

Полное название	3D графика. Дизайн интерьера (модуль для 8 классов)
Краткое название	3D графика (модуль для 8 классов)
Направленность	Техническая
Направление	3D моделирование, прототипирование
Вид программы	Дополнительная общеразвивающая
Возрастной диапазон	Программа рекомендована для учащихся в возрасте от 14 до 15 лет
Цели и задачи	формирование базовых знаний в области трехмерной компьютерной графики и овладение навыками работы в программе Blender.
Продолжительность обучения	2 месяца
Форма обучения	Очная
Материально-техническое обеспечение	Технические средства обучения Наличие программного обеспечения на компьютерах или ноутбуках Учебно-методическое • Конспекты занятий по предмету • Инструкции и презентации • Диагностические работы с образцами выполнения и оцениванием.
Количество мест, всего	14
Минимальное количество мест в группе	Не указано
Число учащихся в группе, от	1
Число учащихся в группе, до	15
Число свободных мест	0
Способ оплаты	Бюджет
Муниципалитет	Олекминский район

Аннотация

Программа «3D графика» дает начальные знания программы Blender, необходимые для моделирования объектов, создания освещения и спецэффектов, а также основы дизайна интерьера и трехмерной анимационной графики.

Содержание программы

1. Введение. Понятие о трёхмерной графике. Что это и где применяется. Какие существуют 3D редакторы. Сравнение их. Введение в среду Blender. Что это за программа, для чего нужна.
2. Знакомство с интерфейсом Заставка (Splash screen). Функции заставки. Окна система (Window system). Части интерфейса, работа с окнами, вкладками и панелями. Особенности рабочих пространств.
3. Работа с основными mesh-формами Добавление mesh-форм. Масштабирование,

поворот, перемещение, дублирование объектов. 4. Режим редактирования. Опции «выделения». Экструдирование формы объекта. Редактирование вершин, ребер и граней объектов. Превращение простых объектов в сложные. 5. Использование модификаторов Что такое модификаторы в программе Blender. Правильное использование модификаторов. 6. Основные настройки материала Что такое материал и как его настроить. Текстуры: встроенные, изображения в качестве текстуры. Карты смещений. UV-развертка. 7. Создание художественных композиций Правила настройки мира Настройка лампы и камеры. Настройка окна рендера. Построение композиции из 3D объектов.

Ожидаемые результаты

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.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 652185396560566351996131268363309912619724340137

Владелец Рожкова Ольга Юрьевна

Действителен с 20.11.2025 по 20.11.2026