**РАЗРАБОТКА WEB-САЙТА**

**от портала до интернет-магазина**

Cоздание web-сайтов с помощью **HTML 5 и CSS 3**;

Создание макетов веб-страниц, а затем написание грамотного кода **HTML и CSS** для правильного

отображения сайта в разных интернет-браузерах. Системы управления содержимым для веб-сайтов

Изучение Wordpress и Joomla для создания и управления динамичными сайтами от

информационного портала до интернет-магазина.

Особенности проектирования интерфейсов для различных платформ. Рассматриваются главные принципы работы над юзабилити интерфейсов.

Разработка макета интерфейса веб-сайта и мобильного приложения.

**Программы: Adobe Photoshop, Moqups**.

На курсе студенты так же ознакомятся с основами **UI и UX дизайна**.

72 час., 2 дня в неделю или воскресенье, время по согласованию с группой.

**ТРЕХМЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ в 3ds max**

Изучение низкополигонального и высокополигонального моделирования.

Создание текстурных развёрток и рисование текстур в графическом редакторе.

Трёхмерная анимация. Фотореалистичная визуализация в **3ds max**.

Текстурирование и фотореалистичная визуализация интерьеров и экстерьеров.

Детальная проработка интерьера и экстерьера на примере загородного дома.

​

**Программы:** **Autodesk 3ds max, Adobe Photoshop, Corona Render**.

72 час., 2 дня в неделю или воскресенье, время по согласованию с группой.

**ЦИФРОВОЙ СКУЛЬПТИНГ**

**в Pixologic Sculptris**

Цифровая лепка высокодетализированного персонажа.

Ретопология модели.

Тектурная развёртка.

Наложение различных текстурных карт на модель.

Создание скелетной анимации персонажа.

Подготовка и печать модели на 3D принтере.

**Программы: Autodesk 3ds max, Pixologic Zbrush, Pixologic Sculptris**

72 час., 2 дня в неделю или воскресенье, время по согласованию с группой.

**РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

**на Unity**

Основы и особенности языка программирования **C# в Unity**.

Проектирование двухмерной компьютерной игры.

Проекирование трёхмерной компьютерной игры.

Создание интерактивной архитектурной визуализации интерьера.

**Программы: Adobe Photoshop, Qixel Ddo, C# , Unity 3D**

72 час., 2 дня в неделю или воскресенье, время по согласованию с группой.

**ИГРОВОЙ ДИЗАЙН И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ**

## Game Design и VR

Основы трёхмерного моделирования в общем.

Технологический процесс (**pipe line**) создания **next-gen** модели для игрового движка.

Движок и основные принципы программирования игры.

Создание трёхмерной компьютерной игры, которую можно будет запустить с применением технологии виртуальной реальности (VR).

​

**Программы: Autodesk 3ds max, Pixologic Zbrush, 3dCoat, Adobe Photoshop, Qixel Ddo, Unity 3D.**

72 час., 2 дня в неделю или воскресенье, время по согласованию с группой.