*Филиппенко Татьяна Николаевна*

*педагог дополнительного образования*

*МАОУДОД «Центр детского творчества»*

**Учебное занятие №2**

***Тема:* Работа с примитивами: приемы обработки объектов.**

***Цель:*** объяснить приемы обработки графических объектов - примитивов в программе CorelDRAW.

***Задачи:***

1. *Образовательная:*  формировать навыки работы в графической программе CorelDRAW.

2. *Развивающая:*, развивать логическое и абстрактное мышление.

3. *Воспитательная:* воспитывать усидчивость, внимательность, умение доводить начатое до конца.

*Вид занятия:* обучающий.

*Тип занятия:* изучение и первичное закрепление новых знаний.

Оборудование:

1. Класс, оборудованный ПК, интерактивная доска или проектор;

2. Графический пакет CorelDRAW Craphics Suite X5.

Раздаточный материал:

Карты заданий для обучающихся: «*Карта приемов обработки графических объектов» (Приложение 1.); «Карта последовательности создания изображения «Медведь»» (Приложение 2.).*

**План занятия:**

1. Организационный момент (1-2 минуты).

2. Повторение пройденного материала (5 минут).

3. Теоретическая часть (10 минут)

4. Практическая часть (25 минут)

5. Итоговая часть (3 - 4 минуты).

**Содержание занятия:**

**1. Организационный момент.** Проверка готовности к занятию.

**2. Повторение пройденного материала**

*Педагог*

Прежде, чем мы начнем изучение новой темы, давайте вспомним тему прошлого занятия, с чем знакомились и что изучали.

*Ответы обучающихся*

*Педагог*

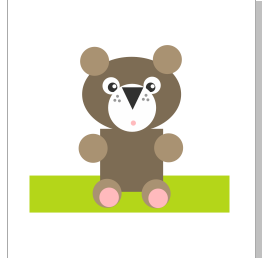
Тема занятия: «Работа с примитивами: приемы обработки объектов ».

**2.** **Теоретическая часть.**

*Педагог*

Как вы уже знаете, основные структурные единицы изображений в программе CorelDRAW – объекты. Для того чтобы создать какое либо изображение необходимо проанализировать свой творческий замысел, мысленно разбить будущее изображение на отдельные объекты, а затем работать с ними, располагая их в соответствии с композицией и добиваться желаемого зрительного эффекта применяя различные приемы обработки.

Давайте рассмотрим образец изображения, созданный в программе с помощью примитивов:

К приемам обработки объектов относятся различные виды манипулирования объектами: вращение и искажение, разрезание, стирание и свободное преобразование, настройка размеров объектов, дублирование объектов, группирование и разгруппирование, изменение порядка уровней графических объектов, выравнивание объектов относительно других объектов, а также применение заливок и контуров. Рассмотрим некоторые из них подробно:

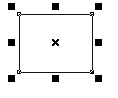
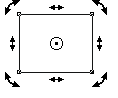
*( Далее теоретическая информация сопровождается одновременным показом на экране или интерактивной доске).*

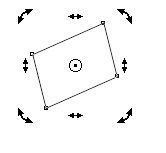
**1.** **Перемещение объектов с помощью мыши или с помощью клавиш направления:**

* Выбрать графический объект инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) и перенести его в новую позицию на странице;
* «толкнуть» выбранный объект в одном из направлений на некоторое единичное (обычно малое) расстояние с помощью клавиш направления (клавиатура).

**2.** **Вращение и искажение объектов**: проще всего мышью.

Выбрать графический объект инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) и после этого щелкнуть по нему еще раз. Маркеры выделения при этом меняют свой облик на двусторонние стрелки, явно показывая, что теперь с объектом что – то можно сделать. Стрелки по сторонам объекта предназначены для искажения (сдвига) объекта, стрелки по углам для вращения.



**3.** **Дублирование объектов** предназначено для получения нескольких экземпляров графического объекта с одинаковыми свойствами. Команда ***Дублировать (меню Правка)*** копирует графический объект непосредственно на экране и помещает дубликат объекта с небольшим смещением от оригинального объекта без привлечения буфера обмена.

**4.** **Группирование и разгруппирование объектов** – чрезвычайно эффективный способ манипулирования объектами. Часто очень выгодно собрать несколько объектов в группу и затем оперировать ими как единым объектом. Группировать можно неограниченное количество графических объектов, и сложные иллюстрации порой содержат сотни и более простых объектов.

* Выбрать инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) объекты, которые требуется сгруппировать – щелкая по ним при нажатой клавише <Shift>.
* В меню ***Упорядочить*** выбрать команду ***Сгруппировать*** или на панели свойств нажать кнопку 57.

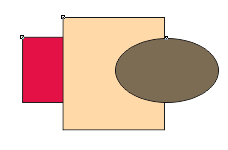
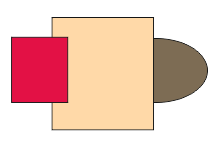
Для доступа к отдельным элементам группы ее всегда можно разгруппировать. Для этого нужно:

* Выбрать группу, щелкнув по одному из ее объектов инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор).
* В меню ***Упорядочить*** выбрать команду ***Разгруппировать*** или на панели свойств нажать кнопку 57.

**5.** **Настройка размеров объектов**: в ходе работы легко изменять размеры объектов как по горизонтали, вертикали так и сразу в обоих направлениях. Процедуры изменения размеров объектов можно выполнять мышью либо указывать точные размеры в специальных полях 57на панели свойств.

* Выбрать инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) графический объект.
* Ввести значения ширины и высоты объекта в поля ***Размеры объекта*** на панели свойств.
* Для изменения размеров мышью выбрать инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) графический объект. Маркеры появляющиеся по сторонам как раз и предназначены для изменения его размеров. Попав на один из маркеров, курсор мыши изменяет свой вид на двустороннюю стрелку. При нажатой клавише <Shift> выдерживается соотношение размеров, при этом графический объект будет увеличиваться или уменьшаться относительно своего центра, то есть радиально во все стороны.

**6.** **Изменение порядка уровней объектов** используются для разделения и организации различных элементов в сложном рисунке.

* Выбрать инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) графический объект.
* В меню ***Упорядочить*** выбрать команду ***Порядок*** и далее выбрать один из следующих пунктов:

*На передний план -* поместить объект в верхний уровень;

*На задний план –* поместить объект позади всех объектов;

*На один вперед –* переместить объект на один уровень выше;

*На один назад -* переместить объект на один уровень ниже;

*Перед –* расположить объект перед конкретным объектом (указать стрелкой);

*Позади –* расположить объект позади конкретного объекта (указать стрелкой).

**7. Заливка объекта –** заполнение внутренней части объекта. Существует 8 типов заливок, но мы рассмотрим только один тип заливки – однородную или сплошную. На других занятиях более подробно будем рассматривать и остальные типы. Однородная заливка не меняется в пределах объекта, ее цвет выбирается в палитре. Чтобы назначить выделенному объекту или нескольким объектам однородную заливку с помощью палитры, достаточно щелкнуть на образце нужного цвета мышью. Экранной палитрой называется специальное окно, которое может отображаться на экране либо в свободном состоянии (в виде окна), либо пристыкованным к правому краю экрана.

**3.** **Практическая часть.**

Запустите программу: Пуск **→** CorelDRAW Craphics Suite X5 **→** CorelDRAW X5, или с помощью ярлыка программы, расположенного на рабочем столе.

Выберите - **Новый** **пустой документ**.

*Для выполнения упражнений раздаются карточки с пошаговым пояснением.*

1. *Упражнения по обработке объектов (Приложение 1);*

2. *Создание графического изображения* *«Медведь» (Приложение 2*).

**4. Итоговая часть**

Вопросы для закрепления:

- Что относится к приемам обработки объектов?

- Перечислите виды манипулирования объектами в программе CorelDRAW.

- Какие трудности возникли у вас в ходе практической работы?

**Приложение 1.**

***Карта приемов обработки графических объектов***

|  |  |
| --- | --- |
| ***№*** | **Порядок выполнения действий** |
| 1.  2.  3.  4.  5.  6.  7. | **Перемещение объектов с помощью мыши или с помощью клавиш направления:**   * Создать любой графический объект (прямоугольник, круг, эллипс по желанию); * выбрать графический объект инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) и перенести его в новую позицию на странице; * «толкнуть» выбранный объект в одном из направлений на некоторое единичное (обычно малое) расстояние с помощью клавиш направления (клавиатура).   **Вращение и искажение объектов**   * Выбрать графический объект инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) и после этого щелкнуть по нему еще раз. Маркеры выделения при этом меняют свой облик на двусторонние стрелки. * Стрелки по сторонам объекта предназначены для искажения (сдвига) объекта, стрелки по углам для вращения. Перетащить любой маркер поворота для вращения, стрелки по сторонам – для искажения объекта.   **Дублирование объектов**  Команда ***Дублировать (меню Правка)***   * Создать любой объект, щелкнуть мышью по объекту для выделения, в меню ***Правка*** выбрать команду ***Дублировать***.   **Группирование и разгруппирование объектов**   * Выбрать инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) объекты, которые требуется сгруппировать – щелкая по ним при нажатой клавише <Shift>. * В меню ***Упорядочить*** выбрать команду ***Сгруппировать*** или на панели свойств нажать кнопку 57.   Для доступа к отдельным элементам группы ее всегда можно разгруппировать. Для этого нужно:   * Выбрать группу, щелкнув по одному из ее объектов инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор). * В меню ***Упорядочить*** выбрать команду ***Разгруппировать*** или на панели свойств нажать кнопку 57.   **Настройка размеров объектов**   * Выбрать инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) графический объект. * Ввести значения ширины и высоты объекта в поля ***Размеры объекта*** на панели свойств. * Для изменения размеров мышью выбрать инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) графический объект. Маркеры появляющиеся по сторонам как раз и предназначены для изменения его размеров. Попав на один из маркеров, курсор мыши изменяет свой вид на двустороннюю стрелку . При нажатой клавише <Shift> выдерживается соотношение размеров и при этом графический объект будет увеличиваться или уменьшаться относительно своего центра, то есть радиально во все стороны.   **Изменение порядка уровней объектов**   * Создать несколько объектов разного размера перекрывающих друг друга. * Выбрать инструментом C:\Users\таня\Desktop\захват\стрелка.png***Указатель*** (Выбор) графический объект. * В меню ***Упорядочить*** выбрать команду ***Порядок*** и далее выбрать один из следующих пунктов:   *На передний план -* поместить объект в верхний уровень;  *На задний план –* поместить объект позади всех объектов;  *На один вперед –* переместить объект на один уровень выше;  *На один назад -* переместить объект на один уровень ниже;  *Перед –* расположить объект перед конкретным объектом (указать стрелкой);  *Позади –* расположить объект позади конкретного объекта (указать стрелкой).  **Заливка объекта**  Чтобы назначить выделенному объекту или нескольким объектам однородную заливку с помощью палитры, достаточно щелкнуть на образце в палитре нужного цвета мышью. |

**Приложение 2.**

***Карта последовательности создания изображения «Медведь»***

|  |  |
| --- | --- |
| ***№*** | **Порядок выполнения действий** |
| 1. | 2357   * 1 – туловище: создать прямоугольник, на панели свойств в специальных полях 57 задать размеры: ширина 55мм, высота 55мм; при выделенном объекте выбрать желаемый цвет в палитре, щелкнуть мышью – объект окрасится в нужный цвет; * 2 – коврик: выделить полученный первый объект (туловище), в меню ***Правка*** выбрать команду ***Дублировать,*** задать размеры:ширина 160мм, высота 30мм, нажать клавишу <Enter>, залить объект желаемым цветом; * 3 – голова: на панели инструментов выбрать инструмент ***Эллипс***, создать эллипс с размерами: ширина 80мм, высота 60мм, окрасить в тот же цвет что и туловище. * 4 – лицо: выделить эллипс, в меню ***Правка*** выбрать команду ***Дублировать,*** задать размеры:ширина 40 мм, высота 40 мм, нажать клавишу <Enter>, залить объект белым цветом; * 5- уши, лапы: создать с помощью команды ***Дублировать*** 6 объектов: ширина 25 мм, высота 25 мм, залить тем же цветом что и туловище; * 6- лапы: создать с помощью команды ***Дублировать*** 2 объекта: ширина 16 мм, высота 16 мм, залить розовым цветом; * 7- глаза: создать с помощью команды ***Дублировать*** 2 объекта: ширина 8 мм, высота 8 мм, залить черным цветом, по желанию можно создать еще 2 объекта белого цвета – блики для глаз; * 8 – рот: создать с помощью команды ***Дублировать*** 1 объект: ширина 4 мм, высота 4 мм, залить розовым цветом; * 9 – пятна на щечках: 6 кругов с размерами: ширина 2 мм, высота 2 мм, выделить 3 круга при нажатой клавише <Shift>, на панели свойств нажать кнопку57; * 10 – нос: на панели инструментов выбрать инструмент ***Многоугольник***, создать многоугольник, на панели свойств в полях ***Точки или стороны*** задать количество 3, окрасить в черный цвет; * из полученных объектов составить изображение, для того, чтобы поместить объект на передний план в меню ***Упорядочить*** выбрать команду ***Порядок*** и далее выбрать *На передний план,* при этом выделив объект который необходимо разместить первыми и тот объект по отношению к которому необходимо разместить первым при нажатой клавише <Shift>. |