

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 10»

«Рассмотрено»»

На заседании ШМО
№ протокола ____ Дата ____
Руководитель ШМО _____

«Согласовано»

На заседании МС
№ протокола ____ Дата ____
Зам.директора по УМР _____

«Утверждаю»

Директор МАОУ СОШ № 10
_____ Дерюшева В.Н. .
Дата _____ 2013 г.

Рабочая программа курса
«Создание и обработка графических изображений в программе Corel Draw X4»

для 5 класса, 1 год обучения,
учитель: Старикова Е.А.

г. Чайковский, 2013

Старикова Е. А. Рабочая программа по дисциплине «Создание и обработка графических изображений в программе Corel Draw X4» для 5 класса. – Чайковский: МАОУ СОШ №10, 2013. –стр.

Автор:

Старикова Е.А.

I. Пояснительная записка

Рабочая программа учебной дисциплины «Создание и обработка графических изображений в программе Corel Draw X4» предназначена для формирования умений и навыков при работе с программой Corel Draw X4.

В данной программе внимание уделяется созданию и обработке графических изображений с помощью графического редактора Corel Draw X4, для того чтобы создавать простые объекты, которые на самом деле являются основой любого графического изображения.

Данная программа является прекрасным подспорьем в работе с векторной графикой. Векторная графика имеет свои преимущества среди других графических редакторов:

Размер изображения не влияет на размер файла. Например, векторная картинка размером 2х2 метра будет весить столько же, сколько весит та же картинка размером 10х10см.

Картинка в векторе всегда остается четкой и с ровной заливкой, даже при большом увеличении. Быстро и легко объект подвергается масштабированию, перемещению, трансформации и заполнению. Толщина линии, при заданной постоянной величине, пропорционально масштабируется.

В результате изучения дисциплины

Учащиеся должны иметь представление:

- о понятии компьютерная графика;
- об основных программных средствах компьютерной графики;
- о современном состоянии и развитии компьютерной графики.

Учащиеся должны знать:

- области применения компьютерной графики;
- основные виды представления и форматы хранения графического изображения;
- графический интерфейс и основные инструменты графического редактора и CorelDraw;

Учащиеся должны уметь:

- выполнять основные операции с графическим изображением в среде CorelDraw;

Программа рассчитана на 8 часов, из которых 3 часа отводится на теоретическое изучение материала, 5 часов – практическую часть, результатом которого является совместный/собственный продукт. Практические работы направлены на овладение первоначальных знаний, умений и навыков по работе с программным средством компьютерной графики: векторный редактор.

II. Тематический план.

№ темы	Наименование разделов и тем	Теоретическая часть	Практическая часть	Всего
<i>1</i>	Введение. Знакомство с графическим редактором CorelDraw.	0,5	0,5	1
<i>2</i>	Операции над объектами. Эффект перетекания. Эффект объема.	0,5	0,5	1
<i>3</i>	Закраска рисунков.	0	2	2
<i>4</i>	Создание рисунков из кривых.	0	1	1
<i>5</i>	Работа с текстом.	0	1	1
<i>6</i>	Создание собственного изображения.	0	2	2
Всего часов:				8

III. Содержание.

1. Введение. Знакомство с графическим редактором CorelDraw.

Учащиеся должны иметь представление:

- актуальность работы в программе CorelDraw
- о создании и обработке графических изображений;

Учащиеся должны знать:

- понятие «компьютерная графика»;
- назначение графического редактора;
- интерфейс графического редактора CorelDraw;

Учащиеся должны уметь:

- выполнять элементарные действия в графическом редакторе CorelDraw;

2. Операции над объектами. Эффект перетекания. Эффект объема.

Учащиеся должны знать:

- алгоритм построения простейшей фигуры (прямоугольник, многоугольник, спираль и др.);
- что такое эффект перетекания;
- что такое эффект объема;

Учащиеся должны уметь:

- строить простейшие фигуры;
- использовать эффекты объема и перетекания.

3. Закраска рисунков.

Учащиеся должны знать:

- виды заливок.

Учащиеся должны уметь:

- отдельно выполнять закрашку объекта и его контура;
- использовать разные типы заливки (однородная, градиентная, узорчатая);

4. Создание рисунков из кривых.

Учащиеся должны знать:

- типы узлов;
- как замыкается кривая.

Учащиеся должны уметь:

- создавать простейшие рисунки из кривых.

5. Работа с текстом.

Учащиеся должны знать:

- виды текста (фигурный и простой);

Учащиеся должны уметь:

- создавать простой и фигурный текст.

6. Создание собственного изображения.

Учащиеся должны знать:

- алгоритм создания изображения.

Учащиеся должны уметь:

- самостоятельно создать изображение, используя все знания и навыки, которые были получены на изучении курса «Создание и обработка графических изображений в программе Corel Draw X4».

VI. Средства обучения.

1. Персональный компьютер.
2. Проектор.
3. Векторный графический редактор CorelDraw.