

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	8	6	2	-
1.1	Знакомство, инструктаж по Основными понятиями VR/AR	2	2	0	Устный опрос
1.2	Знакомство устройствами VR/AR	2	1	1	Наблюдение
1.3	Общие принципы геймдизайна и дизайна уровней, роли в процессе Разработки VR/AR приложений	4	3	1	Наблюдение
2	3D-моделирование простых объектов	16	7	9	-
2.1	Знакомство со средой 3D Blender. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Blender. Основы обработки изображений. Примитивы.	2	1	1	Наблюдение
2.2	Инструменты 3D Blender. Режимы объектный (Object Mode) и редактирования (Edit Mode).	4	2	2	Наблюдение
2.3	Моделирование на основе стандартных примитивов. Экструдирование (выдавливание) в Blender. Инструмент Spin (вращение).	4	1	3	Наблюдение
2.4	Низко- и высоко-полигональное моделирование объектов 3D сцены. Логические операции Boolean	4	2	2	Наблюдение
2.5	Модификаторы в Blender. Mirror – зеркальное	2	1	1	Наблюдение

	отображение. Аппау – массив				
3	Моделирование сложных 3D объектов.	20	7	13	-
3.1	Состав 3D модели. (грань, вершина, полигон). Расширенные примитивы	4	2	2	Наблюдение
3.2	Сплайны. Модификаторы моделирования на основе сплайнов. Модификатор Lathe.	6	2	4	Наблюдение
3.3	Модификаторы сглаживания и оптимизации каркаса 3D объекта. Модификаторы Mirror, Subdivide, Solidify, Subdivision Surface	6	2	4	Наблюдение
3.4	Низкоуровневое моделирование 3D объектов.	4	1	3	Наблюдение
4	Моделирование материалов и источников освещения	18	8	10	-
4.1	Виды материалов. Битовые и процедурные карты материалов. Фактура материала, отражение, прозрачность. Применение материала к объекту.	6	2	4	Наблюдение
4.2	UV-развёртка.	4	2	2	Наблюдение
4.3	Модификаторы материалов	4	2	2	Наблюдение
4.4	Типы источников освещения. Параметры стандартных источников освещения. Виртуальные камеры	4	2	2	Наблюдение
5	Основы анимации и специальные	6	2	4	-

	эффекты.				
5.1	Анимация объектов. Изменение параметров в процессе анимации. Анимация движения по ключевым кадрам. Анимация движения на основе траектории	4	1	3	Наблюдение
5.2	Физика объекта Cloth, Fluid, Smoke	2	1	1	Наблюдение
	Итого:	68	30	38	