

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Кольского района Мурманской области.

Принято педагогическим
советом, протокол от
16.04.2025г. № 5



УТВЕРЖДАЮ.

И.о. директора
Ю.А. Бельх

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности
«Компьютерная графика»
Возраст обучающихся **12-16 лет**
срок реализации **2 года**

составитель:
Орешникова Л.Л.
педагог дополнительного образования
ДДТ Кольского района

пгт.Мурмаши
2025

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» соответствует **технической направленности**.

Программа разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
2. Распоряжение правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»
3. Распоряжение правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Приказ Минтруда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
- 8 Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)")
9. Устав ДДТ Кольского района.

Адресат программы и условия набора в объединение

Адресат программы: возраст учащихся 12 - 16 лет.

Наполняемость учебной группы: 9 человек.

Условия набора: В объединение принимаются все желающие. Для изучения данного курса дети должны обладать знаниями и навыками работы на персональном компьютере, в текстовом редакторе, а также графическом редакторе.

Условия добора: Добор в объединение осуществляется при наличии вакантных мест на тех же условиях. Обучение вновь принятых организуется с учетом результатов вводной диагностики.

Вид деятельности – компьютерная графика.

Срок реализации программы – 2 года, 72 учебных недели.

Уровень программы – продвинутый.

Форма обучения – очная, занятия проводятся в аудиториях.

Объем учебного времени: 1-ый и 2-ой годы обучения по 144 часа в год, всего – **288** часов.

Режим проведения занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа – 40 минут. Перерыв: 10 минут.

1.1. Актуальность и новизна Программы обусловлена эффективным решением творческих и дизайнерских задач на персональном компьютере, которое невозможно без выдвижения качественно новой, своеобразной идеи, нахождения для ее выполнения адекватных средств, позволяющих новаторски решать проблемы, причем не только в области традиционных форм художественного творчества, но и в области графического дизайна в целом.

Программа открывает новые возможности деятельности на стыке техники и рисования посредством использования компьютерной техники, позволяющей создавать цифровую графику и различные дизайнерские работы.

1.2. Педагогическая целесообразность Программы заключается в создании условий для развития личности подростков средствами, адекватными их возрастным психологическим и мотивационным особенностям. Индивидуальный подход к обучающимся, обеспечение их эмоционального благополучия способствует интеллектуальному и творческому развитию. Мотивации к самосовершенствованию их потенциала, воспитанию человека, обладающего творческой фантазией, хорошим образным и логическим мышлением, интуицией, профессиональным чутьем.

1.3. Цель: Формирование высокого уровня умений обучающихся в

области компьютерной графики.

1.4. Задачи:

Обучающие:

1 год обучения

- Обучение умениям и навыкам наиболее эффективного и безопасного использования современного аппаратного и программного обеспечения компьютера при работе с растровой и векторной графикой.

- Углубленное изучение техник создания и редактирования графических объектов с использованием инструментов графического редактора и владению графическим алгоритмом работы над изображениями.

- Обучение законам построения художественной композиции и макета полиграфической продукции.

2 год обучения

- Закрепление умений грамотно работать в графических редакторах Adobe Photoshop, Corel Draw, GIMP.

- Расширение знаний о современных видах искусства компьютерной графики.

- Обучение способам создания компьютерной анимации

- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Развивающие:

1 год обучения

- Выработка умения самостоятельно ставить и решать задачи композиционных построений в области графического дизайна на персональном компьютере.

- Развитие креативного, образного и ассоциативного мышления.

- Развитие познавательного интереса к компьютерной графике, полиграфическому искусству и дизайну.

- Развитие умения обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность и работу других учащихся с позиций творческих задач, с точки зрения их содержания и средств выражения.

2 год обучения

- Развитие умений использования средства информационных технологий для решения различных учебно-творческих задач в процессе поиска дополнительного изобразительного материала, выполнения творческих заданий, проектов, отдельных упражнений по изобразительному искусству и компьютерной графике.

- Развитие умений планировать и грамотно осуществлять учебные действия в

соответствии с поставленными задачами, находить варианты решения различных художественно-творческих задач.

- Развитие личностного, профессионального, жизненного самоопределения обучающихся.

Воспитательные:

- Воспитание чувства красоты и эстетики окружающего мира в изображаемых образах и объектах, понимания особой роли культуры и искусства в жизни общества и каждого отдельного человека;

- Воспитание установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе и недопустимость действий по нарушению авторских прав при работе с информацией.

- Воспитание максимальной самостоятельности творческой деятельности обучающихся.

1.5. Ожидаемые результаты.

После реализации данной программы учащиеся раскроют свой личностный творческий потенциал средствами компьютерной графики.

В результате обучения учащиеся получают опыт

- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных цифровых средств;

- коллективной реализации информационных проектов, информационной деятельности в различных сферах, востребованных на рынке труда;

- эффективного применения информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе самообразовании;

- эффективной организации индивидуального информационного пространства;

Требования к предметным знаниям, умениям и навыкам

После первого года обучения учащиеся должны знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;

- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;

- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;

- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;

- методы сжатия графических данных;

- проблемы преобразования форматов графических файлов;

- назначение и функции различных графических программ.

уметь:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных

инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);

- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- создавать анимационные ролики и GIF-анимации
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты.

В конце 1 года обучения учащиеся могут:

- защитить реферат, доклад;
- представить свои портфолио;
- представить графические работы;
- оформить школьную газету с помощью импортированных изображений в документ издательской системы.

После второго года обучения учащиеся должны знать:

- Требования техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- Теоретические знания приемов работы с графическими пакетами Adobe Photoshop и Corel Draw, GIMP
- Теоретические основы и принципы построения растровой и векторной графики;
- Ореолы применения данных графических пакетов как в художественной, так и в промышленной среде;
- Принципы построения и хранения изображений;
- Форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- Применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- Принципы создания качественной фотографии;
- Существующие режимы фотосъемки. Их эффект;
- Назначение светочувствительности, баланса белого, диафрагмы в фотографии.

уметь:

- работать с палитрой слоев, делать необходимые настройки, соединять слои, выполнять различные эффекты слоя, выполнять монтаж изображений;
- применять различные фильтры, работать с текстом, трафаретом, создавать необходимые настройки этих инструментов;
- создавать анимацию из кадров по алгоритму, оптимизировать, сохранять и

загружать анимацию;

- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- применять возможности графических редакторов для создания сложных фотоколлажей;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- использовать возможности графических редакторов (слои, выделение, фильтры и т.п.) для создания спецэффектов.

В конце 2 года обучения учащиеся могут:

- подготовить полиграфический макет;
- создать GIF-анимацию;
- представить графические работы (векторные и растровые);
- смонтировать мультфильм
- сверстать открытку или плакат к празднику
- представить обработанные фотографии

1.6. Способы определения результативности.

Оценка знаний проводится дифференцированно, с учетом возраста с тем, чтобы соблюдался гуманистический подход и свободное развитие личности.

Для проверки знаний воспитанников проводятся викторины, тестирование.

Для отслеживания результатов образовательного процесса используются следующие виды контроля:

1. Входной, (сентябрь): собеседование и тестирование для выявления исходного уровня.
2. Текущий, (в течение года): диагностика знаний, умений и навыков после изучения ключевых тем программы, тестирование, выставки.
3. Промежуточный, (декабрь- для 1-го и 2-го г.о., май – для 1-го года обучения): мониторинг, выполнение учебного плана; уровень и качество обученности, уровень воспитанности.
4. Итоговый, (май): мониторинг, выставка

Основные формы контроля:

- зачет, опрос, собеседование;
- тесты (Приложение 2);

- учебная выставка, контрольный осмотр выполненных работ;
- конкурсы, выставки - анализ и отбор, экспертная оценка жюри;

В целях координации личностного развития ребенка проводится мониторинг личностного развития на основе результатов педагогического наблюдения, анкет, тестов, не требующих специальной обработки.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2.1. Учебно-тематический план 1-го года обучения

	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов учебных занятий		Формы контроля
			Теория	Практика	
1	Введение	2	2	-	Входной контроль
2	Работа в графических редакторах	24	5	19	Тестирование
3	Компьютерная анимация	24	5	19	Презентация мультфильма
4	Ретуширование фотографий	34	8	26	Выставка
5	Цифровая живопись	30	8	22	Выставка
6	Подготовка к конкурсам и выставкам: выполнение творческих проектов	28	4	24	Отбор, участие в конкурсах, экспертная оценка жюри
7	Заключительное занятие	2	2	-	Итоговый контроль
ИТОГО:		144	34	110	

2.2. Учебно-тематический план 2-го года обучения

	Наименование разделов и тем	Всего часов	Количество часов учебных занятий		Формы контроля
			Теория	Практика	
1	Введение	2	2	-	Входной контроль
2	Работа в графических редакторах	30	5	25	Тестирование
3	Компьютерная анимация	24	5	19	Презентация мультфильма
4	Основы графического дизайна	32	8	24	Выставка
5	Цифровая живопись	20	4	16	Выставка
6	Подготовка к конкурсам и выставкам: выполнение творческих проектов	34	4	30	Участие в конкурсах, экспертная оценка жюри
7	Заключительное занятие	2	2	-	Итоговый контроль
ИТОГО:		144	30	114	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Содержание программы 1-го года обучения

1. Вводное занятие (2 часа)

Теоретические занятия: 2 часа

Введение в курс программы. ОТ и ТБ при работе с техникой

2. Работа в графических редакторах (24 часа)

Теоретические занятия: 5 часов

- Углубленное изучение работы с векторной и растровой графикой
- Функционал программ: Corel Draw, Adobe Photoshop, GIMP
- Применение растровых изображений в графическом дизайне
- Основы подготовки макетов к печати

Практические занятия: 19 часов

- Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории.
- Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов. Методы объединения объектов. Исключение одного объекта из другого.
- Метод выдавливания. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений.
- Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов.
- Создание макетов полиграфической продукции
- Работа с индексированными цветами. Изменение цветового разрешения с помощью индексированных цветов. Преобразование изображений в различные цветовые модели.
- Выделение областей. Изменение размера выделенной области.
- Изменение цвета изображения, используя выделение волшебной палочки и заливку в режиме наложения.
- Создание маски из текста. Применение эффектов к тексту. Увеличение размеров холста.

3. Компьютерная анимация (24 часов)

Теоретические занятия: 5 часов

- Основные теоретические сведения о мультипликации;
- Этапы создания анимационного фильма;
- Основы современного анимационного производства;
- Техническое оснащение, необходимое для создания анимации;

Практические занятия: 19 часа

Создание мультфильма (групповая работа):

- Выбор темы мультфильма
- Создание раскадровки
- Отрисовка слайдов
- Монтаж
- Презентация готового мультфильма

4.Ретуширование фотографий (34 часов)

Теоретические занятия: 8 часов

- Обработка изображений в телефоне.
- Обработка изображений при сканировании.
- Обработка изображений на компьютере.
- Подбор программного обеспечения для обработки фотографий.
- Применение фотографии и компьютерной графики в оформительских работах.

Практические занятия: 26 часа

- Фото с 3D-эффектом.
- Ретушь портретов. Пластика лица.
- Ретушь портретов. Коррекция макияжа и цвета волос.
- Смена фона. Замена однородного фона.
- Смена фона. Замена неоднородного фона. Выделение через каналы.
- Коррекция ночных фото.
- Тонирование фото.
- Раскрашивание черно-белых фотографий.
- Восстановление старых фотографий. Ретушь трещин и царапин.
- Восстановление старых фотографий. Цветокоррекция. Сепия.

5.Цифровая живопись (30 часов)

Теоретические занятия: 8 часов

- Виды цифровой живописи.
- Индивидуальная настройка графического планшета.
- Подбор программного обеспечения.
- Особенности цифровой живописи.

Практические занятия: 22 часа

- Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели;
- Компьютерные рисунки людей и различных объектов.
- Открытки.
- Плакаты.
- Социальная реклама.

- Иллюстрации к произведениям.
- Разработка концепт-артов.

6. Подготовка к конкурсам и выставкам (28 часов)

Теоретические занятия: 4 часа

- Оформление работ в паспарту
- Правила оформления работ для экспозиции

Практические занятия: 24 часов

Работы на заданные и свободные темы.

Отбор, обработка работ для подготовки к печати.

Компоновка стендов, подборок.

7. Заключительное занятие (2 часа)

Теоретические занятия: 2 часа

Подведение итогов года. Фотовикторина.

3.2. Содержание программы 2-го года обучения

1. Вводное занятие (2 часа)

Теоретические занятия: 2 часа

Введение в курс программы. ОТ и ТБ при работе с техникой

2. Работа в графических редакторах (30 часов)

Теоретические занятия: 5 часов

- Функционал программ: CorelDraw, AdobePhotoshop, GIMP
- CMYK и RGB. Цветовые схемы
- Полиграфические макеты

Практические занятия: 25 часов

- Создание макета календаря на учебный 2020-2021 год "Расписание уроков"
- Разработка дизайна макета календаря на 2020 год. Подбор фона, цвета, шрифта, дополнительных элементов.
- Разработка дизайна новогодней открытки.
- Создание поздравительной открытки для мамы с использованием семейных фотографий.
- Создание мини-открытки ко дню Святого Валентина.
- Разработка дизайна поздравительного плаката к 23 февраля.
- Разработка дизайна открытки к 8 марта.
- Создание грамот, дипломов для победителей.

3. Компьютерная анимация (24 часов)

Теоретические занятия: 5 часов

- История и типы компьютерной анимации;
- Этапы создания анимационного фильма в различных графических редакторах;
- Драматургия в анимации

Практические занятия: 19 часов

Создание мультфильма (индивидуальная работа):

- Выбор темы мультфильма
- Отрисовка слайдов
- Монтаж
- Презентация готового мультфильма

4. Основы графического дизайна (32 часов)

Теоретические занятия: 8 часов

- Понятие графического дизайна.
- Сферы применения графического дизайна.
- WEB-дизайн.
- Современный графический дизайн.

Практические занятия: 24 часа

- Создание бесшовных паттернов (цветочный и геометрический орнамент)
- Создание элементов фирменного стиля (логотипа).
- Создание элементов фирменного стиля (визитки).
- Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки).
- Создание элементов фирменного стиля для сети интернет (баннеры, лого, кнопки и т.д.)

6. Цифровая живопись (20 часов)

Теоретические занятия: 4 часа

- Виды цифровой живописи.
- Индивидуальная настройка графического планшета.
- Подбор программного обеспечения.
- Особенности цифровой живописи.

Практические занятия: 16 часа

- Использование текстур, создание своей текстуры.
- Использование кистей, создание своей кисти.
- Стилизованные иллюстрации
- Рисунки людей и различных объектов.

- Иллюстрации к произведениям.
- Разработка концепт-артов.
- Пейзаж

7. Подготовка к конкурсам и выставкам (34 часов)

Теоретические занятия: 4 часа

- Оформление работ в паспорту
- Правила оформления работ для экспозиции

Практические занятия: 30 часов

Работы на заданные и свободные темы.

Отбор, обработка работ для подготовки к печати.

Компоновка стендов, подборок.

8. Заключительное занятие (2 часа)

Теоретические занятия: 2 часа

Подведение итогов года. Фотовикторина.

4. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

4.1. Методическое обеспечение программы «Компьютерная графика»

№	Тема	Наглядные пособия	Электронные разработки	Раздаточный материал
1.	Работа в графических редакторах	Иллюстрации, выполненные при помощи технических средств графических редакторов: CorelDraw, AdobePhotoshop, GIMP	21 способ ускорить работу в Corel Draw Подготовка файла к печати Презентации: - Отличие векторной и растровой графики - Назначение и применение векторной графики - Команды главного меню, панель инструментов - Создание макета визитной карточки	1) Инструкционные карты по изготовлению и подготовке полиграфической продукции. 2) Электронные шаблоны для создания продукта
2.	Компьютерная анимация	Анимационные ролики, раскадровки, эскизы к мультфильмам.	Презентации: «История анимации» «Основные этапы создания анимации» «Техническое оснащение для создания анимации» «Драматургия в анимации»	Инструкционные карты «Раскадровка», «Монтаж» Цветовые палитры
3.	Ретуширование фотографий	Фотографии различных жанров, Образцы ретушированных фотографий.	Презентации: «Цвет и свет в фотографии» «Законы композиции» «Основные приемы и типы съемки» «Ретушь фотографий» «Фотомонтаж и его сложности» «Коллаж»	Инструкционные карты «Сокращения и аббревиатуры в фотографии» «Типы съемки» «Свет в фотографии» «Цветотональная коррекция», «Коллаж», «Фотомонтаж».
4.	Основы графического дизайна	Образцы коммерческого дизайна (брендинг)	Презентации: «Что такое графический дизайн?» «Узнаваемость бренда – залог успеха» «Фирменный стиль»	Инструкционные карты «Разработка логотипов» «Создание паттерна»
5.	Цифровая живопись	Иллюстрации CG-графиков в различных направлениях.	Презентации: «Хитрости при работе на графическом планшете» «Пейзаж в компьютерной графике» «Открытка. От истоков к современности» «Портрет в компьютерной графике» «Что такое концепт-арт?»	Методический рисунок: «Фигура человека», «Портрет», «Архитектурные постройки»

Формы занятий:

Учебные (аудиторные) занятия, как правило, состоят из теоретической и практической частей.

Методы предъявления теории: лекции, беседы, консультации, комментарии, викторины, самостоятельное или совместное с педагогом изучение литературы, интернет-источников, просмотр учебных видеофильмов, иные;

Практические занятия: работа в графических редакторах, работа с иными средствами программного обеспечения, подготовка и поиск идей для самостоятельной работы.

Вне аудитории проводятся: экскурсии, выставки, конкурсы.

Принципы обучения

- Принцип развивающего и воспитывающего характера обучения;
- Принцип доступности обучения;
- Принцип связи обучения с жизнью;
- Принцип наглядности;
- Принцип целенаправленности;
- Принцип индивидуальности;
- Принцип результативности.

Методы обучения

• **Словесный:** Рассказ педагога, чтение фрагментов художественной литературы, беседы, лекции, сообщения по теме, дидактический материал.

- Объяснения, пояснения, указания, вопросы, анализ деятельности.
- Наглядный (использование мультимедийных устройств, личный показ педагога, подборки цифровой графики, книги, журналы, альбомы и т.д.);

• **Практический** (практические занятия в объединении, экскурсии, обработку подготовленного материала, посещение выставок и т.д.)

• **Упражнения творческие**, требующие комбинирования знаний и умений, которыми уже владеет ребенок (подражательные – по образцу, конструктивные – обучающиеся переносят ранее усвоенные знания на новое содержание). Все упражнения выстраиваются на основе постепенно умножающихся знаний и умений и соответствуют программному обучению для конкретной возрастной группы.

• **Игровые методы и приемы.** Эти методы помогают концентрировать внимание на учебной задаче, вызывая у обучающихся повышенный интерес, положительные эмоции. Выполнение педагогом

различных игровых действий, введение элемента соревнования, конкурсные, развлекательные программы

- Метод самостоятельной работы (самостоятельная работа в графических редакторах, выполнение домашних заданий и т.д.)
- Дифференцированное обучение

4.2. Материально-техническое обеспечение программы

Кабинет для занятий на 9 посадочных мест, столы, стулья.		
№	Материалы	Количество
<i>Материалы (на 1 человека)</i>		
1.	Фотобумага матовая 230 г.м	1 уп.
2.	Офисная бумага	0.2 уп.
3.	Клей ПВА	1 шт.
4.	Клей «Момент» Кристалл	1 шт.
<i>Инструменты (на 1 человека)</i>		
5.	Ножницы	1 шт.
6.	Линейка (50 см)металлическая	1 шт.
7.	Канцелярский нож	1 шт.
<i>Оборудование (на 9 человек)</i>		
8.	МФУ Epson	1 шт.
9.	Цифровой фотоаппарат	6 шт.
10.	Софтбокс	3 шт.
11.	Штатив напольный	1 шт.
12.	Штатив настольный	3 шт.
13.	Набор чернил для принтера	1 шт.
14.	Проектор	1 шт.
15.	Графический планшет	4 шт.
16.	Доска магнитно-маркерная белая(+маркеры,магниты)	1 шт.
17.	Ноутбук	2 шт.
18.	Мышь	1 шт.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006 – 200 с.
2. Дегтярев, В.М. Инженерная и компьютерная графика / В.М. Дегтярев, В.П. Затыльникова. – М.: Academia, 2016. – 236 с.
3. Кларк Т.М. Фильтры для PhotoShop Спецэффекты и дизайн. – М.: ДИАЛЕКТИКА, 2018 – 180 с.
4. Корриган Дж. Компьютерная графика. — М.: ЭНТРОП. 1995 – 316 с.
5. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop – М.: Издательский дом «Вильямс», 2017 – 256 с.
6. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007 – 314 с.
7. Лапчик М.П. Методика преподавания информатики: учеб. пособие для студентов. пед. вузов / М.П. Лапчик, И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер; под общей ред. М.П. Лапчика. - М.: Академия, 2017 – 624 с.
8. Мануйлов В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в Adobe Photoshop. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7, 2006 – 30 с.
9. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум. Практикум по информатике: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова. – М.: Форум, 2018. – 144 с.
10. Олтман Р. CorelDRAW 9 — М.: ЭНТРОП, 2000 – 317 с.
11. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS – М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006 – 340 с.
12. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2004 – 218 с.
13. Тайц А.М . Тайц А.А. CorelDRAW 11 – СПб.: БХВ-Петербург, 2003 – 317 с.
14. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. – М.: Academia, 2018 – 168 с.

Для родителей и детей:

1. Adobe Photoshop 7.0. Компьютерная графика / под ред. С.Г. Мельниченко. - М.: Торговый дом СПАРРК, 2003
2. Photoshop CS, CorelDraw, Illustrator CS. Трюки и эффекты (+CD). - СПб.: Питер, 2017

3. Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: практическое руководство / К. Айсманн. - Минск: Вильямс, 2004
4. Буш Д. Цифровая фотография и работа с изображением: практич. рук-во / Д. Буш. - Минск: Кудиц-Образ, 2018
5. Волкова Е.В. Художественная обработка фотографий в Photoshop: самоучитель / Е.В. Волкова. - СПб.: Питер, 2005
6. Гевенян В.Р. Adobe Photoshop CS. Волшебные фильтры и спецэффекты / В.Р. Гевенян. - СПб.: ВHV-Санкт Петербург, 2004
7. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика:
8. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: учеб.пособие / Л.А. Залогова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2007
10. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике: учеб. пособие / Л.А. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2016. – 320 с.
11. Куприянов Н.И. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2016. – 128 с.
12. Леготина С.Н. Графический редактор Photoshop. Элективный курс по информатике (9-11 классы): в 2 ч. - Ч.1/С.Н. Леготина. - Волгоград: Корифей, 2017. – 96 с.
13. Миронов Д. CorelDRAW 10: Учебный курс / Д. Миронов. –
14. Панфилов А.В. Растровые и векторные графические изображения / А.В. Панфилов // Инфо. – 2005
15. Петрова Н. Компьютер и художник // Мир ПК. - 1997
16. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство. Часть 2 Основы живописи. – Обнинск: Титул, - 1996.
17. Сергеев А. П., Кущенко С. В. Основы компьютерной графики. Adobe Photoshop и CorelDRAW - два в одном. Самоучитель – М.: Диалектика, 2016.
18. Стрелкова Л.И. Photoshop. Практикум (с CD-ROM) / Л.И. Стрелкова. - М.: Интеллект-Центр, 2004
19. Школа изобразительного искусства в десяти выпусках. М.: Изобраз. искусство, 1986: №1, 1988: №2

Интернет-ресурсы:

1. Лучшее из Behance // Behance URL: <https://www.behance.net/> (дата обращения: 03.04.2023).
2. Шрифты // ilovetypography URL: <https://ilovetypography.com/> (дата обращения: 03.04.2023).

3. Журнал о шрифте и типографике, языке и времени, людях и визуальных традициях // ШРИФТ URL: <https://typejournal.ru/> (дата обращения: 03.04.2023).

4. Цветовой круг. Генератор цветовых палитр // Adobe Color URL: <https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel/> (дата обращения: 23.04.2022)

5. Цветовые палитры // paletton.com URL: <http://paletton.com/> (дата обращения: 13.03.2023).

6. Red CMYK Color Model // flatuicolorpicker URL: <http://www.flatuicolorpicker.com/> (дата обращения: 03.04.2023).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Календарно-учебный график на 2025-2026 учебный год

1-ый год обучения:

	Наименование разделов программы	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	Всего часов
1	Введение	2	-	-	-	-	-	-	-	-	2
2	Работа в графических редакторах	2	2	4	4	-	6	2	4	-	24
3	Компьютерная анимация	-	-	-	4	4	10	6	-	-	24
4	Ретуширование фотографий	4	6	6	-	4	-	6	4	4	34
5	Цифровая живопись	4	6	2	4	2	-	2	4	6	30
6	Подготовка к конкурсам и выставкам	2	6	4	4	2	-	-	6	4	28
7	Заключительное занятие	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2
		14	20	16	16	12	16	16	18	16	144

2-й год обучения:

	Наименование разделов программы	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	Всего часов
1	Введение	2	-	-	-	-	-	-	-	-	2
2	Работа в графических редакторах	2	2	2	6	-	6	6	6	-	30
4	Компьютерная анимация	-	-	-	6	6	6	6	-	-	24
5	Основы графического дизайна	2	6	4	-	4	-	4	6	6	32
6	Цифровая живопись	4	-	4	4	2	-	-	4	2	20
7	Подготовка к конкурсам и выставкам	4	8	4	4	2	6	-	-	6	34
8	Заключительное занятие	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2
		14	20	16	16	12	16	16	18	16	144

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Календарно-тематическое планирование объединения «Компьютерная графика» на 2025/2026 учебный год

Количество учебных недель: 36 недель.

Режим проведения занятий: 2 раз в неделю по 2 часа

Расписание: вторник 16.50 – 18.20, четверг 16.50 – 18.20

Праздничные и выходные дни (согласно государственному календарю):

Во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания

1-ый год обучения:

№	месяц	Форма занятий	Кол-во часов	Раздел/тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь	Беседа, практика	2	Введение в курс программы. ОТ и ТБ при работе с техникой	Молочненская СОШ, каб. №6	Входная диагностика
2.			2	Работа в графических редакторах, углубленное изучение работы с векторной и растровой графикой		Текущий контроль
3.			2	Ретушь. Обработка изображений в телефоне.		
4.			2	Ретушь. Обработка изображений при сканировании.		
5.			2	Живопись. Виды цифровой живописи.		
6.			2	Живопись. Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели		
7.			2	Живопись. Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели		
8.	Октябрь		2	Работа в графических редакторах. Функционал программ: CorelDraw, AdobePhotoshop, GIMP		
9.			2	Фото с 3D-эффектом. Ретушь портретов. Пластика лица		
10.			2	Фото с 3D-эффектом. Ретушь портретов. Пластика лица		
11.			2	Живопись. Компьютерные рисунки людей и различных объектов, Открытки		
12.			2	Живопись. Компьютерные рисунки людей и различных объектов. Открытки		

13.			2	Подготовка к конкурсам. Правила оформления работ для экспозиции			
14.			2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
15.			2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
16.			2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
17.			2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
18.	Ноябрь		2	Живопись. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории.			
29.			2	Работа в графических редакторах Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов. Методы объединения объектов. Исключение одного объекта из другого			
20.			2	Ретушь портретов. Коррекция макияжа и цвета волос.			
21.			2	Ретушь портретов. Коррекция макияжа и цвета волос.			
22.			2	Ретушь портретов. Коррекция макияжа и цвета волос.			
23.			2	Живопись. Иллюстрации к произведениям.			
24.			2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
25.			2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
26.		Декабрь		2	Работа в графических редакторах. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов. Методы объединения объектов. Исключение одного объекта из другого.		
27.				2	Работа в графических редакторах. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов. Методы объединения объектов. Исключение одного объекта из		

			другого.		
28.		2	Анимация. Основные теоретические сведения о мультипликации;		
39.		2	Анимация. Этапы создания анимационного фильма;		
30.		2	Анимация. Создание раскадровки		
31.		2	Живопись. Иллюстрации к произведениям.		
32.		2	Подготовка к конкурсам. Отбор, обработка работ		
33.		2	Подготовка к конкурсам. Отбор, обработка работ		
34.	Январь	2	Анимация. Создание раскадровки		
35.		2	Анимация. Создание раскадровки		
36.		2	Анимация. Отрисовка слайдов		
37.		2	Ретушь. Применение фотографии и компьютерной графики в оформительских работах		
38.		2	Ретушь. Применение фотографии и компьютерной графики в оформительских работах		
39.		2	Живопись. Разработка концепт-артов.		
40.	Февраль	2	Анимация. Отрисовка слайдов		
41.		2	Анимация. Отрисовка слайдов		
42.		2	Анимация. Отрисовка слайдов		
43.		2	Анимация. Отрисовка слайдов		
44.		2	Работа в графических редакторах. Метод выдавливания. Перспективные и изометрические изображения. Закраска, вращение, подсветка объемных изображений.		
45.		2	Работа в графических редакторах. Создание выпуклых и вогнутых объектов. Получение художественных эффектов		
46.		2	Работа в графических редакторах. Создание макетов полиграфической продукции		
47.		2	Работа в графических редакторах. Работа с индексированными цветами.		
48.	Март	2	Работа в графических редакторах. Преобразование		

			изображений в различные цветовые модели		
49.		2	Работа в графических редакторах Выделение областей. Изменение размера выделенной области.		
50.		2	Анимация. Монтаж		
51.		2	Анимация. Монтаж		
52.		2	Анимация. Презентация		
53.		2	Ретушь. Применение фотографии и компьютерной графики в оформительских работах		
54.		2	Ретушь. Применение фотографии и компьютерной графики в оформительских работах		
55.		2	Ретушь. Применение фотографии и компьютерной графики в оформительских работах. Живопись. Социальная реклама		
56.	Апрель	2	Работа в графических редакторах. Создание маски из текста. Применение эффектов к тексту. Увеличение размеров холста		
57.		2	Работа в графических редакторах Создание маски из текста. Применение эффектов к тексту. Увеличение размеров холста		
58.		2	Ретушь. Раскрашивание черно-белых фотографий.		
59.		2	Ретушь. Раскрашивание черно-белых фотографий.		
60.		2	Ретушь. Раскрашивание черно-белых фотографий.		
61.		2	Живопись. Социальная реклама.		
62.		2	Живопись. Социальная реклама.		
63.		2	Подготовка к конкурсам. Отбор, обработка работ		
64.		2	Подготовка к конкурсам. Отбор, обработка работ		
65.	Май	2	Ретушь. Восстановление старых фотографий. Ретушь трещин и царапин.		
66.		2	Ретушь. Восстановление старых фотографий. Ретушь		

				трещин и царапин.		
67.			2	Ретушь. Восстановление старых фотографий. Цветокоррекция. Сепия.		
68.			2	Ретушь. Восстановление старых фотографий. Цветокоррекция. Сепия.		
69.			2	Живопись. Плакаты.		
70.			2	Живопись. Плакаты.		
71.			2	Подготовка к конкурсам. Компонировка стендов, подборок		
72.			2	Подготовка к конкурсам. Компонировка стендов, подборок		Итоговый контроль
ИТОГ			144 часа			

Календарно-тематическое планирование объединения «Компьютерная графика» на 2026/2027 учебный год

Количество учебных недель: 36 недель.

Режим проведения занятий: 2 раз в неделю по 2 часа

Расписание: вторник 16.50 – 18.20, четверг 16.50 – 18.20

Праздничные и выходные дни (согласно государственному календарю):

Во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания

2-ой год обучения:

№ п/п	месяц	Форма занятий	Кол-во часов	Раздел/тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь	Беседа, практика	2	Введение в курс программы. ОТ и ТБ при работе с техникой	Молочненская СОШ, каб. №6	Текущий контроль
2.			2	Основы графического дизайна. Полиграфические макеты		
3.			2	Понятие графического дизайна. Сферы применения графического дизайна		
4.			2	Работа в графических редакторах. Создание бесшовных паттернов (цветочный и		

			геометрический орнамент)		
5.		2	Цифровая живопись. Использование текстур, создание своей текстуры.		
6.		2	Цифровая живопись. Использование текстур, создание своей текстуры.		
7.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.		
8.	Октябрь	2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.		
9.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.		
10.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.		
11.		2	Основы графического дизайна. WEB-дизайн. Создание элементов фирменного стиля		
12.		2	Основы графического дизайна. WEB-дизайн. Создание элементов фирменного стиля		
13.		2	Основы графического дизайна. WEB-дизайн. Создание элементов фирменного стиля		
14.		2	Основы графического дизайна. WEB-дизайн. Создание элементов фирменного стиля		
15.		2	Работа в графических редакторах		
16.		2	Работа в графических редакторах		
17.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.		
18.	Ноябрь	2	Основы графического дизайна. Разработка дизайна макета календаря. Подбор фона, цвета, шрифта, дополнительных элементов.		
29.		2	Основы графического дизайна. Создание элементов фирменного стиля (визитки).		
20.		2	Основы графического дизайна. Создание элементов		

			фирменного стиля (визитки).			
21.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
22.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
23.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
24.		2	Цифровая живопись, новогодняя тематика			
25.		2	Цифровая живопись, новогодняя тематика			
26.	Декабрь	2	Основы графического дизайна. Разработка дизайна новогодней открытки.			
27.		2	Основы графического дизайна. Работа в графических редакторах. Разработка дизайна новогодней открытки.			
28.		2	Работа в графических редакторах. Разработка дизайна новогодней открытки.			
39.		2	Анимация. Этапы создания анимационного фильма в различных графических редакторах			
30.		2	Анимация. Этапы создания анимационного фильма в различных графических редакторах			
31.		2	Анимация. Выбор темы мультфильма. Отрисовка слайдов			
32.		2	Анимация. Выбор темы мультфильма. Отрисовка слайдов.			
33.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.			
34.		Январь	2	Анимация. Мультфильма. Отрисовка слайдов.		
35.			2	Анимация. Мультфильма. Отрисовка слайдов.		
36.	2		Анимация. Монтаж			
37.	2		Основы графического дизайна. Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки)			
38.	2		Основы графического дизайна. Создание элементов фирменного стиля (разработка упаковки)			
39.	2		Основы графического дизайна. Создание элементов			

			фирменного стиля (разработка упаковки)		
40.	Февраль	2	Работа в графических редакторах. Создание поздравительной открытки с использованием фотографий.		
41.		2	Работа в графических редакторах. Разработка дизайна поздравительного плаката к 23 февраля		
42.		2	Работа в графических редакторах. Создание мини-открытки ко дню Святого Валентина		
43.		2	Анимация. Монтаж		
44.		2	Анимация. Монтаж		
45.		2	Анимация. Монтаж		
46.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.		
47.		2	Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.		
48.	Март	2	Работа в графических редакторах. Разработка дизайна открытки к 8 марта.		
49.		2	Работа в графических редакторах. Создание грамот, дипломов для победителей		
50.		2	Анимация. Монтаж		
51.		2	Анимация. Монтаж		
52.		2	Анимация. Презентация готового мультфильма		
53.		2	Основы графического дизайна. Создание элементов фирменного стиля для сети интернет (баннеры, лого, кнопки и т.д.)		
54.		2	Основы графического дизайна. Создание элементов фирменного стиля для сети интернет (баннеры, лого, кнопки и т.д.)		
55.		2	Основы графического дизайна. Работа в графических редакторах. Создание грамот, дипломов для победителей		
56.	Апрель	2	Работа в графических редакторах. Создание грамот, дипломов для победителей		
57.		2	Работа в графических редакторах. Создание грамот, дипломов для победителей		

58.			2	Работа в графических редакторах Создание грамот, дипломов для победителей			
59.			2	Основы графического дизайна. Создание элементов фирменного стиля для сети интернет (баннеры, лого, кнопки и т.д.)			
60.			2	Основы графического дизайна Создание элементов фирменного стиля для сети интернет (баннеры, лого, кнопки и т.д.)			
61.			2	Живопись. Разработка концепт-артов.			
62.			2	Живопись. Разработка. Разработка концепт-артов.			
63.			2	Живопись. Разработка Иллюстрации к произведениям, Пейзаж			
64.			2	Живопись. Разработка Иллюстрации к произведениям. Пейзаж			
65.			Май	2			Основы графического дизайна. Создание элементов фирменного стиля для сети интернет (баннеры, лого, кнопки и т.д.)
66.				2			Основы графического дизайна. Создание элементов фирменного стиля для сети интернет (баннеры, лого, кнопки и т.д.)
67.				2			Основы графического дизайна. Создание элементов фирменного стиля для сети интернет (баннеры, лого, кнопки и т.д.)
68.				2			Живопись. Стилизованные иллюстрации
69.				2			Живопись. Стилизованные иллюстрации
70.				2			Подготовка к конкурсам. Работы на заданные и свободные темы.
71.				2			Подготовка к конкурсам. Компонировка стендов, подборок.
72.	2	Подготовка к конкурсам . Компонировка стендов, подборок.					
ИТОГ		144 часа					
						Итоговый контроль	

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Входное тестирование по программе «Компьютерная графика», 1-ый год обучения

1. Пиксель является-

- а. Основой растровой графики +
фрактальной графики
- б. Основой векторной графики
графики
- в. Основой
- г. Основой трёхмерной

2. При изменении размеров растрового изображения-

- а. качество остаётся неизменным
- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +
- в. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается
- г. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным

3. Что можно отнести к устройствам ввода информации

- а. мышь клавиатуру экраны
мышь +
- б. клавиатуру принтер колонки
клавиатура
- в. сканер клавиатура
- г. Колонки сканер

4. Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- а. чёрный, синий, красный
голубой +
- б. жёлтый, розовый, голубой
белый
- в. красный, зелёный,
- г. розовый, голубой,

5. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

- а. курсор
- б. символ
- в. линия
- г. пиксель +

6. Выберите устройства, являющиеся устройством вывода

- а. Принтер +
- б. сканер
- в. дисплей монитора +
- г. клавиатура
- д. мышь
- е. колонки +

7. К какому виду графики относится данный рисунок

- а. фрактальной
- б. растровой +
- в. векторной
- г. ко всем выше перечисленным

8. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой

- а. Photoshop
- б. Corel Draw +
- в. Blender
- г. Picasa
- д. Gimp

9. Чем больше разрешение, тем изображение

- а. качественнее +
- б. светлее

- в. темнее
- г. не меняется

10. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?

- а. exe
- б. doc
- в. bmp +
- г. com

Промежуточное тестирование по программе НТМ
«Компьютерная графика»

1. При изменении размеров векторной графики его качество

- а. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным
- б. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается.
- в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- г. качество остаётся неизменным +

2. Наименьший элемент фрактальной графики

- а. пиксель
- б. вектор
- в. точка
- г. фрактал +

3. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков

- а. растровой графики +
- б. векторной графики
- в. фрактальной графики
- г. масляной графики

4. Что такое интерполяция-

- а. разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
- б. программа для работу в с фрактальными редакторами
- в. инструмент в Photoshop
- г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

5. Графика которая представляется в виде графических примитивов

- а. растровая
- б. векторная
- в. трёхмерная
- г. фрактальная +

6. Недостатки трёхмерной графики

- а. малый размер сохранённого файла
- б. не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании
- в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах +

7. К достоинствам Ламповых мониторов относится

- а. низкая частота обновления экрана
- б. хорошая цветопередача +
- в. высокая себестоимость

8. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести

- а. громоздкость
- б. излучение
- в. узкий угол обзора
- г. широкий угол обзора

9. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется

- а. видеопамять;
- б. видеоадаптер;
- в. растр; +
- г. дисплейный процессор;

10.Графический редактор Paint находится в группе программ

- а. утилиты
- б. стандартные +
- в. Microsoft Office

Итоговое тестирование по программе «Компьютерная графика. 1-ый год обучения»
(входное тестирование по программе «Компьютерна графика»,
2-ой год обучения)

1.К какому типу компьютерной графики относится программа Paint

- а. векторная
- б. фрактальная
- в. растровая +
- г. трёхмерная

2. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет

- а. пиксель
- б. формат +
- в. раскрашивать чёрно белые фотографии + текст
- д. выполнять расчёт
- в. графика
- е. яркость +
- г. печатать

4. Для ввода изображения в компьютер используются

- а. принтер
- б. сканер +
- в. диктофон
- г. цифровой микрофон

5. Графический редактор это

- а. устройство для создания и редактирования рисунков

- устройство для печати рисунков на бумаге
- в. программа для создания и редактирования текстовых документов
- г. программа для создания и редактирования рисунков +

6. Графическим объектом НЕ является

- а. чертёж
- б. текст письма +
- в. рисунок
- г. схема

7.Растровым графическим редактором НЕ является

- а. GIMP
- б. Paint
- в. Corel draw +
- г. Photoshop

8. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...

- а. 10-15 раз +
- б. 100раз
- в. ни разу
- г. 2-3 раза

9.В модели CMYK используется

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

10. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим

параметрам?

- а. красный +
- б. чёрный
- в. голубой
- г. зелёный

Промежуточное тестирование по программе
«Компьютерная графика. 2-ой год обучения»

1. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:

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

2. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся:

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

3. Большой размер файла — один из недостатков:

- а. растровой графики;
- б. векторной графики.

4. 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

5. 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

6. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Выделение одного или нескольких объектов, перемещение выбранного объекта, трансформация объекта (трансформация, наклон).

- а. 
- б. 
- в. 
- г. 

7. 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. 

8. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт в векторном объекте эффект тени от объекта.

- а. 
- в. 

- б.  г. 

9. Палитрой в графическом редакторе является:

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

10. Если элементов графического изображения много и нам нужно их все переместить, нам на помощь приходит

- а. **Группировка**
- б. Объединение
- в. Слияние

Итоговое тестирование по программе. «Компьютерная графика. 2-ой год обучения»

1. 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.

2. Какой из графических редакторов является растровым?

- а. AdobeIllustrator
- б. **Paint**

в. CorelDraw

3. Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:

- а. 2 байта
- б. 4 бита
- в. 256 битов
- г. 1 байт

4. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт контур Безье, форма которого определяется с помощью щелчков в местах расположения его узелков с последующей регулировкой мышью контрольных точек, относящихся к текущему узелку.

- а. 
- б. 
- в. 
- г. +

5. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Рисует фигуры в форме выпуклых и звёздчатых многоугольников.

- а. +
- б. 
- в. 
- г. 

6. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт в векторном объекте эффект выдавливания.

- а. 
- б. 
- в. 
- г. 

7. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Выполняет рисование произвольной линии.

- а. 
- б. 
- в. 
- г. 

8. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Предназначен для регулировки уровня прозрачности по одному из следующих законов: равномерному, градиентному, с использованием шаблона или текстуры.

- а. 
- б. 
- в. 
- г. 

9. Какой инструмент выполняет следующие функции?

Создаёт эффект перехода между 2 векторных объектов.

- а. 
- б. 
- в. 
- г. 

10. 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