

Утверждена Приказом №
Директор МБОУ г. Астрахани «СОШ № 32»
_____ /О.Н. Сидорина

Принята на педагогическом совете
№ 2 от 10.01.2024г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Базовый курс 3DS Max»

Разработана: методическим
объединением учителей физико-
математического цикла

Раздел 1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Базовый курс 3DS Max» разработана на основе:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей (утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р);
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «О направлении информации «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Методических рекомендаций для региональных, муниципальных органов управления дополнительным образованием и организаций дополнительного образования по обеспечению доступности услуг организациями дополнительного образования для детей с различными образовательными потребностями и возможностями (в том числе с ограниченными возможностями здоровья и инвалидами, одаренными, находящимися в трудной жизненной ситуации)
- Профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утверждённого приказом Минтруда России от 5.03.2018 № 298 н;
- Федерального проекта «Успех каждого ребёнка» национального проекта «Образование», утвержденного президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому планированию и национальным проектам (протокол от 18 марта 2019 года № 3);
- Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226)

Направленность программы - **техническая**.

Уровень программы - **ознакомительный**.

Актуальность программы. Создание трехмерных объектов с помощью компьютера активно используется во многих сферах жизни и на данный момент достигло высокого уровня. Сейчас любой школьник знает, что такое 3D-графика, и многие ребята интересуются этим направлением.

Киноиндустрия, компьютерные игры, архитектура, дизайн интерьеров, проектирование в различных областях деятельности, реклама - все это сферы, в которых без 3D-моделирования уже не обойтись. На данный момент, это очень актуальная и востребованная тема, которая быстро развивается и вызывает интерес у множества людей, увлекающихся компьютерными технологиями. Настоящий профессионал в этом деле всегда ценится любой организацией.

Современные компьютерные программы 3D-моделирования позволяют добиться прекрасных результатов. Есть множество примеров, которые чаще всего встречаются в современных фильмах и компьютерных играх. Это захватывающие спецэффекты, это продуманные до мелочей персонажи, выглядящие как живые существа, это целые удивительные миры, над которыми работали большие группы профессионалов. Существует множество пакетов программ трехмерного моделирования, таких как Maya, 3DS Max, Blender и др. 3DS Max - одна из самых распространенных программ, имеющая большой спектр возможностей в 3D-моделировании. Работы, созданные с помощью 3DS Max, часто невозможно отличить от настоящих фотографий реальных объектов. Популярность 3DS Max в современном мире - дополнительное тому подтверждение. Разработанная программа предназначена для школьников от

11 до 18 лет. Она даст общее представление о 3D-моделировании, научит ориентироваться в среде проектирования 3DS Max, создавать собственные 3D-сцены, претворять в жизнь свои идеи в трехмерном моделировании. Изучение 3DS Max позволяет познакомиться с одной из самых популярных и признанных сред моделирования в 3D-сообществе, что, несомненно, обеспечивает целесообразность этой программы и способствует росту интереса к ней.

Цель программы: обучение основам 3D-моделирования в среде 3DS Max и созданию трехмерных объектов в этой среде.

Для достижения поставленной цели решаются следующие **задачи:**

- познакомить с программой 3D-моделирования 3DS Max;
- дать понимание о 3D-графике, о создании трехмерных сцен, использовании текстур, основах освещения, способах визуализации;
- научить создавать простые объекты, дать понимание того, как работать с ними: редактировать и преобразовывать в более сложные;
- научить создавать 3D-сцены, используя полученные знания;
- научить пользоваться информационными источниками;
- формировать и развивать образное и пространственное мышление;
- развивать умение работать с литературой, ориентироваться в информационном пространстве;
- познакомить с новым и интересным занятием, заинтересовать 3D-моделированием,
- привить желание обучаться самостоятельно и достигать поставленных целей.

Возраст обучающихся - 12-18 лет. В группу принимаются школьники без каких-либо первоначальных знаний в области компьютерной графики, но имеющие определенный уровень знаний, умений и навыков в области информационных технологий.

Количество обучающихся в группе - 10-15 человек.

Формы и режим занятий.

Режим занятий: один раз в неделю, продолжительность занятия 45 минут. В конце каждого занятия предусмотрен 15-и минутный перерыв (отдых, проветривание помещений).

Формы занятий. Занятия по программе состоят из теоретической и практической частей. Теоретическая часть проходит в виде лекций. Практическая часть предусматривает выполнение заданий по изученным темам.

Сроки реализации программы: 72 часа.

Планируемые результаты.

По итогам изучения программы обучающиеся **будут знать:**

- основные понятия 3D-моделирования и визуализации;
- способы создания трехмерных объектов;
- способы управления объектами и их редактирования;
- виды материалов, основы текстурирования;
- принципы построения сплайнов и работы с ними;
- принципы полигонального моделирования;
- способы визуализации сцены.

Обучающиеся **будут уметь:**

- создавать простые 3D-объекты;
- разбираться в настройках материалов;
- создавать свои материалы;
- применять модификаторы для достижения нужного эффекта;
- моделировать простые объекты по фотографии или по заданным чертежам;

Обучающиеся **овладеют навыками:**

- создания простых 3D-сцен, комбинирования объектов, управления ими, редактирования, группировки и связывания друг с другом;
- применения полученных умений при выполнении практических заданий.

Раздел 2. Формы аттестации и оценочные материалы
Механизм оценивания результатов освоения программы. Критерии
оценивания теоретических знаний, практических умений и навыков
обучающихся

Оцениваемые показатели	Высокий уровень	Базовый уровень	Начальный уровень
Знание основных понятий визуализации и 3D-моделирования	Обучающийся отлично знает основные понятия 3D-моделирования	Обучающийся хорошо знает основные понятия 3D-моделирования	Обучающийся неуверенно оперирует основными понятиями 3D-моделирования
Знания:	<p>Обучающийся хорошо ориентируется в рабочем пространстве 3DS Max:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знает изученные способы управления объектами, способы их редактирования; - разбирается в настройках материалов, умеет накладывать текстуры; - знает принципы построения сплайнов; - хорошо ориентируется в модификаторах и может подобрать необходимый для создания нужного эффекта; - знает о настройках и возможностях расширенных объектов; - знает основы полигонального моделирования, есть понятие о вершинах, ребрах и полигонах модели, а также об их редактировании. 	<p>Обучающийся знает основные элементы интерфейса программы 3DS Max:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ориентируется в способах управления объектами, знает приемы редактирования объектов; - знает основные настройки материалов, умеет накладывать текстуры; - знает о возможностях сплайнов; - знает о возможностях полигонального моделирования, неуверенно ориентируется в редактировании вершин, ребер и полигонов; - знает о возможностях модификаторов, - может воспользоваться ими с помощью справочника. 	<p>Обучающийся неуверенно ориентируется в рабочем пространстве программы 3DS Max:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знает некоторые из изученных способов манипуляции объектами, редактирования объектов; - знает основные настройки материалов; - знает о возможностях сплайнов; - знает о возможностях некоторых модификаторов; - обладает начальными знаниями в полигональном моделировании, неуверенно ориентируется в понятиях вершин, ребер и полигонов.
Практические умения и навыки	- обучающийся умеет создавать и	- обучающийся умеет создавать и	- обучающийся испытывает

	<p>редактировать объекты;</p> <ul style="list-style-type: none"> - умеет настраивать материалы и накладывать текстуры; - умеет создавать собственные простые материалы; - умеет работать с модификаторами, может сам выбрать нужный модификатор для выполнения задачи; - может создать простой объект геометрической формы по фотографии; - может самостоятельно создать задуманный объект, используя изученные техники; - умеет пользоваться справочными материалами. 	<p>редактировать объекты;</p> <ul style="list-style-type: none"> - умеет настраивать некоторое количество материалов и накладывать текстуры; - испытывает затруднения в создании собственных материалов; - умеет работать с модификаторами; - может создать трехмерный объект, используя полученные навыки и справочные материалы; - умеет пользоваться справочными материалами. 	<p>затруднения в нахождении требуемых команд, инструментов для работы с основными объектами;</p> <ul style="list-style-type: none"> - умеет создавать и редактировать основные объекты; - испытывает затруднения в настройке материалов, умеет накладывать текстуры; - испытывает затруднения в создании собственных материалов; - умеет работать с некоторыми из изученных модификаторов; - может создать трехмерный объект, используя полученные навыки и справочные материалы; - умеет пользоваться справочными материалами.
--	--	---	---

Промежуточный результат реализации программы оценивается по практическим работам, выполненным по изученным темам.

Формы подведения итогов реализации программы. На итоговом занятии оцениваются результаты обучения по всей программе. При выполнении итогового практического задания обучающиеся должны применить все знания и навыки, полученные в ходе освоения программы.

Итоговая аттестация проводится в форме представления и защиты выполненного проекта.

По итогам аттестации обучающимся выдается сертификат

Раздел 3. Содержание программы Учебно-тематический план

№ п/п	Название разделов	Кол-во часов			Формы аттестации (контроля)
		Теор.	Практ.	Всего	
1.	Введение. Знакомство с 3DS Max.	2	1	3	Опрос, выполнение практического задания
2.	Простые объекты	4	4	8	Опрос, выполнение практического задания
3.	Материалы	4	8	12	Опрос, выполнение практического задания
4.	Сплайны	2	2	4	Опрос, выполнение практического задания
5.	Модификаторы	6	20	26	Опрос, выполнение практического задания
6.	Работа с Editable poly. Понятие вершин, ребер и полигонов.	6	10	16	Опрос, выполнение практического задания
7.	Итоговое занятие		3	3	Выполнение практического задания. Подведение итогов.
	Всего часов:	24	48	72	

Содержание учебно-тематического плана

1. Введение. Знакомство с 3DS Max

Техника безопасности работы в компьютерном классе. Описание программы 3DS Max. Знакомство с интерфейсом. Горячие клавиши. Настройки программы, управление окнами проекций. Создание проекта и его структура. Управление камерой. Команда Merge.

Практическая часть. Загрузить готовые модели с помощью команды Merge и создать из них свою сцену. Первое знакомство и интерфейсом и управлением.

2. Простые объекты

Категории объектов. Готовые примитивы. Параметры объектов. Перемещение, вращение. Сеть координат. Способы преобразований. Клонирование, создание копий.

Имена. Способы выделения. Масштабирование. Способы выравнивания. Группировка. Опорная точка объекта.

Практическая часть. Создание простой сцены из имеющихся примитивов. Создание простого (стилизованного) ландшафта с использованием простых объектов.

3. Материалы

Библиотеки материалов. Назначение и редактирование материала. Настройка параметров. Создание стекла, дерева, камня, зеркальных поверхностей.

Практическая часть. Наполнение данной сцены материалами.

4. Сплайны

Понятие сплайна. Создание и редактирование. Простые сплайны. Работа со сплайнами. Объединение сплайнов. Виды точек. Модификатор Extrude.

Практическая часть. Создание объемной надписи.

5. Модификаторы

Простые модификаторы. Изменение объекта с помощью них. Стек модификаторов. Понятие стека. Editable Poly. Выдавливание. Модификаторы Lathe, Bevel, Bevel Profile, Sweep.

Практическая часть. Создание простой сцены с использованием модификаторов. Создание простого осевого объекта: вазы, канделябра, чаши. Создание натюрморта с рамкой для фотографии.

6. Работа с editable poly. Понятие вершин, ребер и полигонов.

Модификаторы Edit mesh, Edit Poly. Вершины, ребра, полигоны. Редактирование и выделение. Плоскости. Видимость поверхностей. Редактируемые поли-объекты. editable Poly.

Практическая часть. Практическое задание. Усложнение ранее созданного ландшафта: добавление в него рельефа.

7. Итоговое занятие

Практическое задание: моделирование итоговой сцены с применением знаний и навыков по всем изученным темам.

Подведение итогов года. Обсуждение выполненных работ. Вручение удостоверений и свидетельств.

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

Учебно-методическое обеспечение программы

Изучение данной программы позволит обучающимся попробовать себя в новом для них деле – 3D-моделировании. Помимо технических знаний обучающиеся получат возможность развить пространственное воображение.

Полученные по программе знания позволят обучающимся иметь представление о развитии компьютерных технологий, помогут лучше ориентироваться в мире 3D, узнать о новой профессии 3D-проектировщика и 3D-визуализатора.

Каждое занятие разделено на две части: теоретическую и практическую. На протяжении всего занятия педагог использует компьютер и проекционное оборудование для объяснения и наглядной демонстрации практических примеров. Каждый обучающийся должен иметь персональный компьютер для обучения и выполнения практических заданий.

Во время изучения программы обучающиеся выполняют с педагогом задания, на примере которых они учатся использовать инструменты Зек Мах, изучают настройки, модификаторы и способы создания трехмерных объектов. После этого им предлагается выполнить задание самостоятельно для закрепления навыков. На данном этапе всем обучающимся уделяется повышенное внимание, чтобы каждый смог справиться со своим заданием и достичь результата.

Во время групповых практических занятий ведется обсуждение и принимается совместное решение, каким именно способом реализуется задание. Обучающиеся общаются между собой и с педагогом, определяя в диалоге подходящий инструмент для создания объекта. После этого каждый выполняет работу на своем компьютере, реализуя общее решение. Данный вариант практических работ развивает коммуникабельность, умение высказывать свое мнение и доказывать его целесообразность.

Во время самостоятельных практических занятий каждый обучающийся выполняет задание без предварительных обсуждений в группе, самостоятельно решая, какие приемы и техники моделирования ему использовать. Данный способ практических работ развивает самостоятельность и уверенность в своих знаниях.

Во время выполнения задания обучающиеся могут использовать справочные материалы, искать нужные знания с помощью Интернета, что развивает в них способность учиться самостоятельно и уметь ориентироваться в данной сфере.

Задания для обучающихся подбираются таким образом, чтобы поддерживать в них интерес и вызывать желание применить творческий подход к решению задачи. Темы практических работ переплетаются друг с другом, усложняются по мере изучения

материала. Таким образом, обучающиеся будут видеть развитие своей работы и иметь возможность улучшить свои трехмерные модели, дополнить их, сделав более интересными и сложными.

Итоговое занятие включает итоговое практическое задание по моделированию полноценного объекта с нуля, текстурирование этого объекта (наложение материалов), а также визуализацию при помощи встроенного рендера. При выполнении задания обучающиеся смогут применить все полученные навыки и добиться положительного результата.

При реализации программы в качестве учебно-дидактического материала используются задания, разработанные автором, и методические разработки Московского художественно-промышленного института.

Кадровое обеспечение программы

Для успешной реализации программы необходим педагог, владеющий знаниями и навыками использования 3DS Max (в соответствии с содержанием программы). Также необходим специалист, осуществляющий установку на компьютеры и настройку необходимого программного обеспечения.

Материально-техническое обеспечение программы

Для успешной реализации программы необходимы:

- компьютерный класс с современными компьютерами, объединенными в сегмент локальной сети с возможностью выхода в Интернет с каждого рабочего места;
- мультимедийный проектор и экран для демонстрации;
- компьютерное программное обеспечение: 3DS Max (версия от 2018 до 2023 года).

Список рекомендуемой литературы для педагогов и обучающихся

1. Харьковский А.В. 3ds Max 2021. Лучший самоучитель / А.В. Харьковский. - Изд. 4-е, доп. и перераб. - Москва: Астрель, 2021. - 480 с. - (Учебный курс).
2. Горелик А. Самоучитель 3DS Max 2022. - СПб.: БХВ-Петербург, 2022. - 544 с.: ил. - (Самоучитель).
3. Миловская О. 3ds Max Design 2023. Дизайн интерьеров и архитектуры. - СПб.: Питер, 2023. - 400 с.: ил.

Интернет-ресурсы

Уроки по 3DS Max. Режим доступа: <http://topviewport.com>

Календарный учебный график

№ п/п	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	Теоретическая Практическая	5	Введение. Знакомство с 3DS Max. Создание первого проекта	Опрос, выполнение практического задания
2.	Теоретическая Практическая	5	Простые объекты	Опрос, выполнение практического задания
3.	Теоретическая Практическая	3	Способы управления и трансформации объектов	Опрос, выполнение практического задания
4.	Теоретическая Практическая	12	Материалы, текстурирование. Создание различных материалов.	Опрос, выполнение практического задания
5.	Теоретическая Практическая	6	Простые модификаторы	Опрос, выполнение практического задания
6.	Теоретическая Практическая	4	Сплайны	Опрос, выполнение практического задания
7.	Теоретическая Практическая	10	Модификаторы Lathe, Bevel, Bevel Profile, Sweep.	Опрос, выполнение практического задания
8.	Практическая	8	Практическое занятие. Создание сцены с использованием модификаторов.	Опрос, выполнение практического задания
9.	Практическая	10	Модифкаторы Symmetry, Bend, CreaseSet, TurboSmooth	Опрос, выполнение практического задания
10.	Теоретическая Практическая	8	Модификаторы Edit mesh, Edit Poly.	Опрос, выполнение практического задания
11.	Практическая	3	Итоговое занятие.	Практическое задание. Подведение итогов