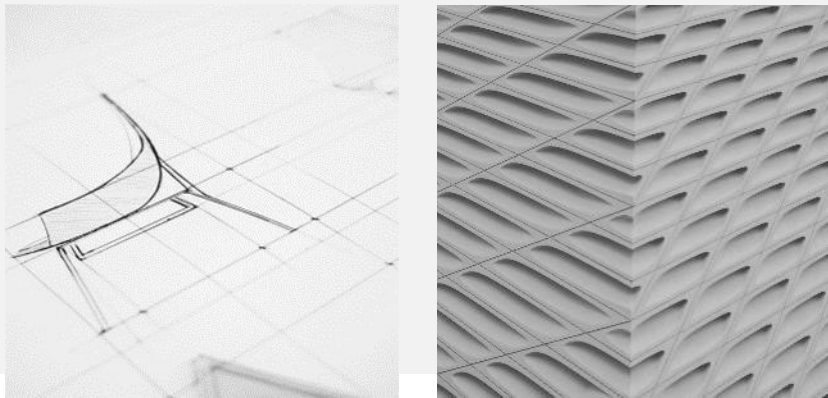




ПО (программное обеспечение) для создания 2D изображений.

НИШ ФМН г. Шымкент,
2019-2020 ж

Цели обучения, которые достигаются на данном уроке (ссылка на учебную программу)



11.1.2.3 Выбирать ПО (растровое или векторное) для создания 2D объекта (толщина и цвет линий, прямоугольник, многоугольник, окружность, дуга, эллипс, сплайн линия, штриховка масштаб штриховки, постановка размеров, координационная сетка)

Цели урока



-Ознакомить с ПО (растровое или векторное) для создания 2D объекта;



-Научить способами применения основ растровой, векторной программ графических редакторов



- Обучение работе с растровой или векторной графикой

Критерии оценивания



Знает основы редакторов программ растровой, векторной графики и их применение



умеет работать с растровой, векторной программы графических редакторов

**Лексика и терминология,
специфичная для предмета:**

Векторная графика, растровая графика, интерфейс программы, панели инструментов, примитивы, объекты, операции, координатная сетка, слои, цветовой градиент.

**Полезные выражения для диалогов
и письма:**

С представленных изображений можно получить ... информацию

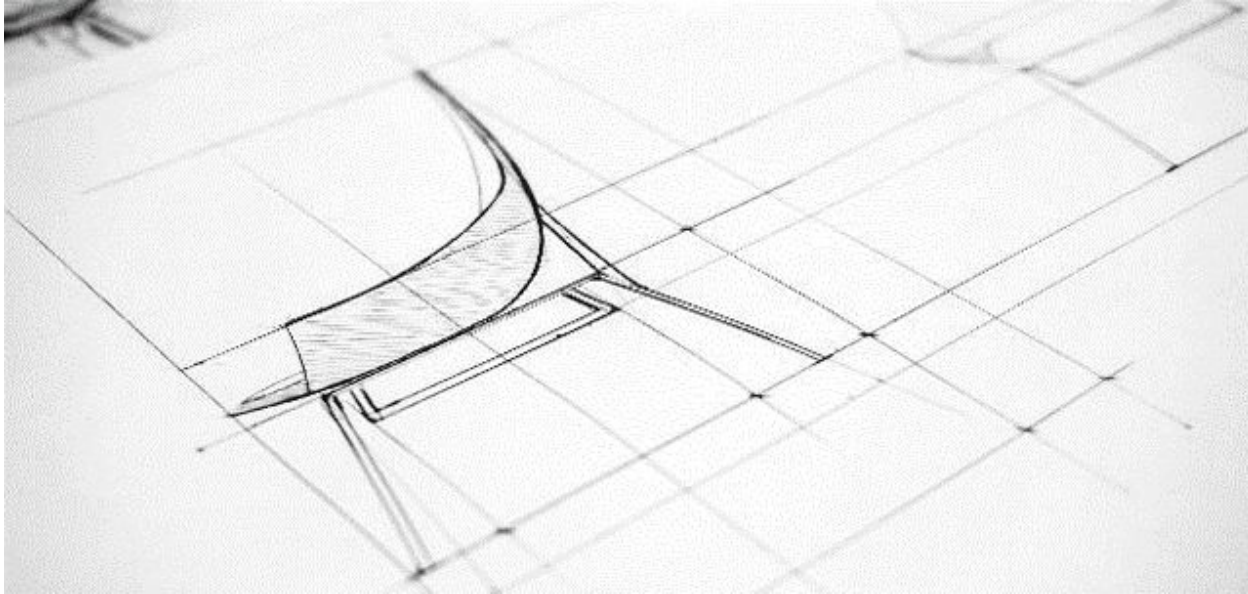
Назначение данных графических редакторов ...

Основная роль данных компьютерных программ ...

Для выполнения данного слоя ...

Примитивы используются для ...



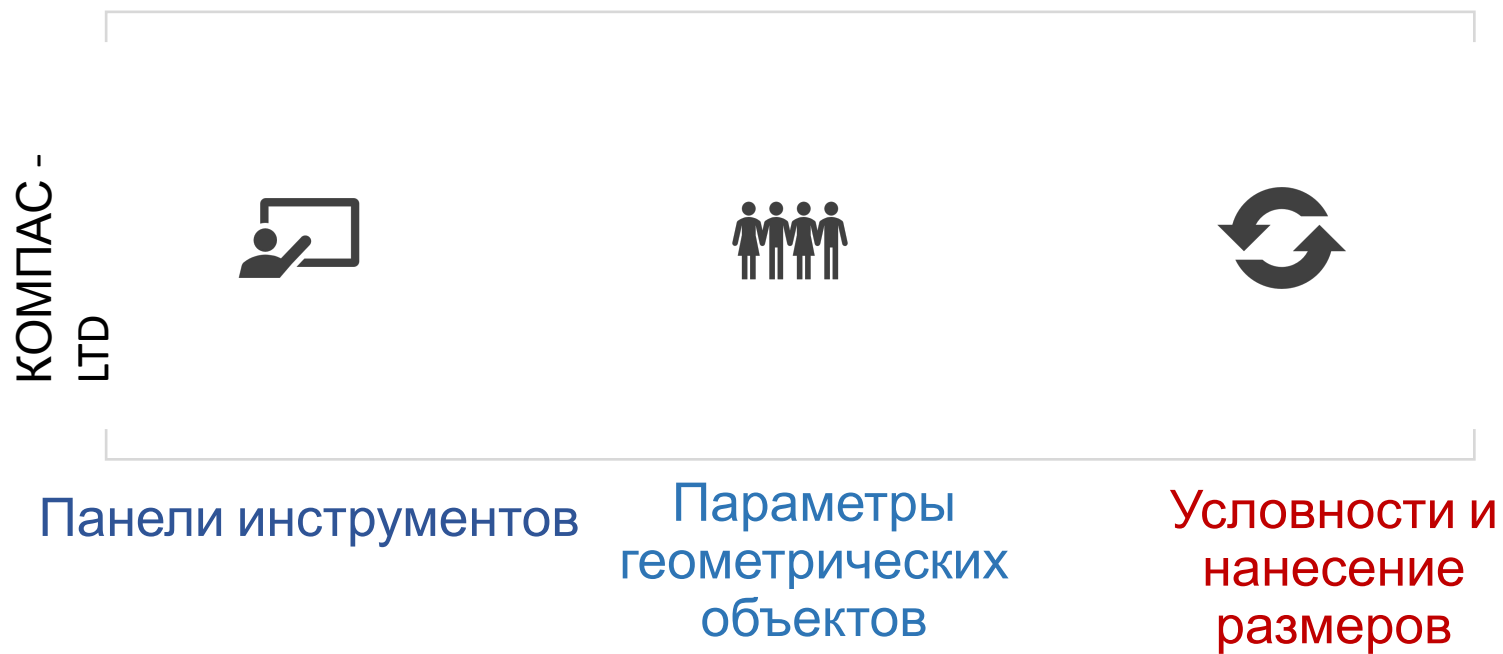


1. Как можно получить
2D объект?

2. Где применяют 2D
изображения?

3. Возможности и
ограничения 2D
изображения?

СОЗДАНИЕ 2D ОБЪЕКТА



Практическая работа №1



Вычертить 2D объект с использованием примитивов.

Цветовые модели векторной и растровой графики (CMYK, RGB)

Дескрипторы

- умеет вычертить 2D объект с использованием примитивов.
- знает цветовые модели векторной и растровой графики (CMYK, RGB)
- может составлять из графических примитивов более сложные объекты при помощи функции комбинирования и логических операций над формами;

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

- Просмотр работ
- Проведение анализа

