

*Байсалбаева К.Н.***ОСОБЕННОСТИ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ CorelDRAW***K.N. Baisalbaeva***PERFORMANCE CHARACTERISTICS OF PRACTICAL WORK IN CorelDRAW GRAPHICS SOFTWARE**

УДК: 004.9

В статье описывается реализация технологий личностно-ориентированного обучения на примере графического редактора CorelDraw.

The article describes the implementation of person oriented Technologies of training by the example of a graphical editor CorelDRAW.

Графический редактор CorelDraw представляет собой интегрированный объектно-ориентированный пакет программ для работы с векторной графикой. Термин "интегрированный пакет" означает, что входящие в него программы могут обмениваться данными или последовательно выполнять различные действия над одними и теми же данными, что обуславливает многофункциональность пакета. Термин "объектно-ориентированный" означает, что в процессе создания и изменения изображений все операции пользователь производит с объектами, представляющими собой иерархическую структуру и составляющими целостное изображение. При этом каждому стандартному классу объектов присущи уникальная совокупность управляющих параметров и перечень стандартных операций.

Редактор векторной графики CorelDraw - одно из самых распространенных программных средств современного художника - проектировщика. С его помощью можно создавать так называемый фирменный стиль, открытки, фрагменты образовательных продуктов, схемы, иллюстрации, верстку и многое другое.

Основными специалистами, для которых предназначена программа CorelDraw, являются художники-дизайнеры. Однако программа CorelDraw может в равной степени использоваться иллюстраторами технической книги, специалистами по производству мультимедийных продуктов, web - дизайнерами, полиграфистами, занятыми допечатными процессами и т.д. Человеку, который не является художником-профессионалом, однако при этом испытывает острую необходимость в создании сложных иллюстраций, программа CorelDraw поможет компенсировать отсутствие специальных навыков.

На занятиях по компьютерной графике студенты изучают теоретические основы векторной графики, практически отрабатывают в программе CorelDraw вопросы создания и редактирования контуров на основе кривой Безье, а также геометрических объектов различной сложности. Каждый этап учебного курса CorelDraw заканчивается выполнением практических

заданий, по сложности приближающихся к работе профессиональных специалистов.

Специфика обучения состоит в том, что учебный процесс осуществляется в ходе производительного труда студентов. Эта особенность производственного обучения определяет его содержание, формы, методы и средства.

Для улучшения подготовки студентов необходим поиск нового, инновационного подхода к организации производственного обучения, одним из таких подходов можно считать личностно-ориентированный. Реализация технологий личностно-ориентированного обучения предполагает создание условий для развития и становления познавательных сил студентов, обеспечение расширенного усвоения знаний и умений, индивидуального подхода к личности студента, как одного из путей гуманизации обучения [1].

Важными требованиями к технологиям личностно-ориентированного обучения выступают диалогичность, деятельность - творческий характер, направленность на поддержку индивидуального развитие студента, предоставление ему необходимого пространства свободы для принятия самостоятельных решений, творчества в выборе содержания и способов учения и поведения. В результате такой учебной деятельности у студентов формируются знания, умения и навыки.

Сущность деятельности преподавателя заключается в создании условий для раскрытия всего потенциала студентов, максимально приближенного к достижению определенных результатов самостоятельной учебной деятельностью студентов.

На момент проведения данного лабораторного занятия студенты имеют большой понятийный запас, владеют основными операциями по рисованию фигур, линий, по изменению атрибутов заливки и контуров инструментом Shape и манипулирование узлами кривых, трансформирования и упорядочивания объектов, навыками работы с кривыми Безье. Все это создает хорошую базу для изучения данной темы на занятиях компьютерной графики [2].

Пример создания изображения юрты

1.Создайте новый документ CorelDraw и установите четыре направляющих: две вертикальные с координатами 50 и 150 мм и три горизонтальные с координатами 200, 225, 235 мм. Вначале перетащите мышью первую направляющую с вертикальной коор-

динатной линейки, а затем откорректируйте ее положение с помощью соответствующего счетчика панели атрибутов. Точно также поступите со второй вертикальной и тремя горизонтальными направляющими последние перетащите с горизонтальной координатной линейки). Включите режим Snap To Guidelines (Привязать к направляющим), щелкнув на третьей справа кнопке панели атрибутов. Выберите инструмент Zoom (Масштаб) и растяните им прямоугольник вокруг зоны пересечения направляющих.

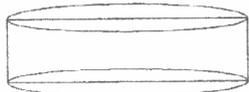
1. Инструментом Rectangle (Прямоугольник) постройте прямоугольник.



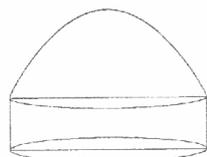
2. Нарисуйте внутри верхнего из прямоугольников, образованных пересечением направляющих, сильно растянутый в горизонтальном направлении эллипс, воспользовавшись для этого инструментом Ellipse (Эллипс). Начните с левого нижнего угла прямоугольника и перетащите указатель мыши в его правый нижний угол. Режим привязки к направляющим сделает свое дело, и габариты построенного эллипса будут в точности равны 100 и 10 мм.



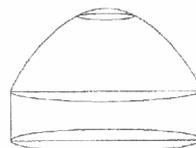
3. Выберите инструмент Pick (Выбор), выделите им построенный эллипс и при нажатой клавише Ctrl перетащите его вниз так, чтобы он касался снизу нижней горизонтальной направляющей (в момент касания часть направляющей будет выделена цветом). Перед тем как освободить левую кнопку мыши, нажмите ее правую кнопку, тогда эллипс будет не перемещен, а скопирован одновременно с перемещением копии.



4. Верхний эллипс с помощью команды Convert to Curves (Преобразовать в кривую), которая находится на панели свойств выделенного объекта, а также в меню Arrange (Компоновать) превратим в кривую. Затем потянем за верхний край до получения формы юрты.



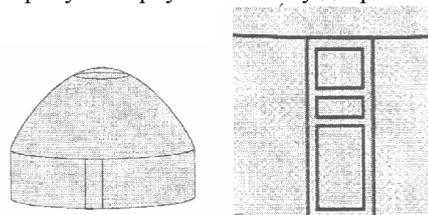
5. На самом верху юрты нарисуем маленький эллипс "шанырак".



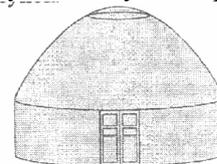
6. С помощью команды Weld (Объединение) получим ниже указанный рисунок.



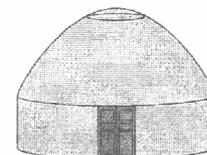
7. Нарисуем первую половину двери с помощью



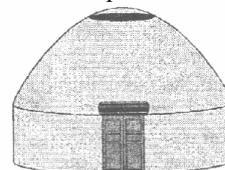
8. Копируем нарисованную половину двери, используя команду Mirror (Зеркальное отражение) и получим следующий рисунок.



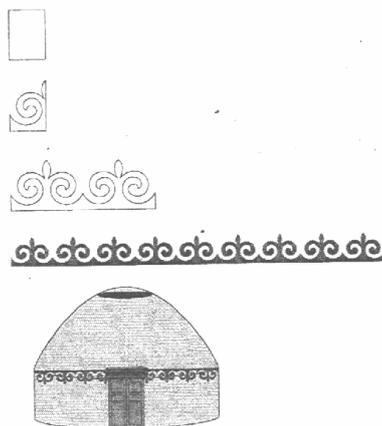
9. Закрасим дверь.



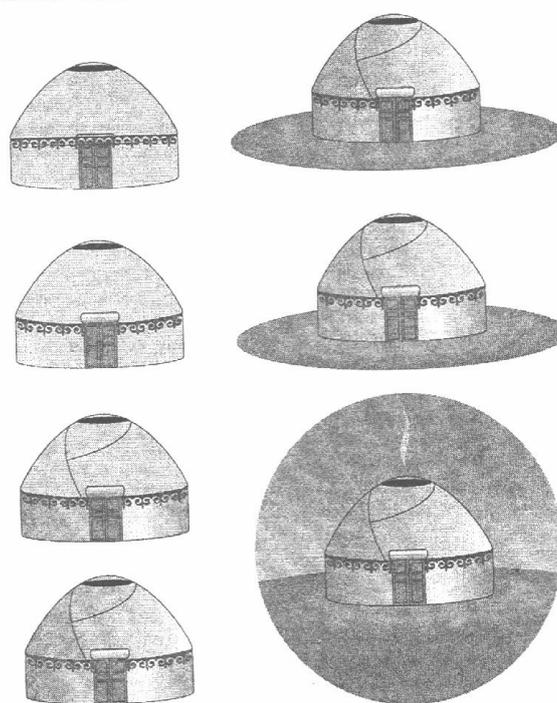
10. Нарисуем инструментом Rectangle (Прямоугольник) "есик жабуы", закруглим углы, закрасим градиентной линейной заливкой, установим над дверью.



12. Теперь приступаем к оформлению юрты орнаментом. Нарисуем прямоугольник с помощью инструмента Rectangle (Прямоугольник), затем инструментом Freehand Tool (Свободная рука) нарисуем орнамент, его с помощью инструмента Shape Tool (Форма) подправляем, зеркально отражаем, объединяем, размножаем и закрасим. В результате получим длинный, красивый орнамент.



13. Выполнив команду Arrange - Order - To Back of Layer "Есик жабуы" устанавливаем на передний план.
 14. Оформляем юрту.



И так мы получили желаемый результат, выполнив практические упражнения по созданию элементов схем юрты (рис. 60).

Таким образом, метод художественного проектирования как одна из технологий личностно-ориентированного образования позволяет достичь основных целей в моей педагогической деятельности: сформировать у личности информационно-коммуникационную компетентность, а также содействовать становлению и развитию человеческой индивидуальности.

Литература:

1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. - М.: Народное образование, 1998, - 256.
2. Миронов Д. CorelDraw 10: Учебный курс. - СПб.: Питер, 2001. - 488 с.: ил.

Рецензент: к.пед.н., профессор Мадьярова Г.А.