

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ВАЛЕНТИНА АЛЕКСАНДРОВИЧА СЕРОВА

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора

МБУ ДО Художественная школа им.В.А.Серова

№ 84-ч от 02.09.2020 г.



И.Ф.Лельчицкая

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Срок реализации программы: 4 года

Тверь

2020 год

Пояснительная записка.

Программа **3Ds Max** — самая популярная в мире программа по 3D моделированию и визуализации. **3Ds Max** — основной инструмент разработчиков компьютерных игр, фильмов и видеопрограмм, а также инженеров-проектировщиков, дизайнеров. Она предназначена для решения самых разнообразных задач: позволяет детально изучить программную среду для 3D-моделирования, построения анимационных моделей и рендеринга (визуализации моделей, полученных с помощью компьютерных программ).

Эта программа позволяет, как создавать свои, авторские проекты, так и обрабатывать готовые модели мебели и декора для создания собственного дизайна интерьера или экстерьера. В настоящее время эта программа является практически стандартным инструментом в арсенале дизайнера, художника, архитектора и других пользователей, работающих в областях, связанных с 3D моделированием и 3D визуализацией.

Цель программы:

Учащиеся освоят работу с объектами в **3Ds Max**, научатся строить сложные трёхмерные сцены (интерьеры), изучат технологии моделирования трёхмерных объектов с помощью сплайнов. Учебная программа предназначен для развития учащихся в таком направлении как: архитектура, дизайн, интерьер, ландшафтный дизайн и визуализация.

А так же расширить кругозор учащихся, способствовать самостоятельной творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности, формировать нравственные качества личности и мировоззрение учащихся.

Задачи программы:

- рассмотреть основные возможности программы **3Ds Max**;
- дать глубокое понимание принципов построения объектов, их моделирование, текстурирование, освещение, анимации и последующий вывод конечного изображения (рендеринг) и создание анимационных роликов с созданными в программе объектами;

- научить практическому освоению программы **3Ds Max**
- содействовать социальной адаптации учащихся, их ориентации в самостоятельной жизни, в том числе профессиональной, предоставить необходимые знания, на которые наши выпускники смогут опереться при выборе будущей профессии или использовать полученные знания на практике.

Темы, изучаемые на уроках 3Ds Max:

1. Введение в основы 3-х мерного моделирования;
2. Элементы управления;
3. Команды и Операции над объектами;
4. Практическое моделирование интерьера и мебели;
5. Текстурирование;
6. Освещение и Камеры;
7. Визуализация и Специальные эффекты;
8. Основы анимации.

По итогам обучения наши учащиеся смогут:

- Ориентироваться в интерфейсе программы **3Ds Max**.
- Работать с основными инструментами **3Ds Max**.
- Создавать и редактировать трёхмерные объекты.
- Моделировать 3D объекты с помощью сплайнов.
- Создавать сложные трёхмерные сцены.
- Ориентироваться в технологиях и методах создания детализированных 3D-моделей.
- Разбираться в трёхмерной графике и реализовывать свои идеи в дизайне интерьера.

Заключительным этапом работы является создание авторского проекта и выполнение контрольной работы по изученному материалу.