

Lekcja 18. (p)

Temat: Modelujemy, czyli jak projektować obiekty 3D.

Cele lekcji:

Zapoznanie z przykładowymi edytorami 3D działającymi on-line.

Ćwiczenia z edycją modeli 3D z uwzględnieniem orientacji w przestrzeni pola edycyjnego.

Uczeń:

- odnajduje w sieci edytory 3D przeznaczone do pracy w chmurze i umie rozpocząć w nich edycję
- w razie potrzeby korzysta z systemu pomocy i tutoriali
- wczytuje i modyfikuje lub tworzy od podstaw projekty modeli 3D i importuje pliki w odpowiednim formacie
- zna zasady posługiwania się podstawowymi narzędziami do edycji 3D

Przebieg lekcji:

1. Bez instalacji – czyli edytor 3D w chmurze:

- a) Zalogowanie się do programu Tinkercad;
- b) Zapoznanie się z edytorem;
- c) Tworzenie prostych projektów;
- d) Tworzenie tabliczki w formacie 3D (podręcznik str. 141)
- e) Zapis projektu w formacie STL

2. Podgląd wydruku w programie Ultimaker Cura 4.4.

Zadanie domowe:

Opracowanie projektu na wybrany przez siebie temat. Zapis w formacie STL i OBJ.

Przesłanie projektu w terminie 5 dni od daty zajęć.