

МБОУ «Карагайская средняя общеобразовательная школа №1»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ «КСОШ №1»

С.А.Васильева



Дополнительная общеразвивающая программа
«3д-дизайн: игровые миры»

Класс: 7-10

Учитель: Плотников Иван Николаевич

Количество часов:8

с. Карагай, 2023 г.

Планируемые результаты освоения курса

К концу обучения на начальном этапе будет обеспечена готовность обучающихся к продолжению образования, достигнут необходимый уровень их развития.

Обучающийся научится:

осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в учебниках, энциклопедиях, справочниках, в том числе гипертекстовых;

осуществлять сбор информации с помощью наблюдения, опроса, эксперимента и фиксировать собранную информацию, организуя её в виде списков, таблиц, деревьев;

использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы, для решения задач;

основам смыслового чтения с выделением информации, необходимой для решения учебной задачи из текстов, таблиц, схем; осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

устанавливать аналогии; строить логическую цепь рассуждений;

осуществлять подведение под понятия, на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков и их синтеза; обобщать, то есть осуществлять выделение общности для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи;

осуществлять синтез как составление целого из частей.

Содержание программы

Раздел 1. Основы работы в программе Blender

Знакомство с программой Blender. 3D графика. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса программы Blender. Структура окна программы.

Панели инструментов. Основные операции с документами. Примитивы, работа с ними. Выравнивание и группировка объектов. Сохранение сцены.

Внедрение в сцену объектов. Простая визуализация и сохранение растровой картинка.

Учащиеся должны знать: назначение программы Blender, интерфейс, инструменты, их вид, опции, приемы их использования, основные операции с документами, основы обработки изображений.

Учащиеся должны уметь: использовать различные инструменты для создания, редактирования графических объектов, работать с палитрой, выполнять основные действия с документами (создание, открытие, сохранение и т.д.), работать с примитивами, делать необходимые настройки, соединять объекты, выполнять различные эффекты примитивов, выполнять монтаж изображений.

Раздел 2. Простое моделирование

Добавление объектов. Режимы объектный и редактирования. Клонирование объектов. Экструдирование (выдавливание) в Blender. Назначение и настройка модификаторов.

Добавление материала. Свойства материала. Текстуры в Blender.

Учащиеся должны знать: правила работы с модификаторами, логическую операцию *Boolean*.

Учащиеся должны уметь: применять различные эффекты, создавать необходимые настройки этих инструментов.

Календарно-тематическое планирование

№	Название темы	Тип урока	Кол-во часов
1	Профессия 3D-дизайнер. Знакомство с программой Blender. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Blender	Лекция, ПР	1
2	Основы обработки изображений. Прimitives. Ориентация в 3D-пространстве, перемещение и изменение объектов в Blender.	ПР	1
3	Выравнивание, группировка, дублирование и сохранение объектов. Простая визуализация и сохранение растровой картинка. Практическая работа.	ПР	1
4	Добавление объектов. Режимы объектный и редактирования. Экструдирование (выдавливание) в Blender. Сглаживание объектов в Blender. Подразделение (subdivide) в Blender	ПР	1
5	Модификаторы в Blender. Логические операции <i>Boolean</i> . <i>Mirror</i> – зеркальное отображение. <i>Array</i> – массив	ПР	1
6	Добавление материала. Свойства материала. Текстуры. Работа над проектом "Создание игровой локации"	ПР	1
7	Работа над проектом "Создание игровой локации "	ПР	1
8	Работа над проектом "Создание игровой локации "	ПР	1
	всего		8