

## **Знакомство с программой Blender.**

**Тема занятия:** Знакомство с программой Blender.

**Тип занятия:** комбинированный

**Цели занятия:**

1) *Образовательные:* сформировать у обучающихся первичные представления о возможностях программы, совершенствовать навыки работы с компьютером; развитие первоначальных навыков работы с интерфейсом программы;

2) *Воспитательные:* сформировать мотивацию к обучению;

3) *Развивающие:* развивать познавательные умения;

**Планируемые результаты обучения на занятии:**

1) *Личностные:* сформированность мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;

2) *Метапредметные:*

а. Регулятивные УУД: развитие навыков целеполагания

б. Познавательные УУД: развитие навыков поиска, систематизации и изложения информации;

с. Коммуникативные УУД: развитие навыков беседы;

3) *Предметные:* наличие у учащихся первичных представлений о возможностях программы Blender; развитие первоначальных навыков работы с интерфейсом программы.

**Методы:** объяснение, практическая работа

**Оборудование:** проектор, компьютеры с программой Blender, 3d-принтер.

**Ход занятия**

1) Организационный этап: приветствие, сообщение цели занятия, дисциплинарные моменты.

2) Актуализация имеющихся знаний:

Обсуждение способов получения 3-мерных изображений, придуманных учениками.

3) Изучение новой темы и текущий контроль усвоения + практическая работа (учитель объясняет, ученики повторяют на компьютере)

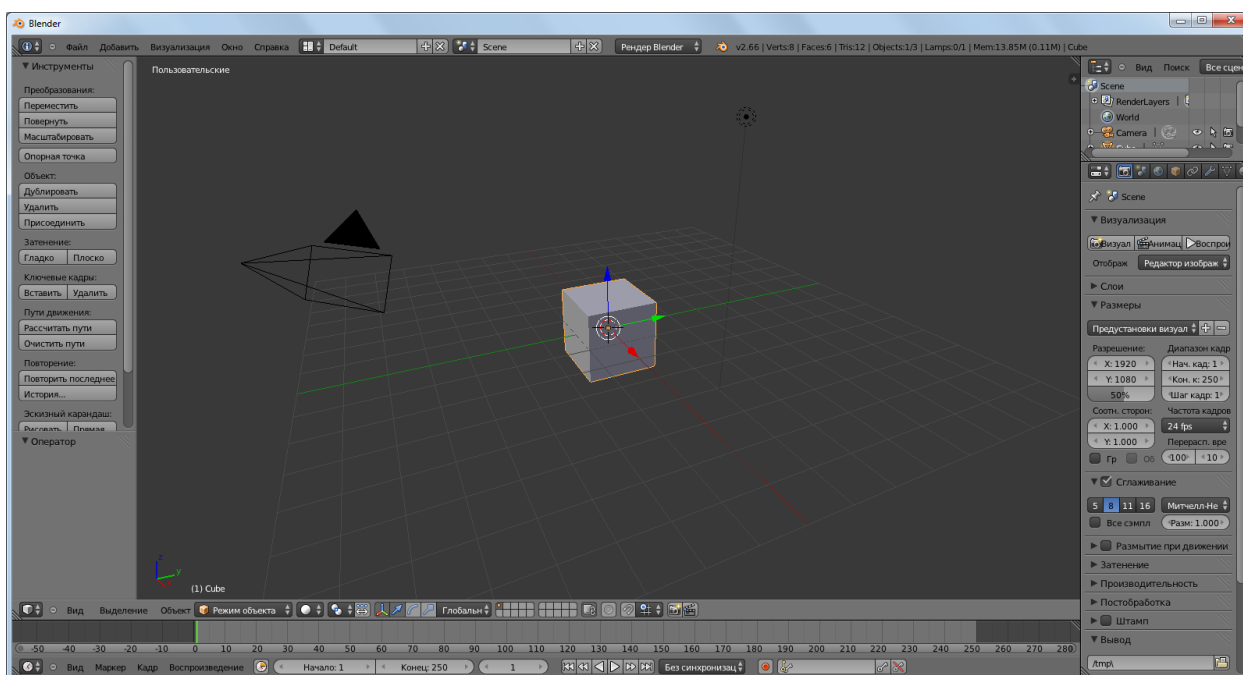
При запуске программа всегда встречает приветственным окном с какой-либо занимательной картинкой. От версии к версии изображение меняется, но это и неважно. Важно то, что это окошко имеет ссылки на полезные интернет - ресурсы, посвященные Blender, а также содержит список последних рабочих проектов. Кроме того, есть еще три интересных пункта:

1) **Recover Last Session (Восстановить последний сеанс)**— вызывает проект, из которого был произведен выход из программы. Дело в том, что когда вы закрываете Blender, происходит автоматическое сохранение файла с именем quit.blend в локальном каталоге Temp текущего пользователя. Эта функция чрезвычайно полезна, если вы забыли сохранить проект перед выходом;

2) **Copy Previous Settings (Копировать предыдущие настройки)**— не что иное, как своеобразный мостик между версиями программы. Щелкните на этом пункте, если желаете восстановить предыдущие настройки Blender, включая и установленные плагины;

3) **Interaction (Взаимодействие)**— эта ссылка будет интересна тем, кто ранее работал с альтернативными программами Maya или 3ds Max. Просто выберите из предлагаемого списка пресетов нужный пункт и получите привычную раскладку горячих клавиш.

А теперь давайте посмотрим на скриншот стандартного окна программы.



### Рисунок 3. Стандартное окно Blender.

В действительности здесь не одно окно, а целых пять. И вы можете делать с ними, что захотите: изменять размеры, добавлять новые, удалять ненужные и даже отсоединять их в виде отдельного окна. Последняя функция пригодится тем, у кого несколько мониторов.

Щелкните в любом месте программы, чтобы закрыть приветствие Blender. Если вы подведете курсор к какой-либо границе между панелями, то он поменяется на характерный двухсторонний указатель. Теперь вы можете, зажав левую кнопку мыши, перетянуть границу в нужную сторону.

Весьма оригинально в Blender выполнено управление окнами: удаление, объединение и отсоединение. Для этих операций служит небольшой уголок в верхнем правом углу каждого окна.

Уцепитесь курсором за любой понравившийся уголок и попробуйте немного перетянуть его влево. Как видите, появился дубликат окна. Чтобы объединить их, достаточно перетянуть тот же уголок вправо. При этом вы увидите схематичные стрелки, указывающие, куда именно «вольется» окно. Можете поменять направление, перемещая мышь вправо или влево.

Запомните два простых правила:

- 1) для добавления окна - движение мышью влево или вниз;
- 2) для объединения окон - движение мышью направо или вверх.

Отсоединение окна выполняется еще проще:

- 1) Нажмите и удерживайте клавишу <Shift>.
- 2) Уцепитесь курсором за уголок.
- 3) Перетяните мышь в любую сторону.

Такое управление окнами достаточно необычное, но на практике оно оказывается весьма эффективным.

Blender - программа многофункциональная, она позволяет моделировать, выполнять анимацию, создавать видеопоследовательности, поддерживает скриптование. Вполне понятно, что разработчики озаботились надлежащим образом сгруппировать инструментарий отдельными блоками

для оптимального использования. Давайте познакомимся с глобальными окнами программы.

Присмотритесь внимательно к окнам приложения. С правой стороны, вверху, у каждой области имеется небольшая кнопка, при нажатии которой выскакивает особое меню. Именно в нем вы можете выбрать, какое окно будет находиться в этой области.

В Blender очень активно используются горячие клавиши. Так, к примеру, для распахивания активного окна (т. е. такого, в котором находится курсор мыши) достаточно нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<Up>.

#### 4) Проверка и самопроверка

Выполнение серии заданий:

- открыть активное окно
- добавить окно
- отсоединить окно

#### 5) Анализ полученных результатов

О чём мы сегодня узнали? Чему научились? Что понравилось на сегодняшнем занятии? Что не понравилось? О чём бы вы хотели услышать на следующем занятии?

Домашнее задание: потренироваться дома работать с интерфейсом.