

Сурет-4. Информатика тобы туралы бейне файл.



Сурет-5. Бейненің титулдық беті.

Сонымен, бейнефайлдарды қолданған кезде бірнеше шарттарды ескеру қажет:

- бейнематериалды көрсету кезінде оның негізгісін, маңыздысын айқын белгілеп көрсету қажет;
- құбылыстарды көрсету кезінде берілетін түсіндірулерді толық ойластыру қажет;
- көрсетілетін бейне материалдар мазмұнына сайболу қажет.

Жалпы айтқанда, Sony Vegas Pro10 бағдарламасы бейнені өңдеу, монтаждау өте қызықты болып келеді.

Қолданылған әдебиеттер тізімі:

5. Пташинский В., Видеомонтаж в SonyVegasPro 10. 2011 ж.
6. Резников Ф.А., Видеомонтаж на персональном компьютере, Триумф, 2000ж.
7. <http://www.bestfree.ru/soft/media/video-montage.php>
8. <http://www.orestov.com/vegas/>
9. http://1vm.ru/html/obuc4/sony_vegas_1.html

Даулетбаева Г.Б.¹Ертай А.Е.,²

3. *Ғылыми жетекші, информатика және компьютерлік технологиялар кафедрасының аға оқытушысы, ж.ғ.м.*
4. *«Информатика» мамандығының 4 курс студенті, информатика және компьютерлік технологиялар кафедрасы*

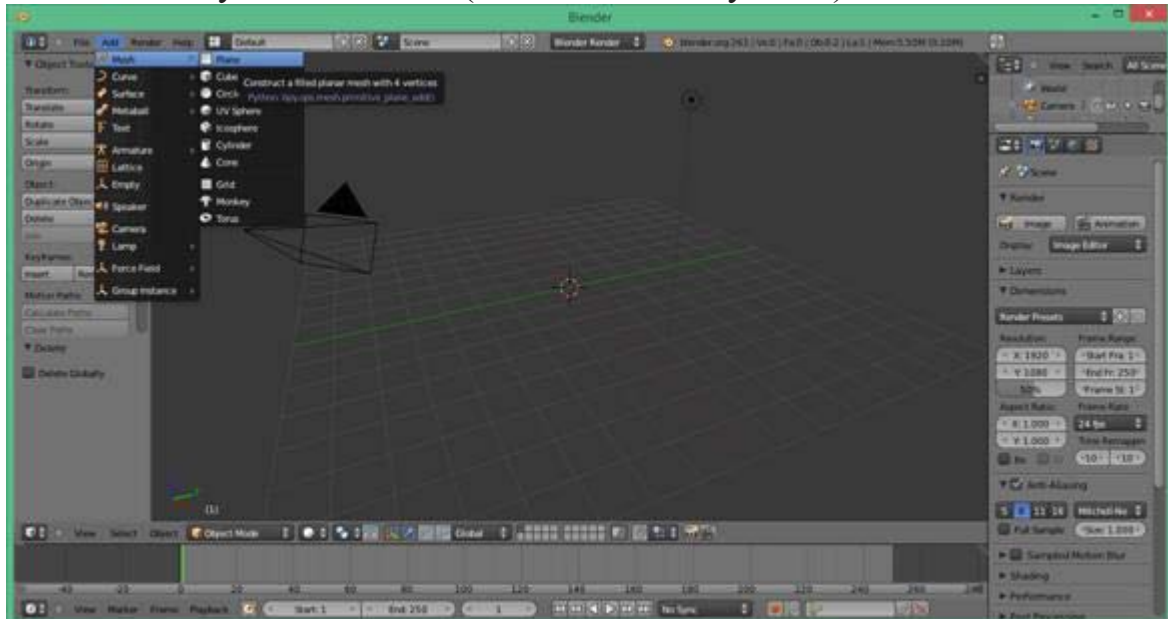
BLENDER БАҒДАРЛАМАСЫНДА ҚҰМЫРА ЖАСАУ ЖОЛДАРЫ

Blender бағдарламасы – үшөлшемді компьютерлік графиканы құруға арналған еркін пакет. Оның құрамында модельдеу, анимация, рендлинг, видеоны постөңдеу және интерактивті ойын құру құралдары бар. Кәсіби жасаушы пәрмендердің арқасында және жылдам әрі тұрақты дамуының әсерінде бұл пакет қазіргі таңда тегін 3D редакторлары арасында айырықша қолданысқа ие[1].

Мақаламызда Blender бағдарламасында құмыра жасау жолдарын қарастырамыз.

Ең алдымен Blender бағдарламасын ашқаннан кейін ортада тұрған кубты жоямыз. Ең алдымен құмыраны салу үшін цилиндр құралын пайдаланып қажетті өлшемдермен цилиндр салу қажет, кейін цилиндрді өңдеу арқылы құмыра аламыз. Енді құмыра салу қадамдарын қарастырайық[2],[3]:

1. Add-Mesh-Cylinder немесе (Shift+A-Mesh-Cylinder) таңдаңыз.

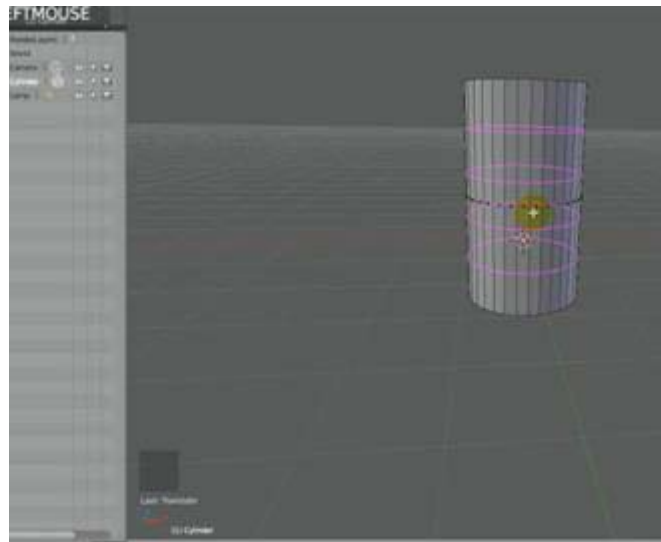


Сурет1. Blender бағдарламасының басты беті

2.Құрал-саймандар тақтасын ашып(Т пернесі), цилиндрдің параметрін өзгертеміз. Оның жоғарғы бөлігі жабық болуы тиіс. Ол үшін саймандар тақтасынан Cap Fill Type- Nigen таңдаңыз.

3.Tab пернесін басу арқылы өңдеу режиміне ауысыңыз. Тінтуірдің көмегімен қабырғаны өңдеу таңдаңыз, тінтуірдің оң жағын басу арқылы цилиндрдің жоғарғы бөлігін белгілеңіз. Цилиндрдің биіктігін аз ғана жоғары жылжытыңыз.

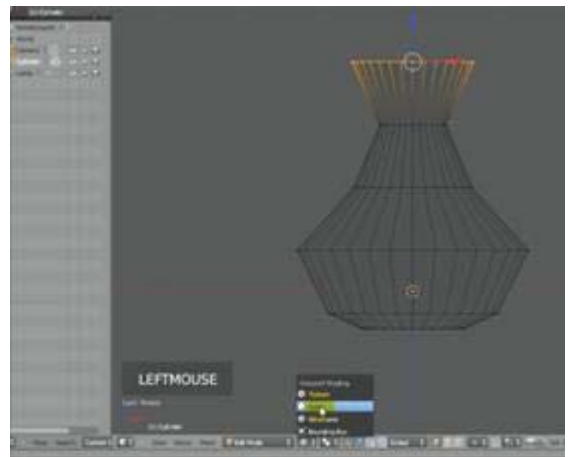
4.Құмыраның аузы, денесі болу үшін цилиндрді бірнеше бөлікке бөліңіз. Ол үшін саймандар тақтасынан Loop Cut and Slide немесе (Ctrl+R) таңдаңыз да цилиндрді төрт бөлікке бөліңіз.



Сурет2. Цилиндрді бөліктерге бөлу

5. Каркастық режимге ауысу үшін Z пернесін басыңыз. Өңдеу режиміне көшу үшін Vertex Select таңдаңыз.

6. Құмыраның ортаңғы бөлігін белгілеу үшін экранның төменгі жағында орналасқан Select-Border Select немесе (B пернесі) арқылы тінтуірдің сол жағының көмегімен белгілеңіз. S пернесі арқылы масштабын үлкейтіп, қажетсіз жерді A пернесін басу арқылы жойыңыз, және цилиндрді төмендегі суретке сәйкес өзгертіңіз.



Сурет3. Каркас режимі

7. Solid өңдеу режиміне ауысып, құмыраның ауызын сығу арқылы жасаймыз. Бетті белгілеу үшін Face Select батырмасын басыңыз. Сығу үшін саймандар тақтасынан Extrude Region (E пернесі)

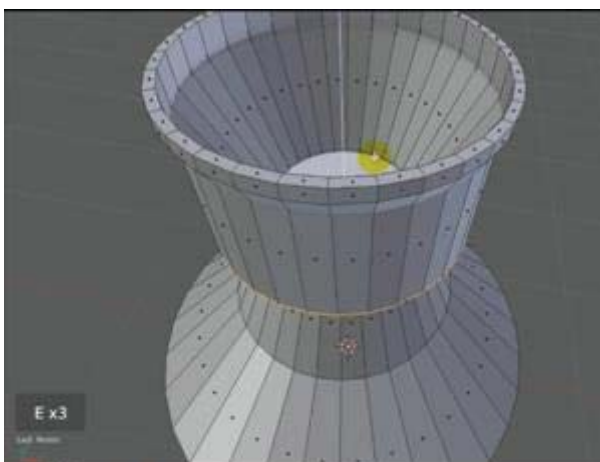
таңдаймыз.

8. Пішінге қажетті масштаб келтіріп, E пернесі арқылы құмыраның ішіне қарай тінтуірді жылжытыңыз.

9. Wireframe арқылы каркас режимін таңдаңыз. Каркас режимінде құмыраның ішін анық көруге болады.

10. Саймандар тақтасындағы Shading облысында Smooth батырмасын басу арқылы пішінді тегістеңіз.

11. Құмыраның сыртқы пішінің жасау үшін, Material орамасындағы Texture-Type- Image or Movie командасы арқылы қалаған текстураны қойыңыз.



Сурет4. Құмыраның ауызын жасау

Нәтижесінде 5-ші суретте көрсетілген құмыра шығуы керек.



Сурет 5. Дайын құмыра

Қорыта айтқанда, үшөлшемді модельдеуді үйрену үшін Blender 3D бағдарламасын қолдану тиімді. Өйткені Blender 3D бағдарламасы тегін және өзінің мүмкіндіктерінде кең таралған ақылы бағдарламалардан кем түспейтін жалғыз бағдарлама. Және де осы Blender 3D бағдарламасын www.Blender.org ресми сайтынан көшіріп алуға болады.

Қолданған әдебиеттер тізімі

1. [kk.wikipedia.org/wiki/Blender_\(бағдарлама\)](http://kk.wikipedia.org/wiki/Blender_(бағдарлама))
2. Blender бағдарламасы
3. Blender 3D бағдарламасының ресми сайты: www.blender.org

Ерсултанова З.С.¹, Зиятов А.М.²

1. *Ғылыми жетекші, физика-математикалық ғылыми кандидаты, аға оқытушы*
2. *«Информатика» мамандығының 2 курс студенті, информатика және компьютерлік технологиялар кафедрасы*

ТҰСАУКЕСЕР ЖАСАУҒА «PREZI» БАҒДАРЛАМАСЫН ҚОЛДАНУ

Веб-сервисте мультимедиялық материалды өңдеу үшін Prezi.com сайтында тіркеуден өту керек (Сурет1). Және Prezi бағдарламасын дербес компьютерге жүктеп алу керек(Сурет 2).