****

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА |
| 1.1 | Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы |
| 1.2 | Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность |
| 1.3 | Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы |
| 1.4 | Отличительные особенности данной ДООП от уже существующих образовательных программ |
| 1.5 | Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы |
| 1.6 | Сроки реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (продолжительность образовательного процесса, этапы) |
| 1.7 | Ожидаемые результаты и способы определения их результативности |
| 1.8 | Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы |
| 2 | УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН |
| 2.1 | Перечень разделов, тем |
| 2.2 | Количество часов по каждой теме с разбивкой на теоретические и практические виды занятий |
| 3 | СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА |
| 4 | МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ |
| 4.1 | Обеспечение программы методическими видами продукции |
| 4.2 | Методы, приемы и технологии учебно-воспитательного процесса |
| 4.3 | Формы и режим занятий |
| 4.4 | Дидактический и лекционный материалы |
| 4.5 | Контрольно-измерительные материалы |
| 5 | СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ |

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**1.1. Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

1.1.1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Компьютерная графика" (далее по тексту – Программа) имеет техническую направленность составлена в соответствии:

-с требованиями к образовательным программам Федерального закона

об образовании в Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273 (п.9 ст.2 273-ФЗ);

-с Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 года №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-с Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы). Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242;

- Устава МБОУ «СОШ №1 г.Никольска»;

- Лицензии МБОУ «СОШ №1 г.Никольска» на образовательную деятельность

- Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей

программе дополнительного образования МБОУ «СОШ №1 г.Никольска».

1.1.2. Программа направлена на обучение школьников основам работы в графическом растровом редакторе, развитие творческого мышления через процесс создания цифровых продуктов.

1.1.3. Разработка программы обусловлена потребностью создать условия для самовыражения учащихся, повышения их творческого потенциала.

**1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность**

1.2.1. Актуальность программы.

Компьютерные технологии прочно вошли в нашу жизнь, и наиболее впечатляющей из них является компьютерная графика. Люди самых различных профессий применяют компьютер­ную графику в своей работе. Это исследователи в различных науч­ных и прикладных областях, художники, конструкторы, специали­сты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики реклам­ной продукции, создатели Web-сайтов, авторы мультимедиа-презентаций, модельеры тканей и одежды, фотографы, специали­сты теле- и видеомонтажа и др. Получая навыки работы в графическом редакторе, учащиеся приобретают широкие возможности для раскрытия и развития творческого потенциала.

1.2.2. Новизнапрограммы.

Adobe Photoshop является лидером среди профессиональных графических редакторов за счет своих широчайших возможностей, высокой эффективности и скорости работы. Программа "КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА (Adobe Photoshop)" ориентирована не только на то, что учащиеся освоят средства для коррекции, монтажа и подготовки изображений к печати, но и получат навыки по созданию растровых  произведений искусства.

1.2.3. Программа направлена на обучение школьников  навыкам работы с растровой графикой в редакторе Adobe Photoshop, создание творческих проектов. Практико-ориентированный характер Программы позволяет обосновать ее педагогическую целесообразность.

**1.3. Цель и задачи Программы**

1.3.1. Основной целью реализации Программы является формирование и развитие  у обучающегося творческих способностей и творческого мышления через овладение знаниями и принципами работы с компьютерной графикой в графическом редакторе Adobe Photoshop.

1.3.2. Основные задачи Программы:

Образовательные:

- формировать теоретические знания и практические умения в области компьютерной графики;

-  дать представление об основных возможностях редактирования и обработки изображения в графическом редакторе Adobe Photoshop;

- ознакомить с основными операциями в Adobe Photoshop;

- научить создавать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;

- научить понимать принципы построения и хранения изображений;

- научить основным приемам создания графических композиций, коррекции и ретуширования изображений;

- научить создавать и редактировать собственные изображения на основе графического редактора Adobe Photoshop;

-  научить применять современные методы и способы создания  произведений медиаискусства.

Развивающие:

- развивать  художественно-творческую культуру, зрительную память и наблюдательность;

- способствовать привитию эстетического вкуса;

- формировать творческое воображение и фантазию школьников;

- развивать интерес к инновационным технологиям в области медиаискусства;

- подготовить обучающихся к дальнейшей профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде.

Воспитательные:

- воспитывать целеустремленность и настойчивость;

- воспитывать чувство ответственности;

- формировать визуально-пространственное мышление;

- способствовать воспитанию аккуратности, терпения, усидчивости;

- способствовать формированию духовной культуры.

**1.4. Отличительные особенности  Программы**

1.4.1. Содержание данного курса включает материал, выходящий за рамки школьной программы и имеющий практическую направленность (редактирование старых семейных фотографий, создание поздравительных открыток, календарей со вставкой своего фото и др.). Обучение по Программе позволит расширить кругозор школьников, сформирует  исследовательские  навыки.

1.4.2. В процессе освоения программы ученики включены как в индивидуальную, так и  в коллективную проектную деятельность.

1.4.3. Программа может корректироваться, исходя из интересов учащихся, уровня их подготовки и конкретных задач на данном этапе, могут меняться последовательность изложения материала,  распределение часов  и  формы и методы занятий.

**1.5. Возраст детей, участвующих в реализации  Программы**

1.5.1. Оптимальным является количество учащихся в учебной группе: 8 - 10 человек.

1.5.2. Программа предусматривает формирование разновозрастной группы учащихся в возрасте  от 11 до 17 лет.

**1.6. Сроки реализации Программы**

1.6.1. Срок реализации программы - 1 год.

1.6.2. Занятия проводятся 1 час в неделю.

**1.7. Ожидаемые результаты и способы определения их результативности**

1.7.1. Ожидаемые результаты:

1.7.1.1. Учащиеся должны знать:

- основы графической среды Adobe Photoshop;

- структуру инструментальной оболочки среды Adobe Photoshop;

- особенности работы со слоями;

- технологию применения фильтров для получения эффектов изображения;

- технологию оптимизации растрового изображения.

1.7.1.2. Учащиеся должны уметь:

-  создавать и редактировать графические изображения;

- выполнять типовые действия с объектами и документами в среде Photoshop;

- создавать фотомонтаж, коллаж;

- создавать растровые произведения искусства.

1.7.3. Мониторинг освоения программы:

Методами мониторинга являются анкетирование, тестирование, наблюдение и социометрия. Программой предусмотрены наблюдение и контроль за развитием личности обучающихся, осуществляемые в ходе проведения анкетирования и диагностики.

**1.8. Формы подведения итогов реализации Программы**

1.8.1. Итоговыми мероприятиями по реализации основных этапов. Программы будет представление творческих работ учащихся:

- на фотовыставках;

- в школьных периодических печатных и электронных изданиях;

- на конкурсах различных уровней.

**1.9. Кадровое обеспечение:**

Программу реализует директор школы Слепухина Людмила Владимировна: образование — высшее педагогическое.

**2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

2.1. Перечень разделов, тем

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Раздел, тема | Теория | Практика | Всего |
| 1. | Раздел  I. Введение | 1 | 0 | 1 |
| 2. | Раздел  II. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. | 1 | 1 | 2 |
| 3. | Раздел  III. Работа с изображением. | 2 | 4 | 6 |
| 4. | Раздел  IV.  Рисование. | 3 | 3 | 6 |
| 5. | Раздел V. Текст. | 2 | 4 | 6 |
| 6. | Раздел VI. Портрет  и  эффекты изображения. | 3 | 3 | 6 |
| 7. | Раздел VII. Проектная деятельность. |  | 7 | 7 |
|  | ИТОГО | 12 | 22 | 34 |

2.2. Количество часов по каждой теме с разбивкой на теоретические и практические виды занятий.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Раздел, тема | Теория | Практика | Всего |
| 1. | Раздел  I. Введение | 1 |  | 1 |
| 1.1 | Компьютерная графика вчера и сегодня. | 0,5 |  | 0,5 |
| 1.2 – 1.3 | Растровая, векторная и фрактальная графика. | 0,5 |  | 0,5 |
| 2. | Раздел  II. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop. | 1 | 1 | 2 |
| 2.1 – 2.3 | Инструктаж по технике безопасности на занятиях. | 0,25 |  | 0,25 |
| 2.4 – 2.6 | Интерфейс графического редактора Adobe Photoshop. | 0,25 | 0,25 | 0,5 |
| 2.7 – 2.9 | Цвет в Photoshop. Пиксели. Цветовые представления. | 0,25 | 0,25 | 0,5 |
| 2.10 – 2.12 | Выбор цвета. Особенности использования основного цвета и фонового цвета. | 0,25 | 0,5 | 0,75 |
| 3. | Раздел  III. Работа с изображением. | 2 | 4 | 6 |
| 3.1 – 3.3 | Открытие, сохранение и закрытие изображения. Форматы файлов. | 0,25 | 0,25 | 0,5 |
| 3.4 – 3.6 | Компоновка. Перемещение. Копирование. | 0,25 | 1 | 1,25 |
| 3.10 – 3.15 | Понятие слоя. Создание, выделение, изменение, удаление, связывание, объединение слоев. | 0,25 | 1 | 1,25 |
| 3.16 – 3.18 | Эффекты слоя. Изменение прозрачности слоя. | 0,25 | 1 | 1,25 |
| 3.25 – 3.27 | Работа с выделением. Выделение Лассо. Выделение пикселей по цвету. | 1 | 1 | 2 |
| 4. | Раздел  IV.  Рисование. | 3 | 3 | 6 |
| 4.1 – 4.6 | Основные инструменты рисования: «Кисть», «Карандаш», «Заливка»,  выбор основного и фонового цвета. | 1 | 1 | 2 |
| 4.13 – 4.15 | Инструмент «Градиент». Использование градиента. Работа с градиентом. Библиотека градиентов. Использование градиента в качестве заливки слоя. | 1 | 1 | 2 |
| 4.22 – 4.24 | Контуры и фигуры. Контуры. Операции над контурами фигуры. Узловые точки контура. Изменение формы контура. | 1 | 1 | 2 |
| 5. | Раздел V. Текст. | 2 | 4 | 6 |
| 5.1 – 5.3 | Работа с текстом в Photoshop (ввод, редактирование, форматирование символов и абзацев). | 1 | 2 | 3 |
| 5.4 – 5.6 | Трансформация текстового слоя. Преобразование текста в фигуру. | 1 | 2 | 3 |
| 6. | Раздел VI. Портрет  и  эффекты изображения. | 3 | 3 | 6 |
| 6.1 – 6.6 | Использование различных эффектов. Фильтры. Многообразие фильтров в Photoshop. Работа с фильтрами. | 1 | 1 | 2 |
| 6.7 – 6.9 | Примеры использования инструмента «Штамп» и «Точечная восстанавливающая кисть»  в портрете. | 1 | 1 | 2 |
| 6.10 – 6.12 | Ретуширование и восстановление фотографии. | 1 | 1 | 2 |
| 7. | Раздел VII. Проектная деятельность. |  | 7 | 7 |
| 7.1 – 7.3 | Обработка фото с помощью инструментов Photoshop. Создание фотоальбома выполненных за год работ. |  | 3 | 3 |
| 7.4 – 7.6 | Проектная работа для выставки/конкурса. |  | 4 | 4 |
|  | ИТОГО | 12 | 22 | 34 |

**2.3.** **Занятия проводятся на базе центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».**

**Перечень оборудования центра «Точка роста», используемого по ДООП «Компьютерная графика»:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование** | **Количество** |
| Ноутбук Lenovo 300еWinbook Gen2 N4100, 4Gb, 128SSD, Win10 | 10 |
| Многофункциональноеустройство Xerox B205 | 1 |
| Ноутбуквиртуальной Dell G7 7790 (Intel Core i5 9300H/8Гб/ 256Гб SSD/GTX 1660 Ti | 1 |
| Сетевойфильтр | 1 |

1. **СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА**

**Раздел  I. Введение**

1.1.  Теория. Компьютерная графика вчера и сегодня.

1.2. – 1.3. Теория. Растровая, векторная и фрактальная графика.

**Раздел  II. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop**

2.1. – 2.3. Теория. История развития и значение графического редактора Adobe Photoshop в современном искусстве. Инструктаж по технике безопасности на занятиях. Демонстрация возможностей графического редактора.

2.4. – 2.6. Теория. Интерфейс графического редактора Adobe Photoshop.  Структура окна программы. Панели инструментов. Знакомство с палитрами.

2.7. – 2.9. Теория. Цвет в Photoshop. Особенности растровых изображений, их достоинства и недостатки. Основные сведения о цвете. Пиксели. Цветовые представления.

2.10. – 2.12. Теория. Выбор цвета. Основной цвет. Фоновый цвет. Особенности использования основного цвета и фонового цвета. Цвет пользователя. Библиотека образцов цветов.

Практика. Работа с библиотекой образцов цветов по выбору основного и фонового цветов изображения.

**Раздел  III. Работа с изображением**

3.1. – 3.3. Теория. Открытие, сохранение и закрытие изображения. Размер изображения, изменение размеров изображения. Форматы файлов. Изменение параметров холста.

3.4 – 3.6. Теория. Компоновка. Перемещение. Копирование. Увеличение резкости и размытие изображения. Работа с буфером обмена. Использование линеек и направляющих линий. Практика. Работа с использованием инструментов компоновки изображения.

3.7 – 3.9. Теория. События. Палитра История. Режимы работы палитры История. Использование снимков. Практика. Восстановление и стирание фрагментов изображения.

3.10. – 3.15. Теория. Понятие слоя. Послойная организация изображения. Инструменты работы со слоями. Практика. Создание, выделение, изменение, удаление, связывание, объединение слоев.

3.16. – 3.18. Теория. Эффекты слоя. Трансформация слоя. Изменение прозрачности слоя. Практика. Работа по изменению слоев изображения с применением различных эффектов.

3.19. – 3.21. Теория. Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Практика. Монтаж фотографий.

3.22. – 3.24. Теория. Выделение слоя. Прямоугольное и эллиптическое выделение. Выделение произвольной формы. Практика. Тренинг по заданному выделению слоев.

3.25. – 3.27. Теория. Работа с выделением. Выделение Лассо. Выделение пикселей по цвету. Практика. Отработка навыков выделения.

3.28. – 3.30. Теория. Трансформация и ее виды. Практика. Использование различных видов выделения на практике.

3.31. – 3.33. Теория. Фото коррекция и корректирующие слои. Команды корректировки. Практика. Заданная корректировка слоев изображения.

3.34. – 3.39. Теория. Коллаж, способы создания коллажа. Практика. Создание фотоколлажа.

**Раздел  IV.  Рисование**

4.1. – 4.6. Теория. Основные инструменты рисования: «Кисть», «Карандаш», «Заливка»,  выбор основного и фонового цвета. Практика. Создание рисунка инструментами графического редактора.

4.7. – 4.12. Теория. Создание новой пользовательской кисти. Рисование. Библиотека кистей. Загрузка кистей из сети Интернет. Практика. Создание собственной библиотеки кистей.

4.13. – 4.15. Теория. Инструмент «Градиент». Использование градиента. Работа с градиентом. Библиотека градиентов. Практика. Использование градиента в качестве заливки слоя.

4.16. – 4.18. Теория. Заливка выделенной области или слоя каким-либо цветом, узором или изображением. Практика. Выполнение заливки выделенной области.

4.19. – 4.21. Теория. Маски. Сохранение выделенной области. Загрузка канала выделения на изображение. Практика. Создание изображения с применением маски.

4.22. – 4.24. Теория. Контуры и фигуры. Контуры. Операции над контурами фигуры. Узловые точки контура. Изменение формы контура. Практика. Создание и изменение контура. Создание сложной фигуры.

4.25. – 4.27. Практика. Проект «пейзаж» с использованием знаний пройденных тем.

**Раздел V. Текст**

5.1. – 5.3. Теория. Работа с текстом в Photoshop. Практика. Ввод, редактирование, форматирование символов и абзацев.

5.4. – 5.6. Теория. Трансформация текстового слоя. Практика. Преобразование текста в фигуру.

**Раздел VI. Портрет  и  эффекты изображения**

6.1. – 6.6. Теория. Использование различных эффектов. Фильтры. Многообразие фильтров в Photoshop. Практика. Работа с фильтрами.

6.7. – 6.9. Теория.  Примеры использования инструментов «Штамп» и «Точечная восстанавливающая кисть». Практика. Применение инструментов «Штамп» и «Точечная восстанавливающая кисть» для ретуширования портрета.

6.10. – 6.12. Практика. Ретуширование и восстановление фотографий.

6.13. – 6.15. Практика. Практическая  работа по обработке портретной фотографии.

**Раздел VII.  Проектная деятельность.**

7.1. – 7.3. Практика. Обработка фото с помощью инструментов Photoshop. Создание фотоальбома выполненных за год работ.

7.4. – 7.6. Практика. Проектная работа для выставки/конкурса.

1. **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

**4.1. Обеспечение Программы методическими видами продукции**

- Конспекты теоретических и практических занятий;

- Видеоуроки;

- Творческие задания;

- Тренинги;

- Упражнения и тесты.

**4.2 Методы, приемы и технологии учебно-воспитательного процесса**

4.2.1. Методы и приемы:

На этапе изучения нового материала в основном используются объяснение, рассказ, показ, иллюстрация, демонстрация, видео- и аудиометод.

На этапе закрепления изученного материала в основном используются беседа, дискуссия, тренинг, упражнение,  практическая работа.

На этапе повторения изученного – просмотр и анализ медиапродуктов, тестирование, самостоятельная творческая работа.

На этапе проверки полученных знаний – защита творческих работ и проектов.

4.2.2. Образовательные технологии:

В процессе обучения используются образовательные технологии на основе личностно-ориентированного подхода:  
 - личностно-ориентированное обучение;  
-  технология индивидуального обучения (метод проектов);  
-  коллективный способ обучения;  
-  педагогика сотрудничества;  
-  технология КТД (коллективное творческое дело);  
-  проблемное обучение;  
-  коммуникативная технология;  
-  технология программированного обучения;  
-  игровые технологии;  
- технологии развивающего обучения.

**4.3.          Формы и режим занятий**

4.3.1. Занятия включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и  практическую, где предусмотрена работа в подгруппах или индивидуально.

4.3.2. В процессе реализации образовательной программы используются следующие формы занятий:

- беседа;

- тестирование;

- анализ работ;

- просмотр и обсуждение медиаматериалов;

- защита проектов;

- творческий конкурс;

- тренинги и упражнения;

- презентация проектных работ.

Обучение осуществляется по утвержденному расписанию, при этом предусмотрена гибкая система планирования и проведения практических занятий.

**4.4. Дидактический и лекционный материалы**

4.4.1. Лекционный материал:

4.4.1.1. Компьютерная графика вчера и сегодня.

Первые компьютеры использовались лишь для решения научных и производственных задач.

Обычно результатами таких расчётов являлись длинные колонки чисел напечатанных на

бумаге. Для того чтобы лучше понять полученные результаты человек брал бумагу,

карандаши, линейки и другие чертёжные инструменты и чертил графики, диаграммы, чертежи

рассчитанных конструкций. Иначе говоря, человек вручную производил графическую

обработку результатов вычислений. В графическом виде такие результаты становятся более

наглядными и понятными. Таково уж свойство человеческой психики: наглядность -

важнейшее условие для понимания. Довольно быстро возникла идея поручить графическую

обработку на самой машине. Первоначально, программисты научились получать рисунки в режиме символьной печати. На бумажных листах с помощью символов (звёздочек, точек, крестиков, букв), получались рисунки, напоминающие мозаику. Так печатались графики функций, изображение течений жидкостей и газов, изображение электрических и магнитных полей. С помощью символьной печати программисты умудрялись получать даже художественные изображения. В редком компьютерном центре стены не украшались распечатками с портретами Эйнштейна, репродукциями Джоконды и другой машинной живописью. Затем появились специальные устройства для графического вывода на графопостроители (другое название - плоттеры). С помощью такого устройства на лист бумаги чернильным пером наносятся графические изображения: графики диаграммы, технические чертежи и прочее. Для управления работой графопостроителей стали создавать специальное программное обеспечение. Настоящая революция в компьютерной графике произошла с появлением графических дисплеев.  Рисунок из памяти компьютера может быть выведен не только на экран, но и на бумагу с помощью принтера. Существуют принтеры цветной печати, дающие качество рисунков на уровне фотографии. Все типы персональных компьютеров оснащены графическими дисплеями. Поэтому машинная графика стала особенно популярна с распространением персональных компьютеров, начиная с 80-х годов. Благодаря графическим возможностям персональных компьютеров удалось сделать этот класс машин привлекательным для широкого круга пользователей. Графический интерфейс делает общение пользователя с компьютером удобным, лёгким, увлекательным.

4.4.1.2. Области применения компьютерной графики.

Современное применение компьютерной графики очень разнообразное. Для каждого направления создаётся специальное программное обеспечение, которое называют графическими программами, или графическими пакетами.

Научная графика. Как уже было сказано, это направление появилось самым первым. Назначение – визуализация (т.е. наглядное изображение) объектов исследований, графическая обработка результатов расчётов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов. Деловая графика. Эта область компьютерной графики предназначена для создания иллюстраций, часто используемых в работе различных учреждений. Плановые показатели, отчётная документация, статистические сводки - вот объекты, для которых с помощью деловой графики создаются иллюстративные материалы.

Конструкторская графика. Используется в работе инженеров и конструкторов, изобретателей новой техники. Этот вид компьютерной графики является обязательным элементомсистем автоматизации проектирования (САПР). Графика в сочетании с расчётами позволяет проводить в наглядной форме поиск оптимальной конструкции, наиболее удачной компоновки деталей, прогнозировать последствия, к которым могут привести изменения в конструкции. Средствами конструкционной графики можно получать плоские изображения (проекции, сечения) и пространственные, трёхмерные, изображения.

**4.5. Контрольно-измерительные материалы**

Тест №1

1 . Компьютерная графика это?

А) Наука, которая изучает способы улучшения программного  обеспечения компьютера?

Б) Наука, которая изучает способы и средства улучшения, обработки и редактирования изображения?

В) Наука, которая изучает способы улучшения качества образования?

2. На какие виды делится компьютерная графика?

А) Растровая, векторная, трехмерная, фронтальная.

Б) Растровая, векторная, трехгранная, фрактальная.

В) Растровая, векторная, трехмерная, фрактальная.

3. Составляющие растровой графики?

А) Пятно

Б) Пиксель

В) Простейшие элементы

4. Составляющие векторной графики?

А) Пятно

Б) Пиксель

В) Простейшие элементы

5. Растровая графика имеет?

А) Красочное живописное изображение с легким весом файла.

Б) Красочное живописное изображение с тяжелым весом файла.

В) Живописное изображение, которое не имеет файловый вес.

6. Растровая графика используется в?

А) Печати шрифтов, иллюстраций, постеров, афиш.

Б) Иллюстраций, плакатов, афиш, постеров.

В) Используется во всех печатях.

6.  Основными цветами модели CMYK  являются?

А) Желтый, пурпурный, голубой и черный.

Б)  Желтый, пурпурный, голубой и белый

В)  Черный, белый, пурпурный.

7. Основными цветами модели RGB являются?

А) Желтый, синий, красный.

Б) Синий, белый, красный.

В) Зеленый, синий, красный.

8. Какие составляющие несет в себе модель HSB?

А) Модель состоит из трех составляющих: яркость, оттенок цвета и насыщенность.

Б) Модель состоит из четырех  составляющих: яркость, оттенок цвета и насыщенность, контрастность.

В) Модель состоит из трех составляющих: контрастность, оттенок цвета и насыщенность.

9. Модель CMYK используется для?

А) Рисования изображения в редакторе.

Б) Печати.

В) Редактирования изображения?

10. Цветовые модели программы Adobe Photoshop?

А) CMYK, HSB, RGB

Б)  CMYK, HD, RGB

В) CMYK, HB, RGB

Тест №2

1. Adobe Photoshop является?

А) Графическим, компьютерным редактором.

Б) Программой по работе с электронными  счетами.

2. Напишите цветовые модели, с которыми работает программа?

3. Напишите какие форматы изображения поддерживает Adobe Photoshop?

4 . Компьютерная графика это?

А) Наука, которая изучает способы улучшения программного  обеспечения компьютера?

Б) Наука, которая изучает способы и средства улучшения, обработки и редактирования изображения?

В) Наука, которая изучает способы улучшения качества образования?

5. На какие виды делится компьютерная графика?

А) Растровая, векторная, трехмерная, фронтальная.

Б) Растровая, векторная, трехгранная, фрактальная.

В) Растровая, векторная, трехмерная, фрактальная.

6. Составляющие растровой графики?

А) Пятно

Б) Пиксель

В) Простейшие элементы

7. Напишите, что такое интерфейс программы Adobe Photoshop?

8.  Напишите, что такое Палитра инструментов программы Adobe Photoshop?

9. Составляющие векторной графики?

А) Пятно

Б) Пиксель

В) Простейшие элементы

10. Растровая графика имеет?

А) Красочное живописное изображение с легким весом файла

Б) Красочное живописное изображение с тяжелым весом файла

В) Живописное изображение, которое не имеет файловый вес

11. Растровая графика используется в?

А) Печати шрифтов, иллюстраций, постеров, афиш.

Б) Иллюстраций, плакатов, афиш, постеров.

В) Используется во всех печатях.

12.  Инструмент «Штамп» это?

13.  Инструмент «Лассо» это?

14.  Основными цветами модели CMYK  являются?

А) Желтый, пурпурный, голубой и черный.

Б)  Желтый, пурпурный, голубой и белый.

Г)  Черный, белый, пурпурный.

15. Основными цветами модели RGB являются?

А) Желтый, синий, красный.

Б) Синий, белый, красный.

В) Зеленый, синий, красный.

16. Напишите, при помощи каких инструментов графического редактора можно трансформировать текстовый слой?

17. Какие составляющие несет в себе модель HSB?

А) Модель состоит из трех составляющих: яркость, оттенок цвета и насыщенность.

Б) Модель состоит из четырех  составляющих: яркость, оттенок цвета и насыщенность, контрастность.

В) Модель состоит из трех составляющих: контрастность, оттенок цвета и насыщенность.

18. Модель CMYK используется для?

А) Рисования изображения в редакторе.

Б) Печати.

В) Редактирования изображения?

19. Цветовые модели программы Adobe Photoshop?

А) CMYK, HSB, RGB

Б)  CMYK, HD, RGB

В) CMYK, HB, RGB

20.Что такое ретушь фотографии?

А) Обработка лица человека.

Б) Обработка фонового изображения на портрете.

В) Обработка всего изображения.

21. Напишите, что такое Коллаж?

22. Выберите основные инструменты рисования в графическом редакторе Adobe Photoshop?

А) Карандаш, Лассо, Кисть.

Б) Карандаш, заливка, кисть.

В) Заливка, градиент, Восстанавливающая кисть.

Г) Восстанавливающая кисть, Штамп, Карандаш.

23. Напишите, какие инструменты используются при работе с выделением элементов на изображении?

24. Напишите, что такое слой в графическом редакторе Adobe Photoshop?

25. Напишите, что такое градиент в графическом редакторе Adobe Photoshop.

ОТВЕТЫ

Тест №1

1-Б; 2-В; 3-Б; 4-В; 5-Б; 6-А; 7-В; 8-А; 9-Б; 10-А.

Тест №2

1-А;

2-CMYK, RGB, HSB;

3-BMP, PSD, DCM, JPEG, PDF, TIFF,PNG;

4-Б;

5-В;

6-Б;

7- Рабочая область программы;

8- набор инструментов, основные действия по редактированию изображения, рисования, заливки, стирания, выделения расположены по левую сторону окна

9-В;

10-Б;

11-Б;

12- инструмент, предназначенный для копирования одной части изображения в другую. Чтобы использовать этот инструмент, изначально нужно определить место на изображении, откуда будет производиться копирование. Делается это щелчком левой кнопки мыши при нажатой кнопке на клавиатуре ALT;

13- Лассо (Lasso) – нужно для выделения объектов произвольной формы. Такое выделение происходит путем ручной обводки изображения или его объекта по его контору. Это можно сделать, перетаскивая курсор при нажатой левой кнопке мыши;

14-А;

15-В;

16- Трансформирование, Свободное трансформирование;

17-А;

18-Б;

19-А;

 20-А;

21- произвольное сочетание нескольких изображений в одном.  При составлении коллажа главное соблюдения принципа соразмерности взятых элементов,  каждый элемент не должен отличаться по размеру, весу и качеству от другого элемента;

22-Б;

23-Прямоугольная область, овальная область, рамка, лассо, прямолинейное, магнитное, быстрое выделение, волшебная палочка;

24- своеобразные электронные листы в программе, каждый из которых содержит определенное изображение;

25- выполняет заливку выделенной области и всего слоя  плавным переходом тонов и цветов. Вид градиент задается в верхней панели слоев. Градиенты  загружены изначально как базовый набор, и в процессе работы их можно пополнять, загружать извне, тем самым мы сможем пополнять базу своей смешенной палитры.

**4.6. Воспитательный компонент:**

- Проектная деятельность,

- Проектная работа для выставки/конкурса.

 - Создание фотоколлажа.

**5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1.                  Айсманн К. Маски и композиция в Photoshop. Москва, 2013  Айсманн К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop Москва, 2013

2.                  Босова Л.Л., Босова А.Ю. Состав УМК «Информатика» для 5-9 классов (ФГОС) Учебное издание. Издательство БИНОМ. Лаборатория знаний. Москва, 2014.

3.                  Боярская Л «Художественная обработка фотографий в Photoshop, PDF журнал о фотографии. Москва 2012, – С. 110-117.

4.                  Брызгов Н., Пахомова А.Колористика. //Цветовая композиция. Практикум –M: Издательство В. Шевчук, 2011г.

5.                  Ерохин С.В. Цифровое компьютерное искусство. СПб.: Алетейя, 2011.

6.                  Крам Р.  Учебник Инфографика. //Визуальное представление данных. Изд. Питер, 2015.

7.                  Луций С. Работа в Photoshop на примерах. Учебное издание. Издательство БИНОМ. Лаборатория знаний. Москва, 2014  Маргулис Д. Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции. Москва 2015.

8.                  Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум: Учебное пособие / Т.И. Немцова. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 288 c.

9.                  Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т.Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2012.

10.              Прохоров А. А. Учебник «Обработка цифровых фотографий». Издательство Наука и техника. Москва 2011.