

Завершающий вопрос анкетирования, рассматривает критерии, на которые основываются выпускники школы-лицея № 2 и НИШ при выборе учебного заведения. Заметным лидером является престижность учебного заведения. 46% опрошенных учеников НИШ и 27 % учащихся школы-лицей № 2 отмечают этот фактор, как основная причина выбора ВУЗа. Возможность получения грантов привлекает 17 % учеников школы-лицей № 2 и 38% учащихся НИШ города Костаная. Интересная студенческая жизнь в рамках учебного заведения интересует 17% учеников школы-лицей № 2 и 10% Назарбаев интеллектуальной школы. Географическое положение отмечают 23% и 3%, стоимость обучения – 16% и 3% соответственно.

Таким образом, проведенный анализ результатов опроса учащихся выпускных классов школы-лицей №2 и НИШ города Костаная показал, что в приоритете выбора будущей профессии стоят три направления: технические специальности (37,8%), финансовые (24,2%) и социальные (22,7%). Критериями выбора данных направлений являются востребованность, высокая заработная плата и личная заинтересованность. Наиболее привлекательным местом обучения являются ближние города Российской Федерации, а также главные административные города Республики Казахстан – Астана и Алмата. Также следует отметить, что 21 % опрошенных в обеих школах, будучи в выпускном классе, еще не определились со своей будущей профессией. Колебания в выборе специальности у подростков часто являются проявлением более фундаментальной неопределенности в сфере их личной идентичности.

INKSCAPE ВЕКТОРЛЫҚ ГРАФИКАСЫНЫҢ МҮМКІНДІКТЕРІ

*Авторы: Ерсұлтанова З.С., к.т.н., доцент,
Базылбек А., «Информатика» мамандығының 2 курс студенті
Қостанай мемлекеттік педагогикалық университеті*

Inkscape – бұл Windows, MacOSX және Linux үшін векторлық графикамен жұмыс істеудің жоғары сапалы кәсіби құралы. Inkscape программасын суреттерді, икондарды, логотиптерді, диаграммаларды, карталарды және веб-графикаларды жасау үшін бүкіл әлем бойынша әуесқойлар мен мамандар кеңінен пайдаланылады. Inkscape әдеттегі формат ретінде W3C-тан ашық стандарт SVG (Scalable Vector Graphics) пайдаланады және өзіндік ашық бастапқы бағдарламалық жасақтама болып табылады [1].

Inkscape программасы Adobe Illustrator, CorelDRAW және Xara Xtreme мүмкіндігімен салыстыруға болатын қосымша құралдарды қамтиды. Inkscape бағдарламасында суреттерді SVG, AI, EPS, PDF, PS және PNG сияқты көптеген пішімдерде сақтауға болады. Inkscape құралдардың толық жиынтығына, қарапайым интерфейске, көптеген тілдерге қолдау көрсетуге, сондай-ақ, пайдаланушы кеңейтімдерін кеңейтуге мүмкіндік береді.

Inkscape жобасы халықаралық қауымдастықтың өсіп келе жатқандығын білдіреді. Оқу материалдарының көпшілігі туындаған мәселелерді шешуге

көмектеседі. Көмек пен қолдауды қоғамдастық қамтамасыз етеді. Inkscape - бұл бағдарламалық жасақтаманың бостандыққа қарсы консервантының, US 501 (с) коммерциялық емес ұйымының мүшесі. Жоба бойынша Америка Құрама Штаттарының заңдарына сәйкес салық салынатын болады [2].

Inkscape барлық PDF құжатынан бір бетті өңдеп, сақтай алады.

Inkscape тарихы, кодты жаза алатын бірнеше бағдарламашылар мен дизайнерлер Sodipodi векторлық графикалық редактордың дамуына жағдай жасауды тоқтатты. Өздерінің дағдыларын тиісті деңгейде пайдалана алмайтынын түсінген кезде, олар Inkscape деп аталатын жаңа жоба ұйымдастырды. Сол кезде Linux-те нақты өмірде қолданылуы мүмкін екі векторлық графикалық редактор ғана болды – Sodipodi және Sketch кейінірек Синцил деп өзгертілді. Содан бері Содиподи мен Синцилдің дамуы мүлде пайда болмады. Inkscape 0.91 нұсқасында көптеген жаңа мүмкіндіктер қосылды және Inkscape-ге қолдануға дайын нұсқасын 0.48 нұсқасында 700-ден астам қате белгіленді. Inkscape өз саласында ең танымал тегін редактор болды.

Inkscape жобасы 2005 жылдан бергі Google Жаз Кодексіне қатысаты. Бағдарламаға қатысудың арқасында жоба жаңа тұрақты әзірлеушілерге ие болды. Inkscape әзірлеушілері GIMP және Scribus командаларымен тығыз қарым-қатынас жасайды және Libre Graphics Meeting конференцияларында жыл сайын бірнеше рет кездеседі. Пайдаланушылар мен әзірлеушілер Inkscape маңызды бөлігі болып табылады. Сонымен қатар, бағдарлама Open Street Map жобасының қатысушыларымен белсенді түрде қолданылады [3].

Векторлық графика – графикалық ақпаратты ұсыну тәсілі. Математикалық формулалармен сипатталған қисықтар жиынтығының көмегімен, формулаларды өзгертуге мүмкіндік береді. Вектор тек екі жұп санымен ғана көрсетілуі мүмкін (координат-басынан және соңынан). Кескін салғанда, математикалық сипаттама пайдалану керек. Мысалға, жаңартылған желідегі сызықтық сегментті сипаттау үшін, оның ұштарының координаттарын көрсету жеткілікті, ал шеңберді центрдің және радиустың координаттарын көрсете отырып сипаттауға болады. Бұл тәсіл бағдарламада жүзеге асырылады, мысалы максималды векторлық графикада ол суреттерді нұсқаулықтарды (командаларды) басшылыққа ала отырып жасайды, бағдарламада келтірілген алгоритмдерді пайдаланады. Бұл әдіс көп сызбаға жатады. Векторлық графиканың растрлық форматтардан айырмашылығы, әр нүкте туралы бөлек ақпараты болады. Кешенді нысандар полигондарға немесе қисықтарға негізделген примитивтерден тұрады. Екі өлшемді векторлық пішіндер ұсыну үшін суреттер, диаграммалар, қаріптер және пішімделген мәтіндер беріледі.



Сурет 1 – Inkscape программасында мәтін жазу

Мұндай суреттер және олардың жеке элементтері ыңғайлы түрде өңделеді, оңай масштабталады және басқа да өзгерістерге ұшырай алады. Алайда, нақты сахнаның трансформациясының (мысалы, бейне ағыны немесе фотосуретті сканерлеу) векторлық формасы күрделі және тұтастай шешілмеген проблема.

Векторизациялау бағдарламалары бар, бірақ көптеген жағдайларда көптеген ресурстар және суреттердің сапасы төмен. Ең бастысы – фотореалистиканы құру (фотографиялық немесе имитациялық фото) теориялық және іс жүзінде талап ететін өте күрделі примитивтердің саны көп. Түс модельдері түсті көрінетін, тіркелген немесе бейнеленген түстер. Адамның көзі көптеген түстерді қабылдай алады. Ю.П. Немчанинов Inkscape ішіндегі векторлық графиканы өңдеуді енгізген. Сонымен қатар, түстердің ауқымы және олардың көрсетілетін жолдары монитор мен принтердің параметрлері үшін әр түрлі. Қажеттілігіне байланысты түрлі физикалық процестер үшін түсті модельдер әзірленді. Түс модельдері математикалық қолдануға мүмкіндік береді. Ең кең таралған түс модельдері – бұл RGB, HSB және CMYK. Ең көп таралған түс модельдерінің бірінде, RGB моделі деп аталады. Кез-келген түстің көбеюі үш негізгі түстің қосылуы: қызыл, жасыл және көк түстер. Мұндай модель қоспа деп аталады. Мұндай модель заманауи мониторлар арқылы түстің көбеюіне негізделген. HSB үлгісі (реңк-реңк, қанықтылық-қанықтылық, жарықтық-жарықтығы, шегеру-шығарып алу) – RGB үлгісінің нұсқасы және ол да негізделген базалық түстерді пайдаланады. Қазіргі уақытта қолданылатындардың барлығы модель қабылдаудың әдісіне дәл сәйкес келеді. Түстерді интуитивті сипаттауға мүмкіндік береді нақты түрде баспа өнеркәсібі CMYK үлгісін қолданады [4].

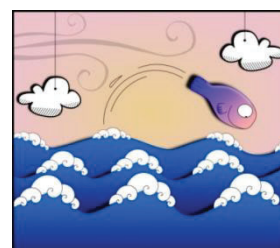
Бұл модельдер арасында бір-бірімен хат алмасу жоқ, яғни, бір үлгідегі түс реңктері болуы мүмкін емес принцип басқа үлгіде және керісінше орындалады.



Бильярд шары



Пингвин



Обои

Сурет 2 – Inkscape программасында жасалған суреттер

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

1. Г.С.Тимофеев. Е.В. Тимофеева. Графический дизайн. Учебный курс. – Ростов н/Д :Феникс, 2002.
2. Костромин В.А. OpenOffice.org – открытый офис для Linux и Windows. – Спб.:БХВ-Петербург, 2002.
3. А.В. Могилев. Информатика: Учеб. Пособие для студ. Пед. Вузов. – М.:Издательский центр «Академия», 2004

4. Шикин Е.В. Начала компьютерной графики. — М:Диалог- МИФИ, 1994
5. Н.В. Макарова. Программа по информатике и ИКТ. Системно-информационная концепция. – Спб.:Питер, 2007.
6. Интернет ресурстары:
<http://www.inkscape.org/>
<http://ru.wikipedia.org/wiki/Inkscape>
<http://opensource.aanet.ru/2007/04/07/inkscape/>
http://heap.altlinux.ru/modules/init_d.kirill.next/index.html

ANDROID ОРТАСЫНДА БАЛАЛАРҒА АРНАЛҒАН ҚОСЫМША ЖАСАУ ЖОЛДАРЫ

*Авторлар: Байбосынова Ә., «Информатика» мамандығының 2 курс студенті
Даулетбаева Г.Б., ж.ғ.м., аға оқытушы
Қостанай мемлекеттік педагогикалық университеті*

Қазіргі заман ғылым мен білімнің, ақпараттандыру техника, технологиясының тереңдеп дамыған уақытында өмір сүрудеміз. Техника, технология салаларының кеңінен дамып жетіліп келе жатқанына байланысты, адамдар оны онай әрі жылдамдатып меңгеріп алуына ықпал жасау керекпіз. Жылдам дамып келе жатқан салаларымыздің бірі, күделікті өмірде қолданып жүрген мобильді қосымшаларды айтуға болады.

Дербес мобильді құрылғылар біздің өміріміздің ажырамас бөлігі болып табылады. Тіпті ересек адамдардан қарағанда осы күнгі балалар мобильді гаджетті оқу мен жазудан бұрын үйренеді. Балалардың мобильді телефон, планшет сияқты технологияларды еркін меңгеріп кететініне таңғалып жатамыз. Баланың құр босқа ойындар ойнап, видео қарап отырғанын ешкім қаламайды, сондықтан неге балаларға арналған үйретуші қосымшаларын пайдаланбасқа? Ең қажет емес деген нәрсені жақсы жағында пайдалануға болады... Баланы ойнатып, көңіл көтертіп отырып бір уақытта бір нәрсеге үйрету қажет.

Мобильді қосымшалар әртүрлі операциялық жүйелерде қолдануға ыңғайлығып өндіріліп жатыр. Мобильді қосымшаларда жиі қолданылатын операциялық жүйелердің бірі – Android операциялық жүйесі (ОЖ) [1].

Android – ықшамды (желілі) операциялық жүйе. Ол Linux ядросының негізінде жасалған және коммуникаторлар, планшетті компьютерлерге, санды ойнатқыштарға, қолсағаттарға, нетбуктар мен смартбуктарға арнап жасалынған [2].

Біз жасаған «Балаларға» атты қосымшасы балалар үшін тиімді, қолжетімді әрі ұлттық рухпен патриоттық сезімді дамытады. «Балаларға» атты қосымшасының интерфейсі 1-ші суретте көрсетілген. Қазіргі кезде технология дамыған заман бұл бағдарламаны қалта телефонына өткізіп, балаларға мүлде пайдасы жоқ ойындарды ойнатқанша өз еліміздің мән беретін сабақ болатындай осы бағдарламаны қолданысқа салған жөн деп ойлаймын.