

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА КРОНШТАДТСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА «ГРАД ЧУДЕС»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ДДТ «Град чудес»

_____ И.Ю. Черникова
«___» сентября 2023 г.

Приказ № 243/Д от «01» сентября 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

к дополнительной общеразвивающей программе
«Детская киностудия»

педагога дополнительного образования
Шолениновой Т.В.

3-го года обучения
(группа № 2)

Санкт-Петербург
2023/2024 учебный год

Пояснительная записка.

Рабочая программа составлена на основе дополнительной общеразвивающей программы «Детская киностудия».

Условия реализации программы.

В группы, дополнительно, могут приниматься учащиеся, по итогам начальной диагностики. Рабочая программа рассчитана на 72 часа.

Организация занятий – 2 часа неделю. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Особенности коллектива:

Возраст -9-15 лет

Количество учащихся в группе - 10 человек

Задачи.

Обучающие

- Познакомить детей с историей возникновения и развития компьютерной 3D-анимации.
- Научить пользоваться основными элементами интерфейса программы Blender
- Научить создавать 3D-анимацию текста в компьютерной программе Blender.
- Научить создавать и редактировать систему частиц.

Развивающие

- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности.
- Формировать понятийный аппарат учащегося в сфере компьютерной 3D-анимации.
- Способствовать развитию познавательного интереса к моделированию.
- Развивать навыки обработки и анализа информации.
- Развивать пространственное воображение, техническое, объёмное, логическое и креативное мышления.

Воспитательные

- Формировать информационно-коммуникативные навыки, способствующие социализации детей в обществе.
- Воспитывать самостоятельность, инициативность.
- Воспитывать ценностные основы информационной культуры, уважительное отношение к авторским правам.
- Способствовать воспитанию характера и самодисциплины, активной жизненной позиции детей средствами технического творчества.

Планируемые результаты освоения программы.

Предметные результаты:

После 3-ого года обучения, учащиеся, будут знать и уметь:

- возможности трёхмерной анимации;
- специальную терминологию и использовать её в речи.
- работать в компьютерной программе Blender;
- создавать различные виды 3D-анимации текста;
- создавать и редактировать систему частиц;
- освоят принципы освещения и правила расстановки их на сцене.

Метапредметные результаты.

- Планирование последовательности практических действий.
- Самоконтроль результата деятельности.
- Осуществление поиска необходимой информации.
- Использование инструкционных карт и схем.

- Контроль своей деятельности: обнаружение и исправление ошибок.
- Умение договариваться, приходить к общему решению в совместной творческой деятельности.

Личностные результаты.

- самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- сформированность эстетических потребностей и чувств; системы ценностных отношений к себе и другим людям;
- овладение навыком самооценки, умением анализировать свои действия и управлять ими; развитие адекватных представлений о собственных возможностях;
- сформированность установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Содержание программы 3-ий год обучения.

Раздел. Введение. Основные принципы работы в программе Blender

Тема. Вводное занятие. Основные принципы работы в Blender

Теория. «Путешествие в мир 3D-анимации». Правила техники безопасности. Знакомство с основами принципов работы в программе Blender.

Практика. Создание простого объекта.

Раздел. Знакомство с интерфейсом программы Blender.

Тема. Знакомство с интерфейсом и навигацией программы Blender.

Теория. Элементы интерфейса Blender. Типы окон. Полоса меню. Командная строка. Строка состояния. Подсказки. Панели инструментов. Функции мыши. Разворачивающиеся списки. Термины: 3D-курсор, примитивы, проекции.

Практика. Самостоятельная работа с окнами и объектами.

Раздел. Создание 3D -текста в программе Blender.

Тема. Создание 3D-текста в программе Blender.

Теория. Знакомство с модификаторами для моделирования.

Практика. Моделирование низкополигональных объектов для последующей анимации.

Раздел. 3D-анимация

Тема. Основы анимации.

Теория. Общие сведения о 3-мерной анимации.

Практика. Анимация методом ключевых кадров. Термины: анимация, ключевая анимация.

Тема. Анимация текста.

Теория. Абсолютные и относительные ключи вершин. Решётчатая анимация. Арматурный объект. Окно действия. Привязки. Пространственные деформации.

Практика. Анимации 3D –**текстов**

Раздел. Самостоятельная работа по созданию 3D анимационных заставок к фильмам.

Тема. Индивидуальные и групповые проекты.

Практика. Создание индивидуальных и групповых проектов трёхмерных заставок к анимационному кино (мультфильмам, рекламным роликам).

Учебно-календарный план. 3 год обучения.

№	Темы учебных занятий	Кол-во часов			Дата проведения	
		Всего	теория	практика	предполагаемая	фактическая
1.	Вводное занятие. «Путешествие в мир 3D- анимации» Инструктаж по технике безопасности. Основные принципы работы в программе Blender	2	1	1	4.09.23	
2.						
3.	Создание текста	2	0.5	1,5	11.09.23	
4.	Простой способ анимации текста					
5.	Создание исчезающей надписи	4	1	3	18.09.23	
6.					25.09.23	
7.						
8.						
9.	Горизонтальная анимация текста	2	0.5	1.5	2.10.23	
10.						
11.	Мини-фабрика генерации текста	4	1	3	9.10.23	
12.					16.10.23	
13.						
14.						
15.	Размытая анимация движения текста	4	1	3	23.10.23	
16.					30.10.23	
17.						
18.						
19.	Анимация появления текста	4	1	3	6.11.23	
20.					13.11.23	
21.						
22.						
23.	Создание анимации кругового текста	2	0.5	1.5	20.11.23	
24.						
25.	Процедурная анимация текста	4	1	3	27.11.23	
26.					4.12.23	
27.						
28.						
29.	Анимация рукописного текста	4	1	3	11.12.23	
30.					18.12.23	
31.						
32.						
33.	Анимация текста при помощи Commotion Tools	4	1	3	25.12.23	
34.						
35.					15.01.24	

36.						
37.	Анимация текста с помощью текстуры	4	1	3	22.01.24	
38.					29.01.24	
39.						
40.						
41.	Анимация светящегося текста	4	1	3	5.02.24	
42.					12.02.24	
43.						
44.						
45.	Печать металлической надписи.	4	1	3	19.02.24	
46.					26.02.24	
47.						
48.						
49.	Вытачивание текста из дерева	4	1	3	4.03.24	
50.					11.03.24	
51.						
52.						
53.	Шоколадная анимация	4	1	3	18.03.24	
54.					25.03.24	
55.						
56.						
57.	Анимация трансформации текста	4	1	3	1.04.24	
58.					8.04.24	
59.						
60.						
61.	Самостоятельная работа по созданию 3D анимационных заставок.	10		10	15.04.24	
62.					22.04.24	
63.					29.04.24	
64.					6.05.24	
65.					13.05.24	
66.						
67.						
68.						
69.						
70.						
71.	Конкурс творческих работ учащихся.	2		2	20.05.24	
72.						
Итого		72	15,5	56,5		

Формы подведения итогов учебного года

Для отслеживания результативности образовательной деятельности проводятся: начальная диагностика (для зачисления вновь поступивших учащихся), промежуточная аттестация, итоговое оценивание.

Формы контроля.

Педагогическое наблюдение, конкурс готовых работ, тестирование, групповая оценка работ.

Формы фиксации результатов.

Информационная карта «Определение уровня овладения навыками и умениями»; «Коллекция анимационных открыток»; «Коллекция мультфильмов».