

Learning Unit Обучение	
Subject Предмет	Media
Title Название	Исторические артефакты 3D-моделирование для начинающих
Author Автор	Ervin Adojaan
School Школа	Tallinn 53. Secondary School
Description of the unit Описание	На интегрированных уроках Искусства и Истории наши ученики практиковались в построении 3d-моделей исторических артефактов. Подробно изучив фотографию или рисунок предстояло создать все необходимые элементы и собрать артефакт как конструктор, после чего сделать рендеринг с учётом освещения и используемых материалов и добавить описание предмета.
Contents Содержание	
Learning Outcomes / Результаты обучения Skills навыки	Проект помог студентам понять конструкцию и форму объектов, а также узнать больше об истории и культуре, связанной с этими артефактами. Создание 3d-моделей позволяет устраивать выставки и музейные экспозиции с использованием технологий виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности.
Target students/class Целевой возраст учащихся	High school (16 – 17)
Prerequisites\Предварительные требования	Студенты должны иметь базовые знания программного обеспечения для компьютерной графики Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Dimension
Time expected/Ожидаемое время	5 часов
Interdisciplinary links/Связь с другими предметами	Интегрировано со всемирной историей и историей Таллинна.



Learning Unit Обучение	
Methodology/Методология	Работа в команде (2-3 человека): способность создавать проект и принимать решения совместно друг с другом во время реализации.
Human Resources (internal and/or external) Человеческие ресурсы (внутренний и/или внешний)	Преподаватель медиа и компьютерной графики Учитель истории
Resources / ресурсы	Компьютер с подключением к Интернету и установленным графическим Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Dimension
Lesson Plan/План урока	<ol style="list-style-type: none"> 1. Поиск изображений артефактов (Интернет, книга) 2. Сканирование изображения или сохранение на ПК, редактирование в Adobe Photoshop (при необходимости) 3. Добавляем изображение в Adobe Illustrator 4. Создание фигур с помощью инструмента «Перо» 5. Группировка и компоновка фигур по типам выдавливания. 6. Добавление 3D-изображений к фигурам и использование различных методов выдавливания. 7. Экспорт всех деталей в Adobe Dimension 8. Добавление материалов и освещения на сцену. 9. Делаем 3d-рендеринг и сохраняем в формате PSD. 10. Добавление 3d-рендеринга с текстовой информацией в Adobe Illustrator 11. Полиграфические работы формата А3.



Learning Unit Обучение	
21st Century Skills	<ol style="list-style-type: none"> 1. Развитие пространственного мышления. 2. Инженерные навыки в построении объектов и работе в 2D и 3D графике. 3. Базовые навыки 3D-моделирования и визуализации. 4. Командная работа. 5. Навыки дизайнерского мышления 6. Креативность 7. Медиаграмотности 8. Сотрудничество 9. Инновационные навыки 10. Технологические навыки и цифровая грамотность
Assessment	Суммативное оценивание
Remarks	--

