



# ИНФОРМАТИ КА



# Үй тапсырмасын тексеру:

## Крестиктер-нөлдіктер

1	2	3
4	5	6
7	8	9



### Ереже

1. 1-ші команда (нөлдіктер) кестеден сан таңдайды.
2. Мұғалім сол нөмірдегі сұрақты оқиды.
3. Жауап дұрыс болған жағдайда, 1-ші команда сол квадратқа крестик қояды.
4. Жауап дұрыс болмаған жағдайда, 2-ші команда (крестиктер) сұраққа жауап беруге және сол квадратқа крестик қоюға мүмкіндік алады.



- Графиганың қандай түрлерін білмейсіңдер?
- Графикалық редактордың қай түрімен таныссыңдар?
- Әртүрлі жағдай үшін графикалық кескіннің типін таңдаңдар.
- Ұйымның эмблемасын жасау үшін графикалық кескіннің қай типін қолданасыңдар?
- Сандық фотосуреттерді редакциялау кезінде графикалық кескіннің қай типін қолданасыңдар?
- Үлкейту немесе кішірейті кезінде қандай кескін сапасын жоғалтпайды?

# «Конверт - сұрақ»



- ✓ Растрлық редактордың қандай мүмкіндіктерін білесіңдер?
- ✓ Кескінмен жұмыс істеу барысында интерфейстің қандай баптауларын орындаған жөн?
- ✓ Қандай растрлық графикалық пішімді білесіңдер?

САБАҚТЫҢ ТАҚЫРЫБЫ:



# Растрлық графикалық редакторы

Білгенге маржан» әдісі арқылы жаңа сабақ түсіндіріледі





**BMP** (Bit Map image) – Windows операциялық жүйесі үшін әмбебап растрлық пішім. Осы пішімнің графикалық файлдары тәжірибе жүзінде барлық графикалық редактормен сүйемелденеді. Кемшілігі – файлдың көлемі өте үлкен, себебі кескіннің бүкіл нүктелер коды сақталады.

**GIF** (Graphics Interchange Format) – түрлі операциялық жүйелердегі растрлық операциялық файлдар пішімі.



**GIF файлы** ақпаратты жоғалтпай кескінді сығу жолымен құрылады. Бұл бірегей түстегі сурет аймағының кішіреюімен жүзеге асады. Пішімнің кемшілігі – түстер палитрасының шектеулілігі, олардың саны 256.






**JPEG** (Joint Photographic Expert Group) – сканерленген суреттер мен иллюстрацияға тиімді сығу алгоритмін қолданатын растрлық пішім. Бұл пішімдердің ең көп тараған түрі. Кемшілігі – файлды сығудан кейін көп ақпараттар жоғалады.

**PNG** (Portable Network Graphic) – жоғалтпай сығуды қолданатын, аналогты GIF пішімге арналған, графикалық ақпаратты сақтауға қажетті растрлық пішім. Бұл пішімнің ерекшелігі – фонның мөлдірлігін сақтау, бұл жайлы «суретті фоннан бөлу» тақырыбын оқуда танысасыңдар

**XCF** (Experimental Computing Facility) – GIMP программасының туыстық пішімі. Оны басқа суретпен жалғастыру қажет болған жағдайларда қолданады. Басқа графикалық редакторлар бұл пішімді оқымайды.

# «Зерттеу жұмысы» әдісі

## A деңгейі

1. GIMP – тегі   құралдарын пайдалана отырып, «Компьютерлік графика түрлері» жіктеулер сұлбасын жасаңдар
  - A)   құралдардың біреуі арқылы ерекшелеу жүргізіңдер
  - B) Түзету – Ерекшелеуді қоршаңдар бұйрығын орындаңдар
  - C) Мәтін қосыңдар  құралын таңдаңдар, ерекшелеудің ішінде мәтін үшін жиектемесін созыңдар, мәтін енгізіңдер және оны пішімдеңдер
2. Алынған кескіндеріңді өз бумаларыңды Компьютерлік графика түрлері .xcf және компьютерлік графика түрлері .jpg файлдарда сақтаңдар.





## **В деңгейі**

1. А4 пішімде жаңа кескін құрыңдар

А) Файл – Құру бұйрығын орында

В) Жаңа кескін жасау сұхбат терезесіндегі

Шаблон тізімін ашып, А4 таңдаңдар. (300 ppi)

2. GIMP – ті жаңадан қолдануды үйрене бастаған қолданушыларға бұру, бейнелеу, кадрлеу операцияларына нұсқаулық жасап, оны рәсімдеңдер. Оған сәйкес иллюстрацияларды қосыңдар.

3. Алынған кескіндерінді өз бумаларыңда

Нұсқаулық .xcf және нұсқаулық .jpg файлдарда сақтаңдар

## С деңгейі

- Қолданушыға нұсқама орнатыңдар:

А) [http:// www.gimp.org](http://www.gimp.org) программасының ресми сайтында downloads бөліміне көшіп, орыс тіліндегі GIMP User Manual жүктендер

В) Жүктелген файлды іске қосыңдар

2. GEGLOперациясының анықтамалық мақаласын оқыңдар:

Құралдар –GEGLOперациясы, ашылған сұхбат терезесінде

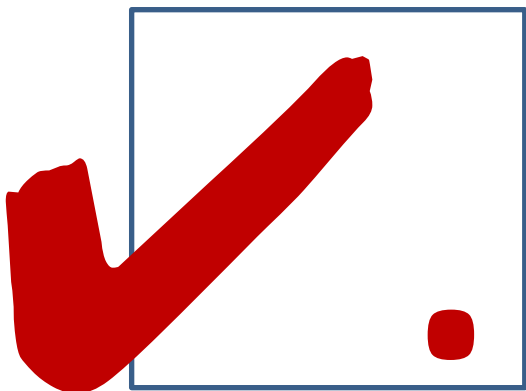
Анықтама батырмасын шертіндер

3. А немесе В тапсырмаларын GEGLOперацияларын қолдана отырып орындаңдар.

## Бақылау сұрақтары мен тапсырмалар

- Растрлық кескіннің векторлық кескіннен негізгі айырмашылығын атаңдар.
- Растрлық кескіндердің өңдеуге арналған қандай программасымен жұмыс істедіңдер? Оларды кестеге жазыңдар.
- Кескінді бейнелеу алгоритмін жазыңдар.
- Кескінді бұру алгоритмін жаз
- Программаның негізгі пішімін жазыңдар. Қай жағдайда оны қолдануға болады?





# Өзінді тексер! Тест сұрақтары



1	2	3	4	5	6
д	а	в	д	с	с



# Үйге тапсырма: §12



*Менде бәрі тамаша мен  
бәрінде түсіндім.*



*Мен кейбір нәрселерді  
түсінбей қалдым.*



*Көмектесіңдер, мен  
ештеңе түсінбедім.*

# Нәтиже

