

Муниципальное казённое учреждение дополнительного образования
«Дом творчества»

РЕКОМЕНДОВАНО
Методическим советом
От «30» 05 2023 года
протокол № 3

СОГЛАСОВАНО
МКО «Артемовская СОШ»
Директор А.В. Ваулина
от «05» 05 2023 года



УТВЕРЖДАЮ
Директор МКУ ДО
Приказ № 35 от 05.05.2023 года



Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа

«Компьютерная графика»

Направленность: техническая
Уровень: ознакомительный.
Срок реализации: 1 год
Возраст учащихся: 9-13 лет
Вид программы: модифицированная

Автор-составитель: Ваулина А.В., ПДО
высшей кв. категории

Бодайбо, 2023 г

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- ✓ Федеральным Законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями;
- ✓ Приказом Минпросвещения России от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» с изменениями;
- ✓ Приказом Минпросвещения России от 05.08.2020г № 882/391 «Об организации осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- ✓ Приказом Минпросвещения России от 16.09.2020г № 500 «Об утверждении примерной формы договора об образовании по дополнительной общеобразовательной программе»
- ✓ Приказом Минобрнауки Российской Федерации от 23.08.2017г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- ✓ Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» № 28 от 28.09.2020г.
- ✓ Уставом учреждения;
- ✓ Лицензией учреждения на образовательную деятельность.

Современное медиа образование призвано развивать критическое мышление, учить восприятию больших объемов информации, а так же, готовить подрастающее поколение к жизни в новых информационных условиях, научить его полноценно воспринимать различную информацию, понимать ее, осознавать ее возможные социальные последствия и воздействие на психику человека. Овладеть способами общения на основе вербальных и визуальных форм коммуникации.

Компьютерная графика сегодня - наиболее мощное средство творческого создания визуального ряда средств массовой коммуникации и мощный инструмент визуального мышления.

Компьютерная графика прочно вошла в нашу жизнь. Обработкой изображений при помощи персонального компьютера в последнее время занимаются многие, что обусловлено высокими темпами развития вычислительной техники. Наибольший объем информации человек получает через зрение или ассоциирует с геометрическими пространственными представлениями.

Для современного человека компьютерная графика является одним из инструментов познания окружающего мира. Компьютерная графика имеет огромный потенциал для облегчения процесса познания и творчества, она позволяет развивать пространственное воображение, практическое понимание, художественный вкус. Компьютерная графика позволяет использовать компьютеры не только для создания изображений, но и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

Занятия компьютерной графикой помогут овладеть навыками работы в графических редакторах и умением посредством них представить свое видение понимания, привлечь к творческому использованию компьютерных технологий.

Направленность программы: техническая. Данная программа ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики Adobe Photoshop в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. Сфера возможной будущей профессиональной деятельности «человек-техник»

Новизна данной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы основана на комплексном подходе к профориентационной работе, повышению мотивированности учащихся на приобретение практических навыков или профессиональной компетентности. Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерная графика», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации. Данное направление деятельности является частью подготовки современного человека к жизни в новом, динамично развивающемся информационном обществе.

Актуальность программы обусловлена потребностями современного общества. Во главу угла ставится формирование ключевой компетентности учащихся – их способности и готовности использовать усвоенные знания, умения и способы деятельности в реальной жизни для решения практических задач. Данная программа не только обобщает и дополняет знания учащихся, полученные в школе, но и предоставляет им широкую возможность самореализации в различных конкурсах, выставках и другой деятельности. В программе упор делается не просто на изучение рабочих инструментов графических редакторов, а на интегрированное применение различных техник при выполнении практических работ: простой обработки фотографии, создания собственной визитки, плаката, буклета, фотокниги и др.

Педагогическая целесообразность программы заключается в необходимости приобретения знаний в области обработки и создания изображений при помощи компьютера в условиях современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Программа реализуется на основе практико-ориентированного подхода, который позволяет учащимся качественно закрепить теоретический материал по обработке и созданию изображений. Учащиеся приобретают необходимые знания и навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают компьютерную графику, как сферу профессиональной деятельности, что помогает в будущем сделать правильный выбор профессии.

Отличительная особенность программы в том, что в ее основе лежит творческая работа, как один из важнейших факторов в развитии детей, формировании их интересов. Знания, полученные при освоении программы «Компьютерная графика», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования, анимации; оказать важную помощь при сайтостроении.

Особенности организации образовательного процесса: индивидуальная, групповая, работа в мини-группах, которая предполагает сотрудничество несколько человек по какой-либо учебной теме.

Адресат программы. В реализации образовательной программы принимают участие дети 9-13 лет, владеющие элементарными пользовательскими знаниями и умениями.

Объем программы – 144 часа.

Формы обучения и виды занятий по программе. При проведении занятий предполагается использовать проектную форму обучения, в основе которой лежит творческая деятельность, индивидуальный практикум, характеризующийся разнотипностью заданий, деловые игры, тематические дискуссии, метод проблемного изложения, репродуктивный метод.

Формами организации образовательного процесса являются фронтальная, групповая, индивидуальная и самостоятельная работа учащихся.

Срок реализации программы – 1 год.

Уровень освоения программы: ознакомительный.

Режим занятий: программа рассчитана на 144 часа, два раза в неделю по 2 академических часа (по 45 минут с 10-минутным перерывом).

Занятия проходят в оборудованном компьютерном кабинете. Занятия по программе складываются из теоретической и практической работы. На теоретическом занятии учащиеся получают новый материал. На практических занятиях учащиеся осваивают приемы работы в программе Adobe Photoshop, способы создания и обработки изображений средствами программ растровой и векторной графики. Число учащихся в группе не должно превышать 10 человек.

Цель: формирование и развитие у детей практических умений в области компьютерной графики.

Задачи:

Образовательные:

- Сформировать алгоритм работы в графической среде с учетом особенностей растровой графики.
- Сформировать навыки создания собственных растровых изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствами обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач.
- Познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программы растровой графики.

Воспитательные:

- Способствовать формированию дисциплины в компьютерном классе.
- Создание условий для творческой самореализации.
- Формирование умений группового взаимодействия.
- Способствовать формированию мотивации к самостоятельной творческой деятельности.

Развивающие:

- Развитие наглядно-образного, образного и пространственного мышления, при работе с графическим редактором Adobe Photoshop.
- Развитие воображения, фантазии, памяти при выполнении самостоятельных работ творческого характера.
- Развить интерес к растровой графике.
- Развить творческий потенциал учащихся.

Содержание программы

Раздел 1.

Организационное занятие. Инструктаж по безопасному поведению

Теория (2 ч): Освещение целей и задач программы. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению. Правила работы на персональном компьютере.

Раздел 2.

Основные понятия компьютерной графики и ее разновидности

Теория (5 ч): Компьютерная графика, графический редактор. Применение компьютерной графики в жизни. Виды компьютерной графики: растровая, векторная. Виды компьютерной графики: трехмерная и фрактальная.

Практика (4 ч): Программы для компьютерной графики. Практическая работа на определение вида компьютерной графики и ее отличительных особенностей.

Раздел 3.

Форматы файлов. Цветовые модели. Основы композиции.

Теория (5 ч): Форматы файлов для программы Adobe Photoshop. Наиболее популярные форматы файлов: psd, jpeg, png и tiff. Цветовые модели: RGB, CMYK. Основы композиции при работе в графическом редакторе.

Практика (4 ч): Форматы файлов для программы Adobe Photoshop. Распределение по папкам файлов с различным форматом. Практическая работа на основы композиции.

Раздел 4.

Интерфейс программы Adobe Photoshop. Слои

Теория (5 ч): Интерфейс программы Adobe Photoshop. Меню. Панель инструментов.

Создание нового документа. Знакомство с понятием слой. Создание, переименование и удаление слоев. Группировка, закрепление и сливание слоев. Отличие «Фона» от «Слоя» Режимы смешивания слоев. Сохранение документа.

Практика (5 ч): Интерфейс программы Adobe Photoshop. Меню. Панель инструментов.

Создание нового документа. Знакомство с понятием слой. Создание, переименование и удаление слоев. Группировка, закрепление и сливание слоев. Отличие «Фона» от «Слоя»

Режимы смешивания слоев. Сохранение документа

Раздел 5.

Инструменты перемещения, навигации, выделения и трансформирования.

Теория (7 ч): Инструмент перемещения и навигации. Инструменты: копировать, вырезать, вставить. Инструменты выделения: лasso, прямолинейное лasso, магнитное лasso, волшебная палочка. Инструменты выделения: прямоугольное выделение, овальное выделение. Инструменты выделения: магнитное лasso, волшебная палочка.

Трансформирование. Выделение изображения и вырезание его из фона на новый слой нового документа

Практика (7 ч): Инструменты: копировать, вырезать, вставить. Инструменты выделения: прямоугольное выделение, овальное выделение. Инструменты выделения: лasso, прямолинейное лasso, магнитное лasso, волшебная палочка. Инструменты выделения: магнитное лasso, волшебная палочка. Выделение изображения и вырезание его из фона на новый слой нового документа. Подборка фона. Трансформация фона и изображения.

Раздел 6.

Работа с текстом.

Теория (2 ч): Инструмент. Текст. Окно редактирования символов: шрифт, размер шрифта, расстояние между буквами, расстояние между строками.

Практика (2 ч): Деформация текста. Трансформация текста.

Раздел 7.

Заливка. Градиент.

Теория (3 ч): Инструмент Пипетка. Инструмент Заливка. Градиент: добавление точек, удаление точек

Практика (2 ч): Рисунок на свободную тему с помощью инструментов выделения и градиентной заливки.

Раздел 8.

Стиль слоя.

Теория (2 ч): Стиль слоя: тень, внутренняя тень, внешнее и внутреннее свечение. Стиль слоя: обводка, заливка, градиент, текстура, тиснение.

Практика (2 ч): Открытка родителям с помощью возможностей стилей слоя.

Раздел 9.

Инструменты рисования.

Теория (4 ч): Кисть. Настройки кисти и готовые наборы. Карандаш. Ластик. Рисование прямых линий с помощью клавиши Shift.

Практика (6 ч): Обводка готовых картинок и заливка цветом. Рисование с помощью инструментов кадр из любимого мультфильма. Рисование с помощью инструментов кадр из любимого фильма

Раздел 10.

Анимация.

Теория (6 ч): Анимация. Раскадровка. Анимация. Шкала времени. Выбор кадров для анимирования мультфильма. Выбор кадров для анимирования фильма

Практика (4 ч): Рисование с помощью инструментов 6-10 кадров из любого мультфильма и анимирование их. Рисование с помощью инструментов 6-10 кадров из любого фильма и анимирование их.

Раздел 11.

Маски слоя.

Теория (3 ч): Маска слоя. Использование маски слоя для вырезания изображения. Маска слоя для коррекции изображения.

Практика (3 ч): Вырезать человека из фона используя маску слоя. Поместить человека на фон. Изменение неба на фоне с помощью маски слоя.

Раздел 12.

Инструменты ретуширования.

Теория (5 ч): Коррекция изображения: уровни, кривые. Коррекция изображения: яркость и контрастность. Коррекция изображения: яркость и контрастность. Коррекция изображения: цветовой тон/насыщенность. Коррекция изображения: цветовой баланс, черно-белое, экспонирование. Коррекция изображения: тени/света, тонирование HDR.

Практика (7 ч): Коррекция изображения: уровни, кривые. Коррекция изображения: яркость и контрастность. Коррекция изображения: яркость и контрастность. Коррекция изображения: цветовой тон/насыщенность. Коррекция изображения: цветовой баланс, черно-белое, экспонирование. Коррекция изображения: тени/света, тонирование HDR. Практическая работа на коррекцию изображений с помощью программы Adobe Photoshop.

Раздел 13.

Фильтры.

Теория (3 ч): Фильтры: искажение, оформление, размытие. Фильтры: рендеринг, стилизация, резкость, шум. Галерея фильтров

Практика (4 ч): Картины из фотографии в различной технике с помощью фильтров.

Раздел 14.

Инструменты ретуширования.

Теория (5 ч): Восстанавливающая кисть. Использование фильтров и маски для выравнивания кожи. Восстановление старых фотографий. Добавление цвета черно-белым фотографиям.

Практика (11 ч): Восстанавливающая кисть. Ретушь фотографий с помощью инструментов ретуширования программы Adobe Photoshop.

Раздел 15.

Пластика.

Теория (2 ч): Фильтры: искажение, оформление, размытие. Фильтры: рендеринг, стилизация, резкость, шум. Галерея фильтров.

Практика (4 ч): Картины из фотографии в различной технике с помощью фильтров.

Раздел 16.

Фигуры и инструмент Перо.

Теория (5 ч): Восстанавливающая кисть. Использование фильтров и маски для выравнивания кожи. Восстановление старых фотографий. Добавление цвета черно-белым фотографиям.

Практика (8 ч): Восстанавливающая кисть. Ретушь фотографий с помощью инструментов ретуширования программы Adobe Photoshop

Раздел 17.

Подведение итогов. Демонстрация выполненных работ.

Теория (2 ч): Обзор пройденного. Достижения и неудачи.

Практика (5 ч):

Оформление проектных работ. Защита проектных работ. Конференция для обучающихся «Что я узнал?»

Планируемые результаты:

В результате изучения данной программы учащиеся **должны знать:**

- назначение и функции векторного и растрового графического редактора;
- особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- проблемы преобразования форматов графических файлов.

Учащиеся должны **уметь:**

- использовать термины «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»;
- выполнять действия преобразования растровых и векторных графических изображений (копирование, поворот, отражение);
- создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем группировки-разгруппировки изображений и их модификации;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями, уметь их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов.

Личностные:

- сформирована дисциплина в компьютерном классе;
- созданы условия для творческой самореализации: конкурсы, фестивали, выставки и т.д.;
- умеют взаимодействовать в группах;
- сформирована мотивация к самостоятельной творческой деятельности.

Метапредметы:

- будет развито наглядно-образное, образное и пространственное мышления, при работе с графическим редактором Adobe Photoshop;
- повысится уровень развития воображения, фантазии, памяти при выполнении самостоятельных работ творческого характера;
- повысится интерес к работе с растровой графикой;
- будет развито творческий потенциал учащихся.

Предметные:

- сформирован алгоритм работы в графической среде с учетом особенностей растровой графики;
- сформированы навыки создания собственных растровых изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- обучающиеся ознакомлены с основами компьютерной графики в рамках изучения программы растровой графики.

Учебный план

№№	Раздел	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Организационное занятие. Инструктаж по безопасному поведению	2	2	0	Первичная (входная) аттестация в начале учебного года (с занесением результатов в диагностическую карту). Текущий контроль в течение всего учебного года. Промежуточная аттестация проводится один раз в год: в мае (с занесением результатов в диагностической карте).
2	Основные понятия компьютерной графики и ее разновидности	9	5	4	
3	Форматы файлов. Цветовые модели. Основы композиции	9	5	4	
4	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Слои	10	5	5	
5	Инструменты перемещения, навигации, выделения и трансформирования	14	7	7	
6	Работа с текстом	4	2	2	
7	Заливка. Градиент	5	3	2	
8	Стиль слоя	4	2	2	
9	Инструменты рисования	10	4	6	
10	Анимация	10	6	4	

11	Маски слоя	6	3	3	
12	Коррекция изображения	12	5	7	
13	Фильтры	7	3	4	
14	Инструменты ретуширования	16	5	11	
15	Пластика	6	2	4	
16	Фигуры и инструмент Перо	13	5	8	
17	Подведение итогов. Демонстрация выполненных работ	7	2	5	
	Всего:	144	66	78	

Календарный учебно-тематический план

№	месяц	Название раздела. Тема занятия.	Количество часов			Форма занятия	Форма контроля
			Всего	Теория	Практика		
Раздел 1. Организационное занятие. Инструктаж по безопасному поведению.			2	2	0		
1.1	сентябрь	Освещение целей и задач программы. Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению.	1	1	0	профессионально - ролевая игра	опрос
1.2	сентябрь	Правила работы на персональном компьютере. Первичная диагностика (аттестация)	1	1	0	беседа	тест
Раздел 2. Основные понятия компьютерной графики и ее разновидности			9	5	4	профессионально - ролевая игра	
2.1	сентябрь	Компьютерная графика, графический редактор	1	1	0	встреча	тест
2.2	сентябрь	Компьютерная графика, графический редактор	1	1	0	игра	карточка-задание
2.3	сентябрь	Применение компьютерной графики в жизни	1	1	0	Профориентационное мероприятие	опрос
2.4	сентябрь	Виды компьютерной графики: растровая, векторная,	1	1	0	уч. занятие	тест
2.5	сентябрь	Виды компьютерной графики: трехмерная и фрактальная	1	1	0	уч. занятие	тест
2.6	сентябрь	Программы для компьютерной графики	1	0	1	дискуссия	тест
2.7	сентябрь	Программы для компьютерной графики	1	0	1	профессионально - ролевая игра	тест

2.8	сентябрь	Практическая работа на определение вида компьютерной графики и ее отличительных особенностей	1	0	1	практическая работа	тест
2.9	сентябрь	Практическая работа на определение вида компьютерной графики и ее отличительных особенностей	1	0	1	практическая работа	карточка-задание
Раздел 3. Форматы файлов. Цветовые модели. Основы композиции			9	5	4		
3.1	сентябрь	Форматы файлов для программы Adobe Photoshop.	1	1	0	уч. занятие	опрос
3.2	сентябрь	Форматы файлов для программы Adobe Photoshop	1	0	1	самостоятельная работа	опрос
3.3	сентябрь	Наиболее популярные форматы файлов: psd, jpeg, png и tiff	1	1	0	уч. занятие	опрос
3.4	сентябрь	Цветовые модели: RGB, CMYK	1	1	0	уч. занятие	опрос
3.5	сентябрь	Основы композиции при работе в графическом редакторе	1	1	0	уч. занятие	опрос
3.6	октябрь	Распределение по папкам файлов с различным форматом	1	1	0	уч. занятие	опрос
3.7	октябрь	Распределение по папкам файлов с различным форматом	1	0	1	практическая работа	опрос
3.8	октябрь	Практическая работа на основы композиции	1	0	1	практическая работа	игра
	октябрь	Практическая работа на основы композиции	1	0	1	практическая работа	игра
Раздел 4. Интерфейс программы Adobe Photoshop. Слои.			10	5	5		
4.1	октябрь	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Меню. Панель инструментов.	1	1	0	уч. занятие	тест
4.2	октябрь	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Меню. Панель инструментов	1	0	1	самостоятельная работа	тест
4.3	октябрь	Создание нового документа. Знакомство с понятием слои	1	1	0	уч. занятие	игра
4.4	октябрь	Создание нового документа. Знакомство с понятием слои	1	0	1	практическая работа	игра
4.5	октябрь	Создание, переименование и удаление слоев	1	1	0	уч. занятие	тест
4.6	октябрь	Создание, переименование и удаление слоев	1	0	1	практическая работа	тест
4.7	октябрь	Группировка, закрепление и сливание слоев. Отличие «Фона»	1	1	0	уч. занятие	тест

		от «Слоя»					
4.8	октябрь	Группировка, закрепление и сливание слоев. Отличие «Фона» от «Слоя»	1	0	1	практическая работа	тест
4.9	октябрь	Режимы смешивания слоев. Сохранение документа	1	1	0	уч. занятие	карточка-задание
4.10	октябрь	Режимы смешивания слоев. Сохранение документа	1	0	1	самостоятельная работа	
Раздел 5. Инструменты перемещения, навигации, выделения и трансформирования			14	7	7		
5.1	октябрь	Инструмент перемещения и навигации	1	1	0	уч. занятие	опрос
5.2	октябрь	Инструменты: копировать, вырезать, вставить	1	1	0	консультация	опрос
5.3	ноябрь	Инструменты: копировать, вырезать, вставить	1	0	1	практическая работа	опрос
5.4	ноябрь	Инструменты выделения: прямоугольное выделение, овальное выделение	1	1	0	уч. занятие	опрос
5.5	ноябрь	Инструменты выделения: прямоугольное выделение, овальное выделение	1	0	1	практическая работа	опрос
5.6	ноябрь	Инструменты выделения: лассо, прямолинейное лассо, магнитное лассо, волшебная палочка	1	1	0	уч. занятие	опрос
5.7	ноябрь	Инструменты выделения: лассо, прямолинейное лассо, магнитное лассо, волшебная палочка	1	0	1	практическая работа	опрос
5.8	ноябрь	Инструменты выделения: магнитное лассо, волшебная палочка	1	1	0	уч. занятие	тест
5.9	ноябрь	Инструменты выделения: магнитное лассо, волшебная палочка	1	0	1	практическая работа	тест
5.10	ноябрь	Трансформирование	1	1	0	уч. занятие	тест
5.11	ноябрь	Выделение изображения и вырезание его из фона на новый слой нового документа	1	1	0	самостоятельная работа	тест
5.12	ноябрь	Выделение изображения и вырезание его из фона на новый слой нового документа	1	0	1	практическая работа	карточка-задание
5.13	ноябрь	Подборка фон	1	0	1	практическая работа	тест

5.14	ноябрь	Трансформация фона и изображения	1	0	1	практическая работа	тест
Раздел 6. Работа с текстом			4	2	2		
6.1	ноябрь	Инструмент. Текст.	1	1	0	уч. занятие	викторина
6.2	ноябрь	Окно редактирования символов: шрифт, размер шрифта, расстояние между буквами, расстояние между строчками	1	1	0	уч. занятие	тест
6.3	ноябрь	Деформация текста	1	0	1	беседа	тест
6.4	ноябрь	Трансформация текста	1	0	1	практическая работа	тест
Раздел 7. Заливка. Градиент.			5	3	2		
7.1	декабрь	Инструмент Пипетка	1	1	0	самостоятельная работа	тест
7.2	декабрь	Инструмент Заливка	1	1	0	уч. занятие	тест
7.3	декабрь	Градиент: добавление точек, удаление точек	1	1	0	уч. занятие	тест
7.4	декабрь	Рисунок на свободную тему с помощью инструментов выделения и градиентной заливки	1	0	1	практическая работа	тест
7.5	декабрь	Рисунок на свободную тему с помощью инструментов выделения и градиентной заливки	1	0	1	самостоятельная работа	тест
Раздел 8. Стиль слоя.			4	2	2		
8.1	декабрь	Стиль слоя: тень, внутренняя тень, внешнее и внутреннее свечение	1	1	0	уч. занятие	тест
8.2	декабрь	Стиль слоя: обводка, заливка, градиент, текстура, тиснение	1	1	0	уч. занятие	опрос
8.3	декабрь	Открытка родителям с помощью возможностей стилей слоя. Промежуточная аттестация.	1	0	1	практическая работа	опрос

8.4	декабрь	Открытка родителям с помощью возможностей стилей слоя	1	0	1	практическая работа	опрос
Раздел 9. Инструменты рисования			10	4	6	практическая работа	опрос
9.1	декабрь	Кисть. Настройки кисти и готовые наборы	1	1	0	уч. занятие	опрос
9.2	декабрь	Карандаш. Ластик	1	1	0	уч. занятие	опрос
9.3	декабрь	Рисование прямых линий с помощью клавиши Shift	1	1	0	практическая работа	опрос
9.4	декабрь	Рисование прямых линий с помощью клавиши Shift	1	1	0	самостоятельная работа	опрос
9.5	декабрь	Обводка готовых картинок и заливка цветом	1	0	1	практическая работа	опрос
9.6	декабрь	Обводка готовых картинок и заливка цветом	1	0	1	самостоятельная работа	опрос
9.7	декабрь	Рисование с помощью инструментов кадр из любимого мультфильма	1	0	1	практическая работа	творческое задание
9.8	январь	Рисование с помощью инструментов кадр из любимого мультфильма	1	0	1	практическая работа	творческое задание
9.9	январь	Рисование с помощью инструментов кадр из любимого фильма	1	0	1	практическая работа	творческое задание
9.10	январь	Рисование с помощью инструментов кадр из любимого фильма	1	0	1	практическая работа	выставка
Раздел 10. Анимация.			10	6	4		
10.1	январь	Анимация. Раскадровка	1	1	0	рассказ	опрос
10.2	январь	Анимация. Раскадровка	1	1	0	уч. занятие	опрос
10.3	январь	Анимация. Шкала времени	1	1	0	практическая работа	опрос

						работа	
10.4	январь	Анимация. Шкала времени	1	1	0	самостоятельная работа	опрос
10.5	январь	Побор кадров для анимирования мультфильма	1	1	0	практическая работа	опрос
10.6	январь	Рисование с помощью инструментов 6-10 кадров из любого мультфильма и анимирование их	1	0	1	практическая работа	опрос
10.7	январь	Рисование с помощью инструментов 6-10 кадров из любого мультфильма и анимирование их	1	0	1	практическая работа	опрос
10.8	январь	Побор кадров для анимирования фильма	1	1	0	практическая работа	опрос
10.9	январь	Рисование с помощью инструментов 6-10 кадров из любого мультфильма и анимирование их	1	0	1	практическая работа	опрос
10.10	январь	Рисование с помощью инструментов 6-10 кадров из любого мультфильма и анимирование их	1	0	1	практическая работа	опрос
Раздел 11. Маска слоя.			6	3	3		
11.1	январь	Маска слоя	1	1	0	беседа	опрос
11.2	январь	Использование маски слоя для вырезания изображения.	1	1	0	беседа	опрос
11.3	январь	Маска слоя для коррекции изображения	1	1	0	рассказ	опрос
11.4	февраль	Вырезать человека из фона используя маску слоя	1	0	1	практическая работа	творческое задание
11.5	февраль	Поместить человека на фон	1	0	1	практическая работа	творческое задание
11.6	февраль	Изменение неба на фоне с помощью маски слоя	1	0	1	практическая работа	творческое задание
Раздел 12. Коррекция изображения.			11	5	6		
12.1	февраль	Коррекция изображения: уровни, кривые	1	1	0	уч. занятие	тест

12.2	февраль	Коррекция изображения: уровни, кривые	1	0	1	практическая работа	тест
12.3	февраль	Коррекция изображения: яркость и контрастность	1	1	0	уч. занятие	тест
12.4	февраль	Коррекция изображения: яркость и контрастность	1	0	1	практическая работа	тест
12.5	февраль	Коррекция изображения: цветовой тон/насыщенность	1	1	0	уч. занятие	тест
12.6	февраль	Коррекция изображения: цветовой тон/насыщенность	1	0	1	практическая работа	тест
12.7	февраль	Коррекция изображения: цветовой баланс, черно-белое, экспонирование	1	1	0	уч. занятие	тест
12.8	февраль	Коррекция изображения: цветовой баланс, черно-белое, экспонирование	1	0	1	практическая работа	тест
12.9	февраль	Коррекция изображения: тени/света, тонирование HDR.	1	1	0	уч. занятие	тест
12.10	февраль	Коррекция изображения: тени/света, тонирование HDR.	1	0	1	практическая работа	тест
12.11	февраль	Практическая работа на коррекцию изображений с помощью программы Adobe Photoshop	1	0	1	практическая работа	тест
Раздел 13. Фильтры			7	3	4		
13.1	февраль	Фильтры: искажение, оформление, размытие	1	1	0	уч. занятие	тест
13.2	февраль	Фильтры: рендеринг, стилизация, резкость, шум	1	1	0	уч. занятие	тест
13.3	март	Галерея фильтров	1	1	0	уч. занятие	тест
13.4	март	Картины из фотографии в различной технике с помощью фильтров	1	0	1	практическая работа	творческое задание
13.5	март	Картины из фотографии в различной технике с помощью фильтров	1	0	1	практическая работа	творческое задание
13.6	март	Картины из фотографии в различной технике с помощью	1	0	1	практическая работа	творческое задание

		фильтров				работа	
13.7	март	Картины из фотографии в различной технике с помощью фильтров	1	0	1	практическая работа	творческое задание
Раздел 14. Инструменты ретуширования.			12	7	5		
14.1	март	Восстанавливающая кисть	1	1	0	уч. занятие	тест
14.2	март	Восстанавливающая кисть	1	0	1	практическая работа	тест
14.3	март	Использование фильтров и маски для выравнивания кожи	1	1	0	уч. занятие	тест
14.4	март	Использование фильтров и маски для выравнивания кожи	1	1	0	уч. занятие	тест
14.5	март	Восстановление старых фотографий	1	1	0	практическая работа	тест
14.6	март	Восстановление старых фотографий	1	1	0	самостоятельная работа	творческое задание
14.7	март	Добавление цвета черно-белым фотографиям	1	1	0	уч. занятие	тест
14.8	март	Добавление цвета черно-белым фотографиям	1	1	0	уч. занятие	тест
14.9	март	Ретушь фотографий с помощью инструментов ретуширования программы Adobe Photoshop	1	0	1	практическая работа	тест
14.10	апрель	Ретушь фотографий с помощью инструментов ретуширования программы Adobe Photoshop	1	0	1	практическая работа	тест
14.11	апрель	Ретушь фотографий с помощью инструментов ретуширования программы Adobe Photoshop	1	0	1	практическая работа	тест
14.12	апрель	Ретушь фотографий с помощью инструментов ретуширования программы Adobe Photoshop	1	0	1	самостоятельная работа	тест
Раздел 15. Пластика.			6	2	4		
15.1	апрель	Пластика	1	1	0	беседа	опрос
15.2	апрель	Шарж из фото с помощью инструмента Пластика	1	1	0	уч. занятие	опрос
15.3	апрель	Шарж из фото с помощью инструмента Пластика	1	0	1	практическая работа	опрос
15.4	апрель	Создание шаржей и кукольных лиц	1	0	1	практическая работа	опрос

						работа	
15.5	апрель	Создание шаржей и кукольных лиц	1	0	1	практическая работа	опрос
15.6	апрель	Создание шаржей и кукольных лиц	1	0	1	самостоятельная работа	опрос
Раздел 16. Фигуры и инструмент Перо.			13	5	8		
16.1	апрель	Введение в векторную графику.	1	1	0	рассказ	опрос
16.2	апрель	Векторные инструменты программы Adobe Photoshop: фигуры и инструмент Перо	1	1	0	уч. занятие	опрос
16.3	апрель	Векторные инструменты программы Adobe Photoshop: фигуры и инструмент Перо	1	0	1	практическая работа	опрос
16.4	апрель	Фигуры: прямоугольник, прямоугольник с закругленными краями, овал, линия, произвольные фигуры	1	1	0	уч. занятие	карточка-задание
16.5	апрель	Фигуры: прямоугольник, прямоугольник с закругленными краями, овал, линия, произвольные фигуры	1	0	1	практическая работа	карточка-задание
16.6	апрель	Перо: контуры, добавление, удаление и редактирование точек	1	1	0	уч. занятие	карточка-задание
16.7	апрель	Перо: контуры, добавление, удаление и редактирование точек	1	0	1	практическая работа	карточка-задание
16.8	май	Создание выделения или фигуры из области из контура	1	1	0	уч. занятие	карточка-задание
16.9	май	Создание выделения или фигуры из области из контура	1	0	1	практическая работа	карточка-задание
16.10	май	Коллаж, выполненный с помощью фигур и пера на различных слоях с применением стилей слоя	1	0	1	практическая работа	карточка-задание
16.11	май	Коллаж, выполненный с помощью фигур и пера на различных слоях с применением стилей слоя	1	0	1	практическая работа	карточка-задание
16.12	май	Коллаж, выполненный с помощью фигур и пера на различных слоях с применением стилей слоя	1	0	1	практическая работа	творческое задание
16.13	май	Коллаж, выполненный с помощью фигур и пера на	1	0	1	практическая работа	творческое задание

		различных слоях с применением стилей слоя				работа	
Раздел 17. Подведение итогов. Демонстрация и презентация выполненных работ.			7	2	5		творческое задание
17.1	май	Обзор пройденного	1	1	0	беседа	викторина
17.2	май	Достижения и неудачи	1	1	0	дискуссия	опрос
17.3	май	Оформление проектных работ	1	0	1	практическая работа	опрос
17.4	май	Оформление проектных работ	1	0	1	практическая работа	опрос
17.5	май	Защита проектных работ	1	0	1	защита проектов	проект
17.6	май	Защита проектных работ. Промежуточная аттестация.	1	0	1	защита проектов	проект
17.7	май	Конференция для обучающихся «Что я узнал?»	1	0	1	конференция	викторина
		Итого:	144	68	76		

Календарный учебный график

Раздел Месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	итого
Раздел 1	2	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Раздел 2	9	-	-	-	-	-	-	-	-	9
Раздел 3	5	4	-	-	-	-	-	-	-	9
Раздел 4	-	10	-	-	-	-	-	-	-	10
Раздел 5	-	2	12	-	-	-	-	-	-	14
Раздел 6	-	-	4	-	-	-	-	-	-	4
Раздел 7	-	-	-	5	-	-	-	-	-	5
Раздел 8	-	-	-	4	-	-	-	-	-	4
Раздел 9	-	-	-	7	3	-	-	-	-	10
Раздел 10	-	-	-	-	10	-	-	-	-	10
Раздел 11	-	-	-	-	3	3	-	-	-	6
Раздел 12	-	-	-	-	-	13	3	-	-	16
Раздел 13	-	-	-	-	-	-	7	-	-	7
Раздел 14	-	-	-	-	-	-	6	6	-	12
Раздел 15	-	-	-	-	-	-	-	6	-	6
Раздел 16	-	-	-	-	-	-	-	4	9	13
Раздел 17	-	-	-	-	-	-	-	-	7	7
				аттестация					аттестация	
Всего	16	16		16	16	16	16	16	16	144

Условия реализации программы

Программа будет успешно реализована, если: будет изучен весь предусмотренный программой теоретический материал и проведены все практические занятия; будут учитываться возрастные и личностные особенности учащихся; будет использоваться учебно-методические и технические средства обучения.

Занятия проходят в оборудованном компьютерном кабинете. Имеется сканер, принтер и проектор. Для проведения занятий используются также соответствующие обучающие мультимедийные программы, образовательные электронные ресурсы и компакт-диски с примерами и иллюстративными материалами.

На каждом занятии материал излагается следующим образом: повторение основных понятий и методов для работы с ними, ссылки на разделы учебного пособия, которые необходимо изучить перед выполнением заданий, основные приемы работы. Этот этап предполагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения. Упражнения для самостоятельного выполнения.

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются итоговые занятия, выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики, защита творческих проектов.

Способы определения результативности.

В образовательном процессе для диагностики успешности освоения учебной программы используются:

- метод наблюдения;
- метод оценки продуктов образовательной деятельности обучающихся.

Учебно-методическое обеспечение.

При реализации программы используется учебная и справочная литература, электронный учебник, дидактический, лекционный, раздаточный материал.

Материально-техническое обеспечение.

Для проведения теоретических занятий необходима аудитория с плотно закрывающимися шторами или жалюзи в соответствии с нормами СанПиН 2.4.4.1251-03.

Для проведения практической работы необходим оборудованный компьютерный класс: рабочее место педагога, компьютерные столы и стулья в количестве 10 шт.

Техническое сопровождение: компьютер, колонки, проектор, экран.

Всё используемое материально-техническое обеспечение имеет сертификаты качества.

Программное обеспечение.

ОС Windows XP/Vista/7;

WMP 11;

офисный пакет MS Office;

KMP Player;

Adode Photoshop CS5;

Все программное обеспечение имеет лицензию.

Кадровое обеспечение

Программа предусмотрена для педагогов дополнительного образования со средне-специальным или высшим образованием. Данная программа реализуется педагогом дополнительного образования высшей квалификационной категории Ваулиной Анжеликой Владимировной.

Формы аттестации учащихся

Для выявления результативности образовательной деятельности, проводится диагностика, в которой предусмотрены три основных вида контроля:

Входная диагностика – осуществляется в начале учебного года, позволяет оценить начальный уровень знаний учащихся объединения, в форме опроса, анкетирования, беседы.

Текущий контроль – осуществляется на протяжении всего учебного года после изучения каждого раздела, позволяет оценить качество усвоения учащимися знаний по программе, в форме практической работы, участие в конкурсных мероприятиях разного уровня, блиц - опросов, педагогического наблюдения, конкурсы внутри объединения, дискуссии.

Промежуточная аттестация – осуществляется в мае, ее цель определить уровень сформированности знаний учащихся в результате освоения дополнительной общеразвивающей программы, формами подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы являются итоговые занятия, выставки работ учащихся, творческие задания, защита творческих проектов.

Оценочные материалы

Критерии оценки уровня подготовки учащегося:

высокий уровень знаний (80 – 100%), умения сформированы, применяются на практике; действия осознанны, самостоятельны;

средний уровень знаний (50-70%), достаточно сформированные умения, допускаются небольшие неточности в применении на практике; действия осознанны, но иногда требуется помощь;

низкий уровень знаний (менее 50%), умения слабо сформированы; действия часто осуществляются под непосредственным руководством руководителя.

Результаты промежуточной аттестации фиксируются в «Протоколе результатов промежуточной аттестации учащихся», который является одним из отчетных документов и хранится у администрации МКОУ «Артемовская СОШ»

Протокол результатов промежуточной аттестации учащихся _____ учебного года

Наименование ДОП _____
 Фамилия, имя, отчество педагога _____
 Год обучения _____ Дата проведения _____

Форма проведения _____
 Форма оценки результатов _____
 Члены аттестационной комиссии _____

Результаты промежуточной аттестации

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Год обучения	Итоговая оценка (балл)
1.			
2.			

Подпись педагога _____
 Члены комиссии _____

Лист общеучебных достижений учащегося

ФИО _____

№	Критерии		
		декабрь	май
1	Отношение к занятию в целом:		
	положительное		
	безразличное		
	позитивное		

	Уровень познавательного интереса:		
	Интерес проявляется		
	Часто, редко		
2	Никогда		
	Внимание:		
	Отличное		
	Среднее		
3	Легко отвлекается		
	Темп работы:		
	Опережает темп работы объединения с высоким качеством работы		
	Опережает темп работы объединения с недостаточным качеством работы		
	Соответствует темпу занятия		
	Отстает от темпа занятия		
4			
	Проявление творчества		
	всегда		
	никогда		
5			

Все полученные результаты фиксируется в таблице «Диагностика учащихся»

По количеству набранных баллов педагог определяет уровень учащихся и фиксирует в сводной таблице.

Диагностика учащихся

Группа № 1	Входящая диагностика / максимальное 5 баллов	Текущий контроль/разделы																	Промежуточная аттестация максимально 5 баллов
		3																	
1	2	Р.1	Р.2	Р.3	Р.4	Р.5	Р.6	Р.7	Р.8	Р.9	Р.10	Р.11	Р.12	Р.13	Р.14	Р.15	Р.16	Р.17	4
ФИ учащихся	Опрос																		Контрольные задания

Методические материалы

В ходе реализации программы применяются **методы и приемы учебно-воспитательного процесса:**

1. Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение)
2. Наглядный метод (иллюстрация, демонстрация с использованием проектора, показ видеоматериалов)
3. Практический метод (упражнения, практические задания, выполнение творческих заданий)
4. Игровой метод (дидактические и развивающие игры)
5. Поисковый метод (решение проблемных ситуаций).

Формы организации работы: Индивидуальная форма, групповая форма, коллективная форма.

Формы занятий: рассказ, беседы, просмотр презентаций и видеоматериалов, практическая работа, комбинированные занятия.

Педагогические технологии:

– Игровые технологии, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

– Здоровьесберегающие технологии — это условия обучения, рациональная организация образовательного процесса, организованный двигательный режим.

Алгоритм учебного занятия:

Педагог начинает занятие с «организационного момента», приветствует детей, проверяет готовность к занятию. Учащиеся повторяют технику безопасности. Педагог вслух проговаривает план занятия. Что позволяет настроить учащихся на сотрудничество с педагогом и сверстниками.

Для сохранения и укрепления здоровья учащихся в середине занятия проводится физкультминутка. На этапе практической работы идет индивидуальная работа с каждым учащимся при выполнении заданий. Присутствует индивидуальный подход к каждому учащемуся, это зависит от разного уровня подготовки детей.

На последнем этапе проводится анализ занятия, обобщение и систематизация знаний, и умений. Подведение итогов и результатов занятия. Учащиеся пробуют анализировать свою работу и работу других.

Список использованной литературы

1. Большаков, В.П. Инженерная и компьютерная графика: Учебное пособие / В.П. Большаков, В.Т. Тозик, А.В. Чагина. СПб.: БХВ-Петербург, 2016. 288 с.
2. Вишневская Л. Компьютерная графика для школьников. М.: Новое знание. 2017. 160 с.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии. 2015. №6. С. 62 – 68.
4. Выготский Л.С. Психология искусства. М.: Искусство.2014.573с.
5. Голубева О.Л. Основы композиции. М.: Сварог и К. 2017. 144с.
6. Грошев С.В Компьютер для художника/С.В. Грошев, А.О. Коцюбинский. М.: ТРИУМФ 2015. 448с
7. Дёмин А.Ю. Компьютерная графика/ А.Ю. Дёмин, А.В. Кудинов Томск: ТПУ. 2015. 164с.
8. Джеф Проузис. Как работает компьютерная графика. СПб.: Питер. 2018. 654с.
9. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2016. 245 с.
10. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. М.: БИНОМ. ЛЗ. 2017. 245 с.
11. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2018. 213 с.
12. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи. Киев: Высшая школа. 2014. 147с.
13. Летин А. Компьютерная графика. Гриф МО РФ.М.: Форум/А. Летин, О. Летина, И. Пашковский. 2017. 256с.
14. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. СПб.: БХВ-Петербург. 2018. 560с.
15. Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум: Учебное пособие / Т.И. Немцова. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2016. 288 с.
16. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Ростов н/Д.: Феникс. 2015. 79с.
17. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М.: 2016. 368с

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1

Примерный комплекс упражнений для глаз:

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультурминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультурминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Тест_Inkscape

Question 1

Баллов: 1

Можно ли автоматически выровнять несколько объектов вдоль вертикальной или горизонтальной оси?

Выберите один ответ.

- a. Нет, выровнять объекты можно только перетаскивая их мышью
- b. Да, с помощью команды «Выровнять и расставить» в меню «Объект»

Question 2

Баллов: 1

Как можно быстро создать множество копий объектов?

Выберите один ответ.

- a. Использовать команду «Размножить объект» в главном меню
- b. Перемещать объект мышью при нажатой клавише Ctrl
- c. При перемещении объекта мышью нажимать клавишу Пробел
- d. Использовать кнопку «Размножить объект» на панели инструментов

Question 3

Баллов: 1

Какой формат файлов используется программой Inkscape ?

Выберите один ответ.

- a. SVG
- b. DOC
- c. JPEG
- d. PSD

Question 4

Баллов: 4

Какие операции с фигурами можно выполнять в Inkscape?

Выберите по крайней мере один ответ:

- a. Изменять размер объекта
- b. Перемещать объект
- c. Поворачивать объект
- d. Перекашивать объект

Question 5

Баллов: 1

Как преобразовать объект «звезда» в контур?

Выберите один ответ.

- a. Создать новый контур, скопировать его в буфер обмена, затем выделить звезду и выполнить команду «Вставить стиль» в меню «Правка»
- b. Вырезать объект, затем воспользоваться командой «Вставить как контур» в меню «Правка»
- c. Выделить объект и воспользоваться командой «Оконтурить объект» в меню «Контур»

Question 6

Баллов: 1

Инструмент Пипетка позволяет:

Выберите один ответ.

- a. Выбрать стиль обводки текущего объекта
- b. Скопировать цвет произвольной части холста на выделенный объект
- c. Скопировать цвет произвольной области в буфер обмена
- d. Определить размер выбранного объекта

Question 7

Баллов: 1

Какой командой можно скопировать заливку, обводку и параметры шрифта одного объекта на другой?

Выберите один ответ.

- a. Вставить стиль
- b. Вставить вид
- c. Вставить оформление

Question 8

Баллов: 1

Для заливки объектов можно использовать следующие типы градиентов:

Выберите один ответ.

- a. Линейный и нелинейный
- b. Линейный и радиальный
- c. Сплошной и дискретный
- d. Прямой и обратный

Question 9

Баллов: 1

Можно ли использовать колёсико мыши для перемещения по холсту в горизонтальном направлении?

Выберите один ответ.

- a. Да, если удерживать при этом нажатой клавишу Shift
- b. Да, если не нажимать при этом никаких клавиш
- c. Нет, колёсико мыши можно использовать только для прокрутки холста в вертикальном направлении
- d. Нет, для перемещения по холсту можно использовать только полосы прокрутки

Question 10

Баллов: 1

Узлы контура могут быть:

Выберите один ответ.

- a. Острыми, прямыми и тупыми
- b. Острыми, тупыми и сглаженными
- c. Острыми, сглаженными, прямыми и симметричными
- d. Острыми, сглаженными и симметричными

Question 11

Баллов: 1

Что означает термин z-порядок?

Выберите один ответ.

- a. Z-порядок определяет порядок создания объектов
- b. Последовательность операций, выполнявшихся для данного объекта
- c. Z-порядок определяет, какие объекты находятся выше, перекрывая собой те, которые находятся ниже
- d. Порядок расположения объектов по горизонтали

Question 12

Баллов: 1

В какой части окна Inkscape отображаются параметры выбранного инструмента?

Выберите один ответ.

- a. В строке состояния
- b. На холсте
- c. В панели настроек инструмента
- d. На панели ин

Тест. Adobe Photoshop

1	2	3	4



1			

1	2	3	4

1	2	3	4

1	2	3	4

1	2	3	4

1. Графика, представляемая в памяти компьютера в виде совокупности точек, называется:

- 1) Растровой.
- 2) Векторной.
- 3) Трехмерной.
- 4) Фрактальной.

2. Качество растрового изображения оценивается:

- 1) Количество пикселей.
- 2) Количество пикселей на дюйм изображения.
- 3) Размером изображения.
- 4) Количеством бит в сохраненном изображении.

3. Элементарным объектом растровой графики является:

- 1) То, что рисуется одним инструментом.
- 2) Пиксель.
- 3) Символ.
- 4) Примитив.

4. Выберите из предложенного списка расширения графических файлов.

- А) .doc
- Б) .gif
- В) .jpg
- Г) .exe
- Д) .bmp
- Е) .bak

- 1) А В Д 2) Б В Г 3) Б В Д 4) В Д Е

5. Для чего необходима палитра «История»?

- 1) Содержит наборы инструментов с различными предустановленными параметрами.
- 2) Позволяет отменять выполненные действия, включая и те, которые не отменяются посредством сочетания клавиш Ctrl+Z.
- 3) Дает широкий круг возможностей выбора формы и размеров кисти.
- 4) Дает общее представление об изображении, его цветовом решении, размерах и помогает при просмотре и редактировании.

6. Изображения представленные посредством пикселей, то есть разложенные на элементы, называется:

- 1) Растровым.
- 2) Фрактальным
- 3) Трехмерным
- 4) Векторным

1	2	3	4

7. Сетка которую на экране образуют пиксели, называют:

- 1) Видеопамять;
- 2) Видеоадаптер;
- 3) Растр;
- 4) Дисплейный процессор.

1	2	3	4

8. Одной из основных функций графического редактора является:

- 1) Ввод изображений;
- 2) Хранение кода изображения;
- 3) Создание изображений;
- 4) Просмотр и вывод содержимого видеопамяти.

1	2	3	4

9. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:

- 1) Полный набор графических примитивов графического редактора;
- 2) Среду графического редактора;
- 3) Перечень режимов работы графического редактора;
- 4) Набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.

1	2	3	4

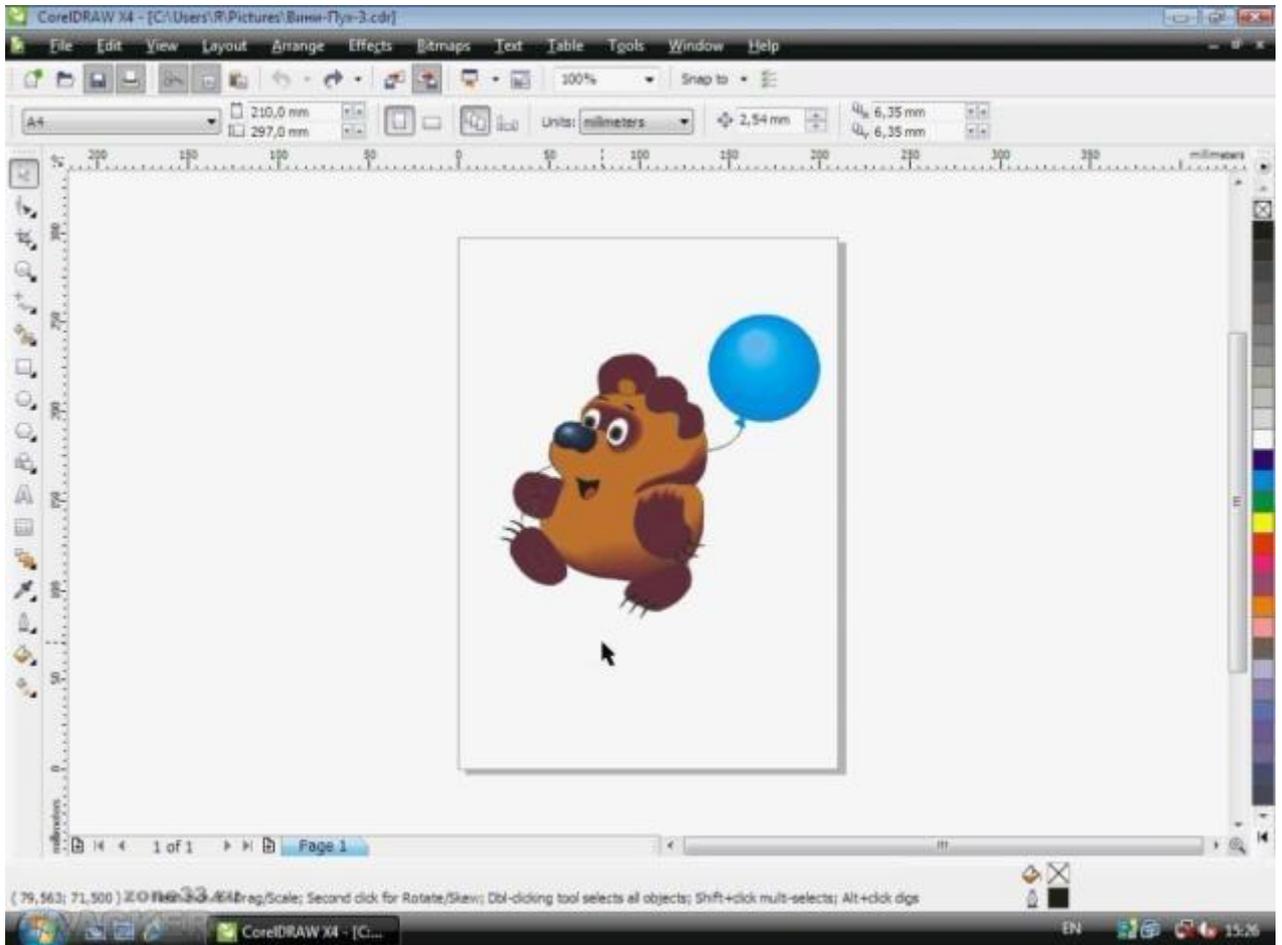
10. Пиксель на экране монитора представляет собой:

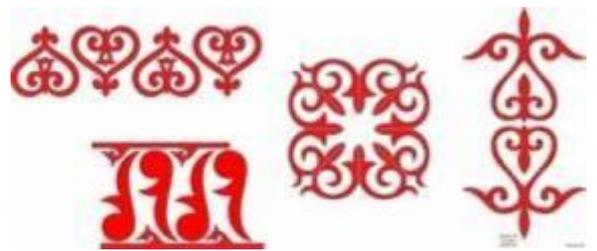
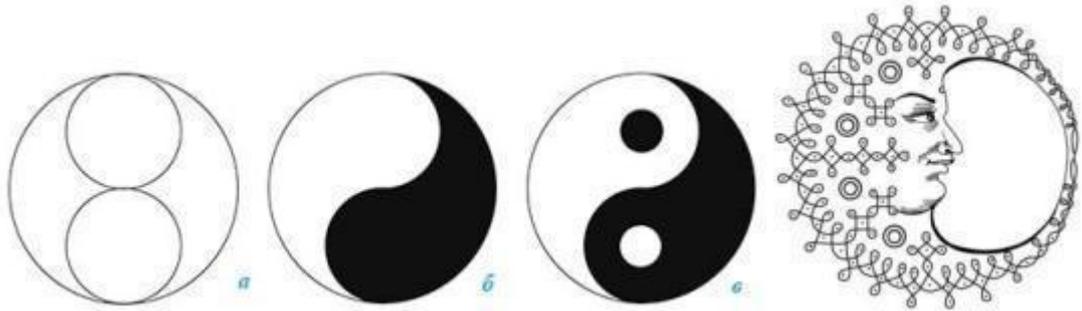
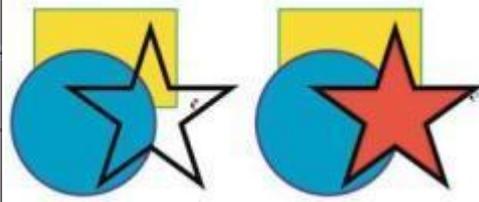
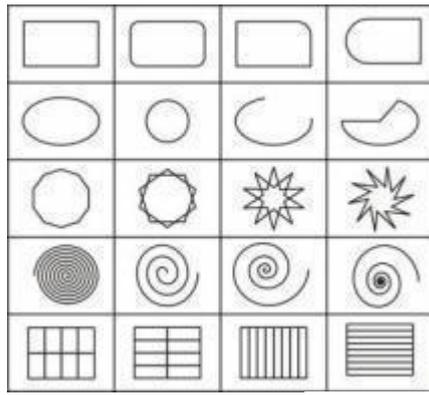
- 1) Минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
- 2) Двоичный код графической информации;
- 3) Электронный луч;
- 4) Совокупность 16 зерен люминофора.

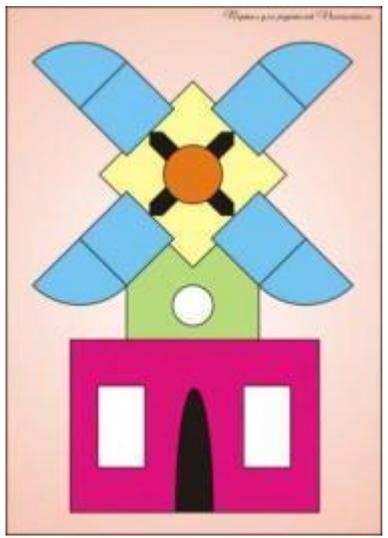
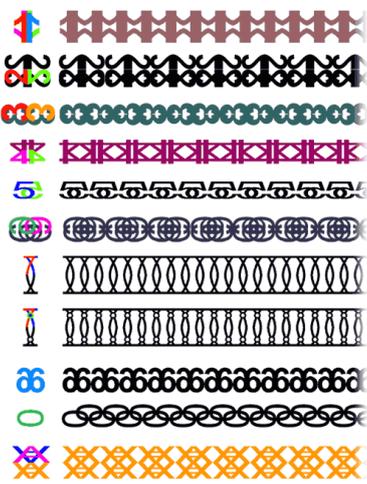
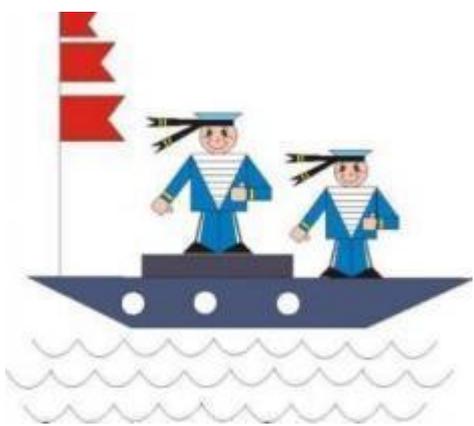
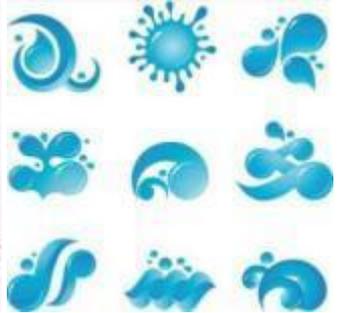
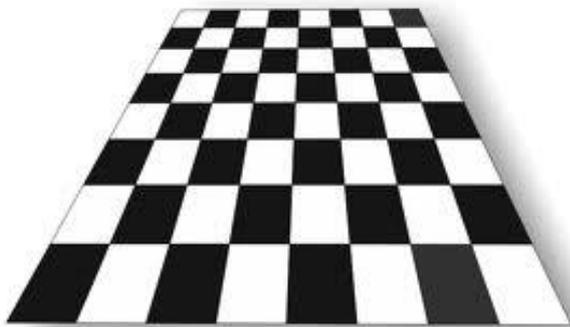
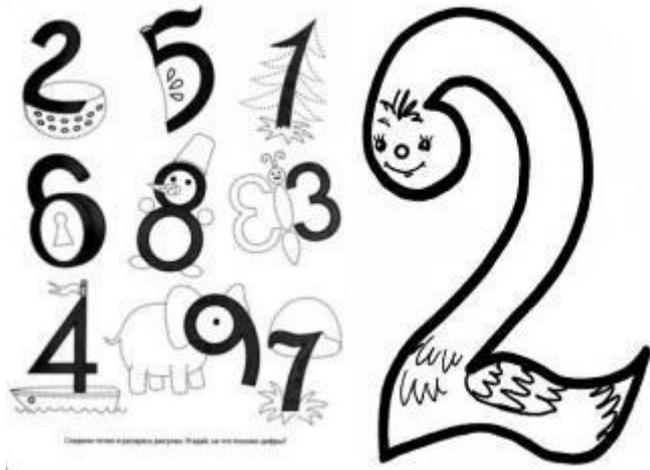
ОТВЕТЫ

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
№ ответа	1	2	2	3	2	1	3	3	2	1

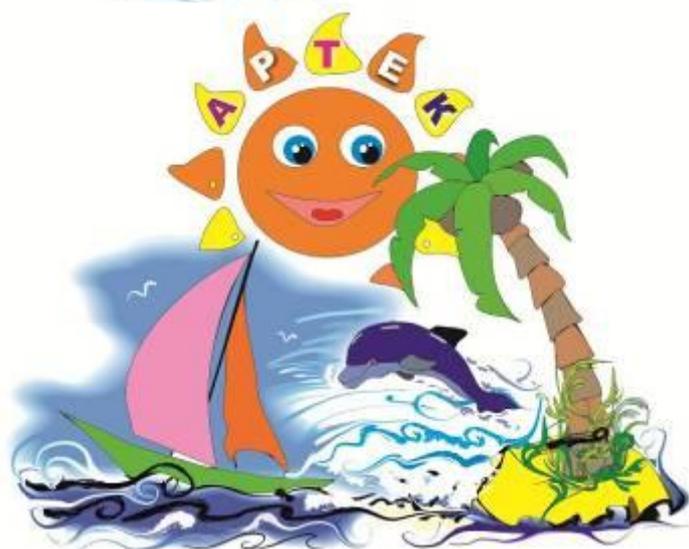
ФОРМЫ НАГЛЯДНОГО МЕТОДИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА К УРОКАМ



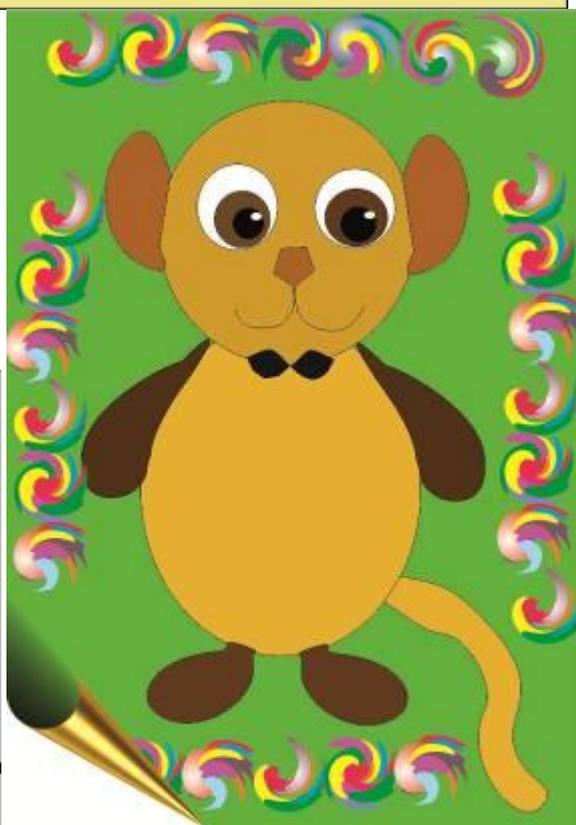
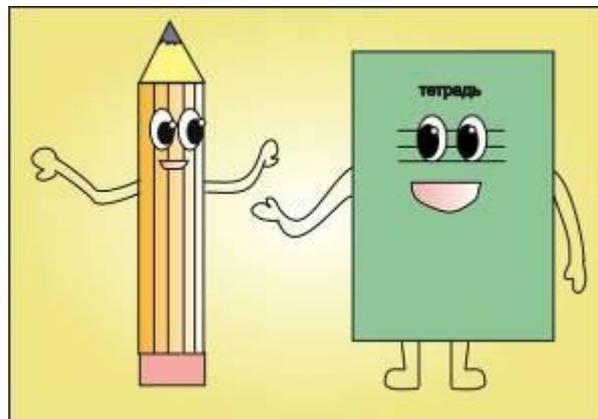
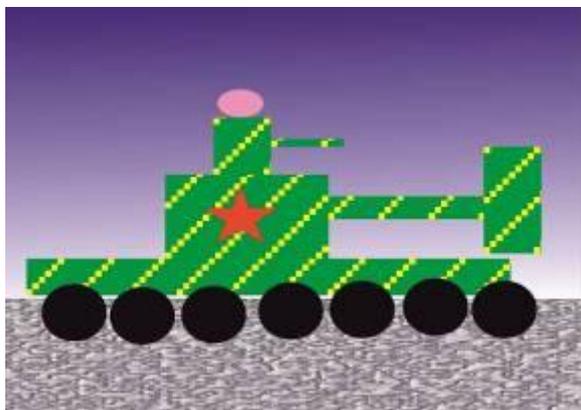


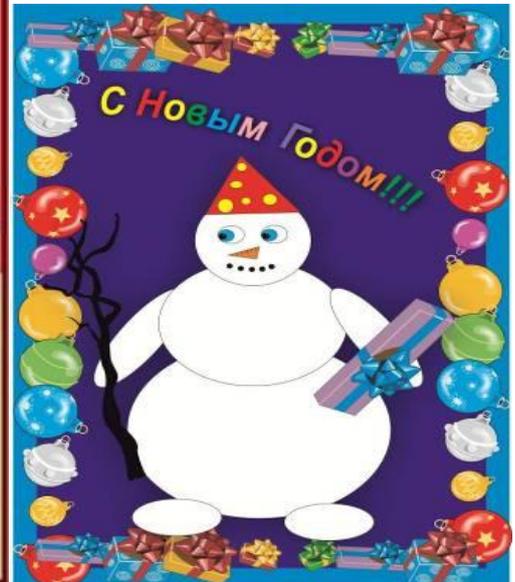
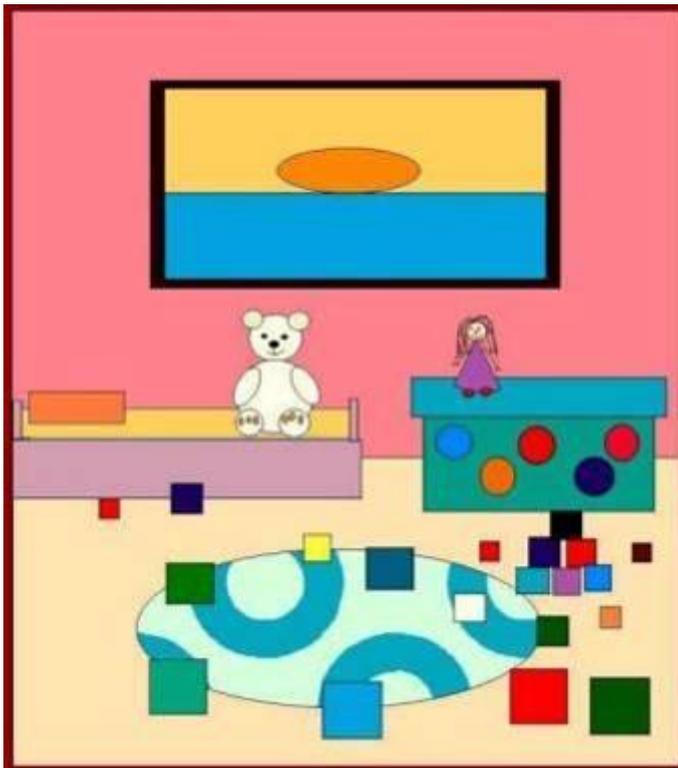


Разработка эмблем, объектов, символов с применением форм рисования, изменения кривых, с использованием различных цветовых заливок и шрифтов в векторной программе.



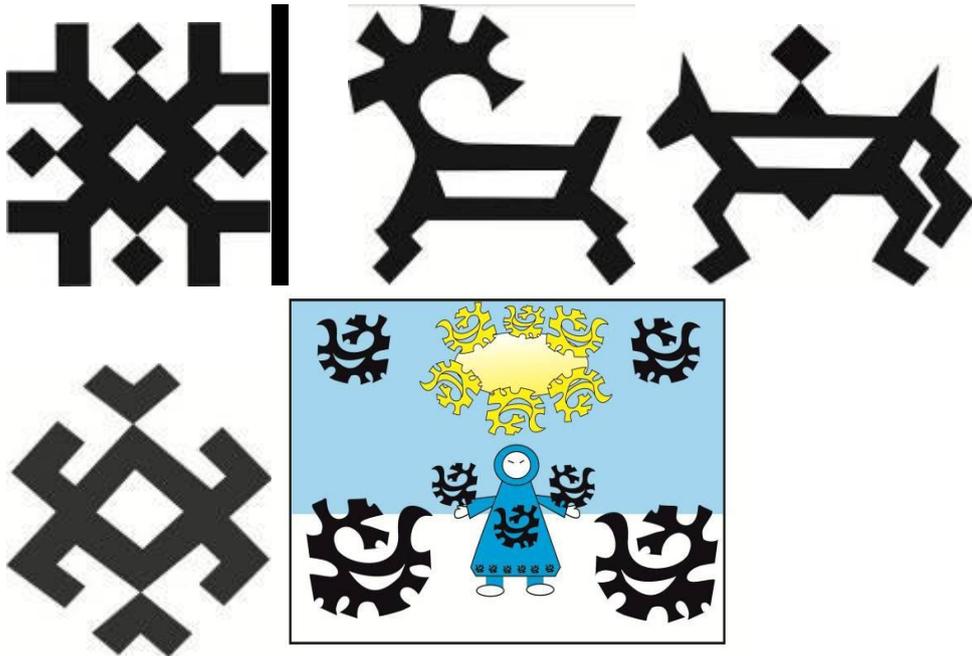
Варианты творческих работ обучающихся с применением примитивных форм рисования и использованием текстурных и фонтовых заливок.







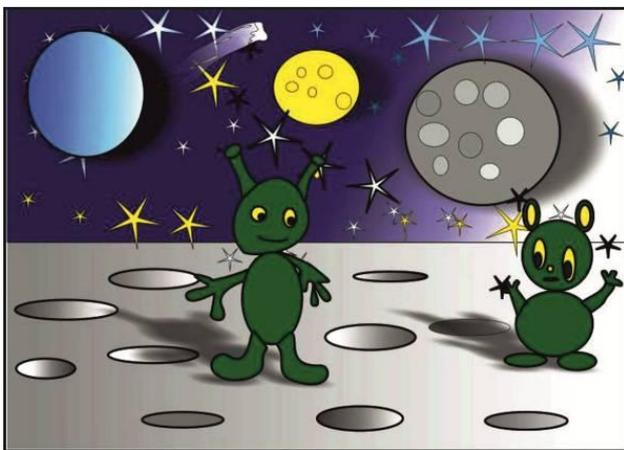
Применение орнамента в творческой графической композиции.





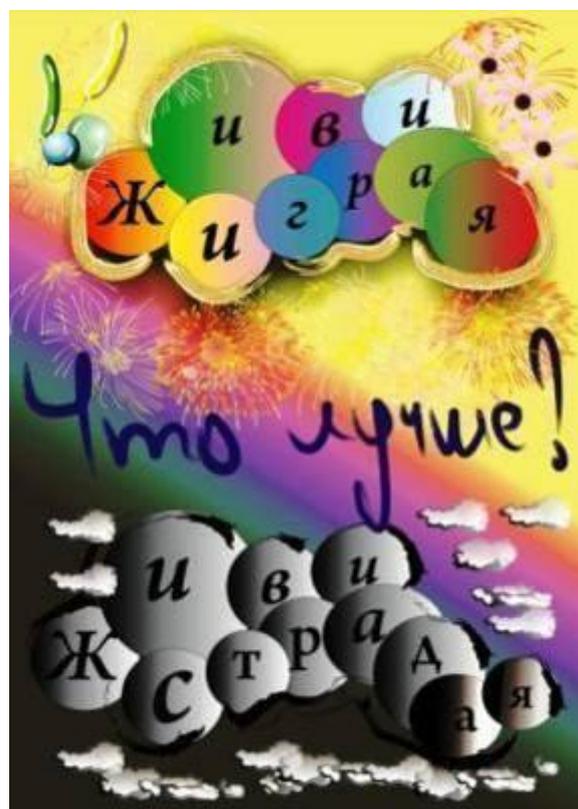
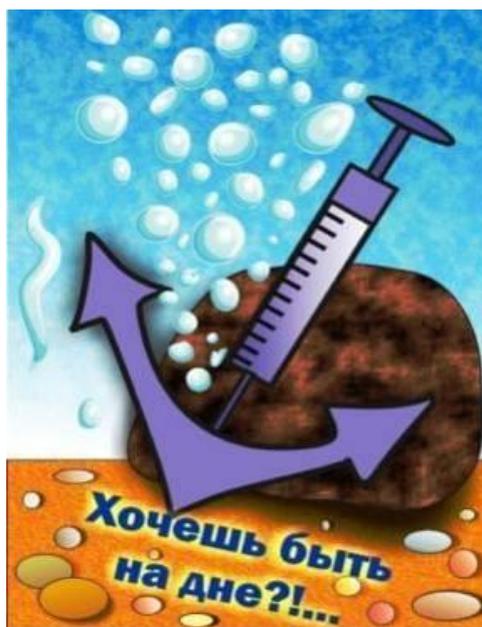
1

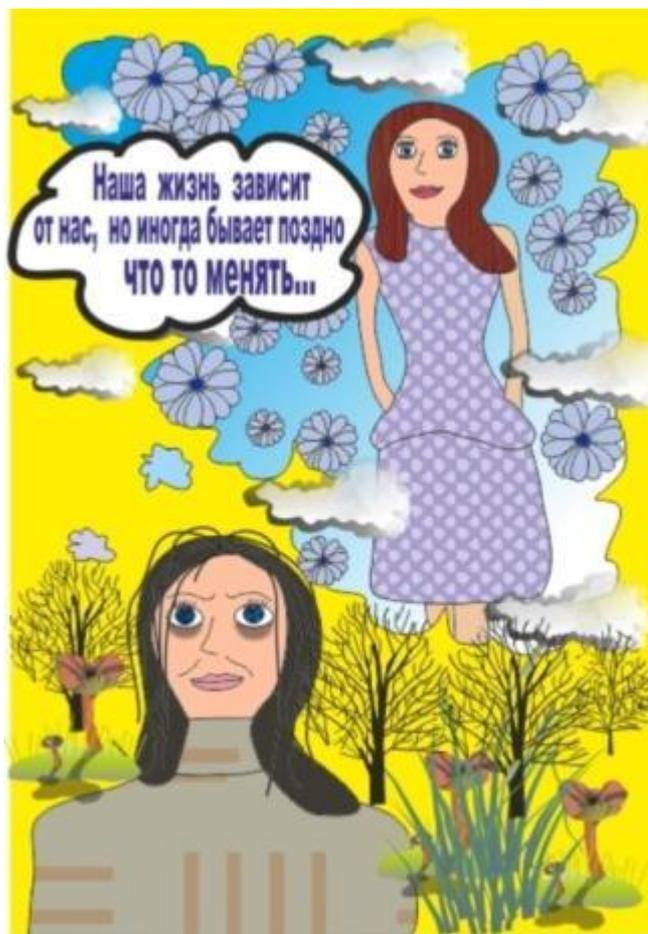
Выполнение творческих тематических работ с применением форм рисования и использованием различных видов заливок и теней.





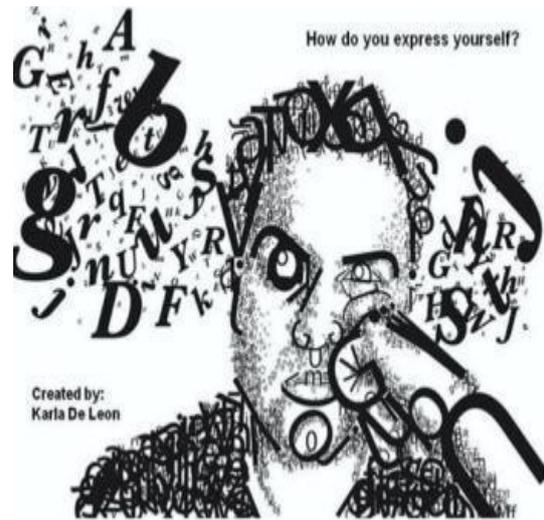
«Пропаганда наркотических средств и психотропных веществ»





Выполнение учащимися творческих рисунков с элементами цифровой живописи





Выполнение учащимися творческих заданий по созданию коллажей с применением послынной организации листа, применением различных графических эффектов с элементами рисования, с изменением цвета черно-белой фотографии в цветную, с использованием шрифтовых композиций.

