

Temat lekcji

Edycja obiektu Cube w trybie Edit Mode

Cele lekcji

- Uczeń potrafi przełączyć się do trybu Edit Mode.
- Uczeń rozróżnia typy selekcji: Vertex, Edge, Face.
- Uczeń potrafi modyfikować obiekt Cube za pomocą podstawowych narzędzi edycji.

Czas trwania: 45 minut

Wymagane oprogramowanie

- Blender 3D (zalecana wersja: 3.0 lub nowsza)

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie (5 minut)

- Krótkie omówienie interfejsu Blender.
- Wyjaśnienie różnicy między Object Mode a Edit Mode.
- Pokazanie obiektu Cube jako domyślnego obiektu startowego.

2. Przejście do Edit Mode (5 minut)

- Instrukcja:
 - Zaznacz obiekt Cube.
 - Naciśnij Tab lub wybierz z menu: Object Mode → Edit Mode.
- Omówienie siatki (mesh) jako zbioru wierzchołków, krawędzi i ścian.

3. Typy selekcji (10 minut)

- Wyjaśnienie:
 - **Vertex Select** – zaznaczanie pojedynczych punktów.
 - **Edge Select** – zaznaczanie krawędzi między wierzchołkami.
 - **Face Select** – zaznaczanie całych ścian.
- Pokazanie ikon selekcji w górnym pasku narzędzi (lub skróty: 1, 2, 3).
- Ćwiczenie: zaznaczanie różnych elementów Cube i obserwacja efektów.

4. Podstawowe operacje edycji (15 minut)

- **Move (G)** – przesuwanie zaznaczonego elementu.
- **Scale (S)** – skalowanie.
- **Rotate (R)** – obracanie.
- Ćwiczenie:
 - Zaznacz wierzchołek i przesuń go (G).
 - Zaznacz krawędź i obróć ją (R).
 - Zaznacz ścianę i przeskaluj (S).

5. Podsumowanie i pytania (5 minut)

- Powtórzenie kluczowych skrótów i funkcji.
- Pytania od uczniów.
- Ćwiczenie: zmodyfikować Cube w kreatywny sposób, używając poznanych narzędzi.

Materiały dodatkowe

- Link do oficjalnej dokumentacji: [Blender.org](https://blender.org)
- Film instruktażowy na YouTube (np. "Blender Edit Mode Basics")