

Согласовано:

Руководитель ЦОЦП «Точка роста»

И.В. Хадаханова Хадаханова И.В.

«31» августа 2023 г.

Утверждено:

Директор школы:

Л.С. Бардаханова Бардаханова Л.С.

«31» августа 2023 г.



**Муниципальное общеобразовательное учреждение
Гаханская средняя общеобразовательная школа**

Общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

«3D графика в среде Blender»

Целевая аудитория: обучающиеся 5-6 классов

Срок реализации: 140 часов

Составил: Ангарова Т.В.,
учитель технологии

Гаханы, 2023

Пояснительная записка

Одной из проблем современного российского образования является существенное ослабление естественнонаучной и технической составляющей школьного образования. В современных условиях реализовать задачу формирования у детей навыков технического творчества крайне затруднительно. Необходимо создавать новые условия в сети образовательных учреждений субъектов Российской Федерации, которые позволят внедрять новые образовательные технологии. Одним из таких перспективных направлений является 3D моделирование.

Работа с 3D графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа.

Дополнительная общеразвивающая программа «3D графика в среде Blender» ориентирована на систематизацию знаний и умений по курсу информатики в части изучения информационного моделирования. Курс посвящен изучению основ создания моделей средствами редактора трехмерной графики Blender.

Цель: развить у учащихся умения использовать трехмерные графические представления информации в процессе обучения.

Задачи:

- дать представление об основных возможностях создания и обработки изображения в программе Blender;
- научить создавать трёхмерные картинки, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;
- ознакомить с основными операциями в 3D - среде;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- сформировать навыки работы в проектных технологиях;
- продолжить формирование информационной культуры учащихся;
- способствовать в определении профориентации учащихся.

Результат обучения

В результате обучения на курсе дополнительного образования на базе «Точки роста»

учащиеся должны знать:

- основы графической среды Blender,
- структуру инструментальной оболочки данного графического редактора;

учащиеся должны уметь:

- создавать и редактировать графические изображения,
- выполнять типовые действия с объектами в среде Blender.

Требования к результатам обучения и освоения элективного курса

На данном курсе дополнительного образования в ходе освоения предметного содержания обеспечиваются условия для достижения учащимися следующих личностных, предметных и метапредметных результатов. Предполагается, что учащиеся владеют элементарными навыками работы в офисных приложениях и знакомы с основными элементами их интерфейса.

Личностные результаты:

- знают правила поведения за компьютером и в кабинете «Точки роста», а так же знают этические нормы работы с информацией коллективного пользования и личной информацией учащегося.

- умеют соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, выделять нравственный аспект поведения при работе с любой информацией и при использовании компьютерной техники коллективного пользования;
- выполняют практические задания, предполагающие работу в парах, практические работы, предполагающие групповую работу.

Предметные результаты

Познавательные:

1. Ищут и выделяют необходимую информацию в справочном разделе учебников (выдержки из справочников, энциклопедий, Интернет-сайтов с указанием источников информации, в том числе адресов сайтов), в гипертекстовых документах, входящих в состав методического комплекта, а также в других источниках информации.
2. Знаково-символическое моделирование:
 - Составляют знаково-символические модели и пространственно-графические модели реальных объектов;
 - используют готовые графические модели процессов для решения задач;
 - анализируют графические объекты, отбирают необходимую текстовую и графическую информацию;
 - работают с различными справочными информационными источниками;
 - формулируют проблему, самостоятельно создают алгоритмы деятельности для решения проблем творческого характера.

Метапредметные результаты

- ставят учебные цели;
- используют внешний план для решения поставленной задачи;
- планируют свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- знают основы смыслового чтения с выделением информации, необходимой для решения учебной задачи из текстов, таблиц, схем;
- осуществляют анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- устанавливают аналогии;
- строят логическую цепь рассуждений;
- выделяют общность для целого ряда или класса единичных объектов на основе выделения сущностной связи;
- осуществляют синтез как составление целого из частей;
- осуществляют итоговый и пошаговый контроль;
- сравнивают результат с эталоном (целью);
- вносят коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи с ранее поставленной целью.

Содержание программы курса дополнительного образования

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 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.

Раздел 3. Основы моделирования

Режим редактирования. Сглаживание. Инструмент пропорционального редактирования. Выдавливание. Вращение. Кручение. Шум и инструмент деформации. Создание фаски. Инструмент децимации. Кривые и поверхности. Текст. Деформация объекта с помощью кривой. Создание поверхности.

Учащиеся должны знать: правила создания фаски

Учащиеся должны уметь: создавать и редактировать объекты при помощи инструментов деформации, вращения, кручения.

Раздел 4. Моделирование с помощью сплайнов

Основы создания сплайнов. Создание трёхмерных объектов на основе сплайнов. Модификатор *Lathe*. Пример использования “Шахматы”. Модификатор *Bevel*. Пример использования “Шахматный конь”. Материал “Шахматное поле”. Самостоятельная работа “Шахматы”. Универсальные встроенные механизмы рендеринга. Система частиц и их взаимодействие. Физика объектов.

Учащиеся должны знать: понятие сплайнов, трёхмерный объект.

Учащиеся должны уметь: создавать и редактировать сплайны, оптимизировать, сохранять и внедрять.

Раздел 5. Анимация

Знакомство с модулем анимирования. Создание анимации. Кадры анимации, операции над кадрами (создание, удаление, копирование, перенос, создание промежуточных кадров). Сохранение и загрузка анимации. Практическая работа «Мяч». Практическая работа «Галактика». Создание проекта. Защита проекта. Подведение итогов.

Учащиеся должны знать: понятие анимации, кадра, алгоритм организации анимации.

Учащиеся должны уметь: создавать простейшую анимацию из кадров по алгоритму, оптимизировать, сохранять и загружать анимацию.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	№	Тема	Кол-во часов	Основное содержание темы	Виды деятельности	Дата
I полугодие						
1. Основы работы в программе Blender (12 часов)						
1	1	Знакомство с программой Blender. Практическая работа «Пирамидка»	2	Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Blender. Основы обработки изображений. Практическая работа «Пирамидка»	Анализ графической программы с точки зрения 3D-моделирования; анализ пользовательского интерфейса программного средства; реализация технологии выполнения конкретной ситуации с помощью редактора трехмерной графики. Выполнение практической работы	
2	2	Примитивы. Практическая работа «Снеговик».	5	Примитивы в Blender. Ориентация в 3D-пространстве, перемещение и изменение объектов в Blender. Выравнивание, группировка, дублирование и сохранение объектов.	Передвижение по 3D пространству помощью клавиш. Центрировка, перемещение, вращение, масштабирование объекта. Изменение размеров объектов Блендер, создавание сложных графических объектов с повторяющимися и/или преобразованными фрагментами. Выполнение практической работы	
3	3	Простая визуализация и сохранение растровой картинки. Практическая работа «Мебель»	5	Простая визуализация и сохранение растровой картинки. Практическая работа «Мебель»	Работа с мэшобъектами среды трехмерного моделирования. Определение инструментов графического редактора для выполнения базовых операций по созданию моделей. Выполнение практической работы	
2. Простое моделирование (58 часов)						
4	1	Добавление объектов. Практическая работа «Молекула вода»	4	Добавление объектов. Режимы объектный и редактирования. Практическая работа «Молекула вода»	Работа с режимами: редактирование вершин, либо ребер, либо граней, изменение размеров граней, ребер. Выполнение практической работы	
5	2	Практическая работа «Счеты»	4	Практическая работа «Счеты»	Выполнение практической работы	

6	3	Экструдирование и сглаживание объектов в Blender. Практическая работа «Капля воды»	4	Экструдирование (выдавливание) в Blender. Сглаживание объектов в Blender. Практическая работа «Капля воды»	Использование инструмента «экструдирование», способов сглаживания объектов, применение их при необходимости. Выполнение практической работы	
7	4	Экструдирование в Blender. Практическая работа «Робот»	4	Экструдирование (выдавливание) в Blender Практическая работа «Робот»	Использование инструмента «экструдирование» Выполнение практической работы	
8	5	Практическая работа «Создание кружки методом экструдирования»	4	Практическая работа «Создание кружки методом экструдирования»	Выполнение практической работы	
9	6	Подразделение (subdivide) в Blender. Практическая работа «Комната»	4	Подразделение (subdivide) в Blender. Практическая работа «Комната»	Изучение подразделения (subdivide) в Blender. Выполнение практической работы	
10	7	Инструмент Spin. Практическая работа «Создание вазы»	4	Инструмент Spin (вращение). Практическая работа «Создание вазы»	Использование инструмента Spin для создания моделей. Выполнение практической работы	
11	8	Модификаторы в Blender. Логические операции <i>Boolean</i> . Практическая работа «Пуговица»	4	Модификаторы в Blender. Логические операции <i>Boolean</i> . Практическая работа «Пуговица»	Объяснение понятия «модификатор», применение этого инструмента для создания моделей. Выполнение практической работы	
12	9	Базовые приемы работы с текстом в Blender. Практическая работа «Брелок»	5	Базовые приемы работы с текстом в Blender. Практическая работа «Брелок»	Использование возможностей трехмерного редактора для добавления 3D – текста. Выполнение практической работы	
13	10	Модификаторы в Blender. Практическая работа «Гантели»	4	Модификаторы в Blender. Mirror – зеркальное отображение. Практическая работа «Гантели»	Создание объектов с использованием различных модификаторов. Выполнение практической работы	
14	11	Модификаторы в Blender. Array – массив Практическая работа «Кубик-рубик»	5	Модификаторы в Blender. Array – массив Практическая работа «Кубик-рубик»	Создание объектов с использованием различных модификаторов. Выполнение практической работы	

15	12	Добавление материала. Свойства материала Текстуры в Blender. Практическая работа «Сказочный персонаж»	4	Добавление материала. Свойства материала Текстуры в Blender. Практическая работа «Сказочный персонаж»	Изменение цвета объекта, настройки прозрачности. Изучение текстуры. Выполнение практической работы	
16	13	Работа над проектом	6	Работа над проектом	Работа над проектом	
17	14	Защита проекта	2	Защита проекта	Защита проекта	
II полугодие						
3. Основы моделирования (24 часа)						
18	1	Управление элементами через меню программы	2	Управление элементами через меню программы	Анализ графической программы с точки зрения 3D-моделирования, анализ пользовательского интерфейса программного средства	
19	2	Построение сложных геометрических фигур. Печать	4	Построение сложных геометрических фигур. Печать	Реализация технологии выполнения конкретной ситуации с помощью редактора трехмерной графики	
20	3	Построение сложных геометрических орнаментов. Печать	4	Построение сложных геометрических орнаментов. Печать	Реализация технологии выполнения конкретной ситуации с помощью редактора трехмерной графики	
21	4	Инструменты нарезки и удаления	4	Инструменты нарезки и удаления	Реализация технологии выполнения конкретной ситуации с помощью редактора трехмерной графики	
22	5	Выполнение тематических проектов «Фрукты и овощи», «Животные», «Школа будущего»	6	Выполнение тематических проектов «Фрукты и овощи», «Животные», «Школа будущего»	Реализация технологии выполнения конкретной ситуации с помощью редактора трехмерной графики	
23	6	Клонирование и внедрение в сцену объектов из других файлов	4	Клонирование и внедрение в сцену объектов из других файлов	Реализация технологии выполнения конкретной ситуации с помощью редактора трехмерной графики	
4. Моделирование с помощью сплайнов (20 часов)						
24	1	Основы создания сплайнов	4	Основы создания сплайнов	Выбор графических программ для работы с трехмерной графикой; выбор и загрузка нужной программы; ориентирование в типовом интерфейсе;	

25	2	Создание трёхмерных объектов на основе сплайнов. Модификатор <i>Lathe</i> .	4	Создание трёхмерных объектов на основе сплайнов. Модификатор <i>Lathe</i> .	использование меню, различных панелей программы; использование возможностей программы для различных операций с объектами	
26	3	Модификатор <i>Bevel</i>	4	Модификатор <i>Bevel</i>		
27	4	Работа над собственным проектом	6	Работа над собственным проектом		
28	5	Защита проекта	2	Защита проекта		
5. Анимация (22 часа)						
29	1	Анимирование.	4	Анимирование. Сохранение анимации. Анимация. Кадры, операции над кадрами	Анализ возможностей трехмерного редактора с точки зрения создания анимационного сюжета; реализация технологии создания трехмерных объектов, анимации с помощью редактора трехмерной графики	
30	2	Практическая работа «Мяч»	4	Практическая работа «Мяч»		
31	3	Практическая работа «Галактика»	4	Практическая работа «Галактика»		
32	4	Работа над собственным проектом	8	Работа над собственным проектом		
34	6	Защита проекта	2	Защита проекта		
						ИТОГО: 136 часов

