

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа №5 имени Героя Советского Союза Георгия Евдокимовича  
Попова г. Николаевска-на-Амуре

# Применение векторных программ на уроках Труд (Технология)

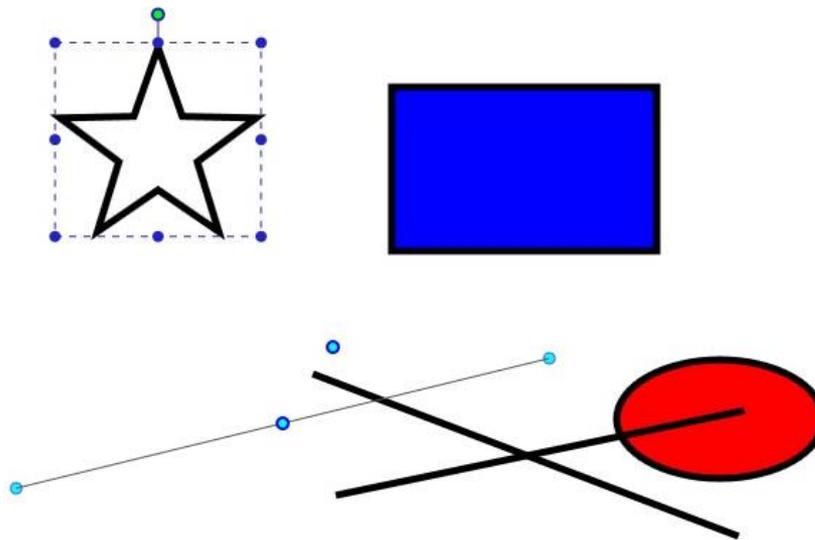
Подготовила: Михайлова Екатерина  
Александровна

Учитель труда (технологии)

МБОУ СОШ № 5 г. Николаевска-на Амуре

2025 г.

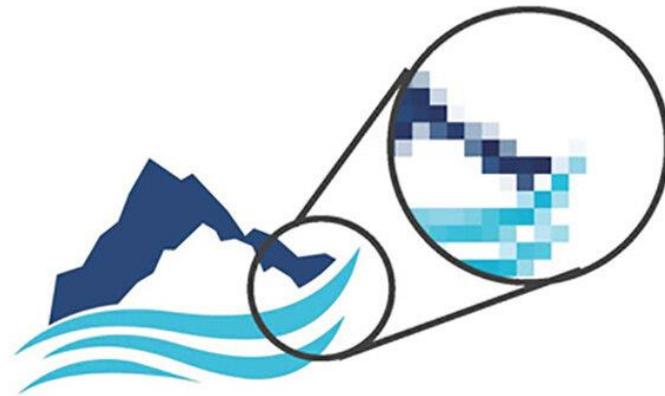
Векторный редактор — программа для создания векторной графики, то есть, графики, состоящей из направленных отрезков — "векторов".



Вéкторная гра́фика — способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов, обычно называемых примитивами, таких как: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.



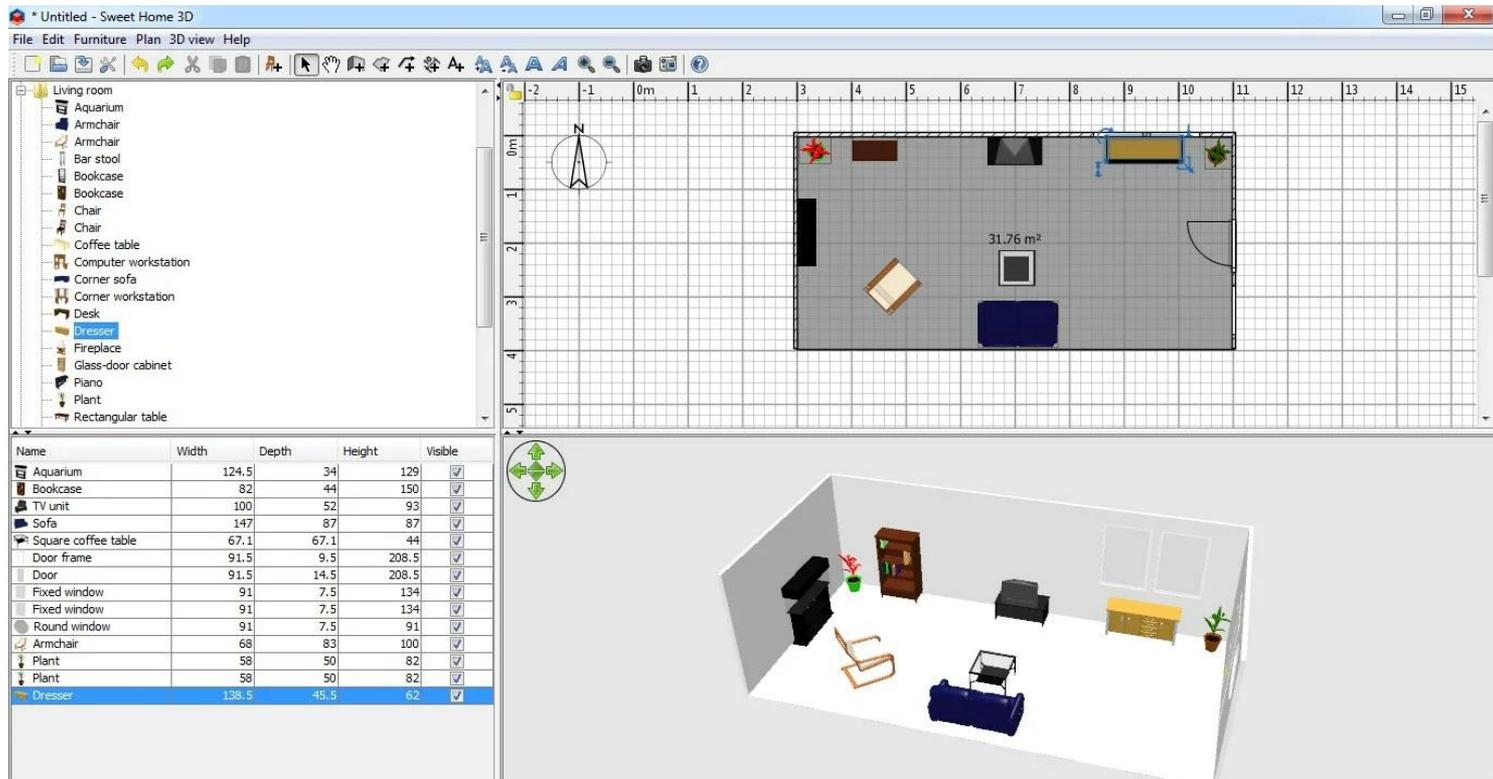
**Векторная графика**



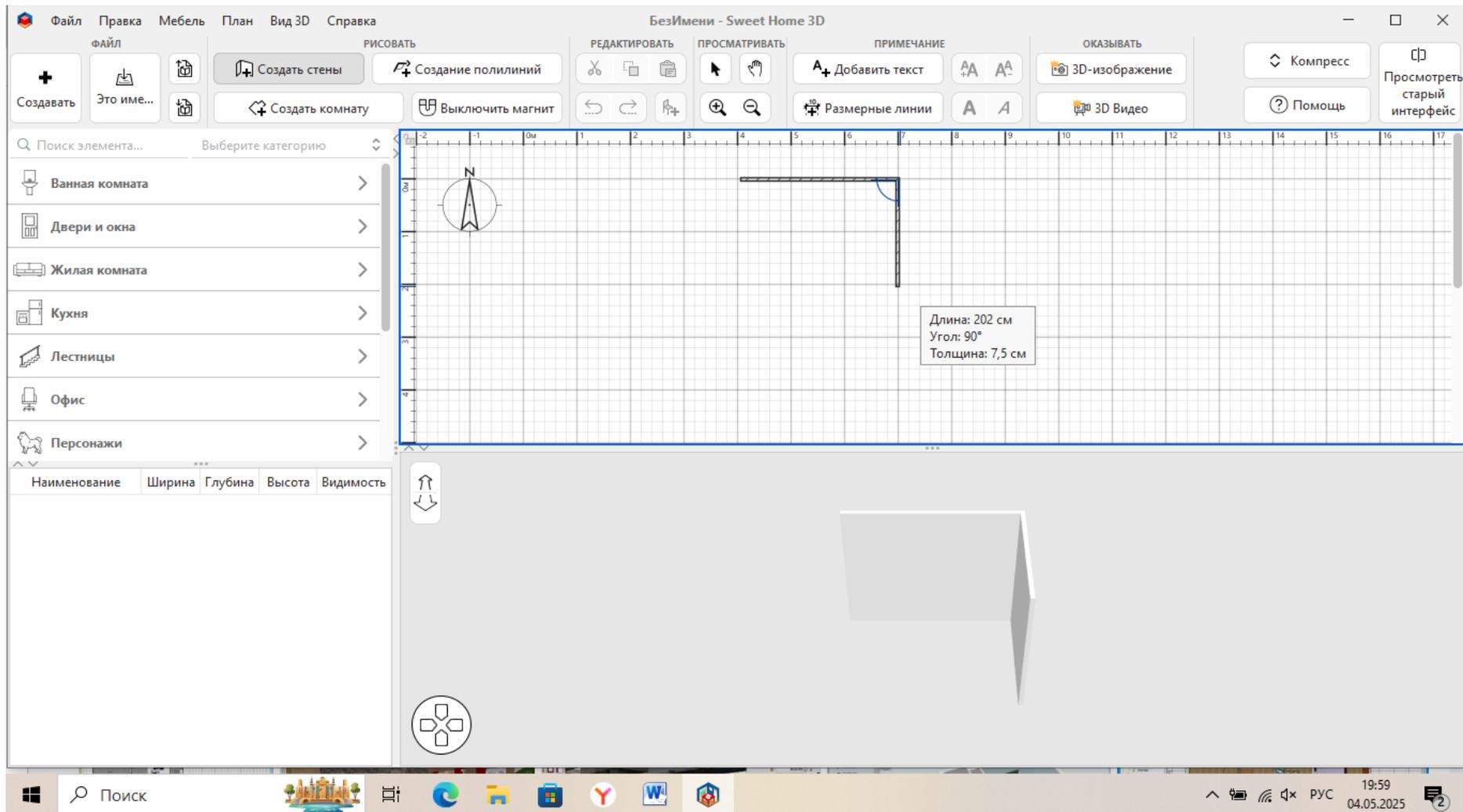
**Растровая графика**

# Sweet Home 3D

Это программа для дизайна интерьеров в 3D. Позволяет создать планировку комнат, управлять цветовой гаммой, а также выбрать мебель из огромного набора образцов и расставить её по своему вкусу.

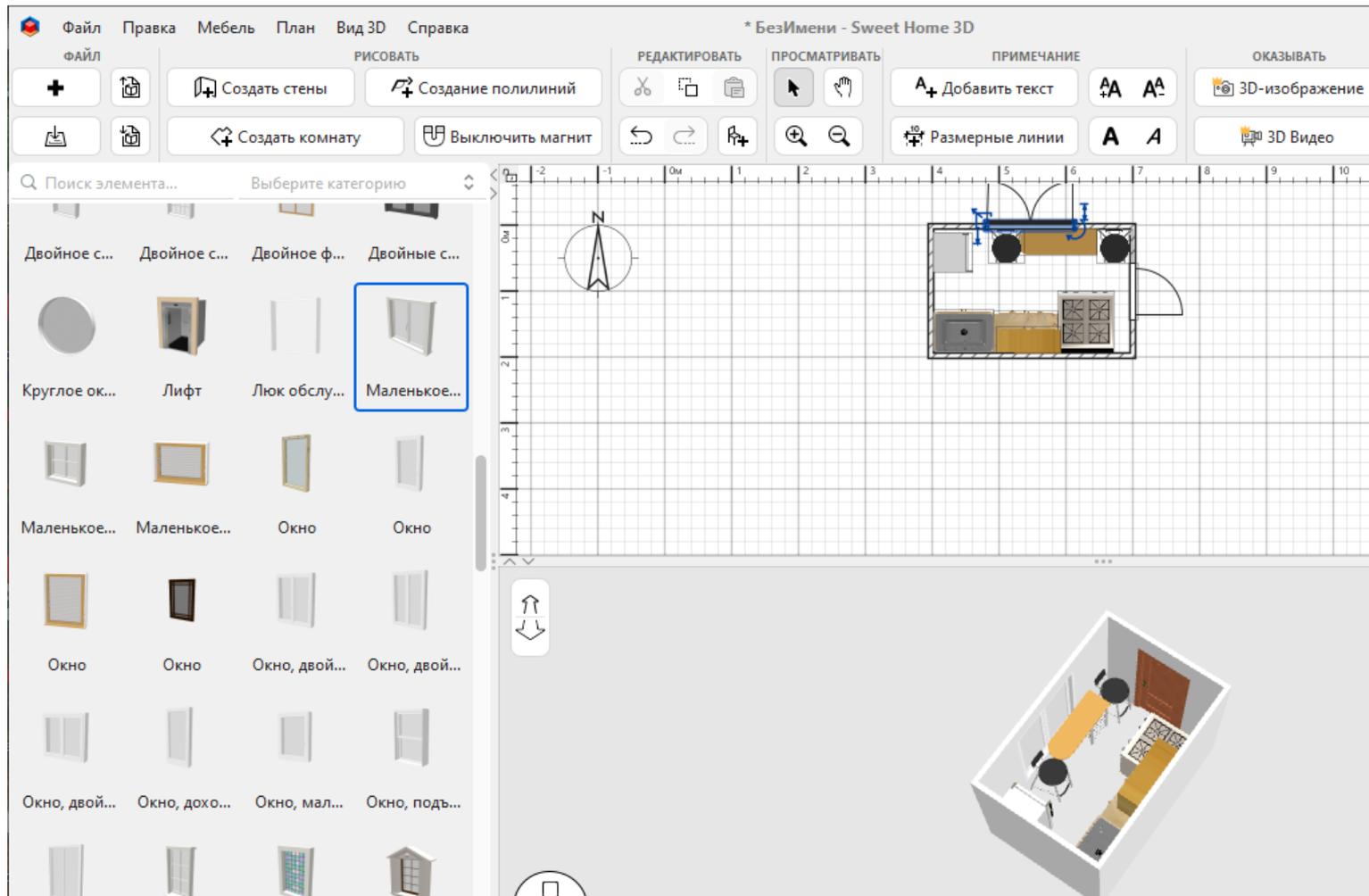


# Этапы работы



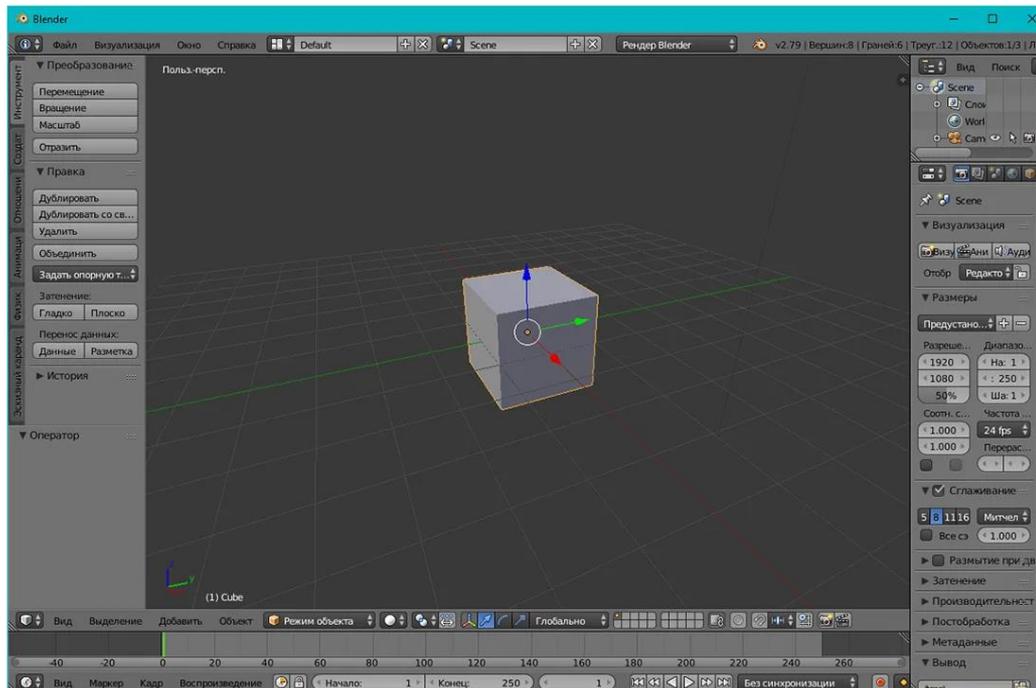


# Готовая кухня



# Blender

Blender — свободный, профессиональный пакет для создания трёхмерной компьютерной графики, включающий в себя средства моделирования, анимации, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов» (Node Compositing), а также для создания интерактивных игр.



# 3D-модели

Программа позволяет создавать, трансформировать и редактировать 3D-объекты.



Задания с использованием векторных программ помогают развивать умения самостоятельно мыслить, анализировать, отбирать материал, ориентироваться в новой ситуации, находить способы деятельности для решения практических задач, что способствует формированию функциональной грамотности школьников.

