



# 3D-дизайнер

1

3 недели

- Что тебя ждёт во время обучения
- Как устроен 3D-дизайн
- Введение в Blender и работа с примитивами
- Работа с брифом
- Мудборд и насмотренность
- Основы Figma

2

3 недели

- Основы композиции
- Инструменты моделирования в Blender
- Свет и тень в трёхмерном пространстве
- Настройка света в Blender
- Основы тайм-менеджмента для 3D-дизайнера

3

3 недели

- Теория цвета
- Работа с базовыми материалами и текстурами в Blender
- Типографика в 3D
- Работа с текстом в Blender

4

3 недели

- Введение в полигональное моделирование
- Полигональное моделирование в Blender
- Основы Adobe Illustrator
- Как работать с обратной связью

каникулы

5

3 недели

- Основы Hard Surface моделирования
- Hard Surface моделирование в Blender
- Основы Adobe Photoshop

6

3 недели

- Работа со сложными материалами и текстурами в Blender
- Основы работы в Substance 3D Painter
- Основы композитинга
- Как презентовать 3D-проект
- Аргументация решений

7

3 недели

- Работа с органикой в 3D
- Дизайн персонажа
- Скульптинг в Blender
- Ретопология
- Груминг
- Работа в команде

каникулы

8

3 недели

- Принципы анимации
- Риггинг
- Анимация в Blender
- Пресеты анимации

9

3 недели

- Работа с симуляциями
- Основы работы с частицами
- Как правильно завершать проекты

10

3 недели

- Нейросети в работе 3D-дизайнера
- Продвинутое инструменты 3D
- Основы работы с Substance 3D Sampler
- Продвинутое работа с камерой
- Продвинутое рендер анимации

каникулы

★ **Дипломный проект**



## 1 спринт Введение в работу 3D-дизайнера

3 недели

В этом спринте ты узнаешь особенности 3D-моделирования и начнёшь знакомство с Blender — программой для создания и редактирования 3D-моделей.

1. Что тебя ждёт во время обучения
2. Как устроен 3D-дизайн
3. Введение в Blender и работа с примитивами
4. Работа с брифом
5. Мудборд и насмотренность
6. Основы Figma

**Финальный проект:** 3D-композиция из простых объектов в Blender на основе готового референса

## 2 спринт Композиция в трёхмерном пространстве. Инструменты моделирования

3 недели

Ты научишься использовать базовые инструменты моделирования в Blender и работать с композицией и светом в трёхмерном пространстве.

1. Основы композиции
2. Инструменты моделирования в Blender
3. Свет и тень в трёхмерном пространстве
4. Настройка света в Blender
5. Основы тайм-менеджмента для 3D-дизайнера

**Финальный проект:** 3D-модели на основе векторных объектов и композиция для сторис в соцсетях

## 3 спринт Работа с цветом и материалами в 3D

3 недели

Ты познакомишься с принципами колористики и типографики. Начнёшь работать с материалами и текстурами при моделировании трёхмерных объектов.

1. Теория цвета
2. Работа с базовыми материалами и текстурами в Blender
3. Типографика в 3D
4. Работа с текстом в Blender

**Финальный проект:** Плакат с 3D-графикой и объёмной типографикой

## 4 спринт Полигональное моделирование

3 недели

В этом спринте ты перейдёшь от базового моделирования к более сложному полигональному моделированию и познакомишься с новой программой — Adobe Illustrator.

1. Введение в полигональное моделирование
2. Полигональное моделирование в Blender
3. Основы Adobe Illustrator
4. Как работать с обратной связью

**Финальный проект:** Low poly модель на основе ТЗ от заказчика



---

## Каникулы

---

### 5 спринт Hard Surface моделирование

3 недели

Этот спринт посвящён углублению твоих навыков в полигональном моделировании. Ты освоишь Hard Surface моделирование объектов в Blender и постобработку созданных моделей в Adobe Photoshop.

1. Основы Hard Surface моделирования
2. Hard Surface моделирование в Blender
3. Основы Adobe Photoshop

**Финальный проект:** Модель товара для использования в маркетинговых материалах заказчика

### 6 спринт Работа со сложными материалами и текстурами

3 недели

Ты научишься создавать более сложные текстуры и материалы и применять их к своим моделям. Узнаешь принципы композинга и научишься аргументированно презентовать свои работы.

1. Работа со сложными материалами и текстурами в Blender
2. Основы работы в Substance 3D Painter
3. Основы композитинга
4. Как презентовать 3D-проект
5. Аргументация решений

**Финальный проект:** Модель с использованием продвинутых текстур и презентация для заказчика

### 7 спринт Работа с органикой. Создание персонажа

3 недели

В этом спринте ты перейдёшь от Hard Surface моделирования объектов к скульптингу объектов органической природы. Познакомишься с принципами дизайна персонажа в 3D.

1. Работа с органикой в 3D
2. Дизайн персонажа
3. Скульптинг в Blender
4. Ретопология
5. Груминг
6. Работа в команде

**Финальный проект:** Серия маскотов для бренда по ТЗ от заказчика

---

## Каникулы

---



## 8 спринт Анимация в 3D

3 недели

В этом спринте тебе ждёт знакомство с принципами анимации и создание простых анимированных моделей. Ты освоишь риггинг и узнаешь, как использовать пресет анимации.

1. Принципы анимации
2. Риггинг
3. Анимация в Blender
4. Пресеты анимации

**Финальный проект:** Риггинг и анимация персонажа

## 9 спринт Работа с симуляциями

3 недели

В этом спринте ты научишься создавать 3D-симуляции как в статике, так и в динамике.

1. Работа с симуляциями
2. Основы работы с частицами
3. Как правильно завершать проекты

**Финальный проект:** Моушн-видео с использованием симуляций

## 10 спринт Продвинутая анимация

3 недели

Этот спринт посвящён углублению твоих навыков анимирования 3D-моделей: ты освоишь продвинутые функции и инструменты для создания качественной анимации.

1. Нейросети в работе 3D-дизайнера
2. Продвинутые инструменты 3D
3. Основы работы с Substance 3D Sampler
4. Продвинутая работа с камерой
5. Продвинутый рендер анимации

**Финальный проект:** Короткий проморолик с использованием продвинутых настроек анимации

Каникулы

## Дипломный проект

4 недели

Итоговая большая работа, которая станет главным проектом в портфолио.

Будет три больших задачи на выбор. Для своей дипломной работы ты сможешь выбрать то, что тебе больше понравится. Все задачи разные, каждая охватывает какое-то определённое направление работы 3D-дизайнера.





## Что ещё ждёт на курсе?

### Вебинары и скринкасты

Каждые 1-2 месяца запланированы групповые онлайн-встречи: обучающие воркшопы, вебинары и консультации.

Программа консультаций может корректироваться в зависимости от пожеланий группы студентов.

### Мини-проекты и задачник

Помимо финальных проектов, будет много небольших практических заданий с пошаговыми инструкциями. Они помогут отработать и закрепить навыки. Дополнительные подборки материалов и интерактивные задания прокачают твою насмотренность и научат замечать дизайн повсюду.

