

Курс проводится с использованием программы Blender – профессионального приложения для работы с трехмерной компьютерной графикой. Blender применяется для моделирования, анимации, монтажа, озвучивания графических образов, а кроме того, он адаптирован для 3D-печати. В ходе курса ребенок поймет принципы создания графических 3D – объектов, приобретет полезные технические и инженерные навыки, разовьет пространственное мышление, фантазию и творческий потенциал, а также узнает, как создаются компьютерные игры и спецэффекты, разработает собственные трехмерные объекты. После прохождения обучения дети познакомятся с интерфейсом программы, научатся создавать и проектировать объемные модели в рабочей области (сцены). Устанавливать ракурс и обзор 3D-объекта (камеры), и освещение объекта, освоят работу с материалом объекта и наложением текстур. Длительность программы: 8 занятий (1 занятие-90 минут)

#### Программа курса:

**Занятие 1:** Blender 3D. Знакомство с интерфейсом программы. Настройка программы.

**Занятие 2:** Работа со сценой. Расстановка объектов и камеры. Работа с освещением.

**Занятие 3:** Базовые трансформации. Практическое занятие. Создание дома

**Занятие 4:** Режимы. Объектный режим и режим редактирования. Mesh-объекты.

Базовые объекты и плоскости.

**Занятие 5:** Extrude. Экструдирование и выдавливание объекта. Практическое занятие. Создание ракеты.

**Занятие 6:** Subdivide – подразделение. Добавление ребер, точек, граней.

Модификатор Boolean. Операции сложения и вычитания.

**Занятие 7:** Модификатор Mirror. Отражение объекта. Сглаживание.

Модификатор Smooth.

**Занятие 8:** Blender. Введение в анимацию. Практическое занятие.