

Конспект занятия «Гейм-дизайн – Создание замка»

Выполнение задания (15 мин)

1. Подробная инструкция по выполнению задания:

Сегодня мы полакомимся с программой Blender.

Это профессиональная программа, в ней создаются множество современных мультфильмов, моделей для игр и дизайна. Но сегодня мы познакомимся только с основами работы в среде Blender.

Посмотрите на экран – красным выделена рабочая область интерфейса. 3D View – это виртуальная среда программы, безразмерное пространство, в котором можно создавать любые модели – реально существующие и выдуманные, маленькие или огромные.

Мы можем поменять нашу точку зрения с помощью инструмента в верхнем правом углу рабочей области (обводиться красным на видео). Для этого необходимо навести курсор на оси и зажав ЛКМ вращать сцену. Кроме этого, можно приблизить или отдалить вид, покрутив колесико мыши. А если зажать его, то мы сможем покрутиться по сцене.

Итак, ориентироваться в программе вы уже сможете, а теперь поговорим о трех основных инструментах (обводятся красным на видео): «Перемещение», «Вращение» и «Масштабирование».

Первый из них «Перемещение». При выделении объекта мы видим направляющие стрелки по трем основным осям: X, Y и Z. Выделенная стрелка меняет цвет на желтый и позволяет двигать объект вдоль линии. Также можно выделить сразу две оси и двигать объект по плоскости.

Следующий инструмент - «Вращение». При выделении объекта появляются направляющие окружности. Выделенная окружность меняет цвет на желтый, и позволяет вращать модель по выбранной оси.

Последний инструмент - «Масштабирование». Он позволяет изменить размер по одной, двум или же трем направляющим, в зависимости от того, сколько осей вы выделите.

Кроме этого, в программе есть возможность скопировать уже созданную модель с помощью комбинации горячих клавиш «Shift+D». Дублированный объект появится сразу, и сразу же его можно переместить при автоматически включенном инструменте «Перемещение».

Мы изучили основные инструментами программы, и пришло время попробовать поработать с программой на практике! И сегодня мы будем заниматься доработкой сцены.

На ваших компьютерах открыта сцена с лужайкой, на которой расставлены строительные блоки. При помощи изученных инструментов вам нужно собрать из них свой вариант строения. Оно может быть каменным, деревянным, иметь башенки или навесы, быть одиночным небольшим домиком или целым комплексом зданий.

Результат выполнения задания:

1. Участники потренируются в работе с готовыми 3D объектами
 2. Узнают о сферах применения 3D графики
 3. Потренируют свое пространственное мышление
 4. Познакомятся с интерфейсом, основными инструментами, включая горячие клавиши графического редактора Blender
2. Рекомендации для наставника по организации процесса выполнения задания

Каждое занятие включает теоретический и практический блок, предполагающий эскизирование. Он предусматривает достаточно высокий уровень самостоятельности каждого участника. Руководителю профпробы необходимо дать участникам не только теоретическую базу, но и сформировать их личностное отношение к полученным знаниям, а также научить применять эти знания в своей практической деятельности.

Необходимо стимулировать творчество участников пробы, помогая раскрепостить фантазию, подсказать возможные варианты итогового строения, интересные комбинации готовых моделей строительных блоков.

Форма практической работы представляет собой создание сцены с личными вариантами строения. В конце пробы организуется просмотр-презентация эскизов с аннотацией автора и обсуждением достоинств и недостатков.

Контроль, оценка и рефлексия (7 мин)

1. Критерии успешного выполнения задания:

- Использованы все объекты сцены, лишние предметы удалены или скрыты
- Аккуратность выполнения (прямые углы, выровненные блоки относительно друг друга)
- Наличие идеи, концепции при реализации практической части работы

Степень соответствия каждому критерию оценивается от 0 до 10 баллов; максимальное количество баллов – 30.

2. Рекомендации для наставника по контролю результата, процедуре оценки:

В первую очередь, необходимо обращать внимание на самостоятельность и оригинальность мышления участника пробы, корректное использование основных инструментов, понимание принципов работы с виртуальным пространством программы.

3. Вопросы для рефлексии учащихся: что нового узнали, в каких областях деятельности могут использоваться полученные вами знания, думали ли вы о своей будущей профессии, кто-то сегодня подумал и решил стать дизайнером виртуальных миров.

- интересно ли вам было выполнять работу?
- хотелось ли вам попробовать выполнить задание еще раз, но по-другому?
- хотелось бы вам добавить в свою модель детали, которых не было среди готовых блоков? Есть ли у вас идеи, как их можно было бы сделать?