

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеразвивающая программа

в области изобразительного искусства

«ДИЗАЙН И 3D-МОДЕЛИРОВАНИЕ»

В современном мире, где технологии развиваются с невероятной скоростью, дизайн и 3D-моделирование становятся всё более востребованными навыками. Они применяются в самых разных областях — от киноиндустрии и рекламы до архитектуры и промышленного дизайна. Blender — это мощный инструмент для создания 3D-графики, анимации и видео, который широко используется профессионалами по всему миру.

Учебная программа «Дизайн и 3D-моделирование» позволяет учащимся освоить основы дизайна и работы с программой Blender. Это даёт им возможность создавать качественные 3D-проекты, которые могут быть использованы в различных областях. Программа также способствует развитию творческого мышления, навыков решения проблем и командной работы.

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- Востребованность на рынке труда. Специалисты, владеющие навыками дизайна и 3D-моделирования, востребованы в рекламе, архитектуре и других областях.
- Развитие технологий. С развитием технологий появляются новые возможности для создания сложных и реалистичных 3D-проектов. Учебная программа позволяет студентам осваивать эти возможности и быть в курсе последних тенденций.
- Универсальность программы. Blender является одним из наиболее популярных инструментов для 3D-дизайна и моделирования. Учебная программа даёт студентам возможность освоить этот инструмент и применять его в своей работе.

Таким образом, учебная программа «Дизайн и 3D-моделирование» является актуальной и перспективной для учащихся, интересующихся дизайном и технологиями. Она позволяет им получить востребованные навыки и знания, а также открывает перед ними широкие возможности для профессионального роста и развития.

Приём учащихся на программу «Дизайн и 3d-моделирование» осуществляется по результатам индивидуального отбора поступающих в форме творческих испытаний.

Программы для 3D-моделирования, такие как Blender, предлагают уникальные возможности для работы с объёмными объектами и созданием реалистичных сцен. Они идеально подходят для задач, требующих точности, анимации и взаимодействия с физическими законами.

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Основное внимание уделяется практическим занятиям. Программа рассчитана на учащихся 14-17 лет.

Образовательная программа реализуется посредством использования принципов личностно-ориентированного подхода, направленного на развитие каждого обучающегося, независимо от уровня его творческих способностей и возможностей. Это создает атмосферу, в которой каждый ученик может раскрыть свой потенциал, развивать свои интересы в области дизайна и технологий, а также приобретать востребованные навыки, открывающие широкие возможности для профессионального роста и развития.

Цель программы «Дизайн и 3D-моделирование» — научить учащихся основным принципам дизайна и работы в программе Blender, включая моделирование, текстурирование, освещение, рендеринг и анимацию.

Задачами программы являются:

Обучающие:

- Изучить основы дизайна, такие как композиция, цвет, форма и т. д.
- Научиться создавать и редактировать 3D-объекты с помощью различных инструментов моделирования.
- Освоить работу с материалами и текстурами для придания объектам реалистичного вида.
- Познакомиться с принципами освещения и рендеринга для создания качественных изображений и видео.
- Получить навыки анимации объектов и персонажей для создания динамичных сцен.
- Разработать собственный проект с использованием всех изученных навыков.

Развивающие:

— Развивать инженерное мышление, навыки конструирования, эффективного использования компьютерных систем:

— Развивать мыслительные, творческие, коммуникативные способности обучающихся; развивать пространственное мышление за счет работы с пространственными образами.

— Развивать интеллектуальные и практические умения, самостоятельно приобретать и применять на практике полученные знания.

Воспитывающие:

— Воспитывать устойчивый интерес к трехмерному моделированию и конструированию.

— Воспитывать информационную культуру как составляющую общей культуры современного человека.

— Формировать потребность в творческой деятельности, стремление к самовыражению через техническое творчество.