

Курс профессиональной подготовки Продвинутая 3D-анимация





tech технологический
университет

Курс профессиональной подготовки Продвинутая 3D-анимация

- » 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-advanced-3d-animation

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

Эволюция анимации в секторе видеоигр и цифровых платформ открыла широкие возможности для творческих работников в этой области. В настоящее время многочисленные инструменты для работы над ней позволяют оживлять персонажей с помощью всего лишь нескольких кликов, делая понятными линии, определяющие границы воображения. Для того чтобы облегчить специализацию в этой области, TESH разработал эту строгую, динамичную и инновационную программу. Это онлайн-программа, разработанная экспертами индустрии видеоигр, с которой студент не только будет знать все тонкости и особенности разработки успешных 3D-анимационных проектов, но и поднимет свой талант на вершину индустрии.



““

3D-анимация занимает все большее место в мультимедийном и цифровом секторе. Если вы не хотите остаться позади, выбирайте TECH и специализируйтесь в этой области всего за 6 месяцев”

Десятилетия постоянной напряженной работы привели к тому, что анимационные персонажи могут оживать с помощью все более сложных, изощренных, специфических и высокореалистичных техник. В таких отраслях, как видеоигры, владение инструментами 3D-моделирования, применимыми к многочисленным платформам, существующим сегодня, а также искусство творить без ограничений для воображения стало требованием, которое, без сомнения, гарантирует успешное профессиональное будущее.

По этой причине, а также с целью облегчения доступа к программе, благодаря которой все больше профессионалов смогут специализироваться в этой области, TECH решил создать Курс профессиональной подготовки в области продвинутой 3D-анимации. Это очень полная и строгая на 100% онлайн-программа, благодаря которой студенты смогут погрузиться в управление самыми инновационными техниками создания с помощью исчерпывающего контроля над основным программным обеспечением и ассетами. Таким образом, в течение 6 месяцев программы вы сможете гарантированно совершенствовать свои профессиональные навыки, адаптируя свой профиль к требованиям крупных компаний отрасли, таких как Pixar или DreamWorks.

Для этого у вас будет 540 часов лучших теоретических, практических и дополнительных материалов, разработанных командой экспертов в данной области на основе самой передовой и эффективной методики обучения. Помимо этого, вы сможете полностью адаптировать программу под себя благодаря отсутствию расписания и очных занятий. Вместо этого вы сможете получить доступ к Виртуальному классу в любое удобное для вас время с любого устройства, имеющего подключение к интернету. Таким образом, это уникальная академическая возможность стать выдающимся профессионалом в области 3D-анимации.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области продвинутой 3D-анимации** содержит наиболее полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области видеоигр и технологий
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется 3D-моделированию и анимации в виртуальных средах
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Вы хотели бы иметь возможность претендовать на работу в таких крупных компаниях, как Pixar или Sony? Эта программа даст вам ключи к тому, чтобы стать профессионалом, которого они ищут”

“

У вас будет доступ к Виртуальному классу, оптимизированному для любого устройства с подключением к интернету, так что вы сможете проходить программу из любого места и в любое время”

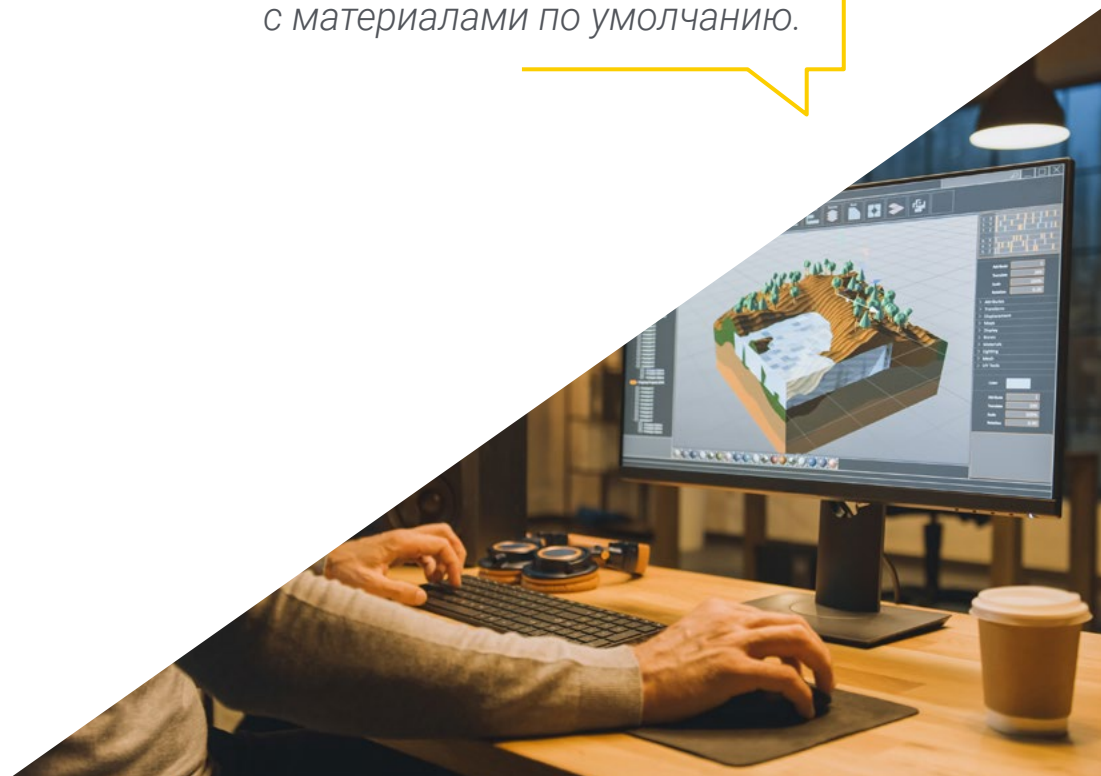
В преподавательский состав программы входят профессионалы из данного сектора, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

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 вам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная известными экспертами.

Отличная академическая возможность отточить свои навыки интеграции персонажей в сценарии и тесты с помощью симуляционной практики.

Вы поработаете над использованием Polypaint, в частности, освоите продвинутые кисти и работу с материалами по умолчанию.



02

Цели

ТЕСН разработал этот Курс профессиональной подготовки с той целью, чтобы студент мог детально изучить все тонкости 3D-анимации, применимые не только в области видеоигр, но и в аудиовизуальной индустрии в целом (кино, социальные сети, искусство и т.д.). Для этого у вас будет лучший учебный план и самые сложные и эффективные академические инструменты, гарантирующие, что вы превзойдете свои ожидания за меньшее время, чем вы думаете.





“

Если одна из ваших целей заключается в том, чтобы овладеть техникой липсинка и риггинга лица, **TECH** предоставит вам инструменты для достижения этой цели с полной гарантией”



Общие цели

- ◆ Получить специализированные знания в области виртуальной реальности
- ◆ Определять ассеты и персонажей и интегрировать их в виртуальную реальность
- ◆ Проанализировать важность звукового сопровождения в видеоиграх
- ◆ Использовать программу *ZBrush* для 3D-скульптурирования
- ◆ Разрабатывать различные техники органического моделирования и ретопологии
- ◆ Дорабатывать 3D-персонаж для портфолио
- ◆ Создавать анимацию двуногих и четвероногих 3D-персонажей
- ◆ Изучить риггинг в 3D
- ◆ Проанализировать важность движения тела в работе аниматора для получения отправных точек в анимации





Конкретные цели

Модуль 1. Искусство и 3D в индустрии видеоигр

- ♦ Изучить программное обеспечение для создания 3D-моделей и редактирования изображений
- ♦ Анализировать возможные проблемы и способы их решения в 3D-проектах в виртуальной реальности
- ♦ Уметь определять эстетическую линию для создания художественного стиля видеоигры
- ♦ Определить источники вдохновения для поиска эстетики
- ♦ Оценить ограничения времени при разработке художественного стиля
- ♦ Создавать ассеты и интегрировать их в игровые сцены
- ♦ Создавать персонажей и интегрировать их в игровые сцены
- ♦ Оценить важность звука и звуковых эффектов в видеоигре

Модуль 2. Продвинутый 3D

- ♦ Освоить самые передовые методы 3D-моделирования
- ♦ Развить необходимые навыки для 3D-текстурирования
- ♦ Экспортировать объекты в 3D-программы и Unreal Engine
- ♦ Подготовить студентов к специализации в области цифровой скульптуры
- ♦ Проанализировать различные техники цифровой скульптуры
- ♦ Исследовать ретопологии персонажей
- ♦ Изучить, как позировать персонажа, чтобы смягчить 3D-модель
- ♦ Совершенствовать нашу работу с помощью передовых методов высокополигонального моделирования

Модуль 3. Анимация 3D

- ♦ Развивать специализированные знания в области использования программного обеспечения для 3D-анимации
- ♦ Определить сходства и различия между двуногими и четвероногими
- ♦ Разрабатывать несколько циклов анимации
- ♦ Интегрировать *липсинг* и *риггинг* лица
- ♦ Проанализировать различия между анимацией, созданной для кино и для видеоигр
- ♦ Разрабатывать индивидуальный скелет
- ♦ Осваивать композицию камер и планов съемки



Верите ли вы, что программа 100% онлайн может быть такой же или даже более эффективной, чем очная? С помощью этого Курса профессиональной подготовки вы поймете, что это так”

03

Руководство курса

При формировании преподавательского состава этого Курса профессиональной подготовки ТЕСН учитывал несколько критериев, в том числе их профессиональную программу и рекомендации, которые к ней прилагаются. Благодаря этому мы можем предложить академический опыт под руководством настоящих специалистов, характеризующийся, кроме того, значительными человеческими качествами. Таким образом, это уникальная возможность развиваться рука об руку с экспертами в данной области и на основе их успешных стратегий.





“

В течение 6 месяцев этой программы вы сможете организовать индивидуальные консультации с командой преподавателей”

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, творческим 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

Д-р Прадана Санчес, Ноэль

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

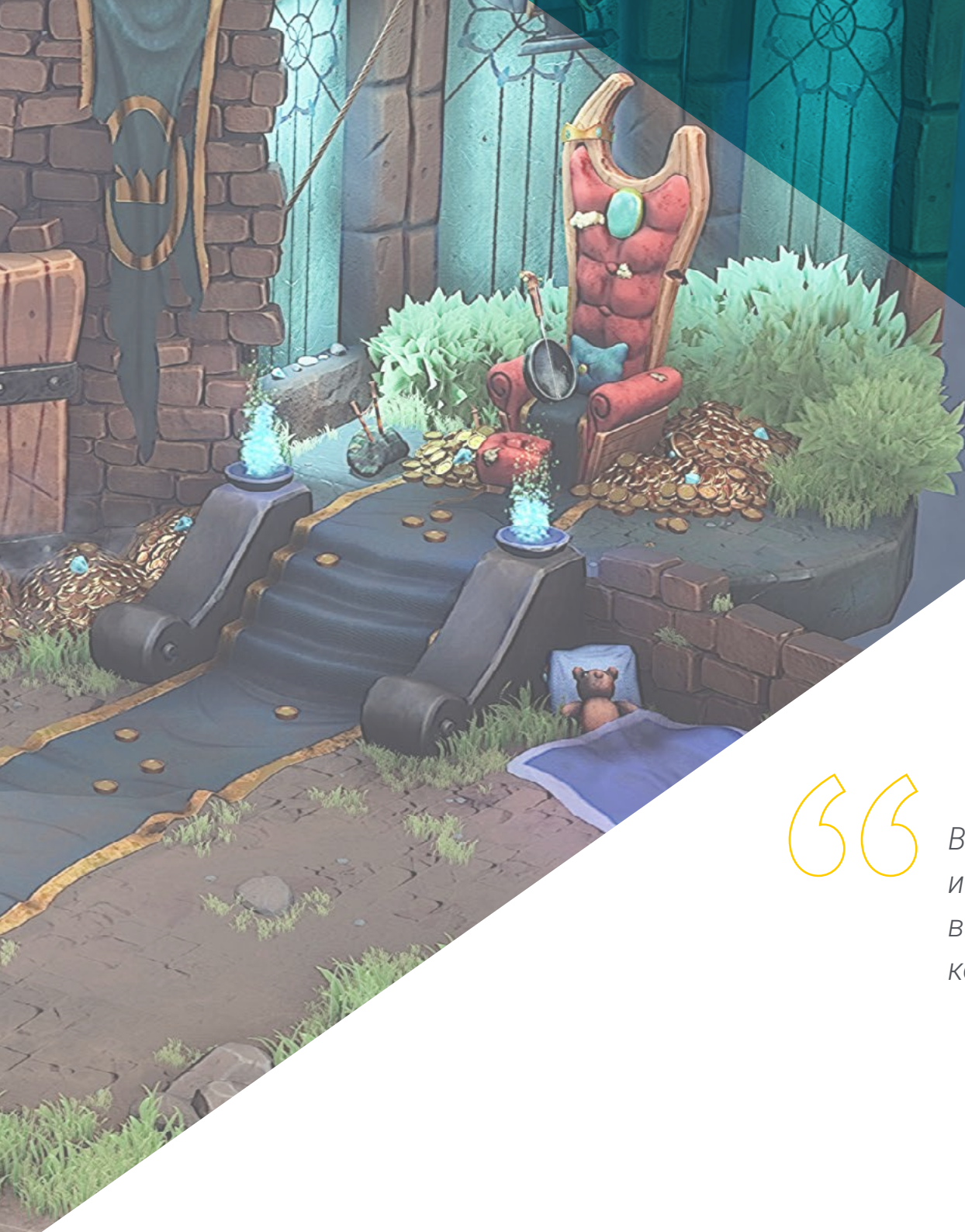


04

Структура и содержание

Чтобы гарантировать эффективное обучение и высокий уровень подготовки всем студентам, обратившимся к этому Курсу профессиональной подготовки, ТЕСН разработал его структуру на основе последних достижений в области 3D-анимации и с использованием престижной и эффективной методологии *Relearning*. Программа также включает в себя множество высококачественных дополнительных материалов, представленных в различных форматах, что позволит вам углубиться в каждый аспект учебной программы в индивидуальном порядке.





“

Вы сможете изучить строение двуногих и четвероногих персонажей, уделив особое внимание характеристикам каждого из них, когда нужно заставить их ходить и бегать”

Модуль 1. Искусство и 3D в индустрии видеоигр

- 1.1. 3D-проекты в виртуальной реальности
 - 1.1.1. Программное обеспечение для создания 3D-моделей
 - 1.1.2. Программное обеспечение для редактирования изображений
 - 1.1.3. Виртуальная реальность
- 1.2. Типичные проблемы, решения и потребности проекта
 - 1.2.1. Потребности проекта
 - 1.2.2. Возможные проблемы
 - 1.2.3. Решение
- 1.3. Изучение эстетической линии для создания художественного стиля в видеоиграх: от дизайна игры к созданию 3D-искусства
 - 1.3.1. Выбор целевой аудитории видеоигры. К кому мы хотим достучаться?
 - 1.3.2. Художественные возможности разработчика
 - 1.3.3. Окончательное определение эстетической линии
- 1.4. Поиск ссылок и анализ конкурентов на эстетическом уровне
 - 1.4.1. Pinterest и подобные веб-сайты
 - 1.4.2. Создание *модельных листов*
 - 1.4.3. Поиск конкурентов
- 1.5. Создание библиографии и брифинга
 - 1.5.1. Создание библиографии
 - 1.5.2. Создание библиографии
 - 1.5.3. Разработка *брифинга*
- 1.6. Сценарии и *ассеты*
 - 1.6.1. Планирование производства *ассетов* для уровней
 - 1.6.2. Разработка сценария
 - 1.6.3. Дизайн *ассетов*
- 1.7. Интеграция *ассетов* в уровни и тестирование
 - 1.7.1. Процесс интеграции в уровни
 - 1.7.2. Текстуры
 - 1.7.3. Последние штрихи
- 1.8. Персонажи
 - 1.8.1. Планирование производства персонажей
 - 1.8.2. Дизайн персонажей
 - 1.8.3. Дизайн *ассетов* для персонажей
- 1.9. Интеграция персонажей в сценарии и тестирование
 - 1.9.1. Процесс интеграции персонажей в уровни
 - 1.9.2. Потребности проекта
 - 1.9.3. Анимация
- 1.10. Звук в 3D-видеоиграх
 - 1.10.1. Интерпретация проектного досье для создания звуковой идентичности видеоигры
 - 1.10.2. Процессы композиции и производства
 - 1.10.3. Создание музыкального сопровождения
 - 1.10.4. Создание звуковых эффектов
 - 1.10.5. Озвучивание



Модуль 2. Продвинутый 3D

- 2.1. Передовые методы 3D-моделирования
 - 2.1.1. Конфигурация интерфейса
 - 2.1.2. Наблюдение для моделирования
 - 2.1.3. Моделирование частичных разрядов
 - 2.1.4. Органическое моделирование для видеоигр
 - 2.1.5. Расширенное отображение 3D-объектов
- 2.2. Продвинутое 3D текстурирование
 - 2.2.1. Интерфейс *Substance Painter*
 - 2.2.2. Материалы, альфы и использование кистей
 - 2.2.3. Использование частиц
- 2.3. Экспорт для программ 3D и Unreal Engine
 - 2.3.1. Интеграция Unreal Engine в проекты
 - 2.3.2. Интеграция 3D-моделей
 - 2.3.3. Применение текстур в Unreal Engine
- 2.4. *Цифровая скульптура*
 - 2.4.1. Цифровое скульптурирование с помощью *ZBrush*
 - 2.4.2. Первые шаги в *ZBrush*
 - 2.4.3. Интерфейс, меню и навигация
 - 2.4.4. Опорные изображения
 - 2.4.5. Полное 3D-моделирование объекта в *ZBrush*
 - 2.4.6. Использование базовых сеток
 - 2.4.7. Частичное моделирование
 - 2.4.8. Экспорт 3D моделей в *ZBrush*

- 2.5. Использование *Polypaint*
 - 2.5.1. Кисти для продвинутого уровня
 - 2.5.2. Текстуры
 - 2.5.3. Материалы по умолчанию
- 2.6. Ретопология
 - 2.6.1. Ретопология. Использование в индустрии видеоигр
 - 2.6.2. Создание *низкополигональной сетки*
 - 2.6.3. Использование программного обеспечения для ретопологии
- 2.7. Позы 3D-модели
 - 2.7.1. Просмотры референсов
 - 2.7.2. Использование *транспонирования*
 - 2.7.3. Использование *транспонирования* для моделей, состоящих из разных частей
- 2.8. Экспорт 3D-моделей
 - 2.8.1. Экспорт 3D моделей
 - 2.8.2. Генерация текстур для экспорта
 - 2.8.3. Конфигурация 3d-модели с различными материалами и текстурами
 - 2.8.4. Предварительный просмотр 3D-модели
- 2.9. Передовые методы работы
 - 2.9.1. Рабочий процесс 3D-моделирования
 - 2.9.2. Организация рабочих процессов в 3D-моделировании
 - 2.9.3. Оценка трудозатрат на производство
- 2.10. Доработка и экспорт моделей для других программ
 - 2.10.1. Рабочий процесс для завершения работы над моделью
 - 2.10.2. Экспорт с *Zplugin*
 - 2.10.3. Возможные файлы. Преимущества и недостатки

Модуль 3. Анимация 3D

- 3.1. Управление программным обеспечением
 - 3.1.1. Обработка информации и методология работы
 - 3.1.2. Анимация
 - 3.1.3. *Сроки* и объем
 - 3.1.4. Анимация с использованием базовых объектов
 - 3.1.5. Прямая и обратная кинематика
 - 3.1.6. Обратная кинематика
 - 3.1.7. Кинематическая цепь
- 3.2. Анатомия. Двунogie vs. Четвероногие
 - 3.2.1. Двунogie
 - 3.2.2. Четвероногие
 - 3.2.3. Цикл ходьбы
 - 3.2.4. Цикл бега
- 3.3. *Риг* и *морфер* для лица
 - 3.3.1. Мимика. *Липсинк*, глаза, фокус внимания
 - 3.3.2. Редактирование последовательностей
 - 3.3.3. Фонетика. Важность
- 3.4. Прикладная анимация
 - 3.4.1. 3D-анимация для кино и телевидения
 - 3.4.2. Анимация для видеоигр
 - 3.4.3. Анимация для других приложений
- 3.5. Захват движений с помощью Kinect
 - 3.5.1. Захват движения для анимации
 - 3.5.2. Последовательность движения
 - 3.5.3. Интеграция в *Blender*



- 3.6. Скелет, скиннинг и настройка
 - 3.6.1. Взаимодействие между скелетом и геометрией
 - 3.6.2. Интерполяция сетки
 - 3.6.3. Анимационные грузы
- 3.7. Действие
 - 3.7.1. Язык тела
 - 3.7.2. Позирование
 - 3.7.3. Редактирование последовательностей
- 3.8. Камеры и снимки
 - 3.8.1. Камера и окружающая среда
 - 3.8.2. Композиция снимка и персонажи
 - 3.8.3. Обработка
- 3.9. Визуальные спецэффекты
 - 3.9.1. Визуальные эффекты и анимация
 - 3.9.2. Виды оптических эффектов
 - 3.9.3. 3D VFX L
- 3.10. Аниматор в роли актера
 - 3.10.1. Реплики
 - 3.10.2. Рекомендации от актеров
 - 3.10.3. От камеры до программы

“Программа, которая даст вам ключи к освоению Kinect и удивит созданием новаторских, творческих, технических и разнообразных анимационных проектов”

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.



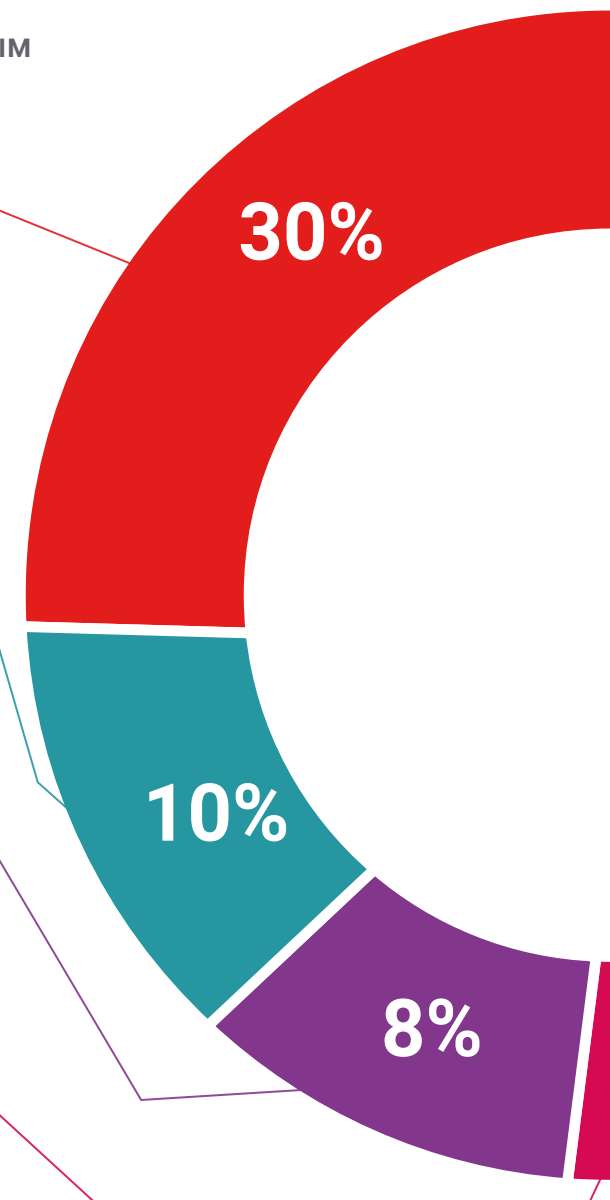
Практика навыков и компетенций

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 продвинутой 3D-анимации 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 продвинутой 3D-анимации** 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 продвинутой 3D-анимации**

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 Продвинутое 3D-анимация

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Курс профессиональной
подготовки

Продвинутое 3D-анимация

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

Курс профессиональной подготовки

Продвинутая 3D-анимация

