

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
Стерлитамакский многопрофильный профессиональный колледж
(ГАПОУ СМПК)

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАПОУ СМПК
А.Н. Усевич
Приказ № 4
«09» 06 2022г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«3D-моделирование с нуля»

**очная 7-дневная каникулярная профориентационная школа
с дневным пребыванием обучающихся**

Направленность программы:

художественная

Приоритетное направление:

урбанистика и архитектура

Возраст обучающихся: 5-10 классы

Форма обучения: очная

Разработчики программы:

Сагитова М.В. преподаватель первой
категории

г. Стерлитамак, 2022 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Направленность и приоритетное направление

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей «3-D моделирование с нуля» направлена на раннюю профориентацию и самоопределение обучающихся по компетенции Реклама в рамках каникулярной профориентационной школы художественной направленности приоритетного направления «Урбанистика и архитектура»

1.2. Актуальность Программы

Актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на овладение знаниями в области компьютерной трехмерной графики конструирования и технологий на основе методов активизации творческого воображения, и тем самым способствует развитию конструкторских, изобретательских, научно-технических компетентностей и нацеливает детей на осознанный выбор необходимых обществу профессий, как инженер- конструктор, инженер- технолог, проектировщик, дизайнер и т.д.

Работа с 3D графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не, только профессиональные художники и дизайнеры. Данные направления ориентируют подростков на рабочие специальности, воспитывают будущих инженеров – разработчиков, технарей, способных к высокопроизводительному труду, технически насыщенной производственной деятельности.

Программа направлена на получение новых знаний и умений по основам 3-D моделирования.

1.3. Цель и задачи Программы

Формирование и развитие у обучающихся практических компетенций в области 3D технологий. Повышение познавательной мотивации и развитие элементов инженерного мышления обучающихся в процессе приобретения знаний, умений и навыков 3D-моделирования и разработки социально-значимых творческих проектов.

1.4. Категории обучающихся

Программа ориентирована на подростков 12-16 лет, в том числе детей, проявивших выдающиеся способности, с низкими образовательными результатами, находящихся в трудной жизненной ситуации, с ограниченными возможностями здоровья.

1.5. Формы и режим занятий

очные 7-дневные каникулярная профориентационная школа с дневным пребыванием обучающихся.

1.6. Срок реализации Программы

Трудоемкость обучения по данной программе: 16 академических часов.

1.7. Планируемые результаты освоения программы

Освоение содержания Программы обеспечивает достижение обучающимися следующих результатов:

Личностные:

- сформированность навыков самоконтроля и самооценки результатов деятельности;
- положительное отношение к окружающему миру;
- интерес к познанию, к овладению новыми способами познания;
- умения и навыки самостоятельной деятельности, осознание личной ответственности за её результат.

Метапредметные:

- освоят разные способы решения проблем творческого и технического характера.

- разовьют умение ставить цели - создавать творческие работы, планировать достижение этой цели, контролировать временные и трудовые затраты, создавать наглядные динамические графические объекты в процессе работы;
- получают возможность оценить полученный результат и соотнести его с изначальным замыслом, выполнить по необходимости коррекцию либо результата, либо замысла.

Предметные:

- ознакомятся с основами технического черчения и работы в системах трехмерного моделирования.
- получают навыки работы с технической документацией, а также разовьют навыки поиска, обработки и анализа информации;
- разовьют навыки объемного, пространственного, логического мышления и конструкторские способности;
- научатся применять изученные инструменты при выполнении научно-технических проектов;
- получают необходимые навыки для организации самостоятельной работы;
- повысят свою информационную культуру.

Ожидаемый результат: ребята научатся создавать трехмерные объекты.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный (тематический) план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1.	Модуль 1. Введение в трехмерную графику	3	1	2	тест
1.1	Графическая информация, виды графической информации	-	1	-	-
1.2	Определение отличительных особенностей, характеристик и преимуществ трехмерной графики	-	-	2	-
2.	Модуль 2. Трехмерная графика 3Ds Max	9	-	9	-
2.1	Настройка интерфейса программы 3Ds Max.	3	-	3	-
2.2	Создание сложных фигур, изучение инструментов программы 3Ds Max.	3	-	3	
2.3	Создание трехмерных объектов	3	-	3	
3	Квиз	2		2	
4	Игра	2		2	
	ИТОГО:	16	1	15	

2.3. Содержание учебного (тематического) плана

Наименование модулей, разделов (дисциплин) и тем	Содержание обучения (по темам в дидактических единицах), наименование и тематика лекций и практических работ	Объём часов
Модуль 1. Современные профессиональные технологии		3

Тема 1.1. Графическая информация, виды графической информации	Лекция: Определение трехмерной графики. Редактор, используемый для создания трехмерной графики. Возможность хранения графической информации: дополнительные цветовые каналы, маски, обтравочные контуры.	1
Тема 1.2 Определение отличительных особенностей, характеристик и преимуществ трехмерной графики	Практическое занятие: Создание серии цифровых изображений в количестве 5 шт. на тему «Человек и его дело» для дальнейшей обработки фотографий в программе Adobe PhotoShop	2
Модуль 2. Трехмерная графика 3Ds Max		9
Тема 2.1 Настройка интерфейса программы 3Ds Max.	Лекция: Создание трехмерных объектов, работа с возможностями преобразования объектов.	3
Тема 2.2 Создание сложных фигур, изучение инструментов программы 3Ds Max.	Практическое занятие: Создание сложных фигур, изучение инструментов программы 3Ds Max. Работа с модификаторами.	3
Тема 2.3 Создание трехмерных объектов.	Создание трехмерных объектов путем полигонального моделирования, с помощью модификатора Editable Poly. Осуществление импорта и экспорта в программе 3Ds Max., изучение особенностей графических форматов для 3D-редакторов.	3
Квиз	Мероприятие	2
Игра	Мероприятие	2

3. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Промежуточный контроль по программе предназначен для оценки освоения слушателем модулей программы. По результатам любого из видов промежуточных испытаний, выставляются отметки по двухбалльной системе («удовлетворительно» («зачтено»), «неудовлетворительно» («не зачтено»)).

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Материально-технические условия реализации Программы

Наименование помещения	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Мастерская Реклама	Лекции	– проектор – интерактивная доска – программное обеспечение 3Ds Max
Мастерская Реклама	практические занятия	– проектор – интерактивная доска – программное обеспечение 3Ds Max

4.2. Учебно-методическое обеспечение программы

- техническое описание компетенции;
- комплект оценочной документации по компетенции;
- печатные раздаточные материалы для слушателей;
- учебные пособия, изданных по отдельным разделам программы;
- профильная литература;

- отраслевые и другие нормативные документы;
- электронные ресурсы и т.д.

4.3. Особенности организации образовательной деятельности для лиц с инвалидностью и ОВЗ

Образование обучающихся с ограниченными возможностями здоровья организовано совместно с другими обучающимися.

Обучение обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния их здоровья.

В колледже созданы специальные условия для получения образования, без которых невозможно или затруднено освоение образовательных программ обучающимися с ограниченными возможностями здоровья:

- создание специальных социально-бытовых условий, обеспечивающих возможность беспрепятственного доступа обучающихся в учебные помещения, столовые, туалетные и другие помещения колледжа, а также их пребывания в указанных помещениях (пандусы с входными группами, перекатные пандусы, поручни) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата;

- использование в образовательном процессе специальных методов обучения и воспитания (организация отдельного учебного места вблизи размещения демонстрационного оборудования, дублирование основного содержания учебно-методического обеспечения в адаптированных раздаточных материалах, обеспечение облегченной практической деятельности на учебных занятиях, предупреждение признаков переутомления с помощью динамических пауз, соблюдение рационального акустического режима и обеспечение надлежащими звуковыми средствами воспроизведения информации, замедленный темп индивидуального обучения, многократное повторение, опора на сохранные анализаторы, функции и системы организма, опора на положительные личностные качества);

- обеспечение преподавателем-предметником организации технической помощи обучающимся с ограниченными возможностями здоровья

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Основная литература:

1. Ушакова С.Г. Композиция: учебно-методическое пособие / С.Г. Ушакова. – Москва: Флинта, 2019. - 110 с.

Дополнительные источники:

1. Дагдьян К.Т., Поливода, Б.А. Абстрактная композиция: основы теории и практические методы творчества в абстрактной живописи и скульптуре: учебное пособие для вузов / К.Т. Дагдьян, Б.А. Поливода. — Москва: Издательство ВЛА ДОС, 2018. — 208 с.: ил.; 16 с. цв. вкл.: ил. (серия «Изобразительное искусство»).
2. Никитина Н. Цветоведение. Колористика в композиции: учебное пособие / Н. Никитина; под ред. А.Ю. Истратова, - 2-е изд., стер. - М.:Флинта, Изд-во Урал. ун-та, 2017. - 85 с.
3. Шевелина Н. Ю. Графическая и цветовая композиция, Н. Ю. Шевелина, — Издательство Уральский государственный архитектурно-художественный университет, 2015. — 92 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Календарный учебный график (порядок освоения модулей)

Период обучения	Наименование модуля
1 день (3 часа)	Модуль 1. Модуль 1. Современные профессиональные технологии
2 день (2 часа)	Модуль 2. Трехмерная графика 3Ds Max
3 день (2 часа)	Модуль 2. Трехмерная графика 3Ds Max
4 день (2 часа)	Модуль 2. Трехмерная графика 3Ds Max
5 день (4 часа)	Модуль 2. Трехмерная графика 3Ds Max
6 день (2 часа)	Мероприятие
7 день (2 часа)	Мероприятие