**Учреждение образования**

**ГУО «Средняя школа №26 г. Гомеля»**

**УТВЕРЖДАЮ**

Учитель информатики

Быстреньков

Павел Владимирович

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**План - конспект**

**зачетного урока по информатике на тему**

**«Понятие векторного изображения. Векторный графический редактор»**

**в 8 «Б» классе**

Исполнитель

студентка группы М – 31 Шестопалова В.Н.

**Гомель 2018**

**Дата:** 06.03.2018

**Класс:** 8Б

**Тема урока:** **Понятие векторного изображения. Векторный графический редактор**.

**Тип урока:** Урок изложения нового материала

**Цели:**

1) Обучающие:

**–**организовать деятельность по изучению **понятия векторного изображения;**

–организовать деятельность по изучению **представления о модели цвета;**

–организовать деятельность по изучению **назначение векторного графического редактора.**

2) Развивающие:

–создать условия для развития у учащихся логического мышления, направленного на выбор оптимального решения поставленной задачи;

–создать условия для развития у учащихся умение работать в группе и умение выстраивать самостоятельную работу;

–создать условия для развития у учащихся наблюдательности, активности, целеустремленности.

3) Воспитательные:

–создать условия для формирования информационной культуры, дисциплинированности, аккуратности при работе с компьютером;

–содействовать в формировании интереса к предмету;

–содействовать в формировании умения говорить свои мысли, слушать других учащихся.

**Оборудование:** компьютер; учебник Информатика: учеб. пособие для 8 – го класса общеобразовательных учреждений с белорусским и русским языками обучения Е. Л. Миняйлова (главы 2, 3, 4, 5), Д. А. Вербовиков (главы 2, 3, 4, 5), Н. Р. Коледа (главы 2, 3, 4, 5), Н. В. Якунина (глава 1)

 **План урока:**

|  |
| --- |
| 1. Организационный этап (1 минута).2. Повторительно обучающая работа по пройденному материалу (5 минут).3. Этап целеполагания (1 минута)4. Изложение и усвоение нового материала(10 минут).5. Физкультминутка (3 минуты).6.Применение знаний на практике**(22 минуты).****7.** Рефлексия и подведение итогов**(2 минуты).**8. Задание на дом(1 минута). |

**Ход урока**

1. **Организационный этап**

Учитель приветствует учащихся. Проверка домашнего задания. Организация учащихся к занятию.

1. **Повторительно обучающая работа по пройденному материалу**

Учитель задает вопросы по пройденному ранее материалу

–С помощью какой команды можно отправить документ на печать?

–Как задается размер бумаги?

–Что такое поля документа и как задают размер?

–Как задают нумерацию страниц?

1. **Этап целеполагания**
2. Изучить понятия растрового и векторного графического изображения. См. учебное пособие 8 класс, § 14.1, стр. 120 – 121.
3. Изучить представление о моделях цвета. См. учебное пособие 8 класс, § 14.2 на стр.121 – 125.
4. Изучи назначение графического редактора. См. учебное пособие 8 класс, § 15.1 на стр.125 – 126.
5. Изучи элементы интерфейса графического редактора. См. учебное пособие 8 класс, § 15.2 на стр.126 – 130.
6. Письменно ответить на вопросы учителя, результат пришли учителю на проверку.
7. Выполнить упражнение 1 на стр. 130 - 131, см. учебное пособие 8 класс.
8. **Изложение и усвоение нового материала**
9. Цифровые фотоаппараты, встроенные видео и фотокамеры сотовых телефонов, широкое распространение Интернета сделали работу с изображениями на компьютере повседневным занятием. Компьютерная графика стала неотъемлемой частью профессиональной деятельности дизайнеров, инженеров, модельеров, архитекторов…

**Компьютерная графика–** это изображения, подготовленные при помощи компьютера. Наиболее распространены два способа представления изображений: растровый и векторный. Для получения растрового представления изображение делят на точки и записывают цвет каждой точки. Для получения векторного представления изображение делят на простые фигуры, описывают их характеристики и взаимное расположение.

1. **Цвет –** это ощущение, которое возникает в сознании человека при воздействии света на его орган зрения. То есть **цвет –** это прежде всего ощущение, и восприятие цвета зависит от человека. При воспроизведении цвета используют цветовые модели как способ описания цветовых ощущений. Использование цветовых моделей решает задачу единых способов описания цвета. Наиболее популярные цветовые модели – RGB, CMYK, HSB. В модели RGB (Red, Green, Blue) основными являются три цвета: красный, зеленый и синий. Все цветовые оттенки получаются за счет сложения в разных пропорциях этих цветов.

В компьютерных программах значения компонентов RGB изменяются от 0 до 255. Значение 255 соответствует максимальной яркости компонента. Модель HSB наиболее точно соответствует словесному способу описания цвета. В этой модели управляют цветовым тоном (Hue), насыщенностью (Saturation) и яркостью (Brightness).

1. Напомним, что программное средство для создания и обработки изображений называется графическим редактором. Редакторов создано много, но все они разными средствами решают одни и те же типовые задачи:

•создание изображения;

•редактирование изображения;

•сохранение изображения в виде файла;

•загрузка изображения из файла в оперативную память;

•вывод изображения на носитель, например бумагу, пластик или ткань. Если необходимо обработать фотографию или нарисовать пейзаж, удобно работать в растровом графическом редакторе, например Adobe Photoshop, Corel PHOTO-PAINT. Наиболее известные векторные графические редакторы –CorelDRAW, Adobe Illustrator, Inkscape, Adobe Flash. Мы будем использовать CorelDRAW X4.

1. Запустить программу можно двойным щелчком по ярлыку на рабочем столе или с помощью команды Пуск → Программы → CorelDRAW Graphics Suite X4 → CorelDRAW X4. При запуске программы окно приветствия CorelDRAW предлагает варианты Быстрого старта (Quick Start). Для создания нового изображения следует выбрать вариант Новый пустой документ (New blank document). После этого открывается рабочее окно редактора CorelDRAW (рис. 3.5). Познакомимся с его основными элементами. Область, которая занимает практически все пространство окна редактора, – Рабочее поле. На печать выводится только часть изображения, ограниченная Страницей рисования –прямоугольником в центре рабочего поля. Верхняя часть окна –строка заголовка с именем документа. Первая строка под заголовком – строка меню с текстовыми командами. Строка состояния внизу окна содержит сведения о выбранном элементе и координаты курсора. Начало координат – левый нижний угол страницы рисования.
2. 1. Что называют векторной графикой?

2. В чём отличие векторной графики от растровой?

3. Что называют палитрой цветов графического редактора?

4. Какие цвета использует модель RGB для получения нужного оттенка?

1. **Физкультминутка (3 минуты):**

Сидя на стуле, выпрямите спину, руки положите на колени. Отведите прямую правую руку в сторону, разверните корпус тела, провожая ладонь взглядом – вдох, положите руку снова на колени – выдох. Затем повторите движения левой рукой.

1. **Применение знаний на практике**
2. Упражнение 1

Откройте приложение CorelDRAW. Внесите изменения в интерфейс редактора.

Для этого:

а) командой **Справка** **→ советы** откройте окно **Советы**, добавьте к нему окно **Диспетчер объектов** (команда **Окно** → **Окна настройки**→ **Диспетчер объектов** (Window → Dockers → Object Manager)). Вернитесь к окну **Советы** щелчком по его вкладке.

б) Правой кнопкой мыши вызовите контекстное меню панели инструментов и измените ее внешний вид, выполнив команду: **Настройка** → **Панель инструментов** → **Средний размер кнопок** (Customize → Toolbox Toolbar → Medium Button Size).

в) Выберите единицы измерения в документе – сантиметры.

г) Верните все настройки панелей редактора в первоначальное состояние. Для этого закройте окно **Диспетчер объектов** щелчком по кнопке; примените команду контекстного меню **Настройка** → **Панель инструментов** → **Настройка по умолчанию** (Customize → oolbox Toolbar → Reset to Default).

С помощью справки найдите и прочитайте сведения об интерфейсе CorelDRAW (команда Справка → Вызов справки). Результаты проверяет учитель.

1. **Рефлексия и подведение итогов**

Учитель задает вопросы по изложенному материалу, с целью закрепления новой темы.

–Для чего предназначены графические редакторы?

–Перечислите основные элементы окна программы CorelDRAW.

–Что означает темный треугольник в правом нижнем углу некоторых кнопок на панели инструментов?

1. **Задание на дом**

§§ 14, 15 учебное пособие для 8 класса по информатике.