

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ**

**«ГЕРЗЕЛЬ-АУЛЬСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 1»**

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

МБОУ «Герзель-Аульская СШ №1»

\_\_\_\_\_ / Э.В.Майлова /

Пр. № 4/1-од от «09» 01.2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа «Компьютерный дизайн»  
художественной направленности**

Возраст обучающихся: 10-15 лет

Срок реализации программы: 1 год.

Составитель:  
Ахматов С.С-М.

с. Герзель-Аул  
2024г



## **Содержание программы**

### **Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

- 1.1. Нормативно-правовые основы разработки дополнительных общеобразовательных программ.
- 1.2. Направленность
- 1.3. Актуальность программы
- 1.4. Отличительные особенности программы
- 1.5. Цель и задачи программы
- 1.6. Категории учащихся
- 1.7. Сроки реализации и объем программы
- 1.8. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий
- 1.9. Планируемые результаты освоения программы

### **Раздел 2. Содержание программы**

- 2.1. Учебный план
- 2.2. Содержание учебного плана

### **Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы**

### **Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы**

- 4.1. Материально-техническое обеспечение программы
- 4.2. Кадровое обеспечение программы
- 4.3. Учебно-методическое обеспечение

### **Список литературы**

### **Приложение**

Календарный учебный график

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Нормативно-правовые основы разработки дополнительных общеобразовательных программ.**

Нормативно-правовыми и экономическими основаниями проектирования и реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы являются:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ,
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Приказ Минпросвещения РФ от 3 сентября 2019 г. N 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);

### **1.2. Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» имеет художественную направленность.

### **1.3. Актуальность программы**

Актуальность программы заключается в том, что на современном этапе развития общества она отвечает запросам детей и родителей: формирует социально значимые знания, умения и навыки, оказывает комплексное обучающее, развивающее воздействие. Способствует формированию инструментальных личностных качеств, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Осваивая программу ребёнок учится решать творческие и логические задачи: он проходит путь от поиска идеи и создания макетов до запуска проекта и финальной презентации.

### **1.4. Отличительные особенности**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» является модифицированной. В ходе разработки данной программы были проанализированы авторские программы данного направления, в частности авторская программа "Художественная фотография" А.А. Волкова и Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультстудия» С.В. Петрова. В отличие от названных программ, в программе «Компьютерный дизайн» так же рассматриваются команды графического редактора Paint, программного обеспечения Krita, создание и редактирование рисунка и основы работы с растровыми изображениями.

## 1.5 Цель и задачи программы

**Цель программы** - Формирование у обучающихся навыков использования графических редакторов векторной и растровой графики, программного обеспечения Krita при создании цифровых изображений и анимационных проектов.

### Основные задачи программы:

Образовательные:

- научить учащихся приемам работы в графических редакторах;
- познакомить с основами анимации;
- расширить кругозор в области информационных технологий;
- обеспечить возможность повышения компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов.

Воспитательные:

- обеспечить возможность эстетического воспитания средствами компьютерной графики как фактора современной эстетической среды;
- обеспечить возможность воспитания информационной культуры учащихся, внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости;
- обеспечить возможность формирования навыков совместной деятельности и работы в команде.

Развивающие:

- способствовать развитию образного и пространственного мышления;
- способствовать развитию дизайнерского вкуса;
- способствовать развитию композиционного мышления и художественного вкуса, графического видения, образного мышления.

### 1.5. Категория обучающихся

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы: от 9 до 13 лет.

Количество детей в группе – 15.

В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью (мальчики и девочки). Условия формирования групп: в группу могут приниматься учащиеся как одного возраста, так и разновозрастные.

Так же при наличии свободных мест на обучение может быть зачислен ребенок другой возрастной категории, проявляющий желание и способности к обучению.

### 1.6. Сроки реализации и объем программы

Срок реализации программы – 1 год.

Объем программы- 144 часов.

### 1.7. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

Занятия проводятся 2 раза неделю по 2 часа.

Численный состав группы – 15 человек.

Занятия проводятся в разновозрастных группах.

## 1.8. Планируемые результаты освоения программы

### Предметные результаты освоения программы:

В результате освоения программы обучающиеся будут знать:

- принципы работы в графических редакторах;
- основы векторной графики;
- приемы и методы дизайна и их применение в создании творческих проектов.
- основы анимации;

будут уметь:

- использовать возможности векторных инструментов в растровой программе и отличать их;
- работать с графическим планшетом;
- работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- правильно оформлять доклад, реферат, презентацию, создавать мелкую печатную продукцию (флаер, приглашенный билет, конверт), открытку, рекламную афишу.
- работать с программным обеспечением: Paint, Adobe Photoshop, Krita.

### Метапредметные результаты освоения программы:

Обучающиеся будут

- уметь осуществлять поиск информации с использованием специальной литературы и других источников;
- уметь оценивать правильность и контролировать выполнение технологической последовательности при выполнении творческих заданий.

### Личностные результаты освоения программы:

Результаты развития обучающихся:

У учащихся будут сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми;
- способность к личностному самоопределению в выборе будущей профессии;

Результаты воспитания:

У учащихся будут сформированы:

- устойчивый познавательный интерес к компьютерной графике;
- ориентация на достижение успеха;
- готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию;

## Раздел 2. Содержание программы стартового уровня.

### 2.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Техника безопасности.	1	1	2	Опрос
Раздел: Графический редактор Paint. 26					
2	Графические редакторы.	1	1	2	фронтальный опрос,

					наблюдение
3	Инструменты графического редактора Paint.	1	3	4	фронтальный опрос, наблюдение
4	Команды графического редактора Paint.	2	6	8	фронтальный опрос, наблюдение
5	Создание и редактирование рисунка.	2	10	12	фронтальный опрос, практические задания
Раздел: Графический редактор Adobe Photoshop 54					
6	Графический редактор Adobe Photoshop	1	1	2	Опрос, наблюдение
7	Основные инструменты, меню	1	3	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
8	Панели и палитры.	2	4	6	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
9	Создание документа. Изменение размера изображения.	2	4	6	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
10	Произвольные фигуры в Adobe Photoshop.	2	4	6	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
11	Работа с текстом.	1	3	4	Практическая работа.
12	Добавление рамок. Добавление водяного знака.	1	3	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
13	Коррекция. Использование фильтров в Adobe Photoshop.	1	1	2	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
14	Использование готового шаблона флаера в Photoshop.	1	5	6	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
15	Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать.	1	3	4	Практическая работа.

16	2D графика. Выполнение индивидуальных проектов для участие в соревнованиях и конкурсах.	2	8	10	
Раздел: Компьютерная анимация в Krita 60					
17	Знакомство с программой Krita	1	1	2	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
18	Тема: Слои.	1	3	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
19	Наследование прозрачности слоёв.	1	3	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
20	Первая анимация в Krita. Движение анимации.	1	5	6	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
21	Движение шарика с ускорением и замедлением	1	5	6	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
22	Тема: Копирование кадров	1	5	6	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
23	Тема: Многослойная анимация	1	9	10	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
24	Заливка кадров.	1	3	4	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
25	Тема: Экспорт анимации	2	8	10	Анализ педагога по результатам практической деятельности.

					Самоанализ.
26	Тема: Работа над итоговым проектом	2	6	8	Анализ педагога по результатам практической деятельности. Самоанализ.
27	Итоговое занятие	0	2	2	Защита проекта
ИТОГО:		34	110	144	

## 2.2. Содержание учебного плана

### **Тема: Введение в предмет. Устройство ПК. Техника безопасности.**

*Теория:* Назначение основных устройств компьютера. Техника безопасности.

Понятие «Компьютерная графика», виды компьютерной графики и их отличия, графический редактор, программы графического редактора и их особенности: Paint, Adobe PhotoShop.

Назначение основных устройств ПК: структура ПК

Техника безопасности и организация рабочего места.

### **Раздел: Графический редактор Paint.**

#### **Тема: Графический редактор Paint.**

*Теория:* Возможности графического редактора Paint.

*Практика:* Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.

#### **Тема: Инструменты графического редактора Paint.**

*Теория:* Набор инструментов графического редактора.

*Практика:* Использование инструментов для создания и редактирования изображений. Презентация: Инструменты графического редактора.

#### **Тема: Команды графического редактора Paint.**

*Теория:* Набор команд графического редактора **Меню - Файл**.

*Практика:* Использование команд при создании и редактировании изображений. Типы файлов.

#### **Тема: Создание и редактирование рисунка.**

*Теория:* Отработка навыков создания и редактирования изображения во встроенном графическом редакторе.

*Практика:* Практическая работа.

### **Раздел: Графический редактор Adobe Photoshop**

#### **Тема: Графический редактор Adobe Photoshop.**

*Теория.* Знакомство с программой Adobe Photoshop, работа с файлами (Обозреватель файлов), определение свойства готового изображения (цветовой режим, размеры, разрешение), регулировать масштаб.

*Практика.* Работа с файлами, определение свойства готового изображения (цветовой режим, размеры, разрешение), регулировать масштаб.

#### **Тема: Основные инструменты, меню.**

*Теория:* Интерфейс Photoshop. «Горячие» клавиши. Меню File. Меню Edit. Меню Image. Меню Layer. Меню Select. Меню Filter. Меню View. Меню Window. Меню Help.

*Практика:* Исследование основного меню программы.

### **Тема: Панели и палитры.**

*Теория:* Панель инструментов. Панель опций. Палитры Navigator\Info\Histogram. Палитры Color\Swatches\Styles. Палитры History\Actions\ToolPresets. Палитры Character\Paragraph. Палитры Layers\LayerComps\Channels\Paths. Палитра Brushes. Палитра Animation. Открытие изображения с помощью Adobe Bridge. Палитра Folders. Палитра Favorites. Палитра Preview. Палитра Keywords. Палитра Metadata. Поиск файлов.

*Практика:* Исследование основных панелей и палитр, выполнение практических заданий.

### **Тема: Создание документа. Изменение размера изображения.**

*Теория.* Изменение размера изображения, уменьшение масштаба фотографии по выбранной длинной стороне, сохранение ее кадрирования.

*Практика.* Самостоятельная работа.

### **Тема: Произвольные фигуры в Adobe Photoshop.**

*Теория.* Инструмент «Фигура», Настройка параметров инструментов группы «Фигура», Рисование фигуры, Редактирование свойств фигуры, Заливка и обводка фигур, Рисование произвольной фигуры, Сохранение фигуры или контура в качестве произвольной фигуры, Рисование звезды с помощью инструмента «Многоугольник».

*Практика.* Самостоятельная работа.

### **Тема: Работа с текстом.**

*Теория:* Разновидности шрифтов.

*Практика:* Работа с текстом: выбор стиля текста, настройка прозрачности текста, изменение его цвета и масштаба, настройки его расположение.

### **Тема: Добавление рамок. Добавление водяного знака.**

*Теория.* Добавление рамки на фотографию. Добавление на фотографию нужное изображение или текст в виде водяного знака.

*Практика.* Самостоятельная работа.

### **Тема: Коррекция. Использование фильтров в Adobe Photoshop.**

*Теория.* Использование параметров корректировки: «экспозиция, контрастность, подсветка, тени, белые, черные, температура, оттенок. сочность, насыщенность, убрать дымку, усиление резкости, уменьшение яркостного шума, уменьшение цветового шума».

*Практика.* Самостоятельная работа.

### **Тема: Использование готового шаблона флаера в Photoshop**

*Практика.* Самостоятельная работа.

Выбор шаблона и редактирование. Шрифт, текст, варианты дизайна и тд.

**Тема: Работа с файлами: сохранение, оптимизация, печать.**

Теория. Обсуждение всех выполненных работ. Параметры сохранения файла, Сохранение больших документов, Экспорт слоев в файлы,

Практика. Учащиеся завершают проект «Рекламная афиша» на выбранную тему.

**Тема: 2D графика. Выполнение индивидуальных проектов для участия в соревнованиях и конкурсах.**

Теория: Понятие о проектах. Выполнение индивидуального проекта.

Практика: Индивидуальная работа над проектом.

**Раздел: Компьютерная анимация в Krita****Тема: Знакомство с программой Krita**

Теория: Интерфейс. Основные панели (Панель кнопок, Кисти, Ластик, Слои, Параметры инструментов). Работа со слоями. Сохранение, открытие файлов

Практика: Нарисовать персонажа — Колобок или свой персонаж. Сохранить как «Шарик».

**Тема: Слои. Наследование прозрачности слоёв.**

Теория: Что такое слои. Видимость слоя. Структура документа (набросок, контур, цвет, тени-блики) Понятие альфа-канала.

Практика: Показать, как работает наследование прозрачности на примере двух слоёв. Взять персонажа из предыдущего урока «Шарик», добавить тени, используя функцию «Наследование альфа-канала».

**Тема: Первая анимация в Krita. Движение анимации.**

Теория: Кадровая анимация. Режим кальки. Понятие равномерности движения

Практика: Равномерное движение анимации «шарик». Изменить скорость движения шарика. Воспроизведение анимации.

**Тема: Движение шарика с ускорением и замедлением**

Теория: Ускоренное движение. Шкала времени. Эффект «живой статики» Замедленное движение.

Практика: Самостоятельная работа.

**Тема: Копирование кадров**

Теория: Команды дублирования кадров.

Практика: Создание анимации моргающего персонажа.

**Тема: Заливка кадров.**

Теория: Параметры инструмента «заливка»: размер допуска, расширение.

Практика: Заливка контуров.

**Тема: Многослойная анимация**

Теория: Слои-фильтры. Параметры: «временная шкала», таймлайн, шейдинг.

Практика: Применение заливки, бликов и шейдинга для анимации «шарик».

**Тема: Экспорт анимации**

Теория: Импорт и Экспорт файлов анимации. Форматы анимации. Работа со связанными файлами.

Практика: Анимированный фон.

**Тема: Работа над итоговым проектом**

Теория: Выбор техники создания анимации.

Практика: Создание анимационных персонажей.

**Раздел №14 Итоговое занятие.**

*Практика:* защита проекта.

**Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы****Формы подведения итогов реализации программы:**

фотоматериалы, отзывы детей и родителей. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита проекта.

**Оценочные материалы****Способы определения результативности:**

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ практических работ обучающихся, результатов анкетирования, тестирование, опрос;

**Виды мониторинга:**

**Текущий мониторинг** – в течение всего учебного года с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала. Выявление отстающих детей. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения. Форма контроля – педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, практическая работа, самостоятельная работа, работа в группе, в паре.

**Промежуточная аттестация** – по окончании изучения раздела. Проводится с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала. Форма контроля – самостоятельная практическая работа, работа в паре.

**Итоговая аттестация** – в конце учебного года – с целью определения изменения уровня развития детей, определение результатов обучения, ориентирование на дальнейшее обучение. Получение сведений о совершенствовании образовательной программы и методов обучения. Может проходить в форме защиты проекта.

**Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы****4.1. Материально-техническое обеспечение программы****Оборудование:**

1. интерактивная панель 1 шт.
2. мобильные компьютеры - 15 шт. с выходом в internet и предустановленным специализированным ПО.
3. мобильный компьютер учителя – 1 шт.
4. многофункциональное устройство – 1 шт.
5. фотоаппарат – 2 шт.

**4.2. Кадровое обеспечение программы**

Программа реализуется педагогом дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

### **4.3. Учебно- методическое обеспечение программы**

#### **Основные формы занятий**

- теоретическая часть занятий;
- практическая часть занятий.

Формы проведения занятий разнообразны: вводное, традиционное, игровое, теоретическое, практическое, занятия-ознакомления, беседы, усвоения, применения на практике, повторения, обобщения и контроля полученных знаний.

Также используются различные методы проведения занятий –словесные, методы практической работы, игровые, наглядный метод обучения, объяснение, беседа, работа с раздаточным материалом.

Ведется совместная работа обучающихся с другими детскими объединениями. Учащиеся принимают активное участие в воспитательных программах ДЮТ (участие в викторинах, конкурсах, создание интерактивных тематических презентаций...).

#### **Список литературы:**

для обучающихся

1. Времена года – изучаем природу. Автор-составитель Т.Давыдова. Издательство «Стрекоза-Пресс», Москва, 2005 г.
2. Вильямс Р. Набор для выживания аниматора: Пер. с англ. / Р. Вильямс. - М.: Faber & Faber, 2002.
3. Карасёва Э.В. Ретушь в растровом редакторе Photoshop. Новая жизнь старых фотографий. М.: ООО «Издательство АСТ»: Издательство «НТ Пресс», 2005
4. Карасёва Э.В., Чумаченко И.Н.. Шаг за шагом. Photoshop CS 2 М.: ООО «Издательство АСТ»: Издательство «НТ Пресс», 2005

для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации: учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2008 г. – 20 с.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М.: БИНОМ, 2006
3. Михеева, Е.В., Информационные технологии: учебник / Е. В.Михеева - Академия, 2009
4. Окулов С.М. Основы программирования. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.

#### **Интернет ресурсы:**

1. <https://videouroki.net/razrabotki/rabochaya-programma-graficheskij-redaktor-paint-1-4-klassy.html> (дата обращения - 19.08.2023г.)
2. <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2015/01/28/obrazovatel'naya-programma-dopolnitelnogo> (дата обращения - 18.08.2023г.)
3. <https://videouroki.net/razrabotki/rabochaya-programma-graficheskij-redaktor-paint-1-4-klassy.html> (дата обращения - 20.08.2023г.)
4. <https://nsportal.ru/npo-spo/informatika-i-vychislitel'naya-tekhnika/library/2015/02/06/obrazovatel'naya-programma> (дата обращения - 19.08.2023г.)
5. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLmLnIAKOxguh2KQ7vGTSuF7fRg3Y3p1m> (дата

обращения - 19.08.2023г.)

6. <https://www.youtube.com/watch?v=ThztTD5g9VI> (дата обращения - 20.08.2023г.)
7. <https://docs.krita.org/en/tutorials.html> (дата обращения - 20.08.2023г.)
8. [https://docs.krita.org/en/resources\\_page.html](https://docs.krita.org/en/resources_page.html) (дата обращения - 18.08.2023г.)
9. <https://krita-soft.ru/uroki-risovaniya> (дата обращения - 21.08.2023г.)

### **План воспитательной работы**

1. Знакомство и организация группы:
  - Представление педагога и участников творческого объединения.
  - Обсуждение правил и ожиданий в творческом объединении.
  - Установление дружественной и поддерживающей атмосферы в группе.
2. Развитие креативности и воображения:
  - Проведение упражнений на развитие креативности, таких как рисование, коллажи, идеи для дизайна.
  - Поощрение участников к деликатному и свободному выражению своих идей и мыслей.
3. Основы компьютерного дизайна:
  - Обучение основным инструментам и программам для компьютерного дизайна.
  - Проведение практических занятий, включающих создание простых дизайнов, логотипов, постеров и других графических элементов.
4. Развитие коммуникационных навыков:
  - Организация совместных проектов, где участники будут работать в команде и обмениваться идеями.
  - Проведение дискуссий и презентаций, чтобы помочь участникам выражать свои мысли и идеи перед аудиторией.
5. Саморазвитие и самооценка:
  - Поощрение участников к самостоятельному изучению и практике компьютерного дизайна вне занятий.
  - Организация регулярных отзывов и обратной связи, чтобы помочь участникам оценить свой прогресс и улучшить свои навыки.
6. Культурное обогащение:
  - Организация посещений выставок и других мероприятий, связанных с компьютерным дизайном.
  - Проведение мастер-классов с приглашенными специалистами в области дизайна.
7. Подготовка к выставке проектов:
  - Помощь участникам в выборе и подготовке своих лучших работ для выставки.
  - Организация выставки проектов, чтобы показать достижения участников и поделиться их работами с другими.
8. Заключительное мероприятие:
  - Проведение заключительного мероприятия для участников и их родителей, где они смогут показать свои проекты и поделиться своими впечатлениями.

Этот план представляет собой общий каркас воспитательной работы и может быть адаптирован к конкретным потребностям и интересам группы детей. Важно поддерживать детей, развивать их уверенность в себе и формировать позитивные ценности, которые будут полезными им в будущем.

Название материала: Тест по теме «Adobe Photoshop»

Тест

1. Создатель программы Adobe Photoshop:
  - А. Марк Цукерберг
  - Б. Томас и Джон Нолл
  - В. Тим Бернерс-Ли
  - Г. Стив Джобс
2. С какими изображениями в основном работает программа Adobe Photoshop?
  - А. Растровыми
  - Б. Векторными
3. Какой из инструментов не предназначен для выделения?
  - А. Рамка (Crop Tool)
  - Б. Лассо (Lasso Tool)
  - В. Перемещение (Move Tool)
  - Г. Область (Marquee Tool)
4. Самая распространенная цветовая модель при работе с изображениями?
  - А. CMYK
  - Б. Duotone
  - В. LAB
  - Г. RGB
5. Сколько инструментов в группе «Кадрирование»
  - А. 5
  - Б. 3
  - В. 4
  - Г. 2
6. Для чего предназначен инструмент «Точечная восстанавливающая кисть» (Spot Healing Brush Tool)?
  - А. Для изменения масштаба изображения
  - Б. Для быстрого удаления красных глаз на фотографиях
  - В. Для стирания одноцветных частей изображения
  - Г. Для удаления пятен и восстанавливания мелких элементов на изображении
7. Инструмент, осуществляющий выделение области изображения с близкими оттенками пикселей называется:
  - А. «Волшебная палочка» (Magic Wand Tool)
  - Б. «Раскройка» (Slice Tool)
  - В. «Область» (Marquee Tool)
  - Г. «Заплата» (Patch Tool)
8. Что такое горячие клавиши?
9. Основной формат, используемый для сохранения графической информации:
  - А. txt
  - Б. psd
  - В. html

Г. jpg

10. Что такое кадрирование?

- А. Измерение цвета точки
- Б. Затемнение области
- В. Изменение размеров изображения
- Г. Клонирование области

11. Инструмент губка (Sponge Tool) предназначен для:

- А. Для размытия локальных участков изображения
- Б. Для удаления части изображения независимо от цвета
- В. Предназначен для уменьшения или увеличения цветовой насыщенности участков изображения
- Г. Предназначен для локального осветления изображения

12. Инструмент, позволяющий копировать одну часть изображения в другую:

- А. Штамп (Clone Stamp Tool)
- Б. Ластик (Eraser)
- В. Заливка (Paint Bucket)
- Г. Градиент (Gradient Tool)

13. Для чего предназначены слои?

14. В каком из заголовков меню находится функция «Свободное трансформирование»?

- А. Файл
- Б. Редактирование
- В. Изображение
- Г. Слои

15. Что такое raw формат?

Ответы

«5» - 75-65 баллов; «4» - 60-55 баллов; «3» - 50-45 баллов.

Правильный ответ оценивается 5 баллами.

1.	Б	9.	Б
2.	А	10.	В
3.	А	11.	В
4.	Г	12.	А
5.	Б	13.	Для выполнения различных операций при обработке многослойных изображений
6.	Г	14.	Б
7.	А	15.	Это формат, содержащий необработанные данные, полученные с фотоматрицы
8.	Это клавиатурные сокращения, используемые для быстрого выбора и смены инструментов		

### Тест по теме: «Инструменты графического редактора Paint»

#### Вариант I

1. Что относится к редакторам растровой графики?

- А) Microsoft Excel;
- Б) Microsoft Word;
- В) Paint;
- Г) Microsoft Access.

2. Для чего предназначен инструмент Заливка?

- А) для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области;
- Б) для рисования с эффектом распыления краски;
- В) для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины;
- Г) для закрашивания всей рабочей области.

3. Какая команда не входит в меню графического редактора Paint?

- А) Вид;
- Б) Формат;
- В) Правка;
- Г) Палитра.

4. Сколько инструментов содержит в себе панель инструментов графического редактора Paint предоставляемая пользователю для создания и конструирования рисунков?

- А) 16;
- Б) 18;
- В) 24;
- Г) 32.

5. Как называется инструмент  панели инструментов в графическом редакторе Paint?

- А) Выбор цветов;
- Б) Карандаш;
- В) Линия;
- Г) Кривая.

6. Каким значком на панели инструментов представлен инструмент Выделение произвольной области?

- А)  ;
- Б)  ;
- В)  ;
- Г)  .

7. С каким расширением графический редактор Paint сохраняет рисунки по умолчанию?

- А) \*.tif;
- Б) \*.gif;
- В) \*.bmp;
- Г) \*.jpeg.

8. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке?

А)  ;

Б)  ;

В)  ;

Г)  .

9. Какую команду нужно выполнить чтобы Растянуть/наклонить рисунок?

А) Рисунок → Растянуть/наклонить;

Б) Вид → Растянуть/наклонить;

В) Правка → Растянуть/наклонить;

Г) Палитра → Растянуть/наклонить.

10. В какой цвет превратится белый цвет после выполнения команды Рисунок→Обратить цвета?

А) красный;

Б) черный;

В) серый;

Г) останется прежним.

### Критерии оценок

Оценка «5» ставится, если даны правильные ответы на 9-10 вопросов.

Оценка «4» ставится, если даны правильные ответы на 7-8 вопросов.

Оценка «3» ставится, если даны правильные ответы на 5-6 вопросов.

Оценка «2» ставится, если даны правильные ответы на 0-4 вопроса.

### Тест по теме: «Графический редактор Paint»

#### Вариант II

1. Что относится к редакторам растровой графики?

А) Microsoft Power Point;

Б) Microsoft Word;

В) Paint;

Г) Microsoft Access.

2. Для чего предназначен инструмент Кривая?

А) рисование эллипса, вписанного в намеченный прямоугольник;

Б) рисования прямоугольника с округленными вершинами;

В) для рисования закрашенных и незакрашенных прямоугольников и квадратов;



В) Рисунок → Атрибуты → Обратить цвета;

Г) Рисунок → Обратить цвета.

10. В какой цвет превратится серый цвет после выполнения команды Рисунок→Обратить цвета?

А) красный;

В) белый;

Б) черный;

Г) останется прежним.

### Критерии оценок

Оценка «5» ставится, если даны правильные ответы на 9-10 вопросов.

Оценка «4» ставится, если даны правильные ответы на 7-8 вопросов.

Оценка «3» ставится, если даны правильные ответы на 5-6 вопросов.

Оценка «2» ставится, если даны правильные ответы на 0-4 вопроса.

### Ответы к тесту Графический редактор Paint

#### Вариант I

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
в	а	б	а	а	г	г	а	а	б

#### Вариант II

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
б	г	а	а	в	в	б	а	г	г

### Критерии оценок

Оценка «5» ставится, если даны правильные ответы на 9-10 вопросов.

Оценка «4» ставится, если даны правильные ответы на 7-8 вопросов.

Оценка «3» ставится, если даны правильные ответы на 5-6 вопросов.

Оценка «2» ставится, если даны правильные ответы на 0-4 вопроса.

### Тест «Графический редактор Krita»

#### 1. Графический редактор Krita предназначена для:

- а. создания графического образа текста;
- б. редактирования вида и начертания шрифта;
- в. работы с растровой графикой;
- г. построения диаграмм.

#### 2. К основным операциям Krita относятся:

- а. линия, круг, прямоугольник;
- б. карандаш, кисть, ластик;
- в. выделение, копирование, вставка;
- г. набор цветов.

#### 3. Для чего используется этот инструмент??

- а. для редактирования выделенной области;
- б. для кадрирования;
- в. для перестановки слоев.

#### 4. Разрешение изображения измеряется в:

- а. пикселах;
- б. точках на дюйм (dpi);
- в. мм, см, дюймах;
- г. количестве цветовых оттенков на дюйм (jpeg).

#### 5. Какая заливка называется градиентной?

- а. сплошная (одним цветом);
- б. с переходом (от одного цвета к другому);
- в. заливка с использованием внешней текстуры;
- г. заливка узором.

#### 6. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...

- а. красный, зеленый, синий, черный
- б. голубой, пурпурный, желтый
- в. красный, голубой, желтый, синий
- г. голубой, пурпурный, желтый, белый

#### 7. Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими

координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

- а. фрактальной
- б. растровой
- в. векторной
- г. прямолинейной

**8. Какие операции мы можем выполнять над векторными графическими изображениями?**

*Выберите несколько вариантов ответа:*

- а. Копировать
- б. Вырезать
- в. Вставить
- г. Переместить
- д. Удалить

**9. Какой инструмент выполняет следующие функции?**

Используется для выполнения любого типа заливки (равномерной, градиентной, шаблоном, текстурой или узором) внутренней области векторного объекта.

- а. 
- б. 
- в. 
- г. 

**10. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:**

- а. точка экрана (пиксел);
- б. объект (прямоугольник, круг и т. д.);
- в. палитра цветов;
- г. знакоместо (символ).

**11. Палитрой в Krita является:**

- а. линия, круг, прямоугольник;
- б. карандаш, кисть, ластик;
- в. выделение, копирование, вставка;
- г. набор цветов.

**12. Инструментами в Krita являются:**

- а. точка экрана (пиксел);
- б. объект (прямоугольник, круг и т. д.);
- в. палитра цветов;

**13. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета:**

- а. голубой, пурпурный, желтый;
- б. красный, голубой, желтый;
- в. красный, зеленый, синий;
- г. пурпурный, желтый, черный.

**14. При увеличении разрешения (количества пикселей на дюйм) и размера рисунка размер файла этого рисунка:**

- а. уменьшается;
- б. возрастает;
- в. остается неизменным.

**15. Минимальной единицей измерения на экране графического редактора является:**

- а. мм;
- б. см;
- в. пиксел;
- г. дюйм.

#### Ключ к тесту

- 1. в
- 2. б
- 3. б
- 4. б
- 5. б
- 6. б
- 7. в
- 8. а,б,в,г,д
- 9. г
- 10. а
- 11. г
- 12. б
- 13. в
- 14. б
- 15. в