

ДЕТСКИЙ АНИМАЦИОННЫЙ ТЕХНОПАРК НА БАЗЕ ОАО "КАЛИБР"

Наименование курса	Возрастная группа	График занятий							Продолжительность курса (ч./нед./мес.)	Описание курса (пример описания)	Формат участия				Стоимость
		Пн.	Вт.	Ср.	Чт.	Пт.	Сб.	Вс.			Бесплатно	Для кого	Платно	Для кого	
Основы трехмерного моделирования с 19 января	14-17 лет	16:00-18:30	16:00-18:30	16:00-18:30	16:00-18:30	16:00-18:30	12:00-18:00		36 ч	Введение в трехмерное моделирование; изучение направлений, в рамках которых применяются 3D-модели; изучение структуры 3D-объекта; моделирование сложных объектов; наложение материалов на объект и т.д.	Бесплатно	распространяется только на льготные категории граждан	Платно	Для всех	5000 Р
Компьютерная анимация в дополненной реальности с 19 января	14-17 лет	16:00-18:30	16:00-18:30	16:00-18:30	16:00-18:30	16:00-18:30	12:00-18:00		36 ч	Введение в дополненную реальность; применяемые технологии AR; примеры использования; принципы работы приложений AR; знакомство с конструктором дополненной реальности EV Toolbox Eligo Vision на примере готовых приложений, внедренных в платформу (тестирование приложений через веб-камеры); демонстрация обучающимся финального результата, который будет получен в результате классной работы при прохождении курса; Интерфейс и основные инструменты программы Maya; риггинг (создание скелета персонажа) и привязка сетки персонажа к скелету; Применение к персонажу системы Human IK; работа с кривыми в анимации; создание анимации персонажа с предметами в руках; создание зацикленной анимации походки персонажа; загрузка модели персонажа в программу Unreal Engine 4; основы работы с редактором визуального программирования в UE4 (Blueprints); настройка и компиляция проекта для шлема виртуальной реальности	Бесплатно	распространяется только на льготные категории граждан	Платно	Для всех	5000 Р

Компьютерная анимация и технология захвата движения с 19 января	14-17 лет						12:00-18:00		36 ч	Введение в технологии захвата движения: их виды и области применения; обучение записи и экспорту движения с помощью одиночной камеры MS Kinect и системы Optitrack Prime 13; редактирование движений в программах Motion Builder и iPi Mocap Studio; экспорт движений в Autodesk Maya, применение движений к анимационному персонажу; проектирование анимационного ролика: составление сценария по сюжету; лицевая анимация; сведение всех движений и персонажей в единую сцену; рендеринг и монтаж анимационного ролика	Бесплатно	распространяется только на льготные категории граждан	Платно	Для всех	5000 Р
---	-----------	--	--	--	--	--	-------------	--	------	--	-----------	---	--------	----------	--------