

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Южно-Уральский государственный колледж»

РАССМОТРЕНО :

На заседании ПЦК «Информационных
технологий»

От _____ протокол № _____

Председатель ПЦК

_____ /Н.А. Назарова/

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Комбинированный урок

Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование

Дисциплина: МДК. 08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Разработал преподаватель Е.В. Фостаковская

Челябинск, 2023

Методическая разработка учебного занятия

Учебная дисциплина: МДК. 08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Специальность: 09.02.07 Информационные системы и программирование

Квалификация: разработчик веб и мультимедийных приложений

Курс: 3

Тема занятия: Фотомонтаж и работа с тенью

Вид занятия: комбинированный

Продолжительность занятия: 90 минут

С целью овладения профессиональными компетенциями обучающихся в ходе освоения дисциплины должен

уметь:

- взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности;
- владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;
- использовать современное программное обеспечение;
- создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике;
- выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение;
- учитывать существующие правила корпоративного стиля;
- придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность.
- учитывать существующие правила корпоративного стиля;

знать:

- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;
- алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;
- методы работы в профессиональной и смежных сферах;

- значимость профессиональной деятельности по специальности;
- особенности социального и культурного контекста;
- нормы и правила выбора стилистических решений;
- способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям.;
- правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций;
- инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений;
- нормы и правила выбора стилистических решений;
- современные методики разработки графического интерфейса;
- принципы и методы адаптации графики для веб-приложений;
- требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет.

Формирование ОК 1: Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам

Формирование ОК 2: Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

Формирование ОК 4: Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде

Формирование ПК 8.1: Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.

Формирование ПК 8.2: Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.

Формирование ПК 8.3: Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.

Цели занятия:

Обучающая: с целью формирования у обучающихся умений владения актуальными методами работы в профессиональной сфере и использования современного программного обеспечения студент должен:

знать принципы создания векторного вытягивания и перетекания между объектами в векторном редакторе CorelDRAW 2017;

уметь в векторном редакторе CorelDRAW 2017 создавать эффекты перетекания объектов и вытягивания объектов.

Развивающая: развивать умение обучающихся самостоятельно работать с печатными и видеоуроками для получения навыков работы в программе CorelDRAW. Развивать трудолюбие, ответственность, внимательность, коммуникативность.

Воспитательная: воспитание профессиональных качеств личности обучающегося, таких как аккуратность и самостоятельность при выполнении заданий. Формирование интереса к профессиональной деятельности по специальности.

Ход урока:

Цель работы

Сегодня мы должны научиться применять к объектам эффекты «Интерактивное перетекание» и «Вытягивание объектов».

В ходе занятия мы должны познакомиться с новым материалом по теме: «Интерактивное перетекание. Вытягивание объектов.» И выполнить практическую работу по изучаемой теме.

Познакомимся с типами векторных эффектов.

Существуют два типа векторных эффектов:

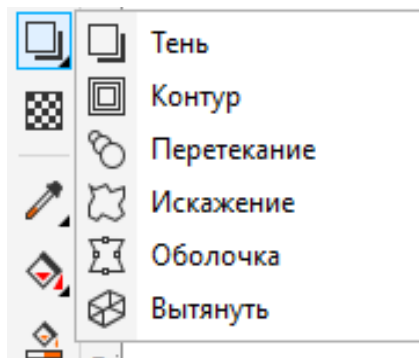
- эффекты, применимые только к объектам векторной графики (скосы, перетекания, контуры и вытягивания);
- эффекты, применимые к объектам как векторной, так и растровой графики (оболочки, падающие тени, внутренние тени, блок-тени, линзы, перспектива и мозаика).

Сегодня мы будем изучать эффекты, которые применяются только к векторным объектам: перетекание и вытягивание. Эти эффекты применяются для создания заголовков, логотипов, баннеров и элементов управления и украшения для размещения на сайте.

Интерактивное перетекание

Эффект перетекания создает серию промежуточных объектов между двумя исходными объектами. Свойства промежуточных объектов изменяются от одного объекта к другому. Перетекания бывают простыми, вдоль пути и сложными.


С помощью простого перетекания можно имитировать отблеск материала объекта, с помощью перетекания вдоль пути можно маршруты следования. Чтобы



создать перетекание объектов в наборе инструментов

выберите инструмент Перетекание . Выберите первый объект и перетащите курсор на второй объект.

Для создания перетекания вдоль пути в наборе инструментов выберите инструмент Перетекание. Нажмите кнопку Свойства пути на панели свойств.

Выберите параметр Создать путь . С помощью изогнутой стрелки щелкните путь, вдоль которого необходимо расположить перетекание. А чтобы растянуть перетекающие объекты вдоль всего пути Выберите перетекание, которое уже расположено вдоль пути нажмите кнопку Дополнительные параметры перетекания

на панели свойств и выберите Перетекание вдоль пути. 

Сложные перетекания позволяют изменять форму и размер одного объекта в форму и размер другого. Можно изменить вид перетекания, настроив количество и интервал промежуточных объектов этого перетекания, последовательность его

цветов, узлы, с которыми оно сопоставлено, его путь, а также начальные и конечные объекты. Можно соединить компоненты разделенного или сложного перетекания для создания отдельного объекта.

Создаются сложные перетекания аналогично простому. Изменять свойства перетекания можно либо на всплывающей панели инструментов, либо в окне Перетекание, которое включается в меню Эффекты.

Вытягивание объектов

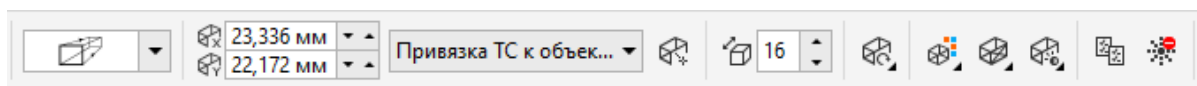
Эффект вытягивания используют тогда, когда хотят задать объекту трехмерный вид.

Чтобы создать вытягивание объекта сначала выберите объект с помощью

Указателя 

Затем в наборе инструментов выберите инструмент Вытягивание. 

Изменять свойства вытягивания также можно либо на всплывающей панели инструментов, либо в окне Вытягивание, которое включается в меню Эффекты. Изменять можно заливку вытянутой области либо сплошным цветом, либо градиентом. Можно сделать скосы к вытягиваемому объекту. Изменить положение в пространстве вытянутого объекта, изменить направление и пространственное представление вытягивания. А также применить освещение к вытянутому объекту.



Теперь перейдем к практической работе.

Практическая работа

Тема: Интерактивное перетекание. Вытягивание объектов.

Цель: изучение применения эффектов интерактивного перетекания и вытягивания объектов в редакторе векторной графики CorelDRAW 2017.

Оборудование и программное обеспечение: ПК, программа CorelDRAW 2017.

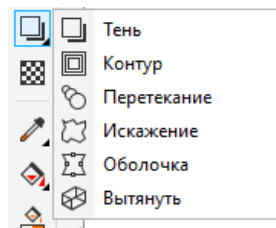
Задание: изучить способы создания эффектов интерактивного перетекания и вытягивания объектов в редакторе векторной графики CorelDRAW 2017.

Выполнение:

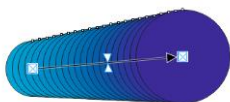
Интерактивное перетекание

Простое перетекание

Нарисуйте любой объект, например, круг. Закрасьте его светло голубым цветом. Нарисуйте второй объект, тоже круг, закрасьте его синим цветом. На



панели инструментов из раскрывающегося списка нажмите кнопку Перетекание . и затем протяните курсор от одного объекта к другому.



На всплывающей панели инструментов можно изменять

количество промежуточных объектов перетекания  , направление

перетекания  , изменение цвета перетекания  .

Для подробного изучения создания эффекта простого перетекания объектов ознакомьтесь с видеоматериалом Простое перетекание.mov

Выполните простое перетекание



Перетекание можно выполнять и с фигурным текстом.

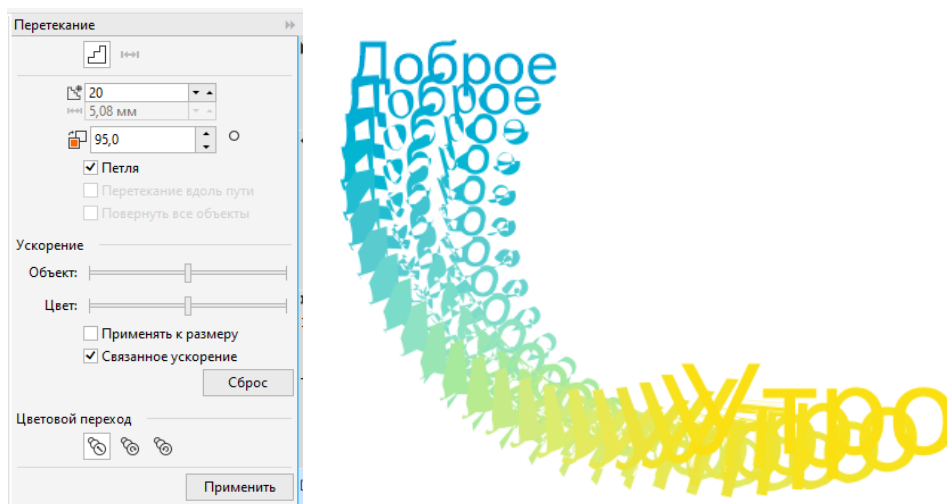
Выберите инструмент «Текст» и введите в левый верхний угол страницы с клавиатуры текст Доброе (или любое слово), задайте гарнитуру понравившуюся вам гарнитуру и размер 48 пт. Залейте текст желтым цветом. Текст должен быть фигурным.

В правый нижний угол страницы введите текст Утро, задайте понравившуюся вам гарнитуру и размер 72 пт. Залейте текст голубым цветом.

Перетекание объектов можно выполнить либо через окно эффектов Перетекание, либо на всплывающей панели инструментов.


Сначала выделите оба слова и в меню Эффекты выберите Перетекание. В появившемся окне установите число шагов, равное 10, нажмите Применить.

Теперь установите Направление перетекания 95 и снова нажмите Применить. Если снять «галочку» с переключателя Петля, то изгиб перетекания уйдет, а будет перекручивание перетекания.



Перетекание вдоль пути

Этот вид перетекания применяется чаще всего для указания направления следования. Сначала рисуется путь, по которому должно будет проходить перетекание. Затем так же рисуется два объекта, затем они выделяются, к ним применяется перетекание, а потом нажимается кнопка на панели инструментов

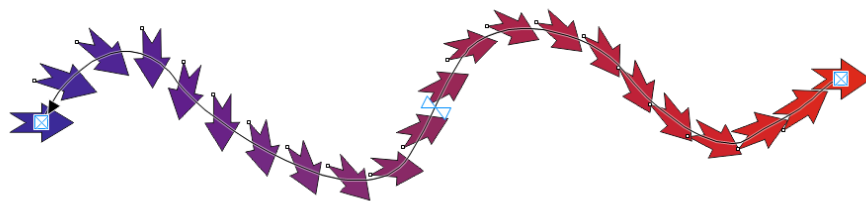
Свойства пути . Выберите Новый путь. Курсором в виде стрелочки укажите на

путь (линию, которую нарисовали). Затем кнопкой  настройте перетекание

вдоль пути и поворот всех объектов .

Для детального изучения создания эффекта перетекания объектов вдоль пути ознакомьтесь с видеоматериалом Перетекание вдоль пути.mov

Выполните перетекание вдоль пути:

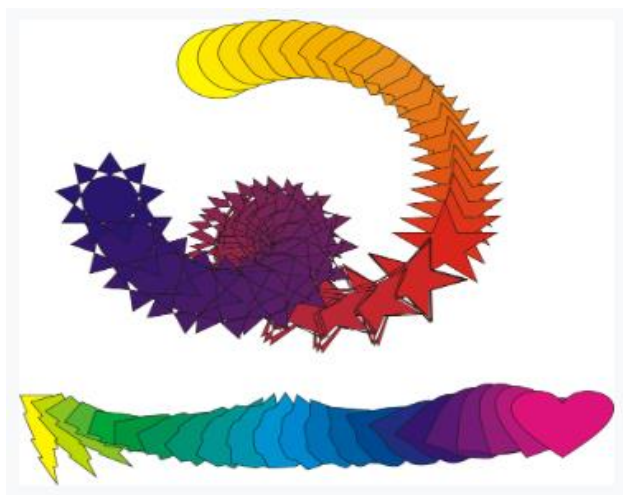
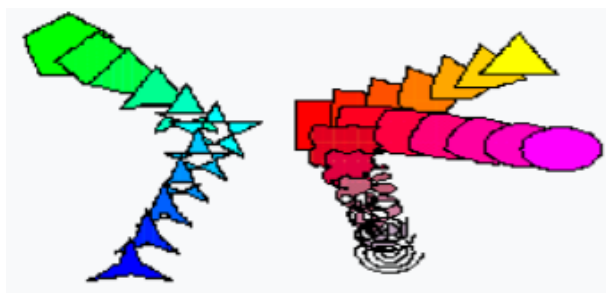


Сложное перетекание

Сложное перетекание состоит из трех объектов. Выполняется последовательно: от первого объекта ко второму, затем от второго объекта к третьему.

Для подробного изучения создания эффектов сложных перетеканий объектов ознакомьтесь с видеоматериалом [Сложное перетекание.mov](#)

Выполните следующие перетекания:



Вытягивание объектов

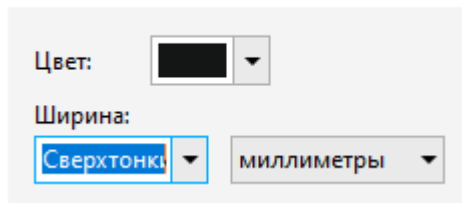
Выберите инструмент «Текст» и щелкните мышью в левом верхнем углу страницы. Введите с клавиатуры букву Т, выберите любой понравившийся шрифт,

размер шрифта установите 120 пт. Будьте внимательны, буква Т должна быть написана обязательно фигурным текстом.

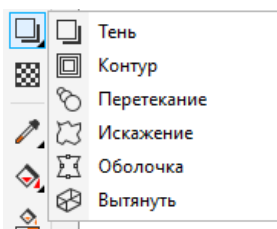
Выберите заливку для буквы пурпурным цветом. С помощью инструмента

«Абрис»   Нет выберите контур «Сверхтонкий»

Перо абриса



Выделите букву Т инструментом . На панели инструментов из



раскрывающегося списка нажмите кнопку Вытянуть .

Затем наведите курсор мыши на букву, нажмите левую кнопку и не отпуская ее укажите глубину объема. Попробуйте самостоятельно изменять тип вытягивания



, глубину вытягивания , изменить поворот наклона

вытягивания , а также изменять цвет вытягивания, установить скосы и

освещение вытягивания .

Для правильного выполнения эффекта вытягивания объектов посмотрите видеофайлы: Вытягивание объекта.mov и Слово - образ, созданное вытягиванием.mov

Создайте следующие вытягивания объектов:





Контрольные вопросы:

- Какое практическое применение эффекта перетекания вы знаете?
- Какие виды перетекания вы знаете?
- Расскажите алгоритм выполнения перетекания по пути.
- Расскажите алгоритм выполнения перетекания с петлей.
- Какое практическое применение эффекта вытягивания вы знаете?
- Расскажите алгоритм изменения цвета у вытягивания.

Методическое обеспечение занятия:

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Руководство пользователя CorelDRAW Электронное пособие.
<https://product.corel.com/help/CorelDRAW/Documentation-Windows/CorelDRAW-ru/CorelDRAW.pdf>
2. Компьютерная графика и дизайн. Электронный учебник. - ЮУГК, 2017, - Фостаковская Е.В. - <https://els.ecol.edu.ru/> (дата обращения 30.08.2021). – Текст: электронный
3. Поляков Е.Ю. Введение в векторную графику: учебное пособие для СПО/ Е.Ю. Поляков. – Санкт – Петербург: Лань, 2022. – 256 с.