

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ «КСОШ №1»
С.А.Васильева

Spring 2020 on 31.08.20

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. Прimitives, работа с ними. Выравнивание и группировка объектов. Сохранение сцены.

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

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. Примитивы. 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> . Mirror – зеркальное отображение. Array – массив | ПР | 1 |
| 6 | Добавление материала. Свойства материала. Текстуры. Работа над проектом "Создание сувенира" | ПР | 1 |
| 7 | Работа над проектом "Создание сувенира" | ПР | 1 |
| 8 | Работа над проектом "Создание сувенира" | ПР | 1 |
| | всего | | 8 |