**Будущее создаём сегодня!**

Авторизированный учебный центр "ГРАНИ" приглашает получить новую, современную и востребованную специальность:

**"3d художник для виртуальной реальности"**

лицензия «серия 59Л01 № 0003409»

По окончании выдаётся ДИПЛОМ о переподготовке

Стоимость за весь курс 63000

Рынок VR развивается с огромной скоростью. 3d художник - одна из главных и перспективных профессий в сфере создания виртуальной реальности. Обучение направлено на подготовку 3d художников , владеющих всеми необходимыми инструментами для создания виртуального окружения и персонажей. Виртуальная реальность используется в образовании, медицине, игровой индустрии, кино, в производственном конструировании , военной промышленности, искусстве и т.д.

В программе курса:

**Autodesk Maya** персональный пакет для рига и анимации персонажей

**Quixel Suite** рисование текстур, это три плагина для Photoshop, объединенные в один.

**Sabstance Designer** генератор физически правильных текстур

**Sabstance Painter** раскраска, текстурирование 3d моделей

**TopoGun** — программа ретопологии, предназначена для построения низко полигональной модели по поверхности высоко полигональной, отсканированной с помощью 3D сканера или созданной в среде Zbrush и запекания текстур.

**Unity Engine** это инструмент для разработки двух- и трёхмерных приложений и игр.

**Unreal Engine** игровой движок, разрабатываемый и поддерживаемый компанией Epic Games.

**UVLayout** это программное обеспечение (ПО) для создания и редактирования UV координат. Раскройка 3d модели.

**ZBrush** — программа для 3D моделирования . Отличительной особенностью данного ПО является имитация процесса «лепки» трёхмерной скульптуры.

**Пластическая анатомия, скульптура, рисунок**.

Специальные языки программирования для виртуальной реальности

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

**3d художник для виртуальной реальности**

(наименование программы)

Факультет (кафедра) Подразделение «Авторизированный учебный центр»

Цель получение профессиональной переподготовки в сфере виртуальной реальности и игровой индустрии

Категория слушателей со средним профессиональным образованием, с высшим образованием

Форма обучения вечерняя, очно – заочная

Срок обучения 460 часов

Режим занятий 12 часов в неделю

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Наименованиедисциплин | Трудоемкость(часов) | Форма контроля |
| Всего | в том числе |  |
| лекции | практики | консуль-тации |  |
|  | Основы цифрового рисунка  | 40 | - | 40 | - | Экз. |
|  | Основы изобразительного искусства (Рисунок, цветоведение, композиция, скульптура) | 40 | 8 | 32 | - | Экз. |
|  | 3д моделирование  | 120 | 20 | 100 | - | Экз. |
|  | Текстурирование | 80 | 20 | 60 | - | экз |
|  | История стилей окружения и персонажей | 20 | 20 | - | - | зач. |
|  | Анимация | 40 | 8 | 32 | - | Экз. |
|  | Спецэффекты | 20 | - | 20 | - | Экз |
|  | Процессы разработки игровой графики  | 20 | 8 | 12 | - | Экз. |
|  | Игровые движки Основы программирования  | 80 | 20 | 60 | - | зач |
|  | Дипломное работа | 8 | - | - | 8 | защита |
|  | Всего часов | 460 | 84 | 376 |  |  |
|  | курсовых работ | 1 |  |  |  |  |
|  | экзаменов | 7 |  |  |  |  |
|  | зачетов | 2 |  |  |  |  |