



Урок 28. Операции над объектами векторного изображения. Работа с текстом

Задачи урока: Содействовать формированию умений **работы с векторным графическим редактором**

Создавать условия для воспитания

Способствовать развитию

Учащиеся должны уметь: создавать и редактировать векторные изображения

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА

Этап урока	Вре- мя	Теория	Практика
1. Организацион-ны й момент.	1	Вход в урок. Создание условий для положительной мотивации учащихся. Входная рефлексия.	
2. Проверка домашнего задания	2-8	Загрузка сервера тестирования: MyTestServer	
		Раздать файл:  Т 27.mtf (вопросов-, время-мин.)	
		 § (?), стр.	
		Загрузка сетевой программы: NetOp School	
3. Изучение нового материала	9-15	Вопросы:	
4. Закрепление знаний	16-2 5	 § (?), стр.	 ПР 28 №1 ⁰ ,2 ⁰
5. Контроль знаний	26-4 2	 ПР 28 №3-5	
		Загрузка сервера тестирования: MyTestServer	
		Раздать файл:  Т 28.mtf (вопросов-, время-мин.)	
		 К 28	

6. Итог урока	43-4 5	Подведение итогов урока. Выставление оценок в журнал и дневники. Ответы на вопросы.
7. Рефлексия		
8. Домашнее задание		§18, 19. Завершение урока.

План урока по предмету «Информатика»

Тема урока: Специальные инструменты для создания интерактивных эффектов в программе Corel Draw.

Цели урока:

1. **обучающая** – сформировать представление о спецэффектах. Научить пользоваться соответствующими инструментами программы Corel Draw для их создания.
2. **развивающая** - развивать интеллектуальные умения анализировать и сравнивать полученную информацию, развивать творческие способности.
3. **воспитательная** – воспитывать эстетическое восприятие действительности.

Оборудование:

ЭВМ, программа Corel Draw, мультимедийный проектор, мультимедийная презентация, задания.

Структура и ход урока:

1. **Организационный момент.** Проверка учащихся и их готовности к уроку.
2. **Проверка домашнего задания по вариантам.**

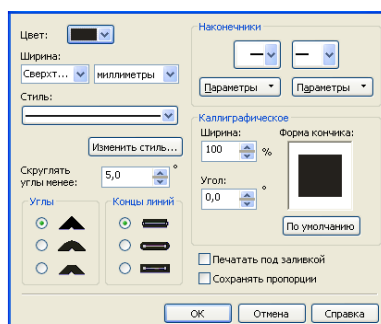
Проверочная работа по теме COREL DRAW 13 (1)

Выполнил учащийся _____

1. Подпишите каждый параметр панели свойств:



2. Окно, какого инструмента изображено:



3. Как называется панель, изображенная на рисунке и к какому инструменту она относится? Подпишите параметры по стрелкам.

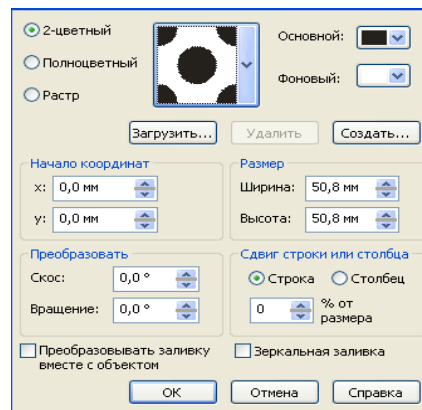


Проверочная работа по теме COREL DRAW 13 (2)

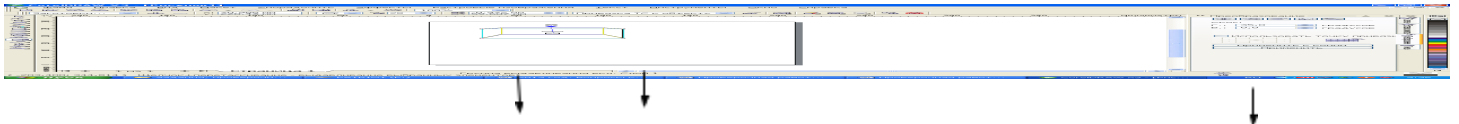
Выполнил учащийся _____

1. Опишите параметры окна редактирования текста:

2. Окно, какого инструмента изображено:



3. Как называется панель, изображенная на рисунке и к какому инструменту она относится? Подпишите параметры по стрелкам.



Проверочная работа по теме COREL DRAW13 (3)

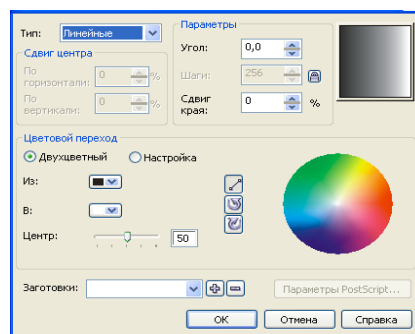
Выполнил учащийся _____

1. Опишите, как разместить текст вдоль кривой:

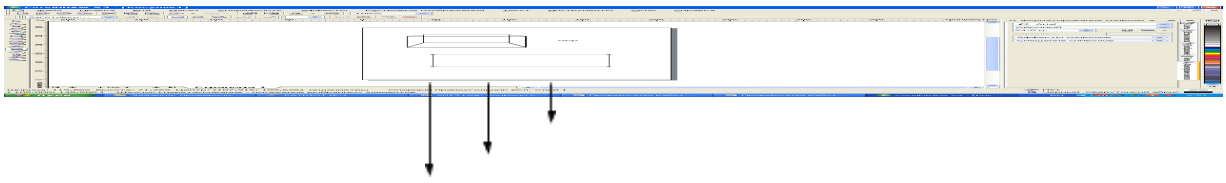
1 способ:

2 способ:

3. Окно, какого инструмента изображено:



4. Как называется панель, изображенная на рисунке и к какому инструменту она относится? Подпишите параметры по стрелкам.



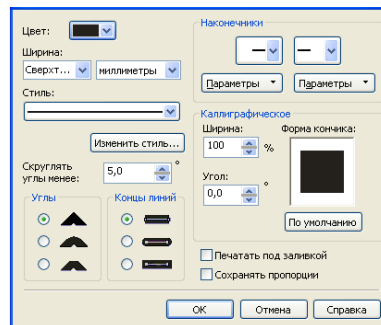
Проверочная работа по теме COREL DRAW 13 (4)

Выполнил учащийся _____

1. Подпишите каждый параметр панели свойств:



2. Окно, какого инструмента изображено:



3. Как называется панель, изображенная на рисунке и к какому инструменту она относится? Подпишите параметры по стрелкам.



3. **Целеполагание.** Формулируются цели урока.

4. **Объяснение нового материала и его конспектирование.**

В процессе демонстрируется мультимедийная презентация.

Термин **спецэффекты** — служит для обозначения очень широкого понятия. Спецэффекты CorelDraw позволяют автоматизировать работу и упростить процесс создания сложных изображений.

- **Перспектива** — это оптическое явление, связанное с тем, что относительное расстояние между двумя точками при их удалении от наблюдателя сокращается и становится тем меньше, чем дальше они удалены. Предметы, расположенные ближе, кажутся больше, чем те же самые предметы, отнесенные на дальнейшее расстояние. Тем самым эффект перспективы позволяет создать иллюзию третьего измерения, чувство глубины и объема.
- **Оболочка** — позволяет деформировать объект путем перетаскивания узелков на ограничительной рамке.
- **Функция перехода** — дает возможность выполнить переход между двумя объектами, создавая из них единое целое. Эту возможность можно использовать также для получения эффектов распыления и затенения.
- **Выдавливание** — позволяет создавать трехмерные объекты путем выдавливания плоскостей и поверхностей из выбранного объекта.
- **Контур** — дает возможность создавать копии объекта, очертание которых повторяют форму объекта-оригинала. Причем копии могут располагаться как внутри первоначального

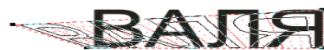
объекта, так и снаружи. Это еще один способ создания теней, градиентов, рамок, а также множества других интересных эффектов.

- **PowerClip** – чрезвычайно полезная возможность, позволяющая вырезать внутри одних объектов отверстия по форме других объектов.

Перспектива

С помощью этого эффекта вы можете добавить объекту перспективу, чтобы создать впечатление, что он находится на некотором расстоянии, или наоборот, надвигается на зрителя. В результате применения этого эффекта изображение становится объемным.

При добавлении объекту перспективы вокруг него появляется пунктирная рамка с четырьмя узелками. Вы можете перетащить эти узелки, чтобы переместить точку схода объекта.



Оболочка

Оболочка - это ограничительная рамка, выполняя операции над которой, можно изменить форму объекта. Эта функция позволяет деформировать объект самыми разными способами.

В каталоге **Оболочка**, содержится четыре опции: **Прямая, Простая дуга, Двойная дуга, Произвольная.**



Пошаговая инструкция (создание и применение оболочки).

1. Выберите объект, который нужно модифицировать.
2. Выберите команду **Эффекты** □ **Оболочка**.
3. Щелкните на кнопке **Добавить новую**.
4. Перетащите узелок в том направлении, в котором вы хотите деформировать объект.

Выдавливание

В результате выдавливания создается впечатление, что плоский объект стал объемным. Для получения этого эффекта CorelDraw создает проекцию объекта и формирует поверхность.



Выдавливание хорошо применять к тексту и простым фигурам. Выполнять его можно с помощью каталога **Выдавливание** и мыши, а так же с помощью инструмента

Интерактивное выдавливание.

Интерактивное перетекание

С помощью элементов управления каталога **Перетекание** и панели свойств (в режиме инструмента **Интерактивное перетекание**) можно создать переход (или перетекание) от одного объекта к другому через ряд промежуточных форм. Таким образом, переход – это постепенное превращение одного объекта в другой. Если первоначальные объекты имеют разные цвета, то переходные формы будут окрашены промежуточными оттенками этих цветов. Вы можете определить количество промежуточных объектов перехода и диапазон цветов.



Функция PowerClip

С помощью этой функции можно вставить объект в контейнер, а также замаскировать те области объекта, которые не поместились в контейнере.



Инструмент Интерактивная прозрачность

Новый инструмент **Интерактивная прозрачность** позволяет применять к объектам прозрачное заполнение шаблонами, а также однородное, градиентное и текстурное прозрачные заполнения, в результате чего получаются просто поразительные эффекты. Направление и расположение прозрачного заполнения можно устанавливать с помощью интерактивного регулятора. Уровни прозрачности можно устанавливать на панели свойств.



5. Закрепление пройденного материала.

А). Повторим основные моменты урока. Предлагается веер из карточек с вопросами по пройденному материалу, которые выбирают учащиеся по желанию.

Инструмент *Интерактивный контур* предназначен для _____.

Описать эффект Фигурная обрезка.

Инструмент *Интерактивное искажение* предназначен для _____.

Описать эффект Линза.

Инструмент *Интерактивная оболочка* предназначен для _____.

Описать эффект Перспектива.

Инструмент *Интерактивный контур* предназначен для _____.

Б). Выполнение практических заданий за компьютером

6. Подведение итогов урока.

Анализ ответов учащихся; аргументация и выставление оценок с учётом выполненных работ.

7. Домашнее задание: выучить конспект; подготовить сообщения по теме:

«Интерактивные эффекты».