

Расписание модуля 1. Технологии виртуальной реальности

№	Наименование блока	Наименование темы занятия	Кол-во часов
1	Введение и основы 3D-моделирования		10 ак.ч.
1.1		Введение в VR/AR. Безопасность и погружение.	2
1.2		Интерфейс и базовые инструменты Blender.	1
1.3		Создание простых 3D-объектов (мебель, архитектура).	4
1.4		Материалы и текстуры в Blender.	2
1.5		Источники света и камеры. Рендеринг сцены.	1
2	Перенос в VR и интерактивность		14 ак.ч.
2.1.		Введение в Unity: интерфейс и импорт assets.	2
2.2		Организация VR-сцены в Unity.	2
2.3		Настройка VR-взаимодействия (Unity XR Toolkit).	2
2.4		Основы C# скриптинга для Unity.	4
2.5		Создание интерактивных элементов в VR.	2
2.6		Оптимизация проекта и финальный билд.	2
3	Проектная деятельность		10 ак.ч.
3.1		Формулировка идей для проектов. Формирование команд.	2
3.2		Работа над проектом: активная разработка.	4
3.3		Работа над проектом: отладка и тестирование.	2
3.4		Подготовка к защите: упаковка проекта.	2
4	Защита проекта		2