

літерами RGB, які відповідають складовим кольору: R — червоний, G — зелений, B — синій. Спробуйте перетягнути їх і ви побачите, що колір виділеного об'єкта змінюється. Зробіть його зеленим.

14. Виділіть другу частину ялинки, і на панелі **Links and Pipeline** клацніть кнопку з двома трикутниками, поруч з кнопкою **Add new**. Зі списку матеріалів, що розкриється, виберіть щойно створений матеріал **Krona**. Повторіть ці дії для третьої частини крони.

15. Виділіть «стовбур» і створіть для нього новий матеріал коричневого кольору з назвою **Stovbur** (див. пункти 13, 14). Огляньте плоди своєї праці, пересуваючи мишу з натиснутим коліщатком (рис. 23).

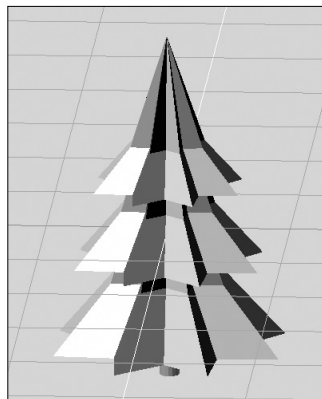


Рис. 23

16. Збережіть результат у файл, скориставшись командою **File\Save**. Ви помітите, що вікно збереження файлу відрізняється від типового для інших програм (рис. 24). У верхньому рядку (див. рисунок) треба ввести шлях до фай-

лу, а під ним — ім'я файлу. Файли зі сценами Blender мають розширення *.blend. Детальніше ці засоби можна вивчити, експериментуючи з програмою.

Описані програми для роботи з комп'ютерною графікою можуть задовольнити всі потреби школи у подібних засобах. Робота співдружності розробників триває, і з кожною версією програми стають все кращими. Після першого ознайомлення з програмами автор рекомендує звернутись до свого сайту «Творча лабораторія вчителя інформатики» з адресою <http://teachlab.ucoz.ua>, де розміщено низку покрокових навчальних прикладів їх використання.



Рис. 24

Джерела

1. <http://uk.wikipedia.org/wiki/GIMP> — сторінка Вікіпедії, присвячена GIMP.
2. <http://uk.wikipedia.org/wiki/Inkscape> — сторінка Вікіпедії, присвячена Inkscape.
3. <http://uk.wikipedia.org/wiki/Blender> — сторінка Вікіпедії, присвячена Blender.
4. <http://docs.gimp.org/ru/> — російськомовна документація GIMP.
5. <http://vispyanskiy.name/?p=30> — про Inkscape (Блог Виспянського Ігоря).
6. http://wiki.blender.org/index.php/Main_Page.uk — сторінка української локалізації Blender.



ВИВЧАЄМО CORELDRAW РАЗОМ

Людвік А.А.

Графічний редактор CorelDRAW призначений для роботи з векторною графікою і є безсумнівним лідером серед аналогічних програм. Популярний CorelDRAW завдяки великим наборам засобів створення й редагування графічних образів, зручним інтерфейсом і високою якістю одержуваних зображень. Особливо зручний CorelDRAW під час створення ілюстрацій, що складаються з безлічі малюнків, фотографій і написів. Розташувати в потрібних місцях компоненти зображення за допомогою CorelDRAW надзвичайно просто.

Світ навколо нас насичений рекламою різного роду, яка на сучасному етапі відіграє неабияку роль. Процес створення реклами не простий. Вона повинна бути яскрава, насичена зображеннями. Вивчивши можливості графічного редактора CorelDRAW та включаючи власну фантазію користувач може самостійно створювати високоякісну рекламу, вітальні листівки, обкладинки для журналів та книжок тощо.

Нині існують різні підходи до вивчення курсу інформатики в школі. Про це свідчить наявність цілої низки навчальних програм, рекомендованих Міністерством освіти і науки України. На жаль, програми не забезпечені засобами навчання, які б відповідали їх вимогам і змісту. Учителям доводиться працювати з багатьма навчальними виданнями, щоб знайти потрібну інформацію, самотужки готувати матеріали для учнів, на уроках диктувати конспекти, витрачаючи на це додаткові зусилля й час.

Для вивчення CorelDRAW нами розроблено електронний навчально-методичний посібник. Інтерфейс програми досить простий. Запуск здійснюється з одного файлу **START**, після чого відкривається вікно, яке розбито на 3 частини. Зліва міститься перелік уроків, де користувач може легко відкрити потрібний урок. Справа відкривається потрібний урок, приклад якого зображено на рис. 1. Робота виконана в форматі HTML.



Цей курс розбито на 30 уроків, тематика яких наведена в табл. 1.

Урок складається з викладу теоретичного матеріалу, опису інструментів та їх застосування. Усе це супроводжується необхідними малюнками та схемами. У кінці кожного уроку містяться контрольні запитання, відповівши на які, користувач самостійно може визначити рівень засвоєння матеріалу.

Навчальний посібник, що пропонується, призначений для підтримки курсу комп'ютерної графіки в середовищі графічного редактора CorelDRAW. Використовуючи посібник, учитель зможе розумно завантажити учнів роботою в класі і вдома. Оскільки комплект звільняє вчителів від пошуку потрібного навчального матеріалу, в учителя з'являється час для творчого пошуку та консультацій для учнів, які працюють над проектами, тощо. Використання посібника учнями за-

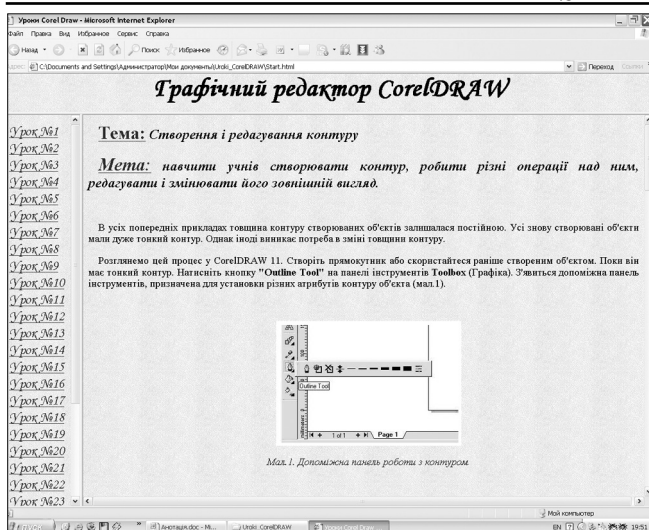


Рис. 1

безпечить їм якісне засвоєння теми. Під час підготовки даного комплексу особлива увага приділялась формуванню цілісного уявлення про графіку.

Метою курсу є формування теоретичної бази знань користувачів з даної теми та практичних навичок.

В електронному посібнику розглянуто інтерфейс графічного пакета й налаштування робочого середовища. Показано прийоми створення фігур, об'єктів, заливань і параметрів контуру. Описано функції монтажу об'єктів, робота з кривими, методи трансформації об'єктів, застосування спецефектів. Приділено увагу підготовці створеного зображення до друку. Докладно розглянуті нововведення програми: трасування растрових зображень і їх корегування, нові можливості для роботи з текстом, ефекти створення обрамлень, інструменти кадркування й заливання замкнених областей та ін.

Для полегшення сприйняття матеріал подано з використанням багатьох прикладів. Специфіка комп'ютерних технологій у тому, що базові операції у різних версіях програм виконуються аналогічно.

Програма розрахована на вивчення інформатики в загальноосвітніх навчальних закладах з обладнаними комп'ютерними класами, у яких на кожному уроці організовані практичні заняття учнів за комп'ютерами з відповідним програмним забезпеченням.

Даний електронний посібник можна використати для самостійного вивчення програми Corel DRAW, а також для дистанційного навчання.

Таблиця 1

№ уроку	Тема уроку
1	Інтерфейс програми. Огляд панелі інструментів. Знайомство з меню
2	Поняття об'єкта. Його властивості. Створення та зміна об'єктів
3	Об'єднання об'єктів в групи. Накладання об'єктів один на одного. Злиття об'єктів
4	Переміщення, копіювання та видалення об'єктів. Скасування і повернення останніх дій. Блокування та розблокування об'єктів
5	Крива як основне поняття CorelDRAW. Вузли та їх типи
6	Інструменти Bezier, Artistic Media, Eraser і Knife
7	Градентна заливка
8	Стандартна заливка
9	Створення і редагування контуру
10	Масштабування зображення. Трансформація об'єкта. Колірна палітра
11	Створення і основи роботи зі звичайним та фігурним текстом
12	Форматування і редагування тексту
13	Спецефекти фігурного тексту. Розміщення тексту вздовж кривої
14	Форматування окремих символів тексту. Зміна розміру повороту або нахилу символів тексту
15	Звичайний текст у декількох рамках. Зміна форми рамки звичайного тексту і обтікання тексту навколо об'єкта
16	Інтерактивне спотворення. Поняття перспективи. Створення, редагування і застосування оболонок
17	Перетікання об'єктів. Інструмент інтерактивне перетікання. Параметри перетікання. Ефект подібності. Інструмент Interactive Contour та елементи керування ним
18	Інструмент Interactive Transparency. Інструмент Interactive Drop Shadow та його налагодження
19	Огляд лінз. Комбінування лінз
20	Фігурне обрізання. Художнє обведення
21	Створення тривимірного об'єкта. Налаштування параметрів тривимірних об'єктів та освітлення тривимірної сцени
22	Тривимірні перетворення
23	Виведення результатів отриманих в CorelDRAW на принтер
24	Імпорт та експорт об'єкту в CorelDRAW
25	Створення і застосування стилів
26	Зміна стилів
27	Шари. Використання Object Manager
28	Сканування об'єкта
29	Налаштування чіткості зображення
30	Тематична атестація