

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Кучуковская средняя общеобразовательная школа
Агрызского муниципального района Республики Татарстан

Рассмотрено
Руководитель МО
 /Валиева Г.Г./
Протокол № 1 от
«24» августа 2021 г.

Согласовано
Заместитель директора по УР
МБОУ Кучуковской СОШ
 / Зигангараева Т.Р./
«27» августа 2021 г.

Утверждаю
Директор МБОУ Кучуковской СОШ
 Гиззатуллина А.Р. /
Приказ № 138 «О» от
«28» августа 2021г.



КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

*курса по выбору «Компьютерная графика»
в 11 классе*

Принят
на педагогическом совете школы,
протокол №1 от 28 августа 2021 г

2021г

Планируемые результаты освоения учебного курса

Личностные результаты освоения программы:

- готовность и способность обучающихся к саморазвитию;
- формирование ответственного отношения к обучению, осознанному выбору и построению траектории образования на базе выбора профессиональных предпочтений;
- развитие навыков работы в команде, умение находить выходы из спорных ситуаций
- мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки, значимости науки, готовность к научно-техническому творчеству, владение достоверной информацией о передовых достижениях и открытиях мировой и отечественной науки, заинтересованность в научных знаниях об устройстве мира и общества;

Метапредметные результаты:

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности в сфере информационных технологий;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
- нахождение наиболее эффективных способов достижения результатов; умение работать индивидуально и в группе;
- находить общие решения и разрешать конфликты на основе учета интересов;
- умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- формирование и развитие компетентности в области системного администрирования и использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты:

- приобретение первоначальных представлений о компьютерной графике и работе 3D специалистов (3D визуализатор, 3D моделлер, 3D дизайнер);
- приобретение первоначальных навыков совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера;
- формирование представления о 3D технологиях;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных программ.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- Использовать разные методы 3D моделирования.
- Устанавливать 3D программы и ориентироваться в них.
- Работать с технической документацией.
- Осуществлять работу в облачных приложениях

Содержание

Вводное занятие. Ознакомление с правилами безопасности. Начало работы в BLENDER. Начало работы в BLENDER. Форматы сохранения. Трёхмерная графика. Понятие вершина, рёбро, полигон. Создание объектов (примитивы) Группа инструментов «Трансформация» Меню свойства объекта. Технология сплайнового моделирования. Создание и настройка сплайна. Подготовка рабочей области Технология сплайнового

моделирования. Использование модификации преобразования сплайна в полигоны. Технология полигонального моделирования. Преобразование примитива в Editable Pole. Основные настройки и режимы Editable Pole. Технология полигонального моделирования. Работа с полигонами использование основных инструментов и функций. Технология полигонального моделирования. Моделирование объекта с чертежа. Подготовка начальной сцены. Технология полигонального моделирования Использование функций (Smooth, Optimize, Weld, Extrude, Chamfer, Bridge). Использование функций (Smooth, Optimize, Weld, Extrude, Chamfer, Bridge). Технология полигонального моделирования. Оптимизация модели. Приведение модели к стандартной сетки полигонов. Настройка материалов: виды материалов Настройка материалов: основные настройки. Настройка материалов. Создание простейшей текстуры. Создание бесшовной текстуры. Настройка материалов. Назначение объекту нужной текстуры. Присвоение отдельных частей модели под определённые текстуры. Настройка материалов. Подгонка текстуры под модель. Работа с текстурами. Использование модификатора UVW Map. Выполнение полной сборки объекта с назначенными текстурами. Поиск дефектов и их исправление. Освещение. Работа с освещением Камеры. Основы анимации. Визуализация. Физика в Blender. Создание улицы города. Объекты и текстуры Создание улицы города. Освещение. Сдача проекта улицы города.

**Тематическое планирование с учетом рабочей программы воспитания, 8 класс
информатика и ИКТ**

Ра- здел	Коли- чество часов	темы	Основные направления воспитательной деятельности	Пути реализации на уроках. Формы, приемы
1	34	Содержание	<p>Использование компьютерно-математических моделей для анализа соответствующих объектов и процессов, в том числе оценивания числовых параметров моделируемых объектов и процессов, а также интерпретация результатов, получаемых в ходе моделирования реальных процессов.</p> <p>Соблюдение санитарно-гигиенических требований при работе за персональным компьютером в соответствии с нормами действующих СанПиН.</p> <p>Умение применять средства ИКТ для решения задач из разных сфер человеческой деятельности.</p>	<p>Объяснение нового материала.</p> <p>Практическая работа</p>

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Содержание	Количество часов
1	Вводное занятие. Ознакомление с правилами безопасности. Начало работы в BLENDER	1
2	Начало работы в BLENDER. Форматы сохранения	1
3	Трёхмерная графика. Понятие вершина, рёбро, полигон.	1
4	Создание объектов (примитивы)	1
5	Группа инструментов «Трансформация» Меню свойства объекта	1
6	Технология сплайнового моделирования.	1
7	Создание и настройка сплайна. Подготовка рабочей области	1
8	Технология сплайнового моделирования. Использование модификации преобразования сплайна в полигоны	1
9	Технология полигонального моделирования. Преобразование примитива в Editable Pole.	1
10	Основные настройки и режимы Editable Pole	1
11	Технология полигонального моделирования. Работа с полигонами использование основных инструментов и функций	1
12	Технология полигонального моделирования. Моделирование объекта с чертежа. Подготовка начальной сцены	1
13	Технология полигонального моделирования Использование функций (Smooth, Optimize, Weld, Extrude, Chamfer, Bridge)	1
14	Использование функций (Smooth, Optimize, Weld, Extrude, Chamfer, Bridge)	1
15	Технология полигонального моделирования. Оптимизация модели. Приведение модели к стандартной сетки полигонов	1
16	Настройка материалов: виды материалов Настройка материалов: основные настройки	1
17	Настройка материалов. Создание простейшей текстуры.	1
18	Создание бесшовной текстуры	1
19	Настройка материалов. Назначение объекту нужной текстуры.	1
20	Присвоение отдельных частей модели под определённые текстуры	1
21	Настройка материалов. Подгонка текстуры под модель.	1
22	Работа с текстурами	1
23	Использование модификатора UVW Map	1
24	Выполнение полной сборки объекта с назначенными текстурами.	1
25	Поиск дефектов и их исправление	1
26	Освещение	1
27	Работа с освещением	1
28	Камеры.	1
29	Основы анимации.	1
30	Визуализация	1
31	Физика в Blender.	1
32	Создание улицы города. Объекты и текстуры	1
33	Создание улицы города. Освещение	1
34	Сдача проекта улицы города.	1

