


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

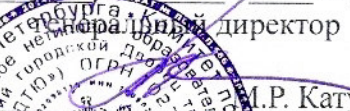
ПРИНЯТО

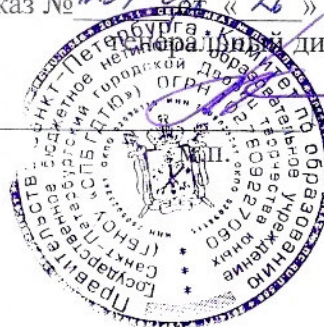
УТВЕРЖДЕНО

Протокол Малого педагогического совета
Отдела техники
№ 7 от «30» 05 2017г.


/М.Ю. Колганов
руководитель структурного подразделения

Приказ № 1234-01 «26» 06 2017 г.


директор
М.Р. Катунова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«МОДЕЛИРОВАНИЕ ОБЪЕМНЫХ ОБЪЕКТОВ В 3DS MAX.»

Возраст учащихся: 12-13 лет
Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:
Иванов Сергей Владимирович,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНО

Протокол Методического совета
№ 11 от «22» 06 2017 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная общеобразовательная общеразвивающая программа «Моделирование объёмных объектов в 3DS MAX.» (далее программа) имеет **техническую направленность**. Программа включает в себя изучение профессиональной программы объёмного моделирования 3D Studio Max.

Необходимость в компьютерном моделировании сцен реального и придуманного миров возникает во многих, если не во всех, областях человеческой деятельности и познания. Трёхмерное моделирование широко применяется при разработке дизайна различных объектов, в архитектуре, для предварительной визуализации проектных решений, при разработке интерьеров, в полиграфии и издательском деле, в медицине и физике. На телевидении с помощью трёхмерной компьютерной графики создаются виртуальные студии и рекламные ролики. Одной из наиболее известных областей использования трёхмерного моделирования является киноиндустрия.

Не секрет, что современные школьники проявляют огромный интерес к компьютерным играм и фильмам, изобилующим спецэффектами. И конечно, все дети знают, что эти спецэффекты создаются с помощью компьютера. Изучение программы 3DS Max дает возможность школьнику самому создать и «оживить» трёхмерную картинку. А ведь это гораздо интереснее, чем использовать готовый продукт, придуманный другими. Таким образом, данная программа имеет огромное воспитательное значение, смещая акценты у ребенка, чересчур увлеченного технологиями визуализации, с самих спецэффектов на методику их создания.

Актуальность программы данной программы обусловлена возросшим интересом к виртуальному моделированию, сфере, динамично развивающейся. В последние годы в нашем городе в ряде вузов открыты кафедры компьютерного дизайна, где ребята могут продолжить обучение.

Уровень освоения программы – **общекультурный**. В рамках освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы результатом является демонстрация собственной компьютерной разработки, представленной на итоговой конференции Центра компьютерных технологий.

Адресат программы данная программа предназначена для учащихся 12-13, имеющим навыки работы с компьютером и программами, склонным к технической (конструкторской) деятельности, не имеющим противопоказаний для работы за компьютером.

Объем и срок реализации программы Программа «Моделирование объёмных объектов в 3DS MAX.» рассчитана на 1 год обучения, 72 часа. Программа реализуется на платной основе.

Цель программы: сформировать навыки работы в программе трёхмерного проектирования 3DS MAX.

Задачи

Обучающие задачи:

- обучить основным приемам работы в программе трёхмерного моделирования
- познакомить с компьютерными терминами трёхмерного моделирования

Развивающие задачи:

- способствовать развитию нестандартного мышления, пространственного воображения, памяти, внимательности;
- способствовать развитию компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Воспитательные задачи:

- научить сотрудничать с другими учащимися вне зависимости от национальности, интеллектуальных и творческих способностей;

- воспитывать ответственность и самостоятельности при выполнении практических и творческих заданий.

Условия реализации программы

Условия набора и формирования групп- принимаются учащиеся 12-13 лет без специальной подготовки. Количественный состав группы 15 человек, формируется в соответствии с требованиями технического регламента и СанПин. В группу принимаются дети не знакомые с компьютером. Поверхностное знакомство с компьютером не обязательно.

Особенности организации образовательного процесса: заключаются в применении современных образовательных технологий, а именно применение технологии проектного обучения в ряде тем второго полугодия – проектное обучение стимулирует и усиливает обучение со стороны учащихся, поскольку является личностно ориентированным; самомотивируемым, что означает возрастание интереса и включения в работу по мере ее выполнения; поддерживает педагогические цели в когнитивной, аффективной и психомоторной сферах на всех уровнях — знание, понимание, применение, анализ, синтез; позволяет учиться на собственном опыте и опыте других непосредственно в конкретном деле; приносит удовлетворение обучающимся, видящим продукт своего собственного труда. Таким образом, проектные технологии значительно увеличивают интерес обучающихся как к отдельным областям знаний, так и к образованию в целом. Применение технологии развивающего обучения проходит через весь курс обучения.

Формы занятий: лекции, практические занятия, индивидуальная работа, беседы, конкурсы.

- лекция — объяснение новой теории, во время лекции учащиеся записывают конспект в тетради;
 - практическое занятие в компьютерном классе, во время которого на компьютере выполняются задания педагога или осуществляется разработка собственного проекта;
 - конкурс, где демонстрируются и оцениваются работы учащихся;
- конкурс «Итоговая конференция» проводится в обязательном порядке в конце учебного года;

Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная (проведение лекции со всем составом учащихся), групповая (проведения занятия в малых группах при разработке проектов), индивидуальная (индивидуальные консультации при разработке собственного проекта).

Необходимое материально-техническое оснащение: учебные занятия проводятся в кабинете оснащенном МФУ (принтер-копир-сканер), мультимедийным оборудованием, интерактивной доской.

- Наличие компьютерного класса, оснащенного цветным принтером, интерактивной доской или презентационными устройствами, графическими планшетами, необходимым программным обеспечением.
- Педагог, который может организовать обучение в рамках данной программы.
- Информационное обеспечение (выход в Интернет)

Планируемые результаты :

Предметные:

- освоят терминологии трехмерного моделирования;
- обучатся основным приемам и навыкам моделирования объектов с помощью инструментов программы трехмерного моделирования 3ds MAX;

Метапредметные:

- разовьют нестандартное мышление, пространственное воображение зрительную память
- сформируют навыки использования информационно-коммуникационных технологий в процессе познания;

Личностные:

- разовьют навыки сотрудничества с другими учащимися вне зависимости от национальности, интеллектуальных и творческих способностей;
- сформируют ответственные отношения к обучению, готовности к саморазвитию и самообразованию;

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практи- -ка	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по Т.Б.	2	1	1	Тестирование. Анкетирование.
2.	Основы работы в программе	4	2	2	Фронтальный опрос по теме
3.	Примитивы.	8	4	4	Педагогическое наблюдение. Контрольные вопросы.
4.	Модификаторы.	8	2	6	Контрольные вопросы.
5.	Редактор материалов.	10	3	7	Контрольные вопросы.
6.	Лофтинговое моделирование.	10	4	6	Консультации по самостоятельной творческой работе.
7.	Полигональное моделирование.	12	4	8	Консультации по самостоятельной творческой работе.
8.	Слайновое моделирование	16	3	13	Консультации по самостоятельной творческой работе.
9.	Итоговое занятие. Презентация творческих проектов	2		2	Виртуальная выставка работ.
	Итого:	72	23	49	