

Борисовская Наталья Георгиевна

*Областное государственное автономное образовательное учреждение
среднего профессионального образования «Белгородский техникум
промышленности и сферы услуг»*

г. Белгород

КОНСПЕКТ УРОКА-ПРАКТИКУМА «ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР CORELDRAW. ИНТЕРАКТИВНОЕ ПЕРЕТЕКАНИЕ»

Тема программы: Графический редактор CorelDRAW.

Тема урока: Интерактивное перетекание.

Цель урока: Научить обучающихся использовать в работе с программой эффекты, изменять и редактировать объекты. Развивать внимательность. Воспитывать чувство меры и аккуратность при выполнении задания.

Тип урока: урок – практика.

Оснащение урока: Кабинет информатики. ПК 1-16. Проектор.

Инструкционные карты.

Ход урока:

I. Организационный момент – 5 мин.

1. Проверка присутствующих.
2. Проверка готовности к уроку.

II. Вводный инструктаж – 30-40 мин.

1. Сообщение темы и цели урока
2. Проверка знаний по теме прошлого урока:

А) Дать понятия: *острый узел, сглаженный узел, симметричный узел.*

Б) Какую функцию выполняет *Обводка?*



В) Что может делать инструмент *Форма*?

Г) Какие элементы содержит *Панель свойств* инструмента *Форма*?

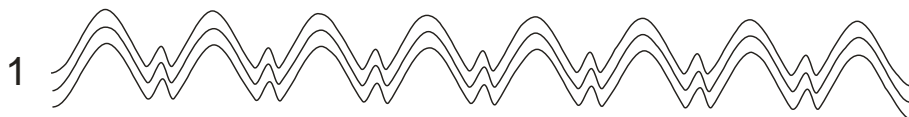
3. Объяснение новой темы с использованием презентации.

Разъяснение задания для самостоятельного выполнения.

4. Инструктаж по ТБ.

Объяснение нового материала.

Эффект **Перетекания** состоит в том, что происходит внедрение серии промежуточных объектов между двумя исходными. **Перетекание** – это пошаговый переход от одного объекта к другому. На **Панели свойств** можно уменьшить или увеличить количество промежуточных объектов. По умолчанию их всегда 20.



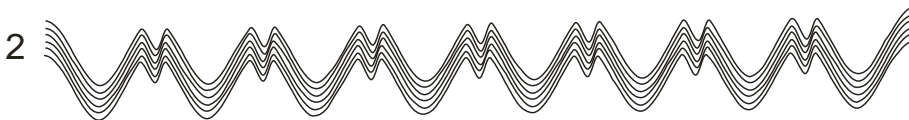
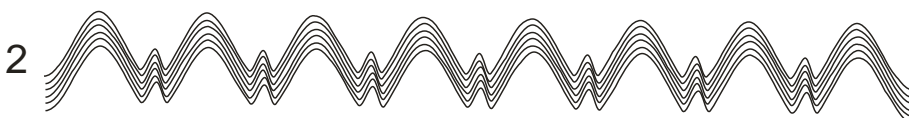
С этим изображением сделаем следующее:

1. Выделить его, касаясь плюса на клавиатуре (создана копия).

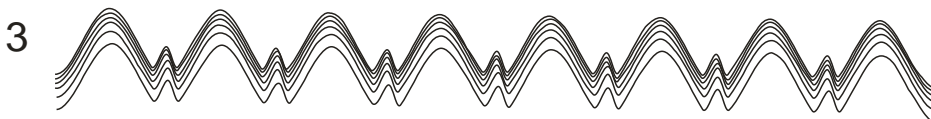
2. Перевернуть копию по вертикали, используя Зеркальное отображение на **Панели свойств**.

3. Сместить копию на несколько миллиметров вверх.

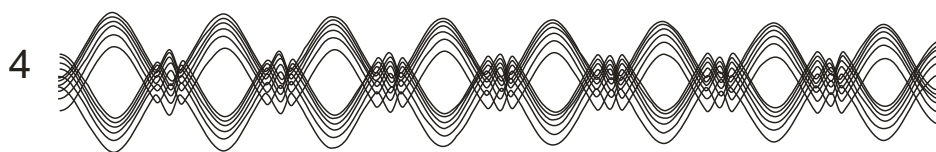
Получили следующее изображение:



Гораздо эффектнее будет выглядеть перетекание, если на **Панели свойств** запустить устройство **Ускорение объекта**, где можно уплотнять-разряжать пространство между элементами.



Создайте копии полученных объектов, переверните их и переместите вверх или вниз. Получаются привлекательные изображения.



Указатель.

Указатель (Выделение) относится к группе инструментов редактирования.

Он обладает двумя функциями: в режиме *Выбор* способен выделять объекты для последующего перемещения, упорядочивания, группировки, слияния, в режиме *Преобразования* позволяет поворачивать выбранные объекты, наклонять их, растягивать, выполнять зеркальные отображения, масштабировать.

При помощи указателя продолжим строить ленточные геометрические орнаменты.

1. Создать две копии. Первую слегка сдавливаем (плющим) сверху вниз и делаем копию.
2. Затем пять раз нажимаем на *Повтор*.
3. С другой кривой проделываем те же операции, но сдавливаем её снизу вверх.
4. Повторить операции при создании орнамента Интерактивным перетеканием.
5. Следующие орнаменты сформированы Указателем путем наклона верхних спинок влево или вправо с одновременным тиражированием.

Задание для самостоятельной работы:

1. Используя инструмент **Интерактивное перетекание** создать конструкции с изготовлением и переворачиванием дублей.
2. Используя инструмент **Указатель** построить ленточный геометрический орнамент с использованием образцов (ПРИЛОЖЕНИЕ 1).

3. Сохранить полученные результаты в своей папке с именем

Интерактивное перетекание, Указатель.

III. Текущий инструктаж.

1. Включение компьютера, загрузка программы.
2. Работа в программе, выполнение задания с использованием инструкционной карты.

3. Инструктаж преподавателя.
4. Соблюдение техники безопасности.

IV. Заключительный инструктаж – 15 мин.

1. Подведение итогов занятия.
2. Оценка работы обучающихся.
3. Домашнее задание.
4. Уборка рабочих мест.



ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

