

МЕТОДЫ ИЗУЧЕНИЯ ВЕКТОРНОГО РЕДАКТОРА COREL DRAW

Е.В. Белоенко, С.В. Романова

Томский политехнический университет

В настоящее время знание и умение использовать графические редакторы помогает при выполнении широкого спектра задач в период обучения и профессионального роста.

Использование графического образа улучшает качество восприятия информации и повышает уровень ее осмысления. Программных пакетов, которые визуализируют информацию, огромное количество, в них работают и инженеры, и дизайнеры, и программисты.

Для создания различных макетов, плакатов, эмблем, логотипов и т.п., как графических, так и текстовых, существует множество программ. В данной статье мы рассмотрим способы и методы изучения программы векторной графики Corel Draw, основываясь на собственном опыте преподавания данного графического пакета. Конечно, в рамках целого ряда курсов преподаватель знакомит обучаемого с основными командами и принципами использования этого векторного редактора, что в дальнейшем дает студентам возможность самостоятельно развивать навыки работы с этим графическим пакетом и быстрее осваивать новые.

При изучении Corel Draw, студенты впервые знакомятся с графическими редакторами, которые имеют расширенные возможности создания и обработки изображения. В средней общеобразовательной школе учебная программа не предусматривает такого знакомства (учащийся владеет навыками работы в более простых программах, преимущественно растровой графики, таких, например, как Paint), и, выбрав спе-

циальность, связанную с созданием или обработкой изображений, сталкивается с трудностями освоения векторных графических программ.

С помощью программы Corel Draw быстро и удобно можно создать логотип, визитки, чертежи рисунки, анимацию. Этот графический пакет обладает большим набором различных шрифтов, к которым можно применить специальные эффекты, для того чтобы выделить надпись из общего текста. Последняя версия программы имеет большие возможности по обработке растровых изображений, в этот пакет также входит программа преобразования растрового изображения в векторное. Одним из преимуществ Corel Draw – это удобный и интуитивно понятный интерфейс, что позволяет процесс обучения, сделать легким и ясным.

Пакет Corel Draw имеет широкое распространение среди дизайнеров, разработчиков web-сайтов, используется при создании рекламы, в полиграфии. Для работодателя одним из самых важных критериев отбора художника-дизайнера является знание необходимых для работы программ компьютерной графики. И конкуренцию выдержит только тот выпускник вуза, который сможет свободно пользоваться и применять возможности программы в своей работе. [2] Поэтому, чтобы выдержать конкуренцию и быть успешным в работе выпускник (дизайнер, полиграфист и т.д.) должен уметь владеть одним из пакетов векторной графики.

Для решения любой творческой задачи необходимо иметь знания, которые студент получает объяснительно-иллюстративным методом на лекционных и лабораторных занятиях. При восприятии любой информации, которую объясняет и рассказывает преподаватель, обучаемый слушает, смотрит, читает, следит, сравнивает новые сведения с ранее изученным материалом и усваивает получаемую информацию. [4]

При изучении программы Corel Draw студенту предлагается выполнить лабораторные работы, используя методические указания, в которых пошагово знакомится с основными инструментами программы, с расположением палитр, учится изменять и настраивать свойства активного инструмента, работать с текстом. А затем переходит к использованию более сложных эффектов: интерактивная заливка, перетекание, добавление тени, прозрачности и т.д., применяя их к созданным объектам. Обязательным этапом в изучении программы является создание собственных пользовательских шаблонов и добавление их в стандартные библиотеки.

Увидев в первый раз интерфейс программы Corel Draw, пользователь может растеряться, поэтому знакомство нужно начинать с основ. Как в детстве - сначала рисовать круги, овалы, прямоугольники и закрашивать их, а затем переходить к более сложным образам, применять всевозможные эффекты к созданным объектам. Учиться работать с группой объектов и уметь ее редактировать и преобразовывать.

Главное в обучении - это практика. После выполнения лабораторных работ студент может выполнить подобное задание, но для формирования у обучаемого потребности к самообразованию, самосовершенствованию, умению работать как индивидуально, так и в группе, развития оригинальности и продуктивного мышления, умения решать творческие задачи студент получает индивидуальное творческое задание, в соответствии со своим профилем обучения. [3]

Компьютерная графика развивает такие качества студентов, как восприятие пространства, абстрактно-логическое и образное мышление, чувство цвета, творческое воображение, целостность восприятия, внимание, память, аккуратность в работе и др. Компьютерная графика фор-

мирует умение представить визуальный образ в вербальной форме, способствует творческому самовыражению. [3]

При осуществлении своего творческого проекта реализуется исследовательский метод. Он учит самостоятельному поиску нужных знаний, делает усвоение учебного материала более основательным и прочным, учит мыслить логично, научно, творчески, формирует познавательный интерес и творческую деятельность [4]. При этом у студента повышается креативность мышления, возрастает умение использовать более сложные объектные структуры для воплощения своих новых проектов, расширяется диапазон генерируемых им творческих решений.

Любой объект или образ, сначала возникает в голове в виде идеи, которая в дальнейшем визуализируется на бумаге в виде наброска или эскиза, а затем этот образ требуется перенести в компьютерное представление для дальнейшего использования в рекламной, полиграфической, дизайнерской продукции. Поэтому, чтобы достовернее перенести образ, необходимо более полно знать возможности программного обеспечения пакета.

Для реализации своего творческого проекта студент использует те знания, которые приобрел ранее (слушая лекционный курс и выполняя лабораторные работы). Только базируясь на достаточном количестве знаний, у учащегося сможет сформироваться познавательный интерес и к программе, и к осуществлению своей творческой идеи.

Для решения творческих задач требуется прохождение этапов исследования:

1. Создание мысленного образа (при этом студент учится применять гуманитарные и естественно научные знания, применять профессиональные знания в области информационно-

аналитической деятельности, способствует исследованию объекта или сферы деятельности человека);

2. Изучение функций программы для реализации этого образа (проходит анализ своих возможностей и знаний инструментария программы, изучение новых функций, исследуются дополнительные возможности программы);
3. Самостоятельное выполнение проекта (способствует развитию личности, ответственности за результат, аккуратности и точности в воплощении идеи, творческому подходу к делу).[5]

При использовании разных методов обучения эффективность освоения программы повышается, у студента формируется познавательная и исследовательская компетенции, он учится анализировать, структурировать полученные знания, искать новые возможности для реализации своего творческого проекта. В процессе изучения пакета векторной графики Corel Draw студент не только получает навыки работы с графическим редактором, но при этом он растет профессионально, творчески, личностно. Формируется разносторонняя личность, которая быстро сможет адаптироваться к новым условиям и включиться в работу над любым творческим проектом.

Список литературы:

1. Гурский Ю., Завгородний В., CorelDRAW X5. Трюки и эффекты. СПб.:Питер, 2011.-416с.
2. Маликова Е.А. Педагогические условия обучения компьютерной графике студентов-дизайнеров в высшем учебном заведении
Научная библиотека диссертаций и авторефератов
<http://www.dissercat.com/content/pedagogicheskie-usloviya->

obucheniya-kompyuternoi-grafike-studentov-dizainerov-v-vysshem-
uche#ixzz2T9MICRrS 2009г. с.207

3. Халикова К.З. Роль компьютерной графики при формировании компетентности в области информационно-коммуникационных технологий у будущих учителей информатики: Казахский национальный педагогический университет им. Абая, Алма-Ата, Казахстан, 2011г., с.7
4. Интернет ресурсы: <http://ladlav.narod.ru/metodiform.htm>
5. Рабочая программа дисциплины технология компьютерной графики в социальной работе Е.В. Белоенко 2011г., с.15

НАЧЕРТАТЕЛЬНАЯ ГЕОМЕТРИЯ И СОВРЕМЕННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

И.Ф.Боровиков, Л.А.Потапова

*Юргинский технологический институт Национального
исследовательского Томского политехнического университета*

В 2010 году исполнилось 200 лет с того момента, когда в Петербургском институте корпуса инженеров путей сообщения была прочитана первая лекция по начертательной геометрии. С тех пор начертательная геометрия неизменно входила в число дисциплин, составляющих фундамент инженерной подготовки. Однако в последнее время все чаще звучат призывы изъять ее из учебных планов. Так, например, автор статьи «Начертили и забыли», опубликованной в газете научного сообщества «Поиск» [1], призывает «закрыть» начертательную геометрию. Можно было бы спокойно отнестись к этому, если бы статья не послужила сигналом к нападкам на дисциплину, ставшую фе-