

Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Асториум»

Положение о проведении краткосрочной образовательной программы «Введение в 3D моделирование» (7-9 класс)

Количество часов: 18 часов

Срок реализации: с 11 декабря по 26 декабря 2021 года

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «Введение в 3D моделирование» разработана для учащихся 7-9 классов. В основе рабочей программы лежат примерные программы «Информатика». Общее количество часов - 18.

Основная цель программы – научить решению задач моделирования объёмных объектов средствами информационных технологий.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд образовательных, развивающих и воспитательных задач:

Задачи:

- формирование знаний о роли информационных процессов в живой природе, технике, обществе;
- закрепить и углубить знания, полученные в базовых курсах математики, геометрии, информатики, черчения, ИЗО;
- формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формирование знаний об основных принципах работы компьютера, способах передачи информации;
- формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- развитие мышления и творческого воображения обучающихся, умения самостоятельно осуществлять поиск идей и воплощение их в проектах;
- воспитывать интерес к профессиям, востребованным в современном обществе, и связанным с информационными технологиями.
- Успешное освоение обучающимися данной программы позволит им продолжить обучение по программе профессионального трехмерного моделирования, в творческих объединениях анимационной и видео направленности.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА:

После прохождения программы обучения, обучающиеся должны: знать:

- основы 3D графики;
- основные принципы работы с 3D объектами;
- приемы использования текстур;
- знать и применять технику редактирования 3D объектов;
- знать основные этапы создания анимированных сцен и уметь применять их на

практике;

уметь:

- создавать 3D объекты;
- использовать модификаторы при создании 3D объектов;
- преобразовывать объекты в разного рода поверхности;
- использовать основные методы моделирования;
- создавать и применять материалы; • создавать анимацию методом ключевых

кадров;

- использовать контроллеры анимации. иметь навыки: работы в системе трехмерного

Blender.

Критерии отбора участников

В рамках конкурсного отбора на программу кандидатам необходимо приложить к заявке:

- портфолио, содержащее информацию о достижениях учащегося (единым документом PDF или Word формат)

Порядок организации и проведения смены

- 1) С целью формирования состава участников смены проводится Отборочный этап в дистанционном формате
- 2) Участники, прошедшие отборочный этап, получают приглашение к участию в смене.
- 3) Смена продлится с 11.12 по 26.12.2021 года
- 4) Возраст участников смены - учащиеся 7-9 классов.
- 5) Общее количество часов – 18 часов, 2 дня в неделю (суббота и воскресенье) с 14.00 до 17.00 ч. (без организации питания и проживания).

При себе иметь:

- Заявление (форма прилагается)
- Согласие на обработку персональных данных.
- Свидетельство (копия) о рождении ребенка и паспорта родителя
- СНИЛС (Копия) ребенка
- Медицинская справка об эпид окружении (от педиатра)

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Интерфейс программы Blender. Принципы создание 3D моделей. Объекты-примитивы. Создание 3D модели ландшафта. Экструдирование. Механизмы рендеринга. Разработка собственных 3D моделей.