Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия)
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Саха (Якутия) «Покровский колледж»

И. о. директора ГБПОУ РС(Я) «Покровский колледж»
_____ С.И.Сысолятин
«15» октября 2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

повышения квалификации

«3D графика в среде Blender»

г. Покровск, 2020 г.

Основные части программы

I. Пояснительная записка

II. Общая характеристика курса

III. Описание места курса в учебном плане

IV. Требования к результатам обучения и освоения курса

V. Содержание учебного курса

VI. Тематическое планирование учебного материала с определением основных видов деятельности

VII. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение курса

I. Пояснительная записка

Актуальность данного курса заключается в следующем:

– Слушатели научатся свободно пользоваться компьютером;

– освоит программное обеспечение для дальнейшего изучения в высших учебных заведениях технического направления;

– развитие алгоритмического мышления;

– более углубленное изучение материала и дополнительная информация;

Цели:

– заинтересовать слушателей, показать возможности современных программных средств для обработки графических изображений;

– познакомить с принципами работы 3D графического редактора Blender, который является свободно распространяемой программой;

– сформировать понятие безграничных возможностей создания трёхмерного изображения

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;

– формирование навыков работы в проектных технологиях;

– продолжить формирование информационной культуры учащихся;

– профориентация учащихся.

В результате обучения:

должны знать: основы графической среды Blender, структуру инструментальной оболочки данного графического редактора;

должны уметь: создавать и редактировать графические изображения, выполнять типовые действия с объектами в среде Blender.

II. Содержание программы элективного курса

Раздел 1. Основы работы в программе Blender (3 ч).

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 (14 ч).

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.

Содержание программы элективного курса (2-й год обучения)

Основы моделирования (6 часов)

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.

Моделирование с помощью сплайнов (5ч).

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 (6 ч).

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.

III. Тематическое планирование учебного материала с определением основных видов деятельности

Основное содержание по темам	Практические работы	Характеристика основных видов деятельности ученика (на уровне учебных действий)
I. Основы работы в программе Blender. (3 часа)		
Знакомство с программой Blender. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Blender. Основы обработки изображений. Примитивы. Ориентация в 3D-пространстве, перемещение и изменение объектов в Blender. Выравнивание, группировка и сохранение объектов. Простая визуализация и сохранение растровой картинки.	Практическая работа «Пирамидка» Практическая работа «Снеговик». Практическая работа «Мебель»	Анализировать графические программы с точки зрения 3D-моделирования; анализировать пользовательский интерфейс программного средства; реализовывать технологию выполнения конкретной ситуации с помощью редактора трехмерной графики. Уметь передвигаться по 3D пространству помощью клавиш. Уметь центрировать, перемещать вращать, масштабировать объект- изменять размеры объектов Блендер, создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами. Работать с мэш-объектами среды трехмерного моделирования. определять инструменты графического редактора для выполнения базовых операций по созданию моделей.
II. Простое моделирование. (14 часов)		
Добавление объектов. Режимы объектный и редактирования Экструдирование (выдавливание) в Blender. Сглаживание объектов в Blender Экструдирование (выдавливание) в Blender Подразделение	Практическая работа «Молекула вода» Практическая работа «Счеты» Практическая работа «Капля воды» Практическая работа «Робот» Практическая работа «Создание кружки методом экструдирования» Практическая работа	Включать соответствующий режим: редактирование вершин, либо ребер, либо граней, изменять размеры граней, рёбер. Использовать инструмент Экструдирования, способы сглаживания объектов, уметь применять их при необходимости. Выделять в сложных графических объектах простые (графические примитивы); планировать работу по конструированию сложных

(subdivide) в Blender	«Комната»	графических объектов из простых. Создавать объекты с использованием инструмента подразделения
Инструмент Spin (вращение)	Практическая работа «Создание вазы»	Использовать инструмент Spin для создания моделей.
Модификаторы в Blender. Логические операции *Boolean*.	Практическая работа “Пуговица”.	Объяснять что такое «модификатор», применять этот инструмент для создания моделей
Базовые приемы работы с текстом в Blender	Практическая работа «Брелок»	Использовать возможности трехмерного редактора для добавления 3D - текста
Модификаторы в Blender. Mirror – зеркальное отображение	Практическая работа «Гантели»	Создавать объекты с использованием различных модификаторов.
Модификаторы в Blender. Array – массив	Практическая работа «Кубик-рубик»	
Добавление материала. Свойства материала Текстуры в Blender.	Практическая работа “Сказочный город”	Изменять цвет объекта, настройку прозрачности

IV. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение элективного курса

Методические пособия для учителя:

Автор: James Chronister – Blender Basics Учебное пособие 3-е издание Перевод: Юлия Корбут, Юрий Азовцев с.153

Автор(ы): В. Большаков, А. Бочков «Основы 3D-моделирования. Изучаем работу в AutoCAD, КОМПАС-3D, SolidWorks, Inventor»

Автор(ы): В. П. Большаков, В. Т. Тозик, А. В. Чагина «Инженерная и компьютерная графика»

Оборудование и инструменты

1. 3D принтер «Альфа»
2. 3D принтер «Альфа-3»
3. 3D сканер DAVID SLS-2
4. мультимедиа-проектор короткофокусный Acer S1213;
5. интерактивная доска FctivBoard Touch 88
6. 3D очки активные PALMEXX 3D PX-101PLUS DLP-LINK
7. акустическая система Apart SDQ5P-BL;
8. ПК KraftWay Credo KC
9. 3D-ручка Бета
10. ноутбуки HP 655

Программное обеспечение

1.Система трехмерного моделирования Blender

2. ПО 3D принтера

Ресурсы Internet:

1) http://programishka.ru,
2) http://younglinux.info/book/export/html/72,

3) http://blender-3d.ru,
4) http://b3d.mezon.ru/index.php/Blender_Basics_4-th_edition
5) http://infourok.ru/elektivniy-kurs-d-modelirovanie-i-vizualizaciya-755338.html

. Календарно-тематическое планирование

№	Тема	Кол-во часов	Дата
I. Основы работы в программе Blender. (3 часа)			
1	Знакомство с программой Blender. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Blender. Основы обработки изображений. Практическая работа «Пирамидка»	1	
2	Примитивы. Ориентация в 3D-пространстве, перемещение и изменение объектов в Blender. Выравнивание, группировка, дублирование и сохранение объектов. Практическая работа «Снеговик».	1	
3	Простая визуализация и сохранение растровой картинки. Практическая работа «Мебель»	1	
II. Простое моделирование. (14 часов)			
4	Добавление объектов. Режимы объектный и редактирования Практическая работа «Молекула вода»	1	
5	Практическая работа «Счеты»	1	
6	Экструдирование (выдавливание) в Blender. Сглаживание объектов в Blender Практическая работа «Капля воды»	1	
7	Экструдирование (выдавливание) в Blender Практическая работа «Робот»	1	
8	Практическая работа «Создание кружки методом экструдирования»	1	
9	Подразделение (subdivide) в Blender Практическая работа «Комната»	1	
10	Инструмент Spin (вращение) Практическая работа «Создание вазы»	1	
11	Модификаторы в Blender. Логические операции *Boolean*. Практическая работа “Пуговица”.	1	
12	Базовые приемы работы с текстом в Blender Практическая работа «Брелок»	1	
13	Модификаторы в Blender. Mirror – зеркальное отображение Практическая работа «Гантели»	1	
14	Модификаторы в Blender. Array – массив Практическая работа «Кубик-рубик»	1	
15	Добавление материала. Свойства материала Текстуры в Blender. Практическая работа “Сказочный город”	1	
16	Работа над проектом	1	
17	Защита проекта	1	