

студенты
от
10 лет



top

КОМПЬЮТЕРНАЯ
АКАДЕМИЯ



учёба с нуля
и бесплатно



диплом о проф.
переподготовке



трудоустройство
во время обучения



живая помощь
от преподавателей



платформа
с упражнениями



обновленная
программа 2025

Юный 3D–дизайнер:

моделирование и визуализация

6 месяцев
занятий

192 академических
часа (32 ак.ч./месяц)

Наши партнёры:

Yandex Cloud

hh карьерный
маркетплейс

Программа обучения

Модуль 1

Первые шаги в 3D: создаём простые модели

Научимся работать в Tinkercad – простом и понятном онлайн-редакторе. Создадим свой первый 3D-ключ, медальон и сувенирную фигурку.

Описание:

- Знакомство с интерфейсом Tinkercad.
- Основные инструменты: куб, шар, цилиндр.
- Создание комбинированных объектов.
- Подготовка модели к 3D-печати.
- Экспорт в STL-формат.

Навыки:

- Работа в трёхмерном пространстве.
- Использование базовых примитивов.
- Группировка объектов.
- Подготовка к 3D-печати.

Инструменты:

- Tinkercad.
- PrusaSlicer (базово).

Модуль 2

Создаём мир Minecraft: блоки и ландшафты

Учимся создавать объекты в стилистике популярных игр. Сделаем свой набор блоков для Minecraft, простой ландшафт и игровые предметы.

Описание:

- Создание пиксельной графики в 3D.
- Работа с текстурами и материалами.
- Построение простых сцен.
- Основы игрового дизайна.
- Оптимизация моделей для игр.

Навыки:

- Создание низкополигональных моделей.
- Работа с цветами и простыми текстурами.
- Построение игровых сцен.
- Экспорт для игровых движков.

Инструменты:

- Tinkercad.
- MagicaVoxel (альтернатива).

Модуль 3

Знакомство с Blender: интерфейс и простые объекты

Переходим к профессиональной программе. Изучаем интерфейс Blender, создаём предметы для игровой комнаты: стол, стул, книгу, светильник.

Описание:

- Основы интерфейса Blender.
- Навигация в 3D-пространстве.
- Создание и редактирование мешей.
- Простые модификаторы.
- Базовая работа с материалами.

Навыки:

- Работа в профессиональном редакторе.
- Полигональное моделирование.
- Применение модификаторов.
- Назначение простых материалов.

Инструменты:

- Blender 3.x.
- Hotkeys основы.





Модуль 4 Создаём игрового персонажа: от скелета до деталей

Учимся создавать простого персонажа для игр. От базовой модели до деталей: глаза, волосы, одежда. Простые правила анатомии.

Описание:

- Базовые пропорции персонажа.
- Создание головы и тела.
- Добавление одежды и аксессуаров.
- Простые эмоции и выражения.
- Подготовка персонажа к анимации.

Навыки:

- Создание персонажей низко-го полигонажа.
- Работа с пропорциями.
- Добавление деталей к моделям.
- Основы подготовки к анимации.

Инструменты:

- Blender.
- Референсы персонажей.

Модуль 5 Оружие и техника: создаём снаряжение для игр

Разрабатываем оружие, транспорт и снаряжение для игрового персонажа. Меч, щит, ранец или космический корабль на выбор.

Описание:

- Создание hard-surface объектов.
- Работа с острыми гранями и деталями.
- Добавление функциональных элементов.
- Создание наборов предметов.
- Единый стиль для группы объектов.

Навыки:

- Моделирование техники и оружия.
- Работа с детализацией.
- Создание тематических наборов.
- Поддержка единого стиля.

Инструменты:

- Blender.
- Референсы техники.

Модуль 6 Финальный проект: от идеи до готовой модели

Создаём комплексный проект по собственному замыслу: игровая сцена, набор предметов или персонаж с аксессуарами. Готовим к печати или для игры.

Описание:

- Разработка концепции проекта.
- Планирование этапов работы.
- Создание всех элементов сцены.
- Настройка материалов и освещения.
- Презентация и экспорт проекта.

Навыки:

- Планирование 3D-проекта.
- Комплексная работа над сценой.
- Финальная настройка рендера.
- Презентация результатов.

Инструменты:

- Все изученные инструменты.
- Sketchfab для публикации.





17

лет на рынке



4,8

рейтинг
на Я. Картах



500+

филиалов в России



2 800

преподавателей



150 000

студентов



24 000+

отзывов

Также доступно
онлайн-обучение

*данные действительны
на декабрь 2025 года