

Temat lekcji

Wprowadzenie do interfejsu programu Blender 3D

Cele lekcji

Cele ogólne:

- Zapoznanie uczniów z interfejsem programu Blender
- Rozwijanie umiejętności poruszania się po środowisku 3D

Cele szczegółowe:

Uczeń potrafi:

- Zidentyfikować główne obszary interfejsu Blendera
- Dostosować układ interfejsu do własnych potrzeb
- Korzystać z podstawowych narzędzi nawigacyjnych

Wymagania wstępne

- Zainstalowany Blender (najlepiej najnowsza wersja)
- Komputer z myszką (najlepiej z kółkiem)
- Podstawowa znajomość obsługi komputera

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie (5 min)

- Krótkie omówienie, czym jest Blender i do czego służy (modelowanie, animacja, rendering)
- Pokaz kilku przykładów prac wykonanych w Blenderze (np. grafika 3D, animacje)

2. Uruchomienie programu i omówienie interfejsu (15 min)

Główne obszary interfejsu:

Obszar	Opis
3D Viewport	Główne okno pracy – modelowanie i nawigacja
Outliner	Lista obiektów w scenie
Properties Editor	Ustawienia obiektów, materiałów, renderingu
Timeline	Do animacji – pokazuje klatki czasowe
Toolbar	Narzędzia do transformacji (przesuwanie, skalowanie, obrót)
Header	Menu i tryby pracy (Object Mode, Edit Mode itd.)

- Uczniowie klikają i eksplorują każdy obszar z pomocą nauczyciela

3. Ćwiczenia praktyczne (20 min)

Ćwiczenie 1: Nawigacja w Viewport

- Obracanie widoku (środkowy przycisk myszy)
- Powiększanie/oddalanie (scroll)
- Przesuwanie widoku (Shift + środkowy przycisk)

Ćwiczenie 2: Zmiana trybu pracy

- Przełączanie między Object Mode a Edit Mode
- Dodanie nowego obiektu (Shift + A → Mesh → Cube)

Ćwiczenie 3: Dostosowanie interfejsu

- Przesuwanie paneli
- Zmiana układu okien (np. podział Viewportu na dwa)

4. Podsumowanie i refleksja (5–10 min)

- Pytania do uczniów: Co było najciekawsze? Co sprawiło trudność?
- Krótkie quizowe podsumowanie (np. „Jak nazywa się panel z listą obiektów?”)

Materiały dodatkowe

- Krótkie PDF-y z opisem interfejsu
- Linki do tutoriali wideo (np. Blender Beginner Tutorial na YouTube)
- Zadanie domowe: „Dodaj 3 obiekty do sceny i zapisz plik”