**Конспект занятия по 3D моделированию**

Тема : «Хэллоуин в формате 3D»

|  |  |
| --- | --- |
| **Фамилия, имя, отчество педагога** | Мельник Юлия Александровна |
| **Наименование образовательного учреждения** | МБУ ДО-СЮТ, г. Куйбышев |
| **Тема занятия** | «Хэллоуин в формате 3D»  |
| **Возраст обучающихся** | 14-18 лет |
| **Тип занятия** | Комбинированное |
| **Цели и задачи занятия** | Цель: создать тыкву в программе Блендер с анимацией огня.Задачи:Образовательные:* создать тыкву, используя ранее изученные способы редактирования объекта (скульптинг, модификаторы сглаживания и объема);
* познакомиться с новым инструментом редактирования «Нож»;  умения  и навыки   плетения объемных фигурок на леске, умению нанизывать бисер по счету, определять количество бисера в одном элементе, сравнивать результаты сборки со схемой.
* закрепить  и самостоятельно использовать  приёмы  редактирования объектов в блендер.

Развивающие: * развить художественный вкус, интерес к техническому творчеству.

Воспитывающие: * формировать трудолюбие, аккуратность, взаимовыручку, усидчивость;

воспитание навыков командной работы. |
| **Форма занятия** | Лекция, коллективная (групповая). |
| **Техническое оснащение** | Ноутбуки, проектор, телефон c установленным приложением Surprise Me, для прохождения квеста. |
| **Реквизит** | Тематическое украшение кабинета, артефакты. |

Ход занятия:

**1.Оргмомент**

Дети перед входом в кабинет. Педагог предлагает назвать имя любого героя, наводящего ужас, как пароль для входа.

Далее дети проходят на свои рабочие места. Им предлагается найти 15 костей, которые спрятаны в кабинете. На некоторых из них написаны буквы. Составив слово, ребята узнают, какой объект будут создавать на занятии.

Полученное слово ТЫКВА.

**2. Изучение нового**

Педагог совместно с детьми рассматривает варианты хэллоуинских тыкв, обсуждают этапы создания тыквы и инструменты, необходимые для этого.

Выясняется, что дети не знают, как вырезать лицо.

Педагог демонстрирует в программе Блендер новый инструмент «Нож». Объясняет как правильно с ним работать, какие функции он выполняет, какие горячие клавиши потребуются для его использования.

**3. Практическая работа**

Ребята самостоятельно выполняют работу по созданию тыквы.

Когда тыквы готовы, педагог спрашивает: Почему мы создавали именно тыкву?

Ответ детей: «Это символ Хэллоуина».

Но никто не знает, почему именно тыква является этим символом.

Педагог предлагает спросить ответ у самой тыквы. Для этого нужно зайти в приложение Surprise Me.

Для запуска квеста педагог раздает пароли учащимся. После входа в квест, ребята узнают почему символ именно тыква и что ее нужно поджечь, используя быструю анимацию. Но никто не помнит как это сделать. Тыква предлагает пройти квест и узнать.

Дети самостоятельно проходят квест и завершают работу в программе Блендер по созданию тыквы.

Задания и скриншоты квеста в приложении 1

**3. Подведение итогов**

Для запуска какого меню нужна клавиша F3?

Какими способами можно активировать инструмент «Нож»?

Ребята, вам понравилось занятие?

Те, кто доволен результатом своей работы, поднимите одну руку. Кто очень доволен, поднимите 2 руки.

Среди нас есть товарищи, которые не поднимали руки. Скажите, в чем проблема?

Приложение 1

**Квест «Хэллоуин в формате 3D»**

Квест создан на сайте <https://app.surprizeme.ru>. Для прохождения квеста, необходимо открыть ссылку на телефоне <https://surprizeme.ru/ru/to/CXODR4/>

или ввести уникальный код CXODR4 в приложении Surprise Me. Приложение доступно для скачивания в Google Play. Данным кодом могут воспользоваться три ученика или три команды (с условием использования не более трех устройств).

**Описание заданий, их выполнение и ответы.**

*Событие №1 «Тыквенная голова».*

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Ответ: Ноутбук

*Событие №2 «Зловещий кроссворд».*

*В этом событии сразу отображается кроссворд. Но в таком виде нет возможности его решить. Поэтому предлагается ссылка на решение кроссворда в онлайн*  <http://puzzlecup.com/?guess=607B8371364DBB15> .  *Для перехода к следующему событию необходимо отсканировать найденный артефакт (дети найдут картинку с изображением конфеты).*

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**

Ответы на кроссворд: Блендер, модификатор, ось, дубликат, камера.

Полученное на пересечение слово: Доска

Артефакт:

*Событие №3 «Тайна черных кошек».*

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |



Зашифрованное слово: в шкафу.

Артефакт:

*Событие 4 «*Шифр ведьмы*».*

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Полученное слово: визуализатор

Место, где спрятан артефакт: ваза

Артефакт*:*

*Событие 5 «*Заколдованное слово*».*



Зашифрованное слово: парта

Артефакт:

*Событие 6 «*Хаос страха*».*

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Ответ: F3