

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Основы анимации в Blender»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: полгода (72 часа)

Форма обучения: очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум)

Автор-составитель: Поваляев Максим Денисович

Модули программы:

1. Введение в курс. Знакомство с Blender и основами анимации;
2. Создание и анимация сложных объектов;
3. Анимация персонажей и продвинутые техники;
4. Рендеринг и постобработка анимации;
5. Проектная деятельность.

Основная цель программы: формирование у обучающихся 12-17 лет пространственного, логического и алгоритмического мышления посредством программы Blender.

Задачи:

Образовательные:

- ✓ познакомить с программой для создания трехмерных моделей Blender;
- ✓ сформировать навыки по созданию объектов;
- ✓ сформировать навыки по работе с текстурами;
- ✓ сформировать навыки по работе с геометрией;
- ✓ сформировать навыки по работе с анимацией;
- ✓ сформировать навыки по визуализации трехмерной сцены;
- ✓ получить теоретические знания и навыки для создания трехмерной графики;
- ✓ получить теоретические знания и навыки для работы с 3-D принтером.

Метапредметные:

- ✓ развить знания и умения, связанные с трехмерным моделированием;
- ✓ сформировать представление о возможностях программы Blender;
- ✓ развить умение самостоятельного поиска информации;
- ✓ развить самостоятельность и уверенность в обращении с персональным компьютером;
- ✓ сформировать навыки исследовательской и проектной деятельности;
- ✓ развить навыки работы в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.

Личностные:

- ✓ совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- ✓ воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия

Краткое содержание: Программа «Основы анимации в Blender» имеет техническую направленность. Blender — это программа, дающая возможность изучить детям 12-17 лет основные принципы и техники создания трехмерных моделей. Программа включает в себя теоретические знания о различных типах моделирования объектов, персонажей, окружающей среды, а на практике

дети научатся создавать текстуры, применять материалы и создавать освещение для придания реалистичности своим моделям.

Уровень освоения – базовый.

Ожидаемые результаты:

Образовательные:

- ✓ знать интерфейс и инструменты программы для создания трехмерных моделей Blender;
- ✓ уметь создавать объекты;
- ✓ уметь работать с текстурами;
- ✓ уметь работать с геометрией;
- ✓ уметь работать с анимацией;
- ✓ уметь строить визуализацию трехмерной сцены;
- ✓ иметь теоретические знания и навыки о создании трехмерной графики;
- ✓ иметь теоретические знания и навыки о работе с 3D - принтером.

Метапредметные:

- ✓ уметь ориентироваться в системе знаний;
- ✓ уметь применять полученные знания на теоретической части урока;
- ✓ иметь навыки проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового проекта.

Личностные:

- ✓ уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- ✓ уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.