

1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

| № п / п | Название разделов, тем | Количество часов | | | Форма контроля |
|------------------|---|------------------|----------|-----------|----------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | Введение | 2 | 2 | 0 | - |
| 2 | 3D-моделирование объектов | 22 | 9 | 13 | - |
| 2. 1 | Расширенная демонстрация возможностей Blender. Работа с примитивами: расширенные возможности и техники | 4 | 2 | 2 | Наблюдение |
| 2. 2 | Инструменты 3D Blender. Режимы объектный (Object Mode) и редактирования (Edit Mode). | 4 | 2 | 2 | Наблюдение |
| 2. 3 | Создание сложных форм с помощью инструмента Spin. Применение дополнительных модификаторов для примитивов | 4 | 1 | 3 | Наблюдение |
| 2. 4 | Оптимизация 3D-моделей: баланс между детализацией и производительностью | 4 | 2 | 2 | Наблюдение |
| 2. 5 | Создание симметричных объектов сложной формы | 6 | 2 | 4 | Наблюдение |
| 3 | Моделирование сложных 3D объектов. | 18 | 6 | 12 | - |
| 3. 1 | Работа с иерархией объектов: создание сложных 3D-сцен. Оптимизация топологии модели для корректной работы модификаторов | 4 | 2 | 2 | Наблюдение |
| 3. 2 | Модификаторы моделирования на основе сплайнов: Bezier, Curve, Mesh | 4 | 1 | 3 | Наблюдение |

| | | | | | |
|----------|--|-----------|----------|-----------|------------|
| 3. 3 | Subdivision Surface: создание реалистичной геометрии с помощью адаптивной детализации | 6 | 2 | 4 | Наблюдение |
| 3. 4 | Редактирование топологии модели: удаление, добавление и перемещение элементов Создание отверстий, скосов и других сложных элементов | 4 | 1 | 3 | Наблюдение |
| 4 | Моделирование материалов и источников освещения | 18 | 8 | 10 | - |
| 4. 1 | Настройка фактуры, отражения, прозрачности и других свойств материалов Применение материалов к объектам: создание реалистичных текстур | 6 | 2 | 4 | Наблюдение |
| 4. 2 | Оптимизация UV-развертки: минимизация растяжения и искажения текстур | 4 | 2 | 2 | Наблюдение |
| 4. 3 | Использование текстурных масок для контроля над свойствами материалов | 4 | 2 | 2 | Наблюдение |
| 4. 4 | Создание реалистичного освещения сцены с помощью HDRI-карт | 4 | 2 | 2 | Наблюдение |
| 5 | Пост-обработка и рендеринг | 8 | 2 | 4 | - |
| 5. 1 | Работа с пост-обработкой: цветокоррекция, композитинг, добавление эффектов | 4 | 1 | 3 | Наблюдение |
| 5. 2 | Создание реалистичных рендеров с помощью различных движков рендеринга | 4 | 2 | 2 | Наблюдение |
| | Итого: | 68 | 30 | 38 | |