

Департамент образования города Москвы
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы
«Московский колледж управления, гостиничного бизнеса и информационных технологий
«Царицыно»

Рекомендовано

Методическим советом колледжа
Протокол № 1
от «22» сентября 2016г.

Утверждаю



Директор колледжа
И.Н. Седова
«23» сентября 2016г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности

3D моделирование

Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 14-18 лет
Срок реализации: 1 год
Количество часов по программе: 80 часов

Автор-составитель программы:
Важенина Е.Г., педагог дополнительного образования

г. Москва 2016

Пояснительная записка

Современное общество уже давно вступило в эру информационных технологий. И в новом тысячелетии наиболее актуальным становится необходимость всестороннего использования компьютерных технологий в образовательном пространстве школы. Системное внедрение в работу новых информационных технологий открывает возможность качественного усовершенствования учебного процесса и позволяет вплотную подойти к разработке информационно-образовательной среды, обладающей высокой степенью эффективности обучения.

В настоящее время трехмерная графика окружает нас повсеместно: в кино, на телевидении, даже на страницах газет и журналов. Создаются компьютерные игры, анимационные фильмы, реалистичные архитектурные модели; также трехмерное моделирование используется в науке, в промышленности (моделирование физических объектов и процессов, картография т.д.).

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа относится к технической направленности.

Ожидаемые результаты

Будут знать	Будут уметь
<ul style="list-style-type: none">– основные понятия трехмерной графики;– основные возможности программы AutoCad;– основные возможности программы Blender;– принципы создания, текстурирования и освещения объектов;– инструментарий программ AutoCad и Blender.	<ul style="list-style-type: none">– создавать двухмерные чертежи;– ориентироваться в трехмерном пространстве;– эффективно использовать базовые инструменты для создания объектов;– модифицировать, изменять и редактировать объекты;– создавать простые трехмерные объекты.