

Аннотация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «2D- и 3D-графика: от рисунка к реальности»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «2D- и 3D-графика: от рисунка к реальности» относится к **технической направленности**. Программа ориентирована на развитие у обучающихся основ пространственного мышления, визуальной культуры, художественно-технического творчества и цифровых компетенций. Особое внимание уделяется практическому освоению графических редакторов (GIMP, Blender) и подготовке моделей к 3D-печати.

Программа направлена на формирование устойчивого интереса к современным цифровым технологиям, а также развитие креативных и инженерных способностей детей через проектную деятельность.

Цель программы: формирование у обучающихся 10–14 лет базовых знаний и практических навыков в области цифровой графики и 3D-моделирования через творческую деятельность с использованием программ GIMP и Blender.

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации программы: 1 год

Режим занятий: 2 часа в неделю

Форма организации процесса обучения: групповая

Краткое содержание обучающиеся осваивают основы цифрового рисования в графическом редакторе GIMP и знакомятся с приёмами трёхмерного моделирования в программе Blender. Дети учатся создавать простые 2D-иллюстрации, коллажи и текстуры, а затем переходят к построению объёмных моделей. Особое внимание уделяется подготовке проектов к 3D-печати и реализации собственных идей в материальном виде. Итогом курса становится создание и презентация уникального 3D-талисмана.

Обучающие задачи:

1. Познакомить с основами растровой графики и программой GIMP.
2. Обучить созданию и редактированию цифровых изображений.
3. Ввести понятия 3D-моделирования и основы работы в Blender.
4. Научить создавать простые 3D-модели по эскизам.
5. Ознакомить с подготовкой моделей к 3D-печати: масштаб, поддержка, экспорт.

Развивающие задачи:

1. Развивать творческое и пространственное мышление.
2. Формировать аккуратность и внимание к деталям.
3. Повышать мотивацию к освоению цифровых технологий.
4. Развивать умение планировать и доводить проекты до результата.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать интерес к цифровому творчеству и новым технологиям.
2. Формировать ответственность и усидчивость в работе.
3. Развивать умение работать в коллективе и поддерживать друг друга.
4. Воспитывать экологическую сознательность при использовании ресурсов.

Ожидаемый результат:

1. Формирование устойчивого интереса к цифровому творчеству.

2. Приобретение знаний о растровой графике и трёхмерном моделировании.
3. Развитие навыков создания 2D-изображений и 3D-моделей по собственным эскизам.
4. Овладение приёмами подготовки объектов к 3D-печати.
5. Развитие пространственного мышления, аккуратности и внимательности.
6. Создание итогового проекта — авторского 3D-талисмана, выполненного и в цифровой, и в печатной форме.