

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «МЕТАЛЛУРГ» Г.О. САМАРА



Конспект мастер-класса

## **«Брелок» 3d модель в программе Blender**

возраст детей 9-18 лет

Разработчик:  
Любимова Е.А.,  
педагог дополнительного образования

Самара, 2022

Дата проведения: \_\_\_\_\_

Место проведения: МБУ ДО «ЦДТ «Металлург» г.о. Самара

Детское объединение: «ИнфоМир» (3D моделирование, программирование в Scratch)

Педагог: Любимова Е.А.

Возраст воспитанников: 9-18 лет

**Тема:** «Брелок» 3d модель в программе Blender

**Цель:** разработка 3d модели «Брелок» в программе Blender

**Задачи:**

**Обучающие:**

- продолжить формирование умений проектировать в программах по 3d моделированию;
- учить детей по этапной работе в 3d. Упражнять детей в моделировании;
- прививать желание развиваться в техническом направлении.

**Развивающие:**

- развивать у детей внимание, познавательные интересы, творческие способности, усидчивость, воображение;
- развивать пространственное мышление.

**Воспитательные:**

- воспитывать интерес к техническому творчеству;
- воспитывать аккуратность, умение доводить начатое дело до конца.

**Программа:** программа Blender

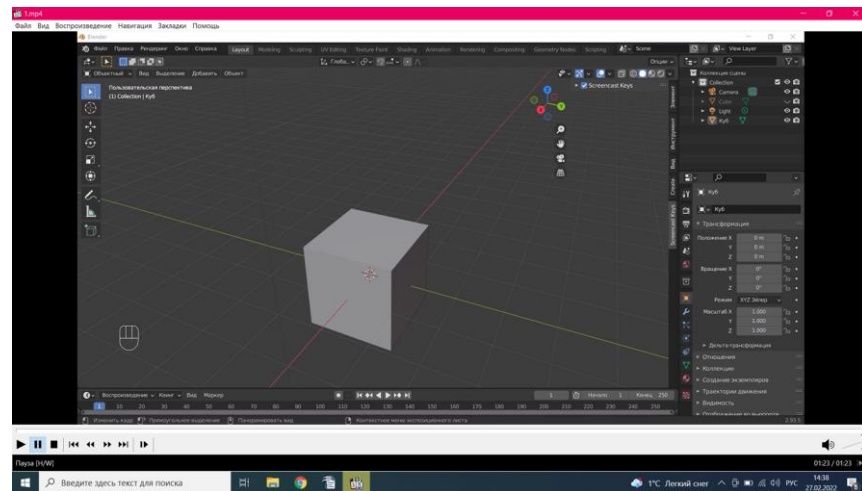
**Ход:**

Я всех приветствую на мастер-классе по 3d моделированию и сегодня, мы будем делать брелок в программе Blender.

Перед началом создания брелка, мы должны научиться передвигать в пространстве. В левом нижнем углу экрана располагается мышка, где будет отображаться, какие горячие клавиши и какие кнопки мышки я нажимаю.

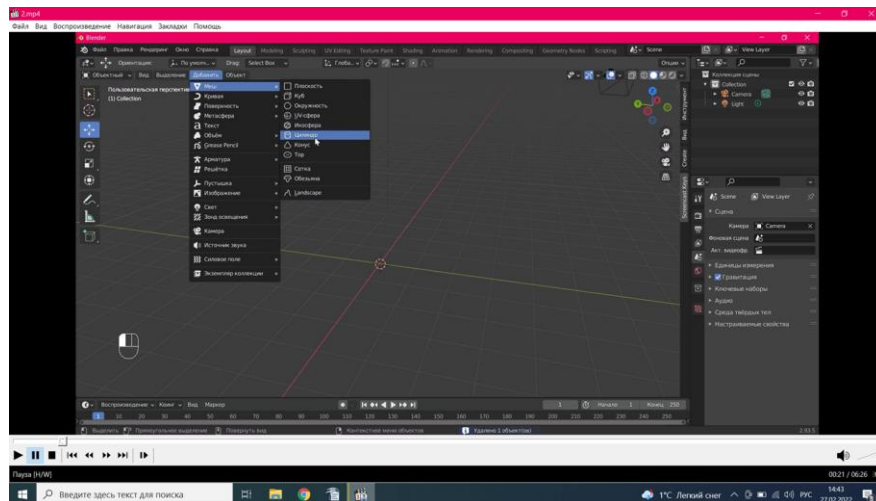
Что бы прокрутиться вокруг объекта, нужно зажать колёсико мышки и совершить поворот. Что бы передвигаться в пространстве, нужно зажать клавишу Shift + колёсико мышки и совершить передвижение. Что бы приближаться и отдаётся относительно объекту, нужно прокручивать колёсико.

По умолчанию на сцене стоит куб, нам нужно его удалить delete

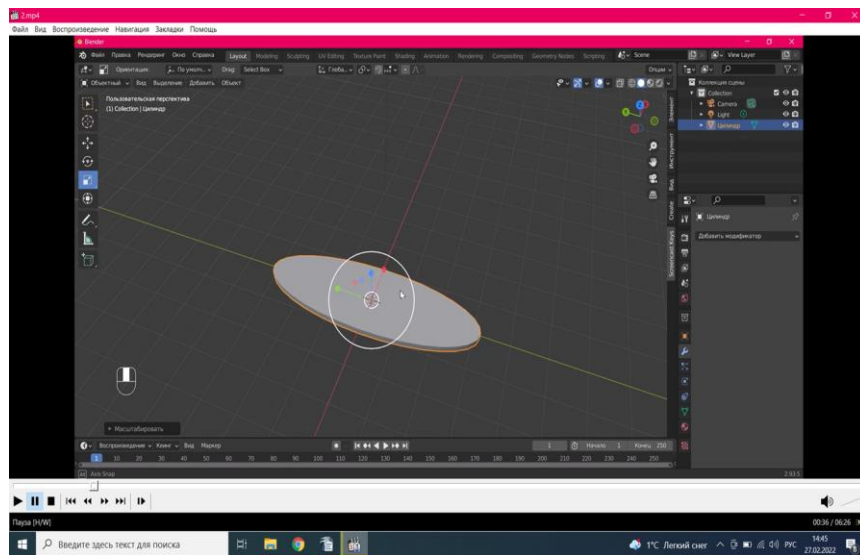
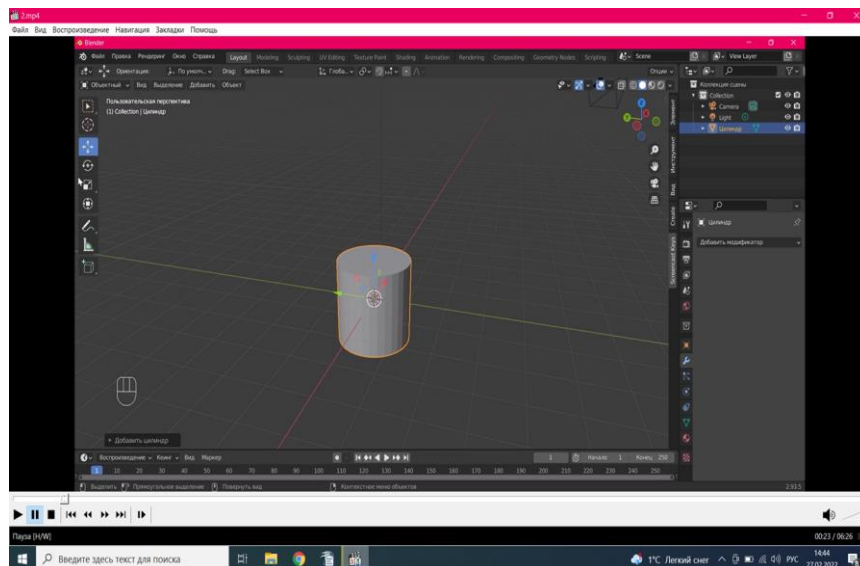


## Этапы создания:

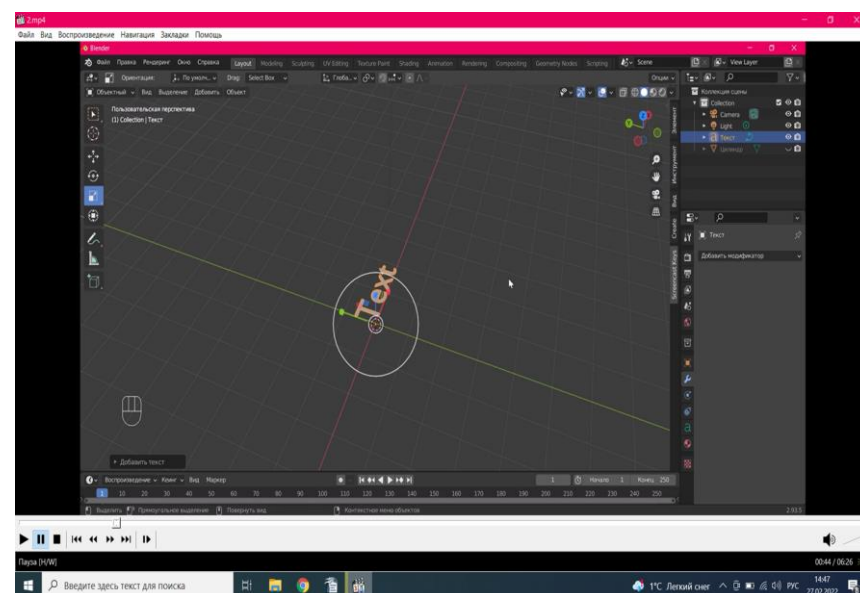
1. Добавляем объект- цилиндр.



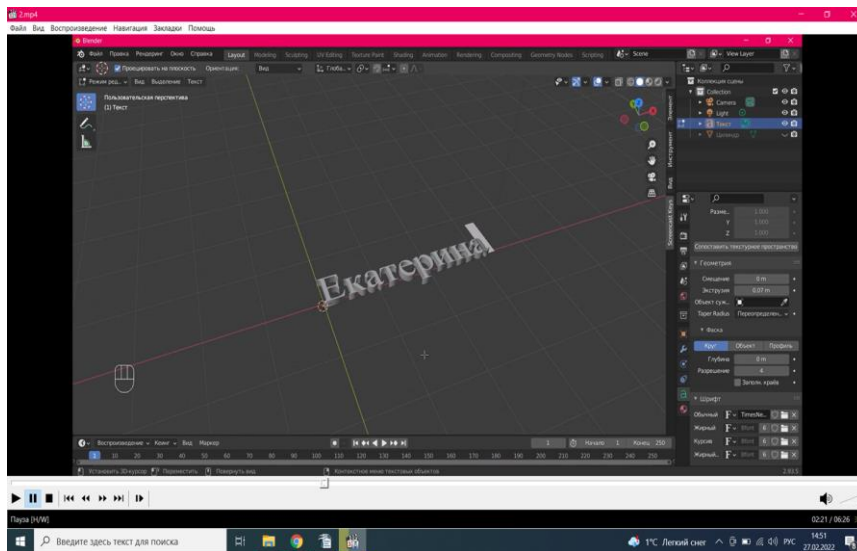
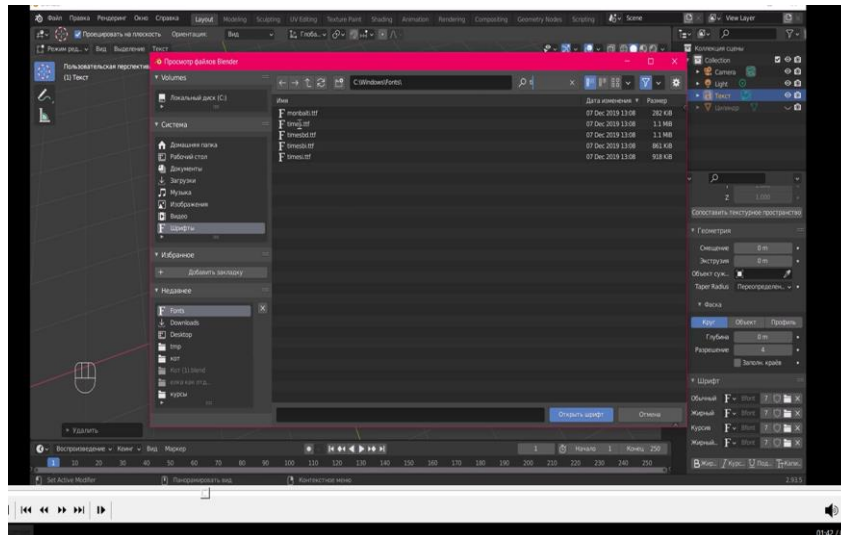
2. Масштабируем цилиндр под размеры будущего брелка.



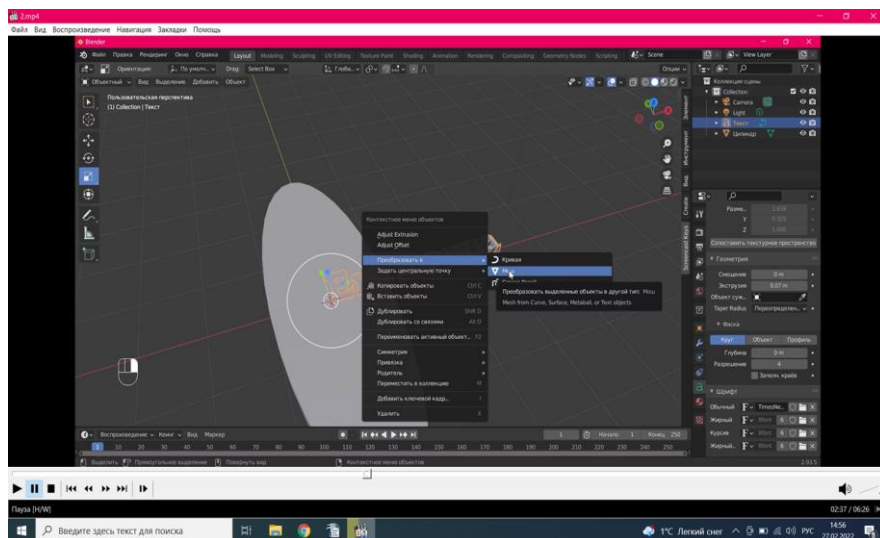
### 3. Добавляем текст.



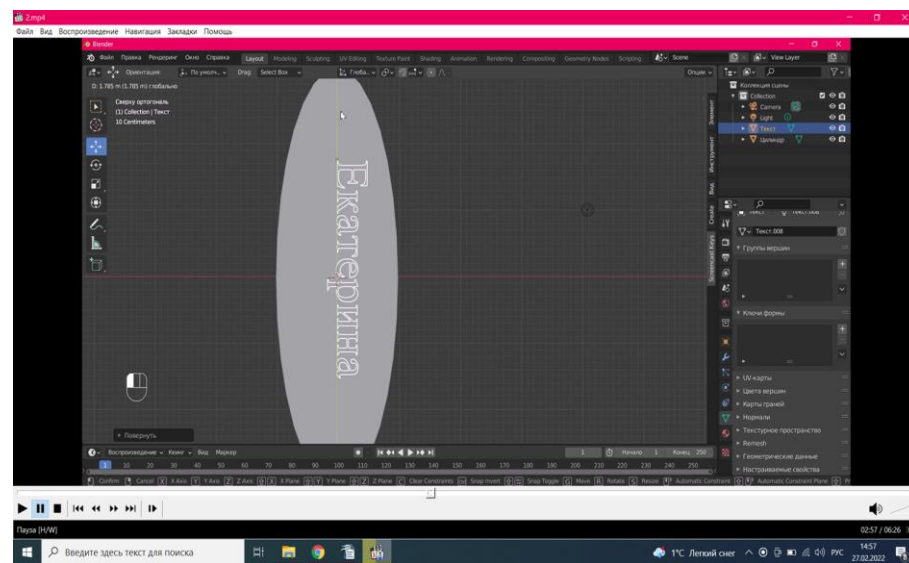
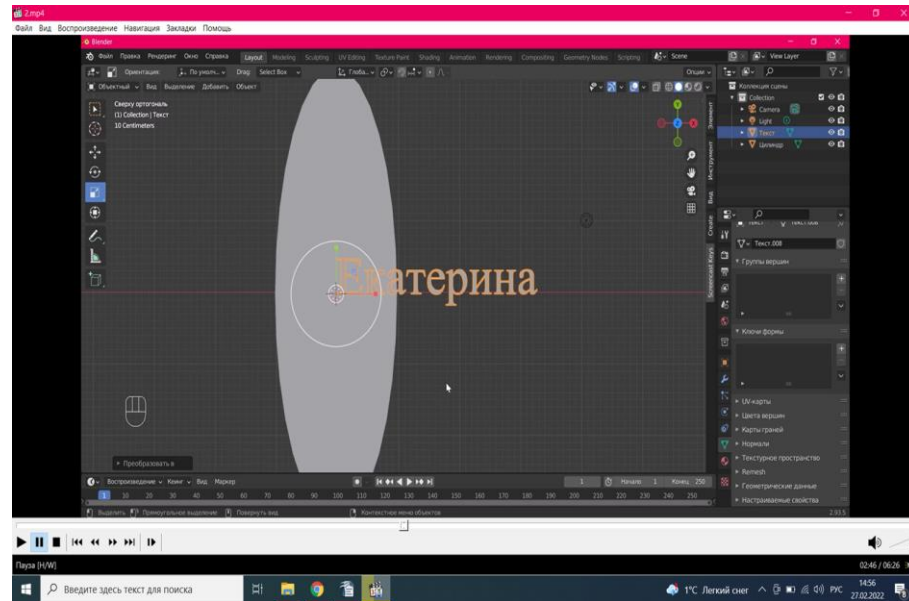
#### 4. Редактируем текст в режиме редактирования.



#### 5. Преобразовываем текст в мэш.

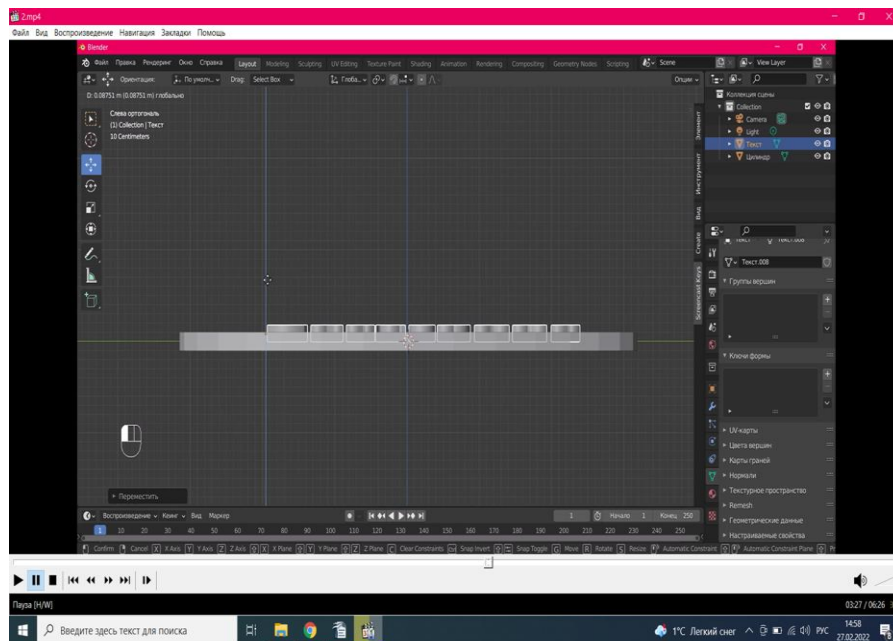


6. Далее переходим в объектный режим и переворачиваем надпись на 90 градусов и подгоняем посередине брелка.

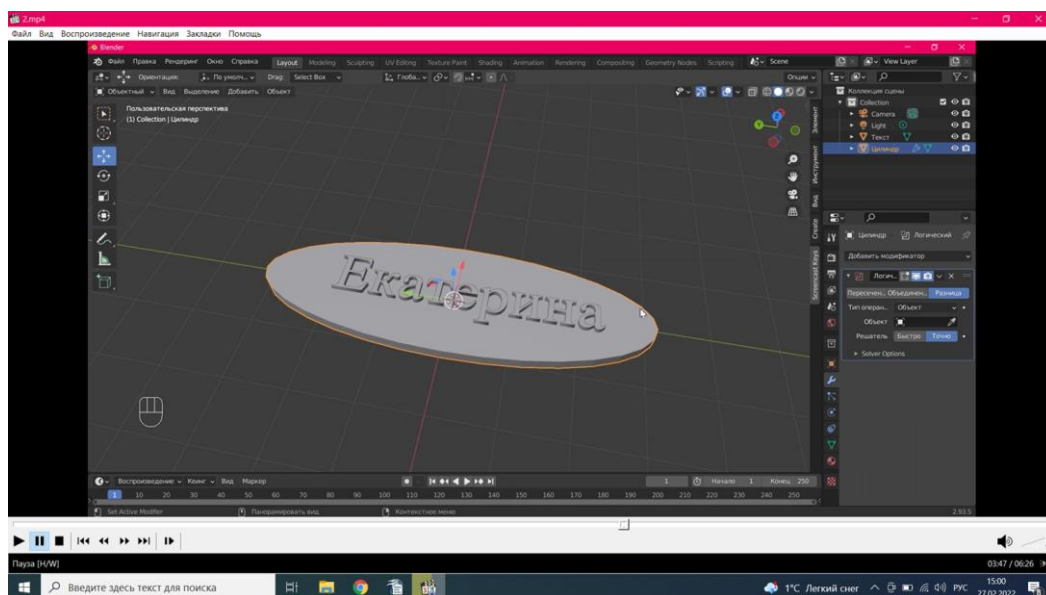


7. Приподнимаем надпись над брелком.

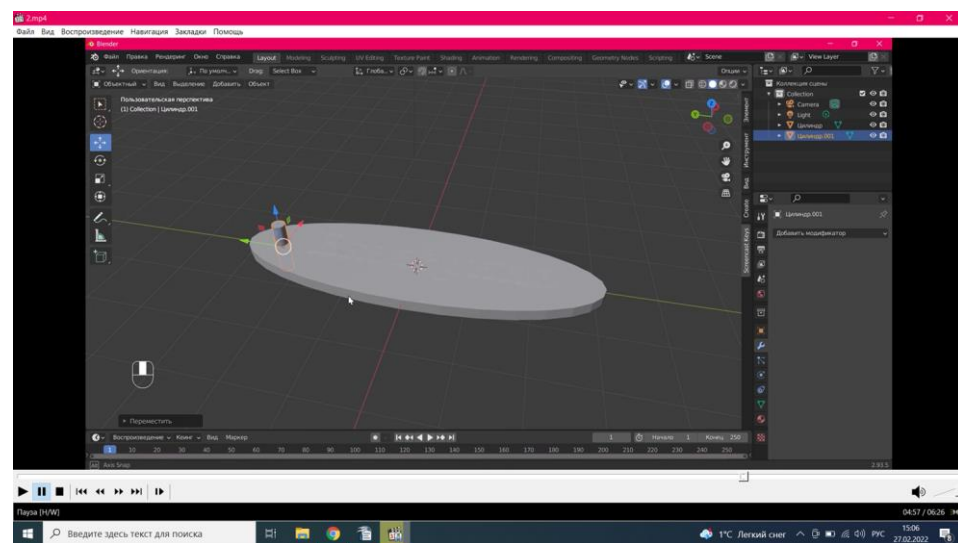
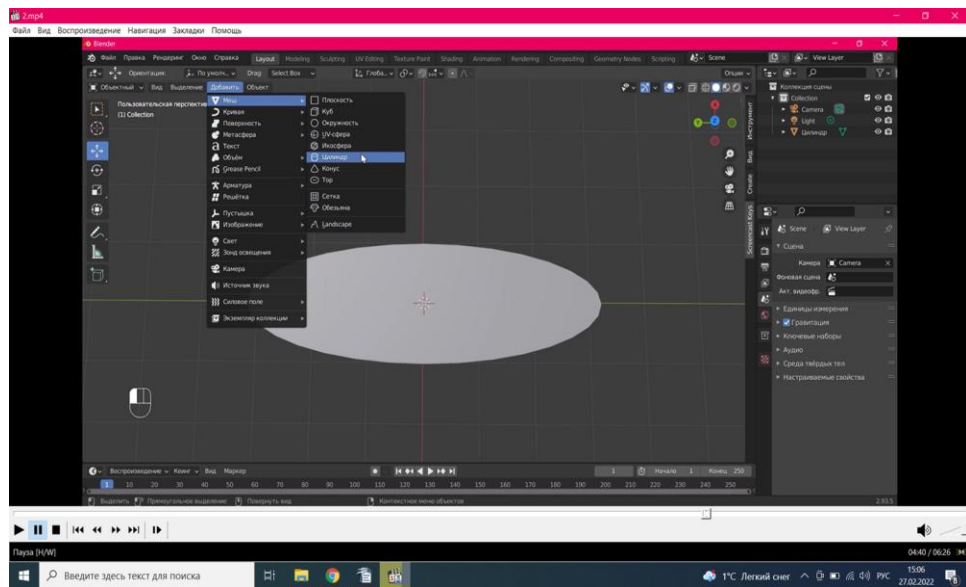




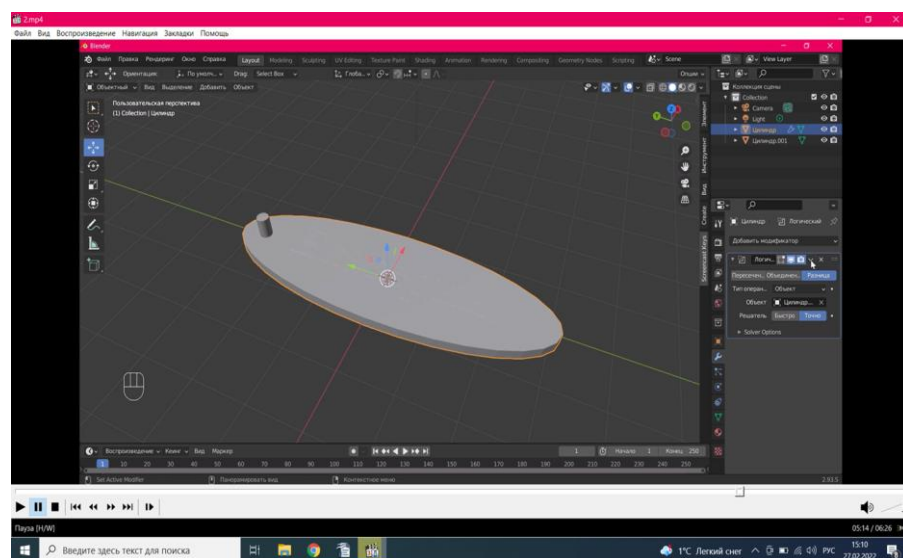
8. Добавляем модификатор «Логический», выставляем «Объединение» и применяем



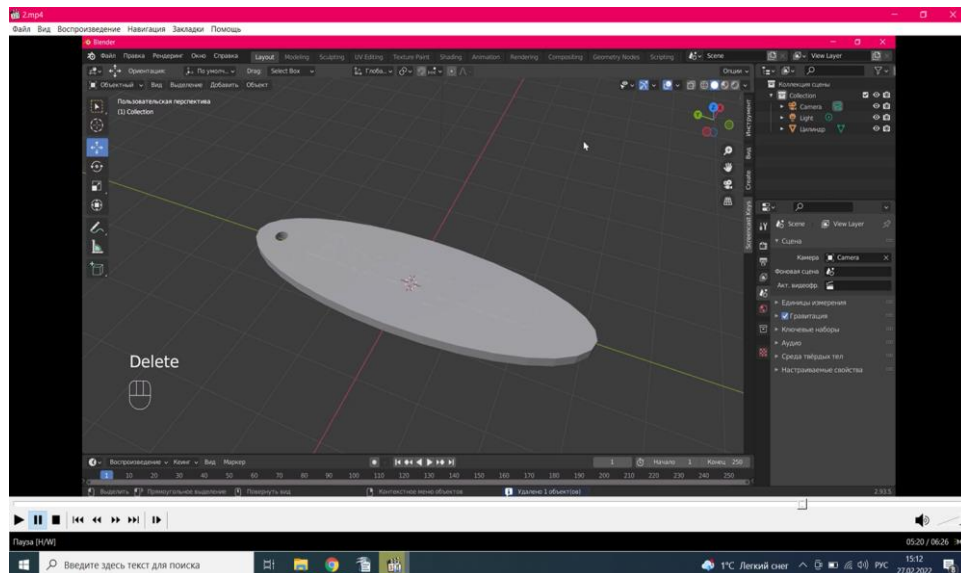
9. Создаём отверстие для колечка, для этого добавляем цилиндр, масштабируем его под размеры отверстия и располагаем в нужное место.



10. Добавляем модификатор «Логический» выставляем «Разница» и применяем. Цилиндр удаляем.

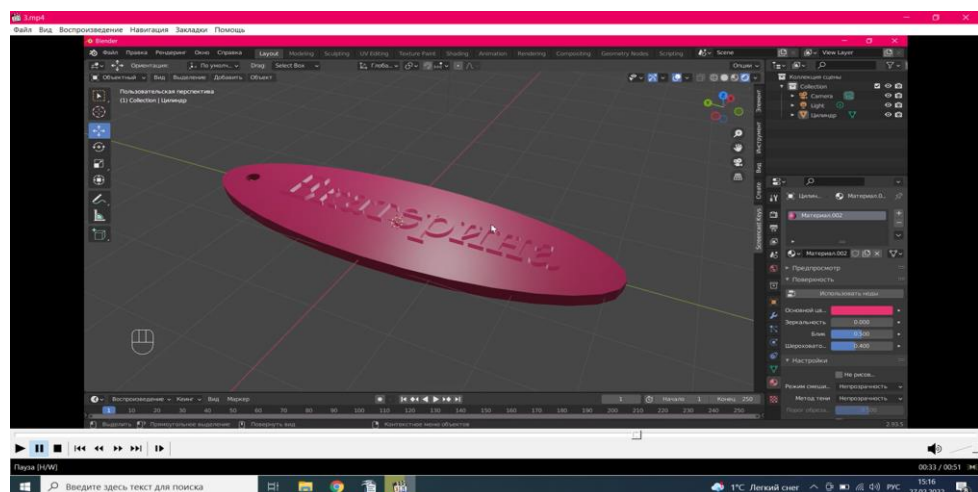
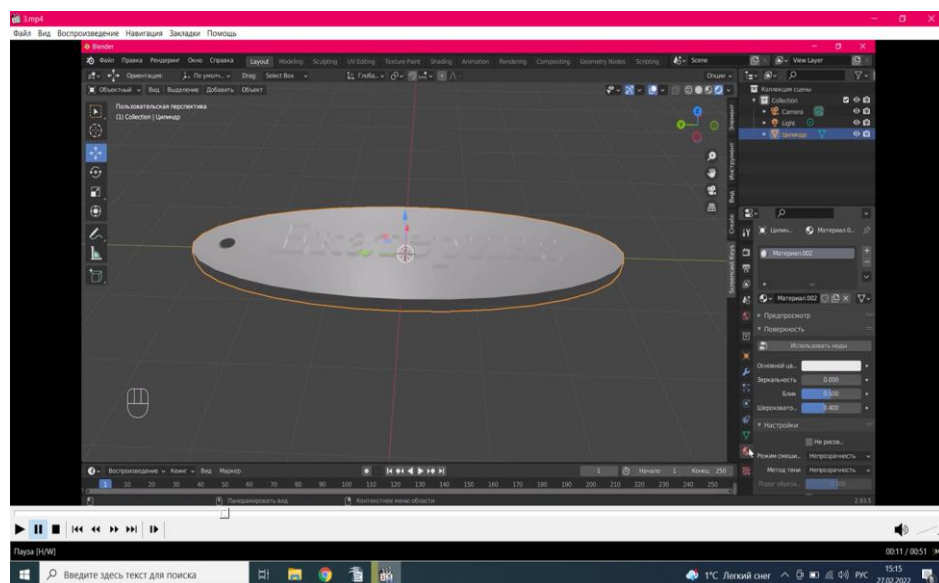






Получилось отверстие!

11. Окрасим брелок в понравившейся цвет в складке «Настройки материалов».



Брелок готов! Всем до свидания!