

В.01. УП.01. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ

АННОТАЦИЯ

**на дополнительную общеразвивающую программу
«Дизайн и 3D-моделирование интерьеров в программе 3d studio Max»**

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа учебного предмета «Дизайн и 3D-моделирование интерьеров в программе 3d studio Max» имеет общеразвивающую направленность, обеспечивает развитие творческих способностей ребенка, формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, способствует его эстетическому воспитанию.

Образовательная программа учебного предмета «Компьютерная графика» является системой учебно-методических документов, сформированной на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ, на основе реализуемой в Муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования "Детская художественная школа" (далее - "ДХШ") образовательной программы учебного предмета «Компьютерная графика» в рамках дополнительной общеобразовательной программы художественно-эстетической направленности «Изобразительное искусство».

Общеразвивающая программа учебного предмета «Дизайн и 3D-моделирование интерьеров в программе 3d studio Max» предназначена для учащихся 13-18 лет, разработана с учетом материально-технических возможностей школы, обеспечивает развитие значимых для образования, социализации, самореализации подрастающего поколения интеллектуальных и художественно-творческих способностей ребенка, его личностных и духовных качеств.

При разработке методики и содержания программы учитывались общепринятые принципы дидактики – соблюдались последовательность и систематичность, наглядность и доступность в обучении. Реализация образовательной программы учебного предмета «Дизайн и 3D-моделирование интерьеров в программе 3d studio Max» способствует интеллектуальному развитию, активизации творческих способностей и формированию художественно-эстетических потребностей. Программа направлена на воспитание творчески мобильной личности, способной к успешной социальной адаптации в условиях быстро меняющегося мира, а также на приобретение обучающимися опыта творческой деятельности, что формирует индивидуальную траекторию развития личности за счет вариативности образования.

Срок реализации учебного предмета

Срок реализации образовательной программы учебного предмета «Дизайн и 3D-моделирование интерьеров в программе 3d studio Max» составляет 1 год. Продолжительность учебных занятий составляет 34 недели.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом на реализацию учебного предмета

Общий объем максимальной учебной нагрузки учебного предмета «Дизайн и 3D-моделирование интерьеров в программе 3d studio Max» составляет 102 часа.

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Учебные занятия по учебному предмету «Дизайн и 3D-моделирование интерьеров в программе 3d studio Max» проводятся в форме аудиторных групповых занятий - урок. Численность обучающихся в группе: 12 человек. Рекомендуемый объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Дизайн и 3D-моделирование интерьеров в программе 3d studio Max»:

- аудиторные занятия: 3 часа.
- внеаудиторные (самостоятельные) занятия: 1 час.

Цель учебного предмета: изучение технических возможностей компьютерной программы AutoDesk 3d studio Max в создании виртуального 3D пространства и использования цифрового графического языка как средства художественного конструирования.

Задачами учебного предмета являются:

- формировать навыки работы с компьютерной программой;
- развить эстетическое восприятие и способность воплощать в художественных образах творческий замысел;
- освоить методологию и технологию создания виртуального 3D пространства на компьютере, используя широкий спектр возможностей программы AutoDesk 3d studio Max.

Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения

Результатом освоения программы «Дизайн и 3D-моделирование интерьеров в программе 3d studio Max» является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков:

- знать:**
- технику безопасности в компьютерном классе;
 - основные настройки самой программы;
 - импортрование файлов и библиотечных моделей;
 - названия и действия основных инструментов данной программы;
 - работу с графическими примитивами;
 - основы дизайн-проектирования интерьеров;
- уметь:**
- настраивать программный интерфейс;
 - творчески применять инструменты программы, исходя из поставленных задач;
 - ориентироваться в применении основных модификаторов;
 - моделировать базовые объемы;
 - создавать сплайны и трехмерные тела;
 - применять стандартные и усовершенствованные материалы;
 - настраивать глобальную освещенность;
 - создавать чертежи;
 - настраивать камеру и рендер;
 - создавать визуализацию интерьера в программе;
 - экспортировать готовые файлы;
 - использовать средства композиции для решения творческих задач.

Основу данного курса составляет выполнение практических заданий и самостоятельных творческих работ.