

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ**

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

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор  
МБОУ «Герзель-Аульская СШ №1»

\_\_\_\_\_ / М.Э.Гакаев /

Пр. № 4/1-од от «29» 08.2025г.

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

Возраст обучающихся: 10-15 лет  
Срок реализации программы: 1 год.

Составитель:  
Гузев М.А.

с. Герзель-Аул  
2025г



**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 дизайнераского 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, пригласительный 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
<b>Раздел: Графический редактор Paint. 26</b>					
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
<b>Раздел: Графический редактор Adobe Photoshop 54</b>					
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. Палитры Brushes. Палитры 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 фигуры, 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 анкетирование, 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://videourki.net/razrabotki/rabochaya-programma-graficheskiy-redaktor-paint-1-4-klassy.html> (дата обращения - 19.08.2023г.)
2. <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2015/01/28/obrazovatelnaya-programma-dopolnitelnogo> (дата обращения - 18.08.2023г.)
3. <https://videourki.net/razrabotki/rabochaya-programma-graficheskiy-redaktor-paint-1-4-klassy.html>

(дата обращения - 20.08.2023г.)

4. <https://nsportal.ru/npo-spo/informatika-i-vychislitelnaya-tehnika/library/2015/02/06/obrazovatelnaya-programma> (дата обращения - 19.08.2023г.)
5. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLmLnIAKOxguh2KQ7vGTSuF7fRgb3Y3p1m> (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.)

Приложение  
к дополнительной общеразвивающей программе  
«Креативная мастерская»

### 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.

Приложение  
к дополнительной обще развивающей программе  
«Компьютерный дизайн»

Название материала: Тест по теме «Adobe Photoshop»

Тест

1. Создатель программы Adobe Photoshop:

- A. Марк Цукерберг  
B. Томас и Джон Нолл  
B. Тим Бернерс-Ли  
Г. Стив Джобс

2. С какими изображениями в основном работает программа Adobe Photoshop?

- A. Растревыми  
B. Векторными

3. Какой из инструментов не предназначен для выделения?

- A. Рамка (Crop Tool)  
B. Лассо (Lasso Tool)  
B. 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 восстановления 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. «Заплатка» (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?

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| A) Microsoft Excel; | B) Paint;            |
| Б) Microsoft Word;  | Г) Microsoft Access. |

2. Для чего предназначен инструмент Заливка?

- |  |
|--|
| A) 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?

- |            |             |
|------------|-------------|
| A) Вид;    | B) Правка;  |
| Б) Формат; | Г) Палитра. |

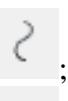
4. Сколько инструментов содержит в себе панель инструментов графического редактора Paint предоставляемая пользователю для создания и конструирования рисунков?

- 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 Растинуть/наклонить рисунок?

- А) Рисунок → Растинуть/наклонить;  
Б) Вид → Растинуть/наклонить;  
В) Правка → Растинуть/наклонить;  
Г) Палитра → Растинуть/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) Paint;            |
| Б) Microsoft Word;        | 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;                      |   |
| Г) для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины. |   |

3. Какая команда входит в меню графического редактора Paint?

- |            |             |
|------------|-------------|
| А) Правка; | Б) Сервис;  |
| Б) Формат; | Г) Вставка. |

4. Сколько цветов содержит в себе палитра графического редактора Paint?

- |        |        |
|--------|--------|
| А) 28; | Б) 32; |
| Б) 24; | Г) 36. |

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

- |                  |                 |
|------------------|-----------------|
| А) Выбор цветов; | Б) Распылитель; |
| Б) Заливка;      | Г) Кривая.      |

6. С помощью какого инструмента на панели инструментов можно нарисовать Эллипс?

- A)  ; B)  ;

Б)  ; Г)  ;

7. С каким расширением в графическом редакторе Paint нельзя сохранить рисунок?

- A) \*.dib; B) \*.jfif;  
Б) \*.rtf; Г) \*.png.

## 8. ЧТО МОЖНО НАРИСОВАТЬ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТА ?

- А) Скругленный прямоугольник;  
Б) Параллелепипед;  
В) Прямоугольник;  
Г) Эллипс.

9. Какую команду нужно выполнить чтобы обратить цвета?

- А) Палитра → Обратить цвета;
  - Б) Вид → Обратить цвета;
  - В) Рисунок → Атрибуты → Обратить цвета;
  - Г) Рисунок → Обратить цвета.

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

- А) красный;  
Б) черный;  
В) белый;  
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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
в	а	б	а	а	г	г	а	а	б

#### Вариант II

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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. пикселях;
- б. точках на дюйм (dpi);
- в. мм, см, дюймах;
- г. количество 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.

- a. 
- 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 (количество пикселов 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. пиксель;
- 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