как мужчин, так и женщин
- ♦ Проработать человеческое тело в мельчайших деталях
- ♦ Освоить гиперреалистичное моделирование лица

Модуль 2. Ретопология и моделирование в Maya

- ♦ Освоить различные профессиональные техники скульптуры
- ♦ Создать продвинутую ретопологию всего тела и лица в Maya
- ♦ Углубить навыки нанесения деталей с помощью альф и кистей в ZBrush

Модуль 3. UV's и текстурирование с помощью Allegorithmic Substance Painter и Mari

- ♦ Изучить наиболее оптимальные формы UVs в системах Maya и UDIM
- ♦ Развить знания по текстурированию в Substance Painter для видеоигр
- ♦ Знать, как создавать текстуры в Mari для гиперреалистичных моделей
- ♦ Узнать, как создавать XYZ-текстуры и карты смещения на наших моделях
- ♦ Изучить импорт наших текстур в Maya

03

Руководство курса

Опыт преподавателей Курса профессиональной подготовки позволит студентам достичь самого высокого уровня в обучении. Эти специалисты активно работают в сфере разработки и моделирования персонажей видеоигр, поэтому они знают все тонкости и секреты индустрии, чтобы взять базовую геометрическую фигуру и превратить ее в Тидуса, Кратоса, Линка или любого нового персонажа.



“

Моделирование персонажей с нуля не будет таким сложным, если вы познакомитесь с видением и методологией этого преподавательского состава”

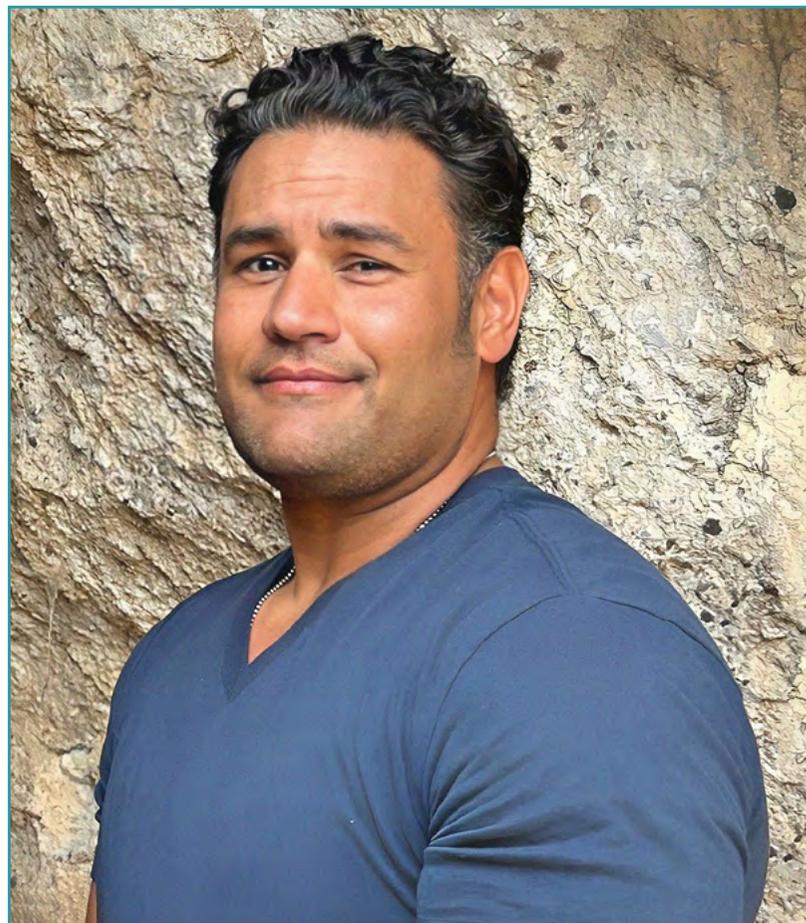
Приглашенный руководитель международного уровня

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

“

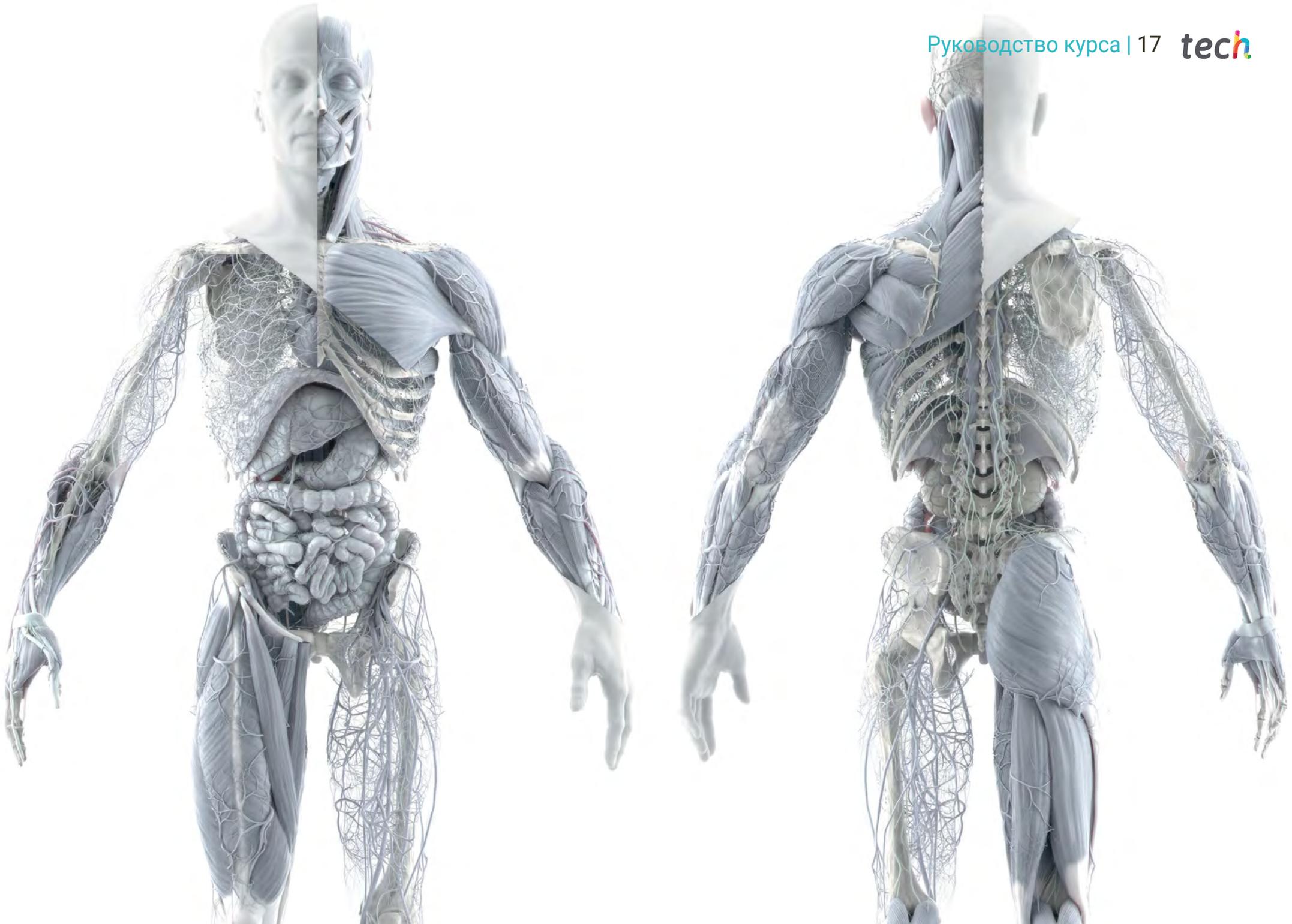
*Благодаря TECH
вы сможете учиться
у лучших мировых
профессионалов”*

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
- ♦ Техник 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

Программа курса профессиональной подготовки по 3D-моделированию человека состоит из трех модулей. В первом из них будет представлено базовое введение в анатомию человека, необходимые знания для любого эксперта в области моделирования. Затем можно будет перейти к профессиональному скульптурированию и цифровым инструментам, используемым для получения текстур. Наконец, по окончании программы студент будет обладать всеми необходимыми инструментами, чтобы самостоятельно взяться за любой международный проект, требующий его услуг.





“

*Ничего не знаете об анатомии?
Хотите узнать правильные
пропорции человеческого тела?
Вы выбрали правильную программу”*

Модуль 1. Анатомия

- 1.1. Общее скелетное телосложение и пропорции
 - 1.1.1. Кости
 - 1.1.2. Человеческое лицо
 - 1.1.3. Анатомические стандарты
- 1.2. Анатомические различия между полами и размерами
 - 1.2.1. Фигуры, применяемые к персонажам
 - 1.2.2. Прямая фигура и фигура с изгибом
 - 1.2.3. Поведение костей, мышц и кожи
- 1.3. Голова
 - 1.3.1. Череп
 - 1.3.2. Мышцы головы
 - 1.3.3. Слои: кожа, кости и мышцы. Выражения лица
- 1.4. Туловище
 - 1.4.1. Мышцы туловища
 - 1.4.2. Центральная ось тела
 - 1.4.3. Разные торсы
- 1.5. Руки
 - 1.5.1. Суставы: плечевой, локтевой и лучезапястный
 - 1.5.2. Поведение мышц руки
 - 1.5.3. Детализация кожи
- 1.6. Создание кисти руки
 - 1.6.1. Кости руки
 - 1.6.2. Мышцы и сухожилия руки
 - 1.6.3. Кожа и морщинки на руках
- 1.7. Создание ноги
 - 1.7.1. Суставы: тазобедренный, коленный, голеностопный
 - 1.7.2. Мышцы ног
 - 1.7.3. Детализация кожи
- 1.8. Ступни
 - 1.8.1. Костная конструкция для стопы
 - 1.8.2. Мышцы и сухожилия стопы
 - 1.8.3. Кожа и морщины на ногах

- 1.9. Композиция всей фигуры человека
 - 1.9.1. Полное создание человеческой структуры
 - 1.9.2. Крепление суставов и мышц
 - 1.9.3. Состав кожи, поры и морщины
- 1.10. Полноценная человеческая модель
 - 1.10.1. Обработка модели
 - 1.10.2. Детализация кожи
 - 1.10.3. Композиция

Модуль 2. Ретопология и моделирование в Maya

- 2.1. Продвинутая ретопология лица
 - 2.1.1. Импорт в Maya и использование Quad Draw
 - 2.1.2. Ретопология человеческого лица
 - 2.1.3. *Петли*
- 2.2. Ретопология человеческого тела
 - 2.2.1. Создание *петлей* в суставах
 - 2.2.2. Ngons и Tris, когда их использовать
 - 2.2.3. Уточнение топологии
- 2.3. Ретопология рук и ног
 - 2.3.1. Движение мелких суставов
 - 2.3.2. *Петли* и *Support Edges* для улучшения сетки основы ног и рук
 - 2.3.3. Различие *петель* для разных рук и ног
- 2.4. Различия между Maya Modeling vs. ZBrush *Sculpting*
 - 2.4.1. Различные процессы работы для моделирования
 - 2.4.2. Базовая модель *Low Poly*
 - 2.4.3. Модель *High Poly*
- 2.5. Создание модели человека с нуля в Maya
 - 2.5.1. Модель человека, начиная с бедра
 - 2.5.2. Общая основа
 - 2.5.3. Руки и ноги и их топология

- 2.6. Преобразование модели *Low Poly* в *High Poly*
 - 2.6.1. ZBrush
 - 2.6.2. *High Poly*: различия между *Divide* и *Dynamesh*
 - 2.6.3. Форма скульптинга: чередование между *Low Poly* и *High Poly*
- 2.7. Применение деталей в ZBrush: поры, капилляры и т.д.
 - 2.7.1. Альфы и различные кисти
 - 2.7.2. Детали: кисть *Dam-standard*
 - 2.7.3. Проекция и поверхности в ZBrush
- 2.8. Продвинутое создание глаз в Maya
 - 2.8.1. Создание сфер: склера, роговица и радужная оболочка глаза
 - 2.8.2. Деформатор *Lattice*
 - 2.8.3. Карта смещения из ZBrush
- 2.9. Использование деформаторов в Maya
 - 2.9.1. Деформаторы Maya
 - 2.9.2. Движение топологии: *Polish*
 - 2.9.3. Обработка окончательной сетки
- 2.10. Создание окончательных UV's и применение отображения смещения
 - 2.10.1. UV's персонажа и значение размеров
 - 2.10.2. Текстурирование
 - 2.10.3. Карта перемещений

Модуль 3. UV's и текстурирование с помощью *Allegorithmic Substance Painter* и *Mari*

- 3.1. Создание высокоуровневых UV's в Maya
 - 3.1.1. Лицевые UV's
 - 3.1.2. Создание и расположение
 - 3.1.3. Продвинутые UV's
- 3.2. Подготовка UV's для систем UDIM, ориентированных на модели больших производств
 - 3.2.1. UDIM-развертка
 - 3.2.2. UDIM-развертка в Maya
 - 3.2.3. Текстуры в 4K
- 3.3. XYZ-текстуры: Что это такое и как их использовать?
 - 3.3.1. XYZ. Гиперреализм
 - 3.3.2. Многоканальные карты
 - 3.3.3. Текстурные карты
- 3.4. Текстурирование: видеоигры и кино
 - 3.4.1. *Substance Painter*
 - 3.4.2. *Mari*
 - 3.4.3. Типы текстурирования
- 3.5. Текстурирование в *Substance Painter* для видеоигр
 - 3.5.1. Запекание от *High* до *Low Poly*
 - 3.5.2. Текстуры PBR и их значение
 - 3.5.3. ZBrush с *Substance Painter*
- 3.6. Завершение работы над текстурами в *Substance Painter*
 - 3.6.1. *Рассеивание, прозрачность*
 - 3.6.2. Текстурирование моделей
 - 3.6.3. Шрамы, веснушки, татуировки, краска или макияж
- 3.7. Гиперреалистичное текстурирование лица с помощью текстур XYZ и цветового отображения
 - 3.7.1. Текстуры XYZ в Zbrush
 - 3.7.2. *Wrap*
 - 3.7.3. Исправление ошибок
- 3.8. Гиперреалистичное текстурирование лица с помощью текстур XYZ и цветового отображения
 - 3.8.1. Интерфейс *Mari*
 - 3.8.2. Текстурирование в *Mari*
 - 3.8.3. Проекция текстур кожи
- 3.9. Продвинутое детализирование карт смещений в Zbrush и *Mari*
 - 3.9.1. Нанесение текстуры
 - 3.9.2. Смещение для гиперреализма
 - 3.9.3. Создание слоев
- 3.10. Шейдинг и реализация текстур в Maya
 - 3.10.1. Шейдеры кожи в Arnold
 - 3.10.2. Гиперреалистичная модель глаз
 - 3.10.3. Советы и рекомендации

04

Методика обучения

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

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



“

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

Студент — приоритет всех программ ТЕСН

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

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

“

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



Самые обширные учебные планы на международном уровне

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

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

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

“

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

Case studies или метод кейсов

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

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

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



Метод *Relearning*

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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

Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

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

Методика университета, получившая самую высокую оценку среди своих студентов

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

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

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

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



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



Учебные материалы

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



Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



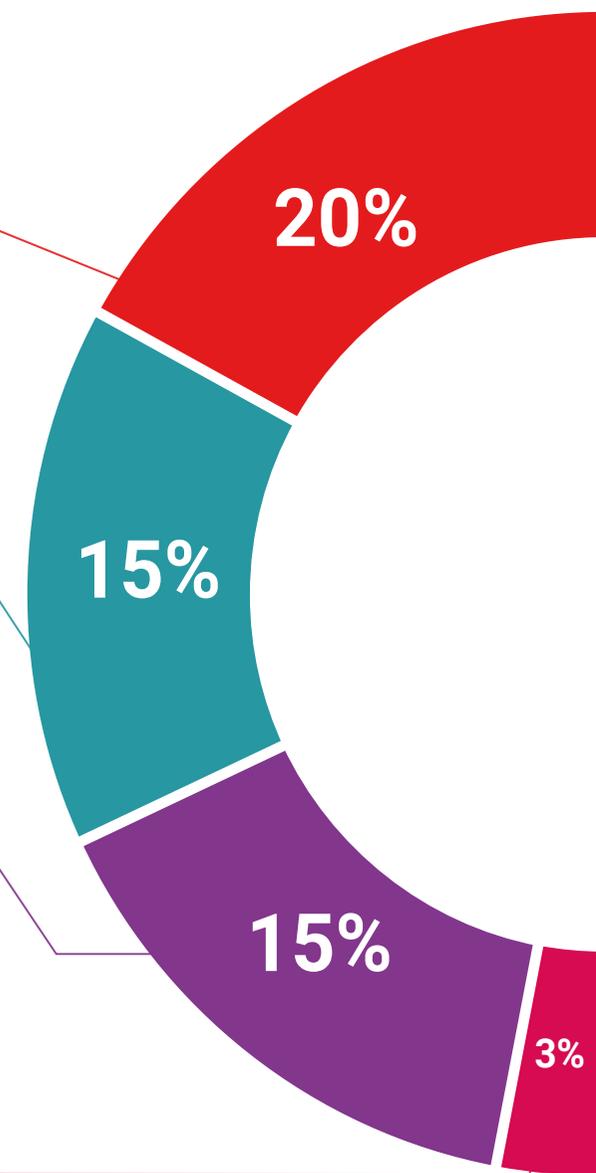
Интерактивные конспекты

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



Дополнительная литература

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





Кейс-стади

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



Тестирование и повторное тестирование

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



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

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



Краткие справочные руководства

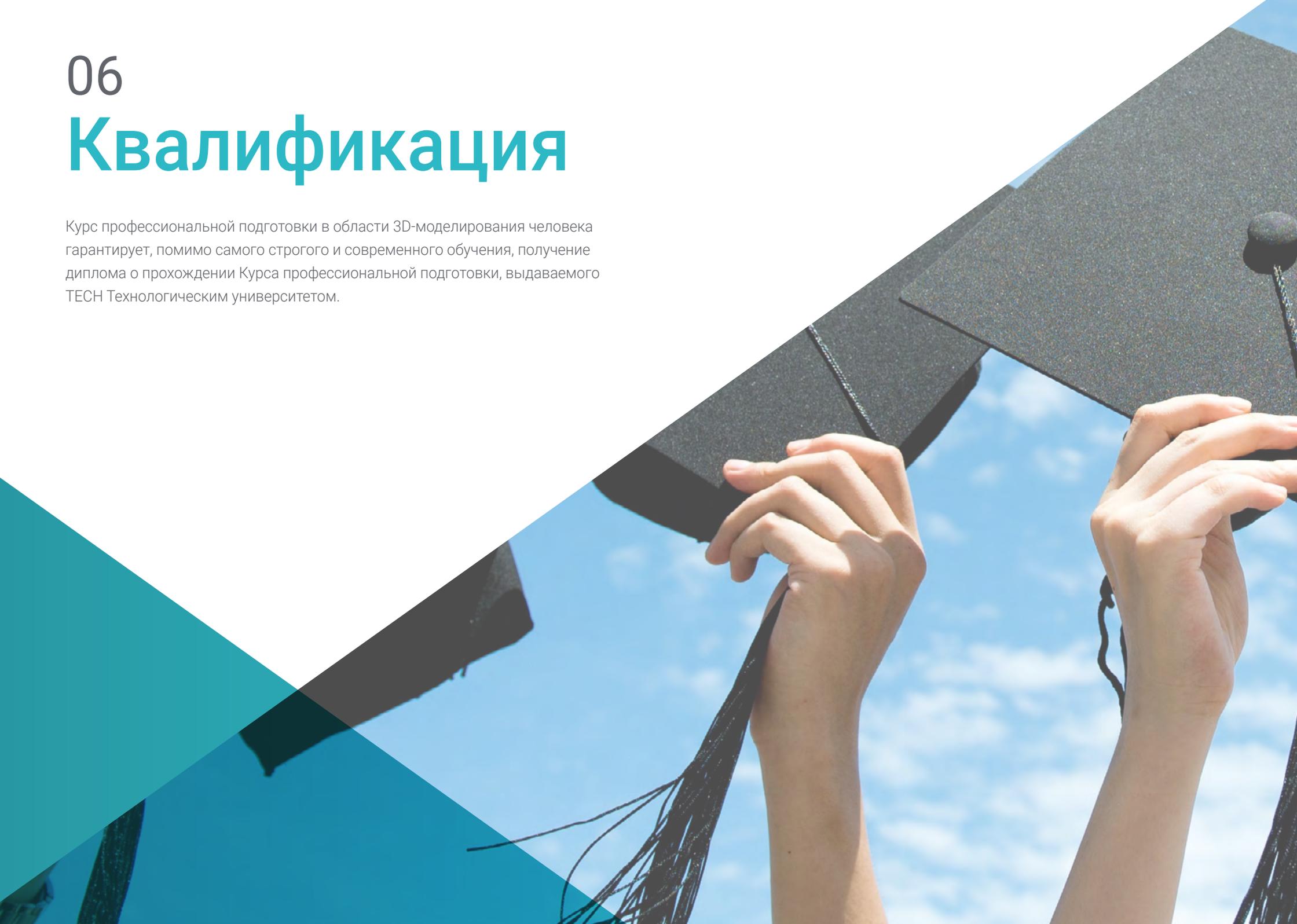
TECH предлагает наиболее актуальные материалы курса в виде карточек или кратких справочных руководств. Это сжатый, практичный и эффективный способ помочь студенту продвигаться в обучении.



06

Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования человека 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”

Данный **Курс профессиональной подготовки в области 3D-моделирования человека** 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 человека**

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 Технологии

Знания Настоящее Качество

Веб обучение 3D-моделирование человека

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

3D-моделирование человека

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

Курс профессиональной подготовки 3D-моделирование человека

