

Курс профессиональной подготовки

Разработка 3D-видеоигр и прототипирование





Курс профессиональной подготовки Разработка 3D-видеоигр и прототипирование

- » 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-video-game-development-prototyping

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 16

05

Методология

стр. 22

06

Квалификация

стр. 30

01

Презентация

Экспериментальное использование инструментов разработки и прототипирования в проектах 3D-видеоигр стало отличительным и востребованным активом в индустрии аудиовизуального производства. Возможность в совершенстве овладеть самыми передовыми стратегиями и техниками доступна не каждому, по крайней мере, так было до тех пор, пока TESH не решил создать эту программу. Это строгая и исчерпывающая программа, с помощью которой студент получит специализированные знания в этой области и отточит свои профессиональные творческие навыки. И все это в удобном формате 100% онлайн, без очных занятий и ограниченного расписания.



“

Если вы хотите досконально знать все тонкости программирования, создания механики и методы прототипирования видеоигр, то этот Курс профессиональной подготовки идеально вам подходит, а TECH – ваша лучшая гарантия”

Индустрия 3D-видеоигр в последние годы развивается в геометрической прогрессии, используя преимущества развития таких технологий, как виртуальная реальность, для создания максимально захватывающих и реалистичных творческих ситуаций, основанных на различных сценариях, как существующих, так и фантастических. PlayStation, Nintendo или Xbox ежегодно вкладывают сотни тысяч долларов в производство игр, которые в итоге попадают в списки бестселлеров.

Поэтому профессионал, овладевший техникой и инструментами для разработки и прототипирования проектов такого рода, получит шанс построить успешное рабочее будущее. И для этого студенты могут рассчитывать на данный Курс профессиональной подготовки, разработанный TESH и командой экспертов в данной области. Это многодисциплинарная, динамичная и комплексная программа, благодаря которой студент сможет углубиться в такие аспекты, как программирование, создание механики и техники прототипирования видеоигр. Кроме того, он узнает о ключах к VR и тонкостях профессионального звука в этом виде работы.

Вас ждет 540 часов лучшего теоретического, практического и дополнительного содержания, представленного в различных форматах: подробные видео, упражнения для самопознания, научные статьи, дополнительное чтение, динамические конспекты и многое другое! Более того, благодаря 100% онлайн-формату креативщик сможет получать доступ к обучению из любого места, где бы он ни находился, и по расписанию, полностью адаптированному к его возможностям.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области разработки 3D-видеоигр и прототипирования** 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 самооценки, 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



100% онлайн-программа, с помощью которой вы будете совершенствовать свои навыки в создании и моделировании рэгдолла в мультидисциплинарном режиме”

“

Вы хотите вникнуть в требования к эффективной разработке? Этот Курс профессиональной подготовки даст вам ключи к созданию проектов, отвечающих требованиям таких крупных компаний, как Tencent или Ubisoft”

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.

Курс профессиональной подготовки включает в себя симуляцию создания Escape Room VR, чтобы вы могли применить свои профессиональные навыки на практике.

Доступ к нему можно получить в любое время и с любого устройства с подключением к интернету, будь то ПК, планшет или мобильный телефон.



02

Цели

Любой профессионал в сфере видеоигр, желающий выделиться на этом поприще, должен обладать исчерпывающими и специализированными знаниями о разработке и создании прототипов анимационных проектов. По этой причине и с целью облегчения данной специализации ТЕСН разработал эту комплексную программу, которая включает в себя, помимо лучшего учебного плана, доступ к самым сложным и передовым академическим инструментам. Таким образом, это идеальный вариант для адаптации вашего профиля к требованиям современного рынка труда.



“

Интуитивно понятный
и динамичный способ достижения
карьерных целей с помощью
программы дает уникальный
академический опыт на рынке”



Общие цели

- ◆ Углубиться в аспекты разработки элементов, визуальных компонентов и связанных с ними систем, относящихся к 3D-окружению
- ◆ Генерировать системы частиц и шейдеры для улучшения художественного оформления игры
- ◆ Разрабатывать иммерсивные среды для оптимального управления и исполнения визуальных компонентов
- ◆ Разрабатывать продвинутых персонажей для игр в 3D
- ◆ Использовать анимационные системы и другие ресурсы, такие как библиотеки, в профессиональном проекте
- ◆ Подготовить проект для правильного экспорта
- ◆ Применить полученные знания в среде виртуальной реальности
- ◆ Адаптировать поведение компонентов видеоигры к виртуальной реальности
- ◆ Интегрировать разработанный и реализованный контент в полноценный игровый проект

“

Вы превзойдете свои ожидания и гарантированно добьетесь успеха, в совершенстве владея 3D-прототипированием и его самыми современными инструментами”





Конкретные цели

Модуль 1. Разработка 2D и 3D-видеоигр

- ♦ Изучить использование растеризованных графических ресурсов для интеграции в 3D-видеоигры
- ♦ Реализовывать интерфейсы и меню для 3D-видеоигр, легко применимые к VR-среде
- ♦ Создать гибкие системы анимации для профессиональных видеоигр
- ♦ Применять *шейдеры* и материалы для получения профессиональной обработки
- ♦ Создать и настроить системы частиц
- ♦ Использовать оптимизированные методы освещения, чтобы уменьшить влияние на производительность игрового движка
- ♦ Генерировать VFX высокого качества
- ♦ Изучить различные компоненты для управления различными типами аудио в видеоигре 3D

Модуль 2. Программирование, создание механик и прототипирование видеоигр

- ♦ Работать с моделями *Low Poly* и *High Poly* в профессиональных разработках в среде Unity 3D
- ♦ Реализовать продвинутые функциональности и поведения персонажей для видеоигр
- ♦ Корректно импортировать анимации персонажей в рабочую среду
- ♦ Управлять *Ragdoll Systems* и *Skeletal Meshes*
- ♦ Освоить доступные ресурсы, такие как библиотеки *ассеты* и функциональные возможности, а также импортировать их в проект, настроенный самим студентом
- ♦ Разобраться в ключевых аспектах работы в команде для технических профессионалов, связанных с программированием и анимацией 3D
- ♦ Настраивать проект для его корректного экспорта и обеспечения его функционирования

Модуль 3. Разработка VR иммерсивных видеоигр

- ♦ Определить основные различия между традиционными видеоиграми и играми, основанными на VR-средах
- ♦ Модифицировать системы взаимодействия для адаптации к виртуальной реальности
- ♦ Управлять физическим движком для учета действий игрока с использованием VR-устройств
- ♦ Применить разработку элементов пользовательского интерфейса в виртуальную реальность
- ♦ Интегрировать разработанные 3D-модели в сцену виртуальной реальности
- ♦ Настроить аватара с соответствующими параметрами для VR-опыта
- ♦ Оптимизировать проект VR для его правильного выполнения

03

Руководство курса

Преподавательский состав Курса профессиональной подготовки в области разработки 3D-видеоигр и прототипирования был отобран ТЕСН для того, чтобы добавить плюс к качеству обучения. Их опыт и знания делают их идеальными для преподавания этого курса, основывая учебный план не только на текущей ситуации в индустрии видеоигр, но и на собственном опыте и стратегиях достижения успеха.





“

В Виртуальном классе вы найдете форум, на котором команда преподавателей предложит актуальные темы для обсуждения и работы над определенными аспектами содержания в динамичной и коллективной манере”

Руководство



Д-н Ортега Ордоньес, Хуан Пабло

- Директор инженерии и дизайна геймификации в группе Intervenía
- Преподаватель по дизайну видеоигр, дизайну уровней, производству видеоигр, средствам разработки, креативным медиаиндустриям и др. в Университете дизайна и технологий в Мадриде
- Консультант при создании компаний, таких как Avatar Games или Interactive Selection
- Автор книги "Дизайн видеоигр"
- Член Консультативного Совета Nima World



Преподаватели

Г-н Нуньес Мартин, Даниэль

- ◆ Музыкальный продюсер, специализирующийся на написании и оригинальном дизайне музыки для аудиовизуальных проектов и видеоигр
- ◆ Звуковой дизайнер и музыкальный композитор в Risin' Goat S.L
- ◆ Звукорежиссер дубляжа в SOUNDUB S.A
- ◆ Создатель контента для Специализированной магистратуры Talentum в области создания видеоигр в Telefónica Educación Digital
- ◆ Старший техник по обучению профессиональному звуку в Университете Франсиско де Витория
- ◆ Диплом в области официального музыкального образования в Консерватории Мануэля де Фалья, специализация по фортепиано и саксофону

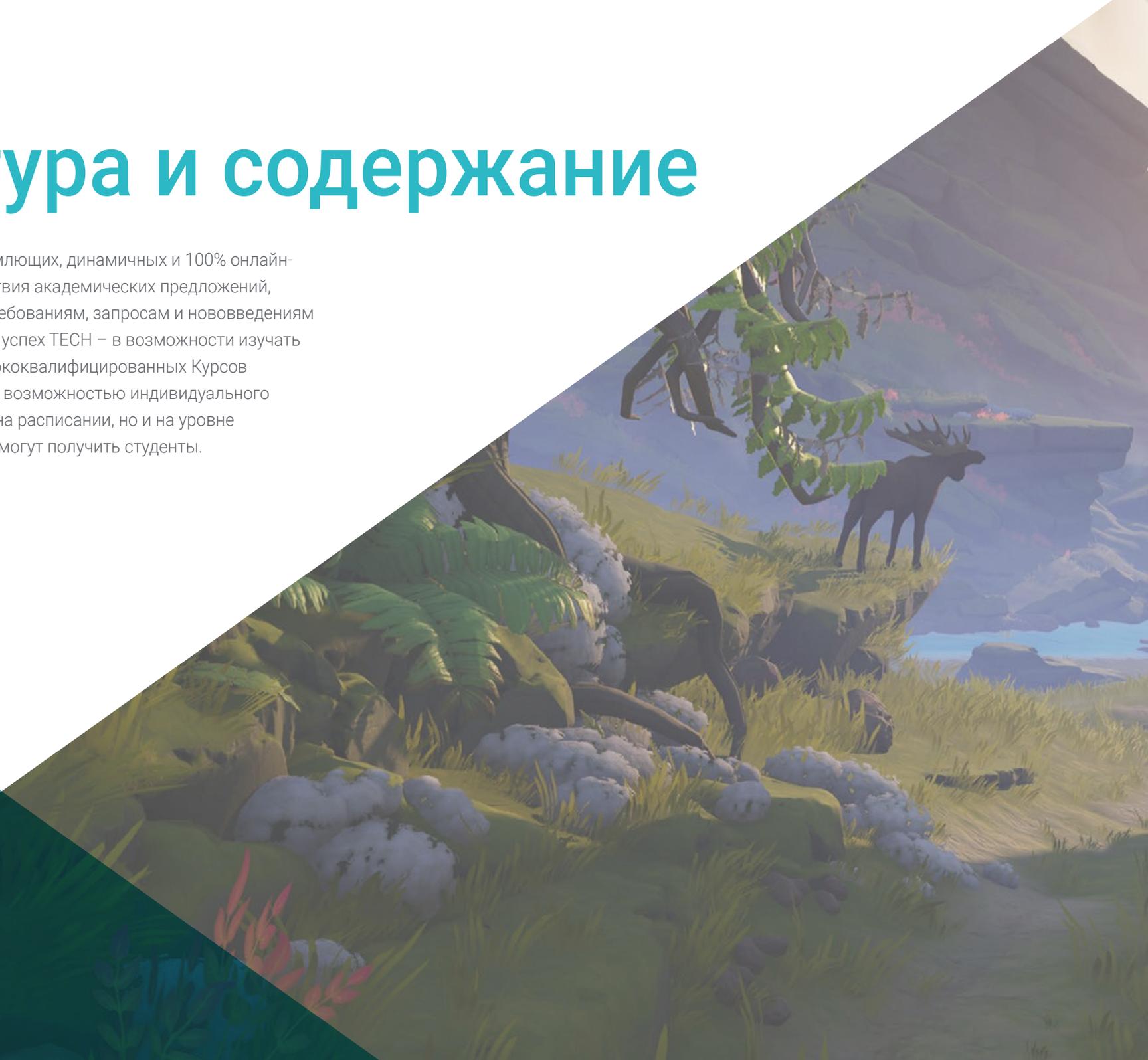
Г-н Феррер Мас, Микель

- ◆ Ведущий программист в Big Bang Box
- ◆ Сооснователь и программист видеоигр в Carbonbyte
- ◆ Аудиовизуальный программист в Unkasoft Advergaming
- ◆ Программист видеоигр в Enne
- ◆ Директор дизайна в Bioalma
- ◆ Старший технический специалист по информатике в Na Camel·la
- ◆ Степень магистра в области программирования видеоигр в CICE
- ◆ Курс "Введение в глубокое обучение с использованием PyTorch" на Udacity

04

Структура и содержание

Идея создания полных, всеобъемлющих, динамичных и 100% онлайн-программ возникла из-за отсутствия академических предложений, которые адаптировались бы к требованиям, запросам и нововведениям студентов. В этом и заключается успех ТЕСН – в возможности изучать программы, подобные этой, высококвалифицированных Курсов профессиональной подготовки, с возможностью индивидуального подхода, основанного не только на расписании, но и на уровне углубленного изучения, который могут получить студенты.



“

Руководство по экономии затрат на разработку поможет вам создавать более продуктивные проекты с более высокой нормой прибыли”

Модуль 1. Разработка 2D и 3D-видеоигр

- 1.1. Растеризованные графические ресурсы
 - 1.1.1. *Спрайты*
 - 1.1.2. *Атласы*
 - 1.1.3. *Текстуры*
- 1.2. Разработка интерфейсов и меню
 - 1.2.1. *Unity GUI*
 - 1.2.2. *Unity UI*
 - 1.2.3. *UI Toolkit*
- 1.3. Система анимации
 - 1.3.1. *Анимационные кривые и ключи*
 - 1.3.2. *Применение анимационных событий*
 - 1.3.3. *Изменения*
- 1.4. Материалы и шейдеры
 - 1.4.1. *Компоненты материала*
 - 1.4.2. *Типы рендер пассов*
 - 1.4.3. *Шейдеры*
- 1.5. Частицы
 - 1.5.1. *Система частиц*
 - 1.5.2. *Эмиттеры и субэмиттеры*
 - 1.5.3. *Скриптинг*
- 1.6. Освещение
 - 1.6.1. *Режимы освещения*
 - 1.6.2. *Запекание освещения*
 - 1.6.3. *Light Probes*
- 1.7. Mecanim
 - 1.7.1. *State Machines, SubState Machines* и переходы между анимациями
 - 1.7.2. *Смешивания деревьев*
 - 1.7.3. *Слои анимации* и ИК

- 1.8. Кинематическая обработка
 - 1.8.1. *Таймлайн*
 - 1.8.2. *Постобработка эффектов*
 - 1.8.3. *Universal Render Pipeline* и *High Definition Render Pipeline*
- 1.9. Продвинутой VFX
 - 1.9.1. *VFX Graph*
 - 1.9.2. *Shader Graph*
 - 1.9.3. *Инструменты пайплайна*
- 1.10. Компоненты аудио
 - 1.10.1. *Audio Source* и *Audio Listener*
 - 1.10.2. *Audio Mixer*
 - 1.10.3. *Audio Spatializer*

Модуль 2. Программирование, создание механик и прототипирование видеоигр

- 2.1. Технический процесс
 - 2.1.1. *Модели Low Poly* и *High Poly* к Unity
 - 2.1.2. *Конфигурация материала*
 - 2.1.3. *High Definition Render Pipeline*
- 2.2. Дизайн персонажей
 - 2.2.1. *Движение*
 - 2.2.2. *Дизайн коллайдеров*
 - 2.2.3. *Создание и поведение*
- 2.3. Импорт скелетных сеток в Unity
 - 2.3.1. *Экспорт Skeletal Meshes* из программного обеспечения для 3D
 - 2.3.2. *Скелетные сетки* в Unity
 - 2.3.3. *Якорные точки* для аксессуаров



- 2.4. Импорт анимации
 - 2.4.1. Подготовка анимации
 - 2.4.2. Импорт анимации
 - 2.4.3. Аниматор и переходы
- 2.5. Редактор анимации
 - 2.5.1. Создание смешиваемых пространств
 - 2.5.2. Создание анимационного монтажа
 - 2.5.3. Редактирование только для чтения анимаций
- 2.6. Создание и симуляция рэгдолла
 - 2.6.1. Конфигурация рэгдолла
 - 2.6.2. Рэгдолл в анимационный график
 - 2.6.3. Симуляция рэгдолла
- 2.7. Ресурсы для создания персонажа
 - 2.7.1. Библиотеки
 - 2.7.2. Импорт и экспорт библиотечных материалов
 - 2.7.3. Обработка материалов
- 2.8. Рабочие команды
 - 2.8.1. Иерархия и роли в работе
 - 2.8.2. Системы управления версиями
 - 2.8.3. Разрешение конфликтов
- 2.9. Требования для успешного развития
 - 2.9.1. Создание для успеха
 - 2.9.2. Оптимальное развитие
 - 2.9.3. Основные требования
- 2.10. Упаковка для публикации
 - 2.10.1. Настройки игрока
 - 2.10.2. Сборка
 - 2.10.3. Создание установщика

Модуль 3. Разработка погружающих видеоигр в VR

- 3.1. Особенности VR
 - 3.1.1. Традиционные видеоигры и VR. Различия
 - 3.1.2. *Кинетоз*: плавность движения против эффектов
 - 3.1.3. Уникальные взаимодействия в VR
- 3.2. Взаимодействие
 - 3.2.1. События
 - 3.2.2. Физические *триггеры*
 - 3.2.3. Виртуальный мир vs. Реальный мир
- 3.3. Погружающая локомоция
 - 3.3.1. Телепортация
 - 3.3.2. *Размахивание руками*
 - 3.3.3. *Движение вперед с фэйсингом* и без него
- 3.4. Физика в VR
 - 3.4.1. Перемещение и бросание объектов
 - 3.4.2. Вес и масса в VR
 - 3.4.3. Гравитация в VR
- 3.5. Интерфейс пользователя в VR
 - 3.5.1. Позиционирование и изгиб элементов интерфейса
 - 3.5.2. Режимы взаимодействия с меню в VR
 - 3.5.3. Лучшие практики для комфортного восприятия
- 3.6. Анимация в VR
 - 3.6.1. Интеграция анимированных моделей в VR
 - 3.6.2. Анимированные объекты и персонажи vs. Физические объекты
 - 3.6.3. Анимированные переходы vs. Процедурные





- 3.7. Аватар
 - 3.7.1. Представление аватара из его собственных глаз
 - 3.7.2. Внешнее представление собственного аватара
 - 3.7.3. Обратная кинематика и процедурная анимация применяемая к аватару
- 3.8. Звук
 - 3.8.1. Настройка источников звука и прослушивателей для VR
 - 3.8.2. Доступные эффекты для более погружающего опыта
 - 3.8.3. Пространственный звук в VR
- 3.9. Оптимизация в проектах VR и AR
 - 3.9.1. Отсечение по видимости
 - 3.9.2. Статическое объединение
 - 3.9.3. Настройки качества и типы Render Pass
- 3.10. Практика: *Escape Room* VR
 - 3.10.1. Проектирование опыта
 - 3.10.2. *Layout* сцены
 - 3.10.3. Разработка механик



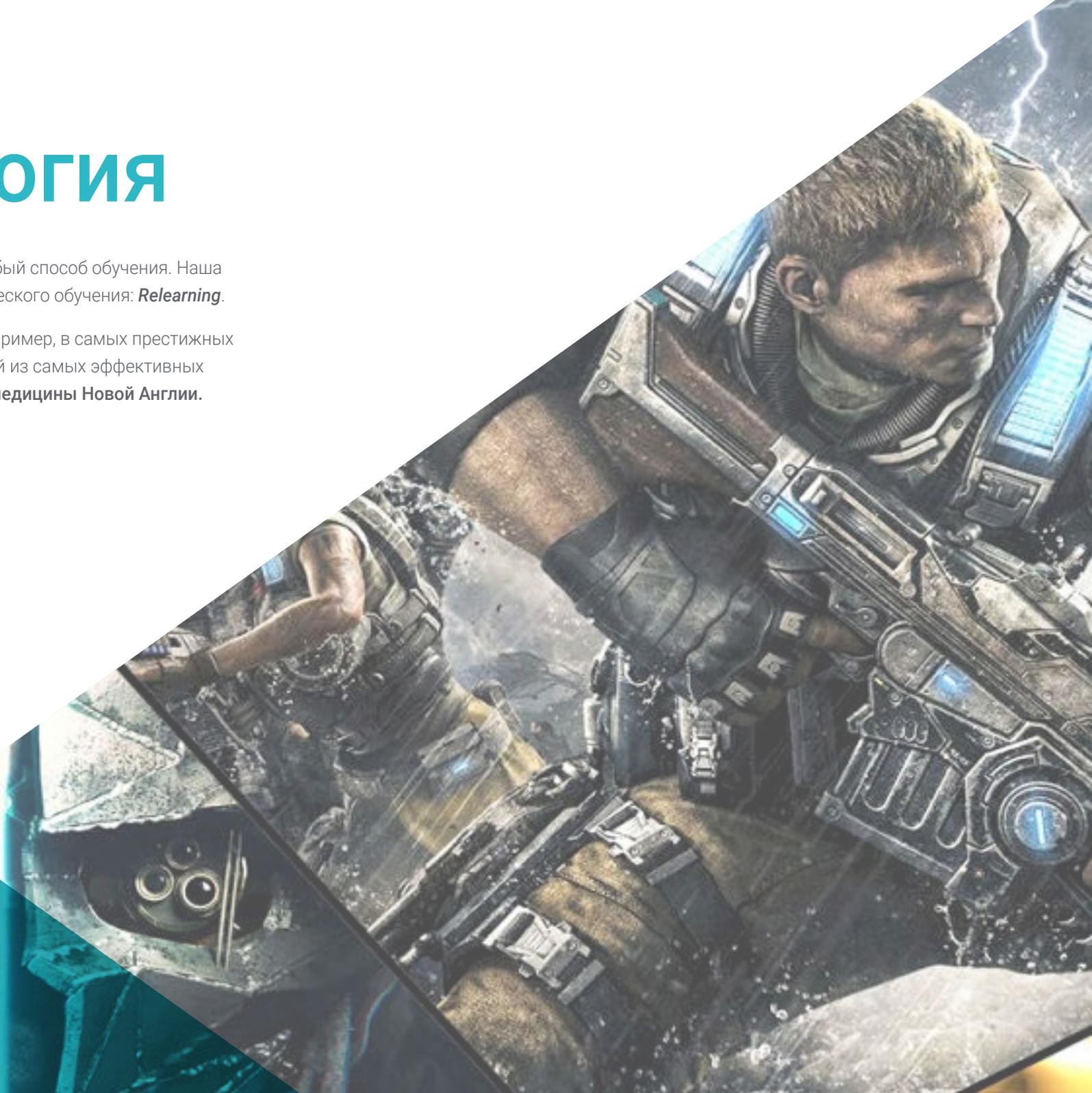
Не раздумывайте: запишитесь на этот Курс профессиональной подготовки и дайте своей профессиональной карьере толчок, чтобы стать одним из лучших специалистов в области разработки 3D-видеоигр”

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.



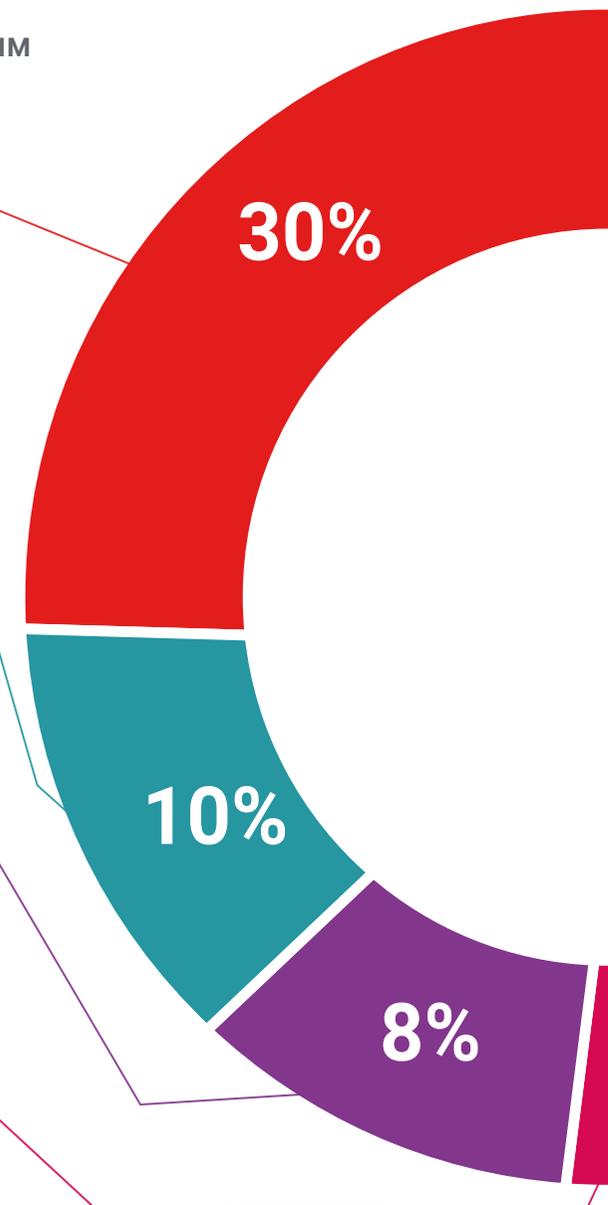
Практика навыков и компетенций

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

Курс профессиональной подготовки в области разработки 3D-видеоигр и прототипирования гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области разработки 3D-видеоигр и прототипирования** 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 разработки 3D-видеоигр и прототипирования**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH Global University 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
Разработка 3D-видеоигр
и прототипирование

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Разработка 3D-видеоигр
и прототипирование

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

Курс профессиональной подготовки

Разработка 3D-видеоигр
и прототипирование

