Конспект занятия для группы обучающихся

МАУ ДО «ЦДО г. Владикавказа», с/п «Центр «Интеллект» по теме «Компьютерный дизайн. Основы работы в графическом редакторе «CorelDRAW»

Педагог дополнительного образования

МАУ ДО «ЦДО г. Владикавказа»,

с/п «Центр «Интеллект»:

Доценко Наталья Ильинична.

Обучающиеся образовательных организаций: 6 – 11 классы.

Часть I

Тема мастер - класса:

«Создание глаз».

Цели занятия:

1. Познакомить обучающихся с навигацией графического редактора **«CorelDRAW»**, развивать внимание, наглядно-образное мышление, наблюдательность, расширение кругозора обучающихся.

Задачи:

1. **Образовательная.** Обучающиеся творческого объединения «Компьютерный дизайн» должны узнать, какие основные инструменты используются при выполнении графических работ.
2. **Развивающая.** Обучающиеся должны сформировать навыки использования инструментов для создания графических примитивов, рисунков, выработать навыки работы с мышью при работе в графическом редакторе **«CorelDRAW»**.
3. **Воспитательная.** Обучающиеся получают эстетическое воспитание, стремление к творческому занятию. Развивает такие качества, как усидчивость и умение слушать.

Методы и приемы обучения:

Дедуктивный метод. При использовании дедуктивного метода, деятельность преподавателя и учеников носит следующий характер: Преподаватель вначале сообщает общее положение, а затем постепенно начинает выводить более конкретные задачи. Обучающийся воспринимает общие положения, законы, а затем усваивают следствия вытекающие из них. Метод обучения, при котором деятельность обучающихся носит

продуктивный, творческий поисковый характер. Обучающийся выступает в роли дизайнера, который использует определенную технологию, но при этом создает индивидуальный макет.
Практический метод основан на получении знаний посредством лабораторной экспериментальной деятельности. В задачи педагога входит постановка задачи и оказание помощи в проведении обучающимися практической деятельности. Важным этапом такого обучения является систематизация и анализ информации, полученной в процессе занятий.
Оборудование:
Компьютерный класс, оснащенный современной компьютерной техникой, лицензионным программным обеспечением. На компьютерах установлена операционная система Windows XP, с пакетом стандартных программ.

Ход мастер-класса:

I. Организационное начало занятия.

Вводное слово педагога. Тема занятия: *«Создание глаз».*

II. Актуализация знаний.

Программа «CorelDRAW», составляющая основу современного набора программных средств компании Corel,представляет собой результат многолетней эволюции, обладает удивительной универсальностью и мощью, будучи в равной степени полезной и в промышленном дизайне, и в разработке рекламной продукции, и в подготовке публикаций, и создании изображений для веб-страниц. «CorelDRAW» прочно удерживает место в ряду мировых лидеров среди программ для работы с векторной графикой, а по многим параметрам и превосходя все остальные, у нее огромная армия пользователей – профессионалов, считающих «CorelDRAW» своим основным рабочим инструментом

Презентация «Линии».

В этом уроке обсуждаются приемы построения всевозможных линий. Речь пойдет о таких классах объектов, как *кривая (curve), размерная линия (dimension line), соединительная линия (interactive connector line)* и *суперлиния (artistic media group).* Вы узнаете, как они устроены, и освоите способы их построения.

В основе принятой в «CorelDRAW» модели линий лежат два понятия: узел и сигмент.

Узлом называется точка на плоскости изображения, фиксирующая положение одного из концов сегмента кривой.
Сегментом называется часть кривой, соединяющая два смежных узла.
Узлы и сегменты неразрывно связаны друг с другом: в замкнутой линии узлов столько же, сколько сегментов, в незамкнутой линии – на один узел больше.

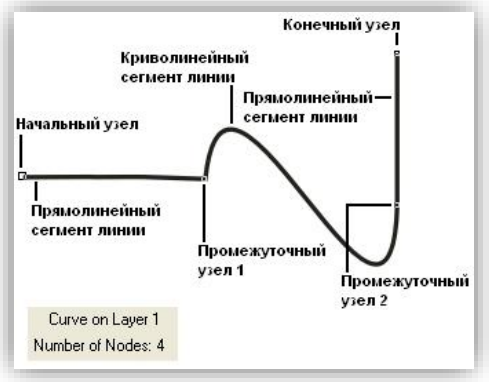

Рис. 1.1. Сегменты и узлы линии

На рис.1. промежуточный узел 1 и конечный узел – прямолинейные, а промежуточный узел 2 – криволинейный.

На рисунке видно, что узлы линии отображаются на экране так же, как уже знакомые нам узлы примитивов, в виде небольших квадратиков без заливки. Начальный узел отображается квадратиком чуть большего размера.
Выделенные при редактировании узлы также отображаются на экране квадратиками увеличенного размера, но в этом случае – с черной заливкой.
Для узлов, смежных хотя бы с одним криволинейным сегментом, имеется еще одна классификация типов: они подразделяются на *точки излома* (cusp) и *сглаженные узлы* (smooth). Частным случаем сглаженного узла является *узел симметричный* (symmetrical), но таким может быть только узел, расположенный между двумя криволинейными сегментами.

Презентация «Точки излома».

Узел называется *точкой излома* в том случае, когда касательные, проведенные в узле к двум прилегающим к нему сегментам, не лежат на одной прямой, образуя угол, отличный от развернутого. Примеры точек излома приведены на рис. 2.

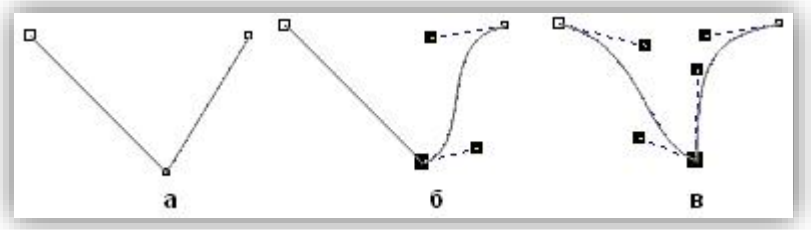

Рис. 1.2. Точки излома: на стыке прямолинейных сегментов,
прямолинейного и криволинейного сегментов,
двух криволинейных сегментов

Презентация «Сглаженные узлы».

Узел называется *сглаженным*, если касательные, проведенные к двум прилегающим к нему сегментам, лежат на одной прямой. Примеры сглаженных узлов приведены на рис. 3.

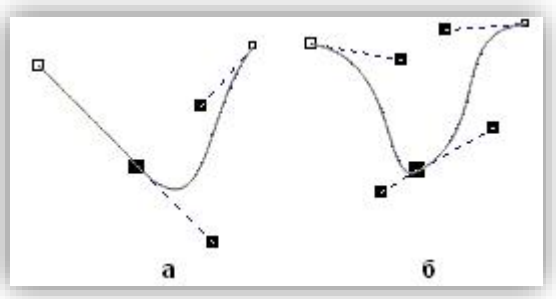

Рис. 1.3. Сглаженные узлы: на стыке прямолинейных сегментов,

на стыке двух криволинейных сегментов

III. Новая тема.

«Создание глаз».

Практическая часть.

Объяснение нового материала с помощью мультимедийного проектора и демонстрационного экрана.

Запуск графического редактора осуществляется через кнопку Пуск либо с Рабочего стола.

Пуск/Программы/CorelDRAW. Кликнуть двойным щелчком по ярлыку программы.

Урок разделен на несколько этапов:

1) Выбор конфигурации и построение глаза.

2) Подготовка всех элементов глаза.

3) Детализация глаза.

Выбор и построение формы.

1. После того, как мы определились с формой будущего глаза, рисуем кривой Bezier верхнее веко и ресницы.

Инструментом форма (F10) выделяем все узлы, конвертируем их в кривые, добавляем новые узлы там, где требуется, не забываем сделать их острыми (make nod a cusp), придаем плавность линиям (обратите внимание, нет резких внутренних углов), убираем обводку (правый-клик на квадратике с крестиком в палитре), заливаем черным.

Также создаем нижнее веко.

2. Теперь нарисуем белок глаза (кривой Bezier), проведем соответствующие манипуляции с формой, зальем [0;0;0;9] и обрежем ресничками (сначала выделяем ресницы, потом глазное яблоко, нажимаем Trim в верхней строке), можно и без обрезки, тогда просто Shift + Pg Dn (помещаем на нижний слой).