

3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ И VR-ТЕХНОЛОГИИ

6–11
класс

</ графика / 3D-моделирование и анимация / настройка окружения / основы программирования / создание сцен виртуальной реальности />

Ребята осваивают моделирование сложных объектов, текстурирование, риггинг и анимацию, настройку освещения и теней, программирование на C#, создание интерактивных VR-приложений, оптимизацию производительности и работу с очками виртуальной реальности HTC Vive Pro.



Основы
графики



Создание
3D-сцен



Текстуры
и свет



Создание
VR-проектов



Работа
с VR-очками

Основы компьютерной графики

Растровые изображения – фотографии, иконки, рисунки – являются неотъемлемой частью 3D-проектов, с которой необходимо уметь работать для подготовки качественных и детализированных 3D-сцен.

Создание 3D-сцен

Слушатели отрабатывают особенности изготовления различных сложных моделей и подготовки их тонирования, в том числе – объектов реального мира, моделей, применяемых в различных мультфильмах и киновселенных.

Настройка текстур и освещения

Блок посвящен как использованию готовых текстур, так и изготовлению собственных, в том числе особенностям масштабирования данных текстур и настройки освещения для создания реалистичных эскизов.

Создание проектов виртуальной реальности

Модуль направлен на создание живого проекта с интерактивными элементами, которые оживают через применение языков программирования в различных редакторах создания компьютерных игр.

Работа с VR-очками

Промежуточные и итоговые проекты слушателей тестируются на различных очках виртуальной реальности, в которых дети могут оказаться внутри своего собственного виртуального мира.

ДЛЯ КОГО ЭТОТ ТРЕК?

Образовательный трек знакомит подростков с миром 3D-моделирования и виртуальной реальности через освоение профессиональных инструментов Autodesk 3D Max, Unity, Adobe Photoshop и C#. Программа построена на практическом применении знаний и навыков на примерах моделирования объектов реального мира.