**Тема «Редактор векторной графики Inkscape»**

**Цели урока: Образовательная:**

* познакомить учащихся с интерфейсом векторного редактора Inscape
* познакомить учащихся с командами*создание и сохранения документа";*
* научить открывать и создавать рисунок;

**Развивающая:** развивать познавательный интерес, творческую активность учащихся;

* развитие алгоритмического мышления; развитие пространственного мышления, координации движений; развитие творческих способностей учащихся
* развивать навыки работы на компьютере.

**Воспитательная:** воспитывать интерес к предмету, аккуратность, внимательность, дисциплинированность.

**Задачи урока:**

* формировать навыки работы за ПК, с программным продуктом **Inkscape**;
* расширение знаний об объектах и инструментах в **Inkscape**.

**Тип урока:** комбинированный.

**Оборудование:** ПК, программное обеспечение - векторный графический редактор **Inkscape**, карточки с заданиями.

**Формы:** индивидуальная, коллективная.

**Виды работы:** беседа, работа с раздаточным материалом, работа за ПК.

# Ход урока

# Организационный

* **Графический редактор** - это программа создания, редактирования и просмотра графических изображений.

# Различают три вида компьютерной графики: растровая графика, векторная графика и фрактальная графика.

# Растровая графика - Чаще всего для этой цели используют отсканированные иллюстрации, подготовленные художниками, или фотографии. Векторная графика-это метод представления изображения в виде совокупности отрезков и дуг и т.д.

* **Фрактальная графика-** Изображение строится по уравнению (или по системе уравнений), поэтому хранятся только формулы.

# Отличия?

# Изучение нового материала.

Какие возможности *графического редактора* **Inkscape?**

* Создавать рисунки, используя инструменты и краски.
* Компоновать рисунки из отдельных частей.
* Вводить и формировать текст в рисунке.
* Корректировать имеющиеся графические объекты.
* Замечательная возможность рисовать диаграммы, создавать обложки для книг, дисков и другие объекты в 3D

А сейчас познакомимся с **элементами окна**:

1. Строка заголовка (название программы и документа, кнопки управления окном \_ х)

2. Полоса меню (основные возможности программы)

3. Панель инструментов (вертикальная!)

4. Панель атрибутов (горизонтальная! Настройки для кажд.нст)

5. Рабочая область

6. Черновая область

7. Область задач

**Закрепление практическая работа** по (приложению 1).

1. Задание «Графический редактор»
2. Задание «Домик в лесу»
3. Задание «Инструменты» Спрятанные слова: Эллипс, Надпись, Кисть, Распылитель, Выделение, Заливка, Карандаш, Линия, Масштаб, Кривая, Ластик
4. Задание «Установи соответствие»
5. Задание «Профессия»

**ДЗ §21** проверь себя стр 117