

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Календарно-тематическое планирование

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«МОИ ТРЁХМЕРНЫЕ МОДЕЛИ»

Дата занятия		Название раздела, темы	Всего (час)	Примечание
Планируем ая	Фактическ ая			
Введение			4	
1.		Введение в программу. Правила техники безопасности при работе на компьютере, правила сетевой этики.	1	
2.		Знакомство с операционной системой	1	
3.		Геометрические понятия	1	
4.		Геометрические понятия	1	
Тема 1. Основы работы в SketchUp			16	
5.		Базовый интерфейс SketchUp	1	
6.		Примитивы	1	
7.		Выдавливание и отступ	1	
8.		Цвет и материал	1	
9.		Стандартные компоненты	1	
10.		Пользовательские компоненты	1	
11.		Интерфейс SketchUp - продолжение	1	
12.		Ведение по траектории	1	
13.		Линейный массив	1	
14.		Круговой массив	1	
15.		Текст	1	
16.		Модификация текстур	1	
17.		Дизайн ландшафта	1	
18.		Дизайн помещения	1	
19.		Отображение сцены	1	
20.		Итоги раздела	1	
21.		УММ1. Конкурс работ	1	
Тема 2. Основы работы в Blender			12	
22.		Введение в интерфейс Blender	1	
23.		Управление простыми примитивами	1	
24.		Скульптинг	1	
25.		Цвет	1	

26.		Визуализация	1	
27.		Трансформация вершин, ребер, граней	1	
28.		Анимация	1	
29.		Лофтинг	1	
30.		Вычитание объектов	1	
31.		Текстура	1	
32.		Демонстрация работ	1	
33.		Итоги раздела	1	
34.		УММ2. Новогодний праздник	1	
Тема 3. Основы работы в 3DPaint			4	
35.		Базовый интерфейс	1	
36.		Кисти, ластик	1	
37.		Готовые компоненты	1	
38.		Эффекты	1	
Тема 4. Творческая работа			16	
39.		Направления моделирования	1	
40.		Выбор темы индивидуальной работы	1	
41.		Планирование индивидуальной работы	1	
42.		Общее решение дизайна	1	
43.		Выполнение геометрических элементов	1	
44.		Выполнение геометрических элементов	1	
45.		Детализация объектов	1	
46.		Детализация объектов	1	
47.		Текстурирование	1	
48.		Освещение и настройки визуализации	1	
49.		Предварительная демонстрация работ	1	
50.		Коррекция работ	1	
51.		Подготовка докладов	1	
52.		Репетиция докладов	1	
53.		Демонстрация работ	1	
54.		УММ3. Конкурс творческих работ	1	
55.		Анализ результатов	1	
Тема 5. Экспорт и применение моделей			15	
56.		Направления 3D-моделирования	1	
57.		Форматы трёхмерных моделей	1	
58.		Особенности моделирования для 3D-печати	1	

59.		Подготовка модели к 3D-печати	1	
60.		Анализ моделей	1	
61.		Коррекция моделей для 3D-печати	1	
62.		Особенности моделирования для игр	1	
63.		Экспорт модели в игровой движок	1	
64.		Программирование движения модели	1	
65.		Управление моделью с клавиатуры	1	
66.		Взаимодействие игровых объектов	1	
67.		Коррекция игровых моделей	1	
68.		Создание и обработка скриншотов	1	
69.		Коллаж	1	
70.		Демонстрация работ	1	
71.		УММ4. Итоговый праздник	1	
72.	Итоговое занятие		1	