

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв.
482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.01.2025 г. № 12



/Б.Г. Шилин

**Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная
общеразвивающая программа**

“Основы трехмерной графики”

Срок реализации образовательной программы: 37,5 академических часов

Возраст обучающихся: от 18 лет и старше

Форма обучения: заочная с применением электронного обучения и
дистанционных образовательных технологий.

г. Санкт-Петербург, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план. Содержание программы	5
3. Календарный учебный график	6
4. Рабочая программа по дисциплине “Первые шаги в программе Blender”	8
5. Рабочая программа по дисциплине “Старт в 3D”	12
6. Рабочая программа по дисциплине “Щелочная Креативная Лаборатория”	15
7. Рабочая программа по дисциплине “Практикум”	18
8. Рабочая программа по дисциплине “Задачи повышенной сложности”	21
9. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы	23
10. Система оценки результатов освоения образовательной программы	24
11. Список литературы, используемой при написании программы	25

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы.

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа “Основы трехмерной графики” (далее - образовательная программа; программа) разработана на основе:

- 1) Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 2) Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- 3) Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

1.2. Содержание программы.

Содержание программы представлено в пояснительной записке, планируемых результатах освоения программы, учебном плане, календарном учебном графике, рабочих программ обучающих модулей, организационно-педагогических и материально-технических условиях реализации программы, учебно-методических материалах, обеспечивающих реализацию программы.

1.3. Направленность.

Гуманитарная. Образовательная программа направлена на получение и/или повышение теоретических и практических знаний в сфере трехмерной графики.

1.4. Актуальность и новизна образовательной программы.

Актуальность данной образовательной программы характеризуется тем, что позволяет освоить с помощью дистанционных технологий техники по созданию трехмерной графики. Информация, содержащаяся в программе, собрана на основе опыта активно практикующих экспертов, работающих в этой сфере. Это позволяет делать программу соответствующей всем современным задачам.

Новизна данной программы состоит в работе не только с основами работы при создании трехмерной графики, но и в разработке собственного подхода обучающихся, который в дальнейшем позволяет воспринимать и реализовывать дизайн как технический навык, а также и переводить это в поле искусства. Новизна программы заключается также в проведении занятий с использованием электронных ресурсов. Обучающиеся знакомятся с современными возможностями трехмерной графики через видеолекции и практические задания.

1.5. Цели образовательной программы.

Программа “Основы трехмерной графики” является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой, реализуемой с целью ознакомления обучающихся с работой по созданию трехмерной графики в программе Blender, актуальными решениями и практиками.

1.6. Задачи образовательной программы.

- рассмотреть особенности создания простых 3D объектов в программе Blender;
- рассмотреть особенности создания сложных 3D объектов в программе Blender;
- рассмотреть особенности создания анимированных 3D объектов в программе Blender;
- рассмотреть особенности создания видеороликов в 3D в программе Blender.

1.7. Образовательная программа осуществляется с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, обеспечивающих условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающей освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде.

1.8. Дистанционные образовательные технологии, используемые для организации учебного процесса:

- интернет-технологии (обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде);

- электронное обучение с учетом требований Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226).

1.9. Трудоемкость обучения

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 17 теоретических занятий, 9 проверочных работы в виде практических заданий, 1

итоговое задание в виде практического задания, что соответствует 37,5 академическим часам.

2. Учебный план. Содержание программы

2.1. Учебный план

№	Наименование блока (раздела программы)	Количество уроков	Объем уроков в академических часах	Формы промежуточной аттестации	Объем работы по теоретическим занятиям в академических часах	Объем работы по практическим занятиям в академических часах	Объем самостоятельной работы в академических часах
1	Первые шаги в программе Blender	4	7,5	зачет	1,9	3,8	1,8
2	Старт в 3D	3	6	зачет	2,4	2	1,6
3	Щелочная креативная Лаборатория	4	10	зачет	5,2	2	2,8
4	Практикум	4	8	зачет	3,6	1	3,4
5	Задачи повышенной сложности	2	4	-	2,6	0	1,4
Итоговая работа		1	2	зачет	0	2	0
ИТОГО:		18	37,5		15,7	10,8	11

2.2. Содержание

№	Наименование блока	Содержание
1	Первые шаги в программе Blender	В данном разделе обучающийся знакомится интерфейсом и функциями программы Blender, а также с принципами и методами построения 3D объектов, 3D композиций и реалистичных сцен.

2	Старт в 3D	В данном разделе обучающийся знакомится с основными приемами и принципами работы при моделировании сложных 3D объектов, при создании анимированных объектов.
3	Щелочная креативная Лаборатория	В данном разделе обучающийся осваивает комплексный порядок применения специализированных программных средств, включая нейросетевые технологии, необходимых для создания 3D графики различной сложности.
4.	Практикум	В данном разделе обучающийся знакомится с практическими инструментами при создании реалистичной анимации и обработке рендеров.
5.	Задачи повышенной сложности	В данном разделе обучающийся знакомится с практическими инструментами при работе со сложными 3D объектами и композициями

Календарный учебный график

№ п/п	Наименование дисциплин (модулей)	Виды учебной нагрузки	1 неделя (1-7 день)	2 неделя (8-14 день)	3 неделя (15-21 день)	4 неделя (22-28 день)	Всего часов
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Первые шаги в программе Blender	теория	1,9				
		практические задания	3,8				
		сам. работа	1,8				
2	Старт в 3D	теория		2,4			
		практические задания		2			
		сам. работа		1,6			
3	Щелочная креативная Лаборатория	теория			5,2		

		практические задания			2		
		сам. работа			2,8		
4	Практикум	теория				3,6	
		практические задания				1	
		сам. работа				3,4	
5	Задачи повышенной сложности	теория				2,6	
		практические задания				0	
		сам. работа				1,4	
6	Итоговая работа					2	
	Всего часов в неделю		7,5	6	10	14	37,5

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв.
482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.01.2025 г. № 12



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине
“Первые шаги в программе Blender”**

г. Санкт-Петербург, 2025

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Основы трехмерной графики”.

Целью изучения дисциплины “Первые шаги в программе Blender” является формирование у обучающихся знаний по теме интерфейса и функций программы Blender, а также знаний, направленных на принципы и методы построения 3D объектов, 3D композиций и реалистичных сцен.

Задачами изучения дисциплины “Первые шаги в программе Blender” являются:

- ознакомление обучающегося с интерфейсом и основными функциями программы Blender;
- ознакомление обучающегося с основными методами и принципами построения 3D объектов;
- ознакомление обучающегося с основными методами и принципами построения 3D композиций.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- особенности интерфейса программы Blender;
- основные функции, доступные в программе Blender;
- какие дополнительные ресурсы необходимо скачать для работы в программе Blender;
- базовые операции для работы с 3D объектами в программе Blender;
- возможности различных материалов в программе Blender;
- принципы работы с материалами в программе Blender;
- принципы создания 3D композиций в программе Blender;
- принципы создания реалистичной сцены в программе Blender.

Уметь:

- использовать интерфейс программы Blender для работы;
- работать с различными функциями, представленными в программе Blender;
- создавать 3D объект с помощью простых операций;
- подбирать материалы для 3D объектов;
- создавать простую 3D композицию из примитивных элементов;
- создавать реалистичные сцены в программе Blender.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с интерфейсом и функциями программы Blender, учится создавать 3D объекты и простые 3D композиции из примитивных элементов, а также реалистичные сцены через лекции и самостоятельное изучение рекомендованной литературы и функций программы Blender.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя электронных информационных ресурсов, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- самостоятельное освоение рекомендованной преподавателем литературы;
- самостоятельное изучение функций программы Blender;

- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 7,5 академических часов.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Первые шаги в программе Blender	7,5	1,9	3,8	1,8	Зачет
1.1	Интерфейс. Базовые операции для работы с 3D объектами	2	0,4	1	0,6	-
1.2	Моделирование. Примитивные операции	2	0,8	1	0,2	зачет
1.3	Создание материалов. Принципы. Библиотеки материалов	1,5	0,2	0,8	0,5	зачет
1.4	Свет, камера и рендеринг	2	0,5	1	0,5	Зачет

Примеры практических заданий:

1. Обучающемуся необходимо самостоятельно изучить интерфейс программы Blender, а также, открыв в программе Blender файл с заранее подготовленной преподавателем студии и переместить объекты из импровизированного склада на пьедестал.

2. Обучающемуся необходимо в программе Blender смоделировать два повседневных объекта, которые могли бы существовать в альтернативной реальности, но невозможны в нашем мире (например, кружка без ручки, ведь в этой реальности у всех людей руки-лего, идеально захватывающие кружку). Результат работы – изображение jpg – обучающемуся необходимо приложить в комментарии к соответствующему уроку.

3. Обучающемуся необходимо подобрать материалы для всех объектов, которые были созданы в предыдущем уроке, используя методики, о которых было рассказано в видеоуроке.

Результат работы – изображение jpg – обучающемуся необходимо приложить в комментарии к соответствующему уроку.

4. Обучающемуся необходимо создать простую композицию из примитивных элементов.

Результат работы – изображение jpg – обучающемуся необходимо приложить в комментарии к соответствующему уроку.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв.
482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.01.2025 г. № 12



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине
“Старт в 3D”**

г. Санкт-Петербург, 2025

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Основы трехмерной графики”.

Целью изучения дисциплины “Старт в 3D” является формирование у обучающихся знаний об основных приемах и принципах работы при моделировании сложных 3D объектов, при создании анимированных объектов.

Задачами изучения дисциплины “Старт в 3D” являются:

- ознакомление обучающегося с основными приемами и принципами работы при моделировании сложных 3D объектов;
- ознакомление обучающегося с основными приемами и принципами работы при создании анимированных 3D объектов.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- что такое модификаторы SubD и Mirror;
- принципы моделирования сложных 3D объектов;
- как эффективно пользоваться аддонами в Blender
- базовые принципы при работе с анимацией.

Уметь:

- работать с модификаторами SubD и Mirror;
- моделировать сложные 3D объекты;
- создавать продвинутые 3D модели;
- использовать аддоны;
- создавать маскота;
- создавать анимированные 3D объекты.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с основными принципами работы при создании сложных 3D объектов, в том числе и анимированных.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- изучение материала на онлайн-уроке;
- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 6 академических часов.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7

1.	Старт в 3D	6	2,4	2	1,6	Зачет
1.1	Продвинутое моделирование. Использование модификаторов SubD и Mirror	2	0,7	1	0,3	зачет
1.2.	Закрепление изученного. Создание маскота. Использование аддонов.	3	1,3	1	0,7	зачет
1.3.	База анимации. Кейфреймы, easing. Анимация персонажа	1	0,4	0	0,6	-

Варианты практических заданий:

1. Обучающемуся необходимо применить рассмотренные в лекции принципы моделирования и создать 3D-модель своей или вымышленной семьи.
Каждый из членов семьи должен обозначать какую-то эмоцию. Например, отец может иметь острую и твердую форму, ведь он как скала, опора семьи.
Результат работы приложить файлом в комментарии к соответствующему уроку.
2. Обучающемуся необходимо в программе Blender создать маскота (персонажа-талисмана).
Результат работы – изображение jpeg – необходимо приложить в комментарии к соответствующему уроку.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв.
482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.01.2025 г. № 12



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине
“Щелочная Креативная Лаборатория”**

г. Санкт-Петербург, 2025

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Основы трехмерной графики”.

Целью изучения дисциплины “Щелочная креативная лаборатория” является получение обучающимся стратегических навыков "soft skills" для развития в 3D после окончания курса и использовании продвинутых инструментов, включая нейросетевые инструменты.

Задачи изучения дисциплины “Щелочная креативная лаборатория”:

- ознакомление обучающегося с основными нейросетевыми инструментами для работы с 3D объектами;
- ознакомление обучающегося с особенностями создания рекламного ролика в 3D.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- как эффективно развиваться в профессии, перенимая опыт у успешных художников;
- основные нейросетевые инструменты для работы с 3D объектами;
- особенности работы над большими проектами;
- создавать рекламные ролик в 3D.

Уметь:

- эффективно обучаться и правильно анализировать работы 3D художников;
- использовать нейросетевые инструменты для работы с 3D объектами;
- разбивать большие проекты на части, правильно планировать их во избежание перегорания.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с нейросетевыми инструментами при создании 3D объектов, в том числе сложных объектов. Обучающийся приобретает стратегические навыки, которые необходимы для дальнейшего развития.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- участие в онлайн-занятиях;
- самостоятельное изучении функций программы;
- выполнение практического задания.

Общая трудоемкость дисциплины 10 академических часов.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля

1	2	3	4	5	6	7
1.	Щелочная Креативная Лаборатория	10	5,2	2	2,8	зачет
1.1	Учимся учиться: воссоздание уже существующего успешного проекта	3	1,3	1	0,7	зачет
1.2	Комбинируем Нейроинструменты и 3D. Часть 1, 3D	2	1,3	0	0,7	-
1.3	Комбинируем Нейроинструменты и 3D. Часть 2, Нейронки	2	1,3	0	0,7	-
1.4	Подход к созданию коммерческого моушен ролика	3	1,3	1	0,7	зачет

Варианты практического задания.

1. Обучающемуся необходимо выбрать проект студии или художника, который нравится, и скопировать его в программе Blender.
Результат работы – изображение jpeg – необходимо отправить в комментарии к соответствующему уроку.
2. Обучающемуся необходимо создать раскадровку своего рекламного ролика по представленному шаблону с помощью блокинга в Blender.
Результат работы – ряд изображений – обучающемуся необходимо приложить в комментарии к соответствующему уроку к файлом pdf.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв.
482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700163140

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.01.2025 г. № 12



/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине
“Практикум”**

г. Санкт-Петербург, 2025

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Основы трехмерной графики”.

Целью изучения дисциплины “Практикум” является формирование у обучающихся практических навыков по созданию реалистичной анимации и обработке рендеров.

Задача изучения дисциплины “Практикум” - ознакомление обучающихся с принципами работы при создании наиболее реалистичной анимации.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- основные принципы постобработки рендеров;
- основные принципы работы с векторными изображениями в 3D;
- основные принципы при создании наиболее реалистичной анимации.

Уметь:

- прорабатывать рендеры;
- работать с цветокоррекцией в DaVinci Resolve;
- работать с векторными изображениями в 3D;
- создавать реалистичные анимации.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с принципами работы при создании наиболее реалистичных анимаций.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- самостоятельное изучение функций программы.

Общая трудоемкость дисциплины 8 академических часов.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Практикум	8	3,6	1	3,4	зачет
1.1	Постобработка рендеров. Цветокоррекция в DaVinci Resolve	2	0,3	1	0,7	зачет

1.2.	SVG	2	1,3	0	0,7	-
1.3	Физический движок. Cloth. Rigid Body	2	0,7	0	1,3	-
1.4	Анимация камеры	2	1,3	0	0,7	-

Варианты практических заданий:

1. Обучающемуся необходимо выбрать любой рендер из созданных ранее. Следуя алгоритму из урока, обучающемуся необходимо обработайте рендер так, чтобы он выглядел более ярко и объемно.

Результат работы – изображение jpeg – необходимо приложить в комментарии к соответствующему уроку.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв.
482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 15.01.2025 г. № 12

/Б.Г. Шилин



**Рабочая программа по дисциплине
“Задачи повышенной сложности”**

г. Санкт-Петербург, 2025

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Основы трехмерной графики”.

Целью изучения дисциплины “Задачи повышенной сложности” является ознакомление обучающегося с тем, как можно использовать полученные навыки в отраслях UX-UI и создания окружений

Задача изучения дисциплины “Задачи повышенной сложности” - демонстрация того, как можно использовать полученные навыки в отраслях UX-UI и создания окружений.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- инструменты для создания сложных 3D объектов;
- инструменты для создания сложных анимированных 3D объектов;
- как применять полученные навыки при работе с большими проектами;

Уметь:

- создавать большие сложные 3D анимации в области UX/UI дизайна;
- создавать 3D окружения.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся обучающийся на примерах видит, как можно использовать полученные знания в комплексных проектах в областях UX-UI дизайна и создания окружений.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- участие в онлайн-уроках;
- самостоятельное изучение функций программы.

Общая трудоемкость дисциплины 4 академических часа.

№ п/п	Название дисциплин (модулей, уроков)	Всего часов	В том числе			
			Теоретические занятия	Практические занятия	Самостоятельные работы	Форма контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Задачи повышенной сложности	4	2,6	0	1,4	-
1.1	Визуализация интерфейса в 3D	2	1,3	0	0,7	-
1.2.	Создание окружения	2	1,3	0	0,7	-

3. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы

3.1. Форма обучения: заочная исключительно с применением дистанционных технологий и электронного обучения.

3.2. Форма организации образовательной деятельности обучающихся

Уроки в виде видеозаписей находятся в личном кабинете на платформе “Getcourse” в электронном виде в формате mp4.

Обучающиеся могут проходить уроки в любое удобное для обучения время.

Также программой предусмотрено проведение занятий в режиме реального времени. Запись занятия после его проведения будет доступна в личном кабинете на платформе “Getcourse” для последующего просмотра.

В каждом модуле обучающийся выполняет практическое задание по теме соответствующего модуля.

Консультационная и информационная поддержка слушателей осуществляется службой технической поддержки с помощью инструментов платформы “Getcourse”, а также по электронной почте.

3.3. Материально-технические условия реализации программы

Обучающийся осваивает образовательную программу полностью удаленно с использованием платформы “Getcourse”, функциональность которой обеспечивается ООО "Система Геткурс", которое предоставило право использовать платформу Индивидуальному предпринимателю Шилину Б.Г. Все коммуникации с преподавателем осуществляются посредством указанной платформы, а также по электронной почте.

Уроки, учебно-методические материалы, вебинары проводятся на платформе “Getcourse”.

Каждому обучающемуся и педагогическому работнику предоставляется доступ путем передачи на электронную почту логин и пароль к личному кабинету на платформе “Getcourse”.

Обучающемуся предоставляется бесплатный доступ к электронной библиотечной систем ФГИС «Национальная электронная библиотека».

3.4. Перечень учебно-методических материалов

Наименование учебно-методических материалов	Количество
Памятка для создания материалов с помощью шейдера PrincipledBSDF	1
Шаблон для создания раскадровки	1
Алгоритм-чеклист для работы над большими проектами	1

4. Система оценки результатов освоения образовательной программы

4.1. Текущий контроль успеваемости

Качество усвоения учебного материала контролируется преподавателем помодульно путем проверки практических заданий, выполненных обучающимся. Практические задания предоставляются на проверку в личном кабинете на платформе “Getcourse” в формате документов.

Задания оцениваются преподавателем следующим образом.

Для успешного прохождения текущего контроля успеваемости обучающийся должен создавать различные 3D объекты и анимации в строгом соответствии с заданием и отправлять их на проверку. После этого обучающийся получает обратную связь и должен внести правки в свою работу, если это необходимо. После внесения правок обучающийся должен прислать задание еще раз.

Практическое задание оценивается по объективным критериям:

- соответствует ли созданный объект заданию;
- верно ли выбраны инструменты для создания объекта;
- работа должна быть творческой и наделена определенным смыслом.

Практические задания нацелены на выявление навыка усвоения теоретического материала.

По итогу выполнения заданий обучающийся получает “зачет/незачет”

4.2. Итоговая аттестация

Обучение завершается обязательным выполнением итогового задания. Сдача итогового задания входит в нормативный срок освоения программы курса.

Обучающийся выполняет итоговое задание на основании полученных в процессе прохождения образовательной программы знаний и навыков и сдает его в электронном виде с использованием функционала личного кабинета платформы “Getcourse” на проверку.

Итоговое задание выполняется на основе предыдущих заданий, выполненных обучающимся при текущем контроле знаний.

Для зачета обучающемуся необходимо подготовить кейс для портфолио из всех выполненных на курсе работ. Необходимо собрать все работы, созданные на курсе, в одну презентацию. Для каждой работы описать, каким новым навыкам обучающийся овладел и какие знания получил в процессе ее выполнения.

Итоговое практическое задание оценивается преподавателем следующим образом:

- презентация должна быть создана в строгом соответствии с заданием;

- презентация должна отвечать собственным задачам и концепции.

При наличии презентации и всех практических заданий в соответствии с заданием обучающийся получает “зачет”.

Выпускникам, имеющим положительный результат (зачет) по итоговой экзаменационной работе, выдаётся сертификат об успешном освоении дополнительной общеобразовательная общеразвивающей программы.

5. Список литературы, используемой при написании программы.

1. Ян ван ден Хемель, The Blender Secrets e-book, 2024
2. Рик Рубен, The Creative Act, Издательство “Canongate”, 2023
3. Джеймс Клир, Atomic Habbits, Издательство “Питер”, 2022
4. Кэл Ньюпорт, Deep Work, Издательство “Питер”, 2017
5. Остин Клеон, Кради Как Художник, М: Манн, Иванов и Фербер, 2024