АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «3D моделирование и анимация. Базовый уровень»
Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 11-14 лет
Срок реализации программы: 144 часа
Форма обучения: очная
Автор-составитель: Худяков Евгений Николаевич
Разделы программы:
Модуль 1. Введение в 3D
Модуль 2. Базовые возможности создания 3D моделей
Модуль 3. Создание высокополигональных объектов.
Модуль 4. Моделирование и дизайн.
Модуль 5. Введение в анимацию.
Основная цель программы: развитие специальных и творческих способностей у обучающихся в процессе овладения навыками моделирования и анимации на базе Blender 3D
Задачи:
Обучающие:
- познакомить с базовым функционалом программы блендер
- сформировать навыки работы в пространстве
- способствовать овладению создания примитивов:
- изучить базовые принципы геометрии;
- научить базовым принципам дизайна и анимации:
- научить применять полученные знания для решения практических задач;
- обучить проектной деятельности
- научить работать с информацией.

Развивающие:
- развивать познавательные процессы (внимание, восприятие, логическое мышление, память);
- формировать интерес к программированию;
- развивать способность к самореализации и самоопределению.
- развивать моторику рук, логику, аналитическое мышление при работе в 3д пространстве.

Воспитательные:
- воспитывать навыки самоорганизации;
- воспитывать навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, микро-группе;
- воспитывать бережное отношение к технике, терпение в работе;
- воспитывать аккуратность, стремление доводить работу до конца;

воспитывать самостоятельность, инициативу, творческую активность.
Форма занятий:
- лекционные занятия
- практические занятия
- лабораторные занятия

Краткое содержание:.На занятиях обучающиеся изучают историю, применение, перспективы развития, направления для профессионального роста в сфере 3д графики и проектирования, базовые знания о геометрии, построение моделей, поиск информации в сети интернет и, параллельно, изучение программы блендер, создания и проектирования объектов с полным жизненным циклом проекта применение дизайнерских решений в 3д и создании дизайна разного рода начиная от одежды и заканчивая дизайном домов,

оживление виртуальных моделей, создание физических данных и перемещений объектов

Ожидаемые результаты:

Обучающие:

- познакомятся с программой блендер
- научатся создавать пространственные модели
- сформируются общенаучные и технологические навыки конструирования и проектирования;
- повысится мотивация к изобретательству и созданию своих моделей;
- сформируются навыки проектного мышления.

Развивающие:

- разовьются познавательные процессы (внимание, восприятие, логическое мышление, память);
- сформируется интерес к программированию;
- разовьется пространственное мышление;
- разовьется способность к самореализации и самоопределению.

Воспитательные:

- воспитаются навыки сотрудничества: работа в коллективе, в команде, микро-группе;
- воспитается бережное отношение к технике, терпение в работе;
- воспитается аккуратность, стремление доводить работу до конца;
- воспитается стремление к саморазвитию и поиску информации;
- воспитается самостоятельность, инициативность, творческую активность.