

ПРИНЯТО:
методическим советом
протокол от
№ 3

УТВЕРЖДЕНА:
приказом МБОУ ДО
«Дебесский Центр творчества»
от «29» 04 2019 г.
№ 75



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

Возраст обучающихся 7-10 лет
Срок реализации программы 1 год

Составитель (автор):
Тронина Ольга Васильевна,
педагог дополнительного образования

с. Дебесы, 2019 г.

1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» **технической направленности**, составлена в соответствии с нормами, установленными следующей законодательной базой:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Дебесский Центр творчества»;
- Положение о разработке, содержании и утверждении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ДО «Дебесский ЦТ».

Уровень программы – базовый.

Актуальность. В связи с бурным развитием информационных технологий появляется потребность повышения информационной культуры человека. В повседневной жизни человек имеет дело с разными видами графической информации: рисунками, схемами, диаграммами, графиками, фотографиями и пр.

Компьютерная графика – это наиболее распространенная, перспективная и быстро развивающаяся сфера информационных технологий. Компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий и для школьников. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются базовые навыки работы в графических редакторах, рациональные приемы получения изображений; одновременно изучаются средства, с помощью которых создаются эти изображения. Таким образом, дети, занимающиеся компьютерной графикой, активно расширяют свой кругозор, приобретают навыки работы с различного рода изображениями, развивают и тренируют восприятие, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

Знакомство с возможностями графических редакторов повышает мотивацию обучающихся к изучению информатики и информационно - коммуникационных технологий в целом, успешно дополняет процесс формирования навыков работы на компьютере, способствует навыку составления эффективных алгоритмов и их последовательного осуществления.

Отдельный важный аспект программы состоит в формировании у обучающихся понимания того, что информационные технологии могут являться средством для решения задач в других предметных областях, что программное обеспечение, по сути, является инструментом, эффективность использования которого зависит от уровня владения навыками работы в нем.

Отличительные особенности программы. Обучение по программе «Компьютерная графика» позволит обучающимся углубить знания, полученные на занятиях объединения «Путешествие в страну Мультимедиа». В ходе реализации программы дети получают дополнительные знания и умения работы с графическим редактором Paint, закрепят знания по оформлению и демонстрации презентаций средствами программы Power Point, узнают о возможностях растрового графического редактора Gimp, научатся систематизировать и структурировать информацию.

Программа обеспечивает интеллектуальное и эстетическое развитие учащихся, способствует формированию навыков творческого подхода к оформлению докладов, рефератов, проектов.

Вариативность, возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории. В программе предусмотрена возможность обучения по индивидуальному учебному плану в пределах осваиваемой программы, а также построение индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности в зависимости от психофизиологического состояния конкретного ребенка.

Организация учебного процесса осуществляется с учетом индивидуальных особенностей учащихся: уровня знаний и умений учащихся, индивидуального темпа

учебной и творческой деятельности и др. Это позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого учащегося.

Вариативность - через разные виды работ.

Интегрированность, преемственность, взаимосвязь с другими типами образовательных программ, уровень обеспечения сетевого взаимодействия.

На занятия объединения могут быть записаны обучающиеся, которые ранее занимались по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Путешествие в страну Мультимедиа», имеющие первоначальные знания и умения работы в графическом редакторе Paint и программе подготовки презентаций Power Point.

Реализация программы подразумевается на базе МБОУ «Варнинская НОШ».

Адресат программы. Программа «Компьютерная графика» предназначена для обучения детей младшего школьного возраста (7-10 лет). В объединении будет интересно заниматься детям, имеющим мотивацию к изучению новых информационных технологий.

Состав группы. Количество обучающихся в объединении 8-10 человек.

Объём программы. 72 часа.

Формы организации образовательного процесса. Формой организации деятельности обучающихся является групповая, индивидуальная работа, по желанию детей возможна работа в парах. Методами обучения, в основе которых лежит способ организации занятия, являются частично-поисковые, исследовательские методы обучения, а так же работа по алгоритму, составленному обучающимся самостоятельно или с помощью педагога.

Используются разнообразные методы проведения занятий: беседа, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, практическая работа на ПК, самостоятельная работа, познавательные, творческие работы, контрольные задания, защита проектов, а так же участие в районных конкурсах и дистанционных конкурсах и олимпиадах. Большинство заданий программы выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Срок освоения программы. Программа «Компьютерная графика» реализуется в течение 36 недель, 9 месяцев, 1 учебного года.

Режим занятий. Общее количество часов для реализации программы – 72. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа (30 минут – 1 академический час).

Цель и задачи программы.

Цель – сформировать у обучающихся навыки работы на компьютере средствами компьютерной графики.

Задачи:

1. Сформировать у обучающихся представление об основных понятиях компьютерной графики.
2. Научить работать в графических редакторах Paint и Gimp.
3. Сформировать навыки создания презентаций в программе PowerPoint.
4. Развить творческие способности обучающихся посредством современных компьютерных технологий.
5. Вовлечь обучающихся в проектную деятельность.

Планируемые результаты.

В результате освоения программы у обучающихся:

1. Сформируется представление об основных понятиях компьютерной графики, области применения и месте компьютерной графики в современном мире. Обучающиеся узнают, что такое двухмерная и трёхмерная графика.

2. Сформируются навыки работы в графических редакторах Paint и Gimp. Научатся создавать и преобразовывать рисунки, конструировать цвета, пользоваться инструментами графических редакторов Paint и Gimp, узнают о приёмах обработки изображений, смогут создавать анимации.
3. Сформируются навыки создания презентаций в программе PowerPoint: узнают об алгоритме создания презентаций, макете и дизайне слайдов.
4. Разовьются творческие способности посредством современных компьютерных технологий.
5. Появится возможность создавать собственные проекты с помощью графического редактора Gimp и программы PowerPoint.

Учебный план.

Таблица № 1

Курс (модуль, раздел)		Количество часов
1	Введение. Техника безопасности.	2
2	Компьютерная графика. Область применения и место в современном мире.	4
3	Я – художник. Работа в графическом редакторе Paint.	16
4	Я – дизайнер. Работы в графическом редакторе Gimp.	22
5	Я – аниматор. Работа в программе создания презентаций PowerPoint.	26
6	Итоговая аттестация.	2
ИТОГО		72 часа

3. Содержание программы.

Учебно-тематический план.

Таблица 2

№ п/п	Наименование тем	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1	Введение. Техника безопасности.	2	2		Опрос
2	Компьютерная графика. Область применения и место в современном мире.	2	1	1	Наблюдение
3	Я – художник. Работа в графическом редакторе Paint.	18	6	12	Практическая работа № 1
4	Я – дизайнер. Работа в графическом редакторе Gimp.	22	8	14	Практическая работа № 2
5	Я – аниматор. Работа в программе создания презентаций PowerPoint.	26	8	18	Практическая работа №3
6	Итоговая аттестация.	2	1	1	Защита проекта, викторина
	Итого:	72	26	46	

Содержание учебно-тематического плана.

1. Раздел. «Вводное занятие» (2 часа)

Теория. Вводный инструктаж по соблюдению техники безопасности и пожарной безопасности при работе. Правила поведения в объединении. Требования, предъявляемые к обучающимся, занимающимся по программе «Компьютерная графика».

2. Раздел «Компьютерная графика. Область применения и место в современном мире». (2 часа)

Теория. Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика.

Практика. Обзор ресурсов Интернет.

3. Раздел «Я - художник». Работа в графическом редакторе Paint. (18 часов).

3.1 Графический редактор Paint (2 часа).

Теория. Компьютерная графика – изображение, созданное при помощи компьютера. Рисунки на компьютере. Запуск графического редактора Paint. Как выглядит окно программы. Paint: выделение, перенос, копирование.

Практика. Создание рисунка в графическом редакторе Paint.

3.2. Преобразование рисунков в редакторе Paint (2 часа).

Теория. Способы преобразования рисунков: отражение, повороты, наклоны, растяжение, сжатие.

Практика. Работа с рисунками.

3.3. Выбор цвета в редакторе Paint (2 часа).

Теория. Конструирование цвета в редакторе Paint.

Практика. Работа с рисунками с применением конструирования цвета.

3.4. Рисование в редакторе Paint (4 часа).

Теория. Инструменты для рисования в редакторе Paint: карандаш, кисть, распылитель, ластик, надпись. Приёмы работы с рисунком. Классификация шрифтов.

Практика. Создание рисунка в редакторе Paint с использованием инструментов.

3.5. Самостоятельная работа в графическом редакторе Paint (8 часов).

Практика. Создание рисунка в редакторе Paint. Практическая работа № 1

4. Раздел. Я – дизайнер. Работа в графическом редакторе Gimp (22 часа).

4.1. Принципы работы в графическом редакторе Gimp. (2 часа)

Теория: Изучение интерфейса графического редактора Gimp.

Практика: Создание и сохранение изображения. Знакомство с инструментами Плоская заливка и Градиент, использование этих инструментов в работе.

4.2. Слои в графическом редакторе Gimp. (4 часа)

Теория: Понятие слоев. Режим слоя, прозрачность слоя. Цветовые модели RGB и CMY.

Практика: Создание, перемещение, удаление слоев. Инструменты для работы со слоями: перемещения, масштабирование, поворот, искривление, перспектива, зеркало – применение инструментов в работе.

4.3. Приемы обработки изображений. (4 часа)

Теория: Режимы изображения (градации серого и RGB). Знакомство с инструментом Умные ножницы, повторение свободного выделения.

Коррекция тона, освещенности и насыщенности. Знакомство с инструментом Выделение смежных областей.

Практика: Раскрашивание чёрно-белого изображения с помощью слоев в режиме Перекрытие. Растушевка выделения. Использование параметров Кисти. Кадрирование изображения, изменение размеров изображения, поворот изображения, исправление цветопередачи (автоматически, уровни, кривые). Копирование и вставка изображений в буфер обмена. Работа со слоями, инструментами: масштаб, перемещение, свободного выделения, коррекции тона. Использование быстрой маски. Прозрачность в изображениях, добавление альфа-канала. Создание изображения на основе буфера обмена. Изменения размеров холста.

4.4. Создание анимации. (4 часа)

Теория: Понятие об анимации. Фильтр. Интерактивное искажение.

Практика: Работа со слоями — создание кадров анимации. Сохранение анимированных изображений, оптимизация анимированных изображений. Создание анимации "Падает снег..."

4. 5. Фильтры в программе. (4 часов)

Теория: Эффекты рисования рамок. Изучаем инструмент штамп. Эффект боке.

Практика: Повторение и закрепление работы со слоями, применение фильтров. Копирование части изображения с одной части рисунка на другую, с одного рисунка на другой. Работа с фильтрами — рисуем стеклянный шар. Применяем инструменты выделения, заливки, фильтры и получаем мягкого Пушистика. Создаем анимацию прыгающего Пушистика. Рисуем эффект боке.

4.6. Работа над минипроектами.(4 часов)

Теория: Выбираем тему проекта и исходный материал.

Практика: Работа над проектами на выбор: картинная галерея (картины в рамках); плакаты и баннеры различной тематики; коллаж или рисунок на тему Космос.
Практическая работа № 2.

5. Раздел. «Я - аниматор». Работа в программе создания презентаций Power Point (26 часов).

5.1. Назначение программы MSPowerPoint. Главное окно программы.(2 часа)

Теория: Запуск программы MSPowerPoint. Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды.

Практика: Практическая работы с заголовком окна, строкой меню, вкладками и командами программы MSPowerPoint.

5.2. Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.(2 часа).

Теория: Строка меню программы MSPowerPoint. Основные вкладки для создания и настройки презентации.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

5.3. Создание новой презентации. (4часа)

Теория: Алгоритм создания новой презентации. Макет и дизайн слайдов.

Практика: Создание презентации из пяти слайдов в программе MSPower Point по теме «Снегопад».

5.4. Просмотр и редактирование данных. (4 часа)

Теория: Команды для просмотра и редактирования презентации в программе MSPowerPoint.

Практика: Просмотр презентации и редактирование.

5.5. Вставка рисунков из коллекции. (2 часа)

Теория: Строка меню в программе MSPowerPoint. Вкладка «Вставка» - вставка рисунка из файла.

Практика: Создание несколько слайдов, используя коллекцию программы.

5.6. Вставка автофигуры. (2часа)

Теория: Вставка готовых фигур: прямоугольники, линии, круги, стрелки, элементы блок – схемы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

5.7. Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ. (4 часов)

Теория: Строка меню. Вкладка «Анимация» и «Показ слайдов».

Практика: Настройка презентации.

5.8. Предварительный просмотр. (2 часа)

Теория: Организация предварительного просмотра.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

5.9. Демонстрация презентаций. (4 часа)

Теория: Подготовка творческих работ к демонстрации.

Практика: Защита творческих работ. Практическая работа № 3.

6. Итоговая аттестация (2 часа).

Теория. Викторина.

Практика. Работа над созданием проекта с использованием любой из программ, изученных в течение учебного года. Защита проекта.

4. Комплекс организационно-педагогических условий.

Календарный учебный график

Таблица № 3

Месяц	Недели обучения	Занятия / из них контрольные / каникулярный период
		1 год обучения
1 – е полугодие. Начало учебного года – первый учебный день.		
Сентябрь – декабрь	1	у
	2	у
	3	у
	4	у
	5	у
	6	у
	7	у
	8	у
	9	у
	10	у
	11	у
	12	у
	13	у
	14	у
	15	у
	16	у
2 – е полугодие		

Январь – май	17	п
	18	п
	19	у
	20	у
	21	у
	22	у
	23	у
	24	у
	25	у
	26	у
	27	у
	28	у
	29	у
	30	у
	31	у
	32	у
	33	у
	34	у
	35	у
36	у	
37	у	
38	А _и	
Июнь - август	39 - 52	к
Кол - во учебных недель		36
Кол – во занятий в неделю		1
Кол – во ак. часов в неделю		2
Всего часов по программе		72

Условия реализации программы:

Для реализации программы занятия объединения необходимо проводить в классе с возможностью подключения к сети Интернет, оборудованном 4 компьютерами или ноутбуками с полным пакетом офисных приложений Microsoft Office и мультимедиа проектором.

Информационное обеспечение.

На занятиях объединения целесообразно использовать презентации о работе в программе PowerPoint.

Кадровое обеспечение.

Реализация программы и подготовка занятий осуществляется педагогом дополнительного образования, имеющим навыки работы с программами Paint, Gimp, PowerPoint.

Формы аттестации, контроля.

Контроль проводится с целью проверки уровня знаний и умений, полученных на занятиях объединения и их коррекции. Диагностика знаний и умений проводится после изучения раздела программы в форме практической работы.

Итоговая аттестация по окончании изучения программы проводится в форме создания проекта с использованием любой из программ, изученных в течение учебного года и его защиты, освоение теоретического материала – в форме викторины.

Оценочные материалы.

Занятия строятся соответственно особенностями детей: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики.

Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации.

Оценка практических работ (рисунков, презентаций) обучающихся проводится по 5-бальной шкале. Оценивается сложность технического исполнения – до 5 баллов; художественные и содержательные достоинства – до 5 баллов; защита работ – до 5 баллов. Максимальное количество баллов, которые могут получить обучающиеся при выполнении практической работы – 15 баллов.

Оценка тестового задания оценивается по уровню выполнения. 100-80 % заданий – высокий уровень; 70-50 % - средний; 40% и ниже – низкий.

Методические материалы.

Для выполнения задач программы «Компьютерная графика», в ней сочетаются такие формы проведения занятий, как беседы (теоретический материал), практическая работа по созданию презентаций.

На занятиях объединения используются следующие методы работы:

- Словесные – вербальные (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж). Эти методы используются при знакомстве обучающихся с новой темой.
- Демонстрационные или наглядные методы.
- Практические методы (создание рисунков, презентаций).
- Методы мотивации и стимулирования (творческие задания, поощрения).
- Методы контроля и коррекции.

Таблица № 4

№	Название раздела, темы	Методы обучения	Формы организации учебного занятия	Педагогические технологии	Дидактические материалы
1	Введение. Техника безопасности.	Словесный; наглядный	Беседа;	Технология коллективного взаимообучения	Правила техники безопасности, памятки
2	Компьютерная графика. Область применения и место в современном мире.	Словесный; Наглядный; практический	Беседа; Практическое занятие	Технология коллективного взаимообучения	Видеоролики https://www.youtube.com/watch?v=uT0EHzIFzCS , презентации о компьютерной

					графике
3	Я – художник. Работа в графическом редакторе Paint.	Словесный; Наглядный; практический	Беседа; Практическое занятие	Технология коллективного взаимодействия; Технология проектной деятельности	Инструкционные карточки; задания для практической работы; презентации
4	Я – дизайнер. Работы в графическом редакторе Gimp.	Словесный; Наглядный; практический; проектный	Беседа; Практическое занятие	Технология коллективного взаимодействия; Технология проектной деятельности	Инструкционные карточки; задания для практической работы; презентации
5	Я – аниматор. Работа в программе создания презентаций PowerPoint.	Словесный; Наглядный; практический; проектный	Беседа; Практическое занятие	Технология коллективного взаимодействия; Технология проектной деятельности	Инструкционные карточки; задания для практической работы; презентации
6	Итоговая аттестация.	Метод контроля; проектный	Защита проектов	Технология проектной деятельности	Готовые презентации обучающихся; Викторина (задания)

5. Список литературы.

Для педагога:

1. Баловсяк Н. В. Реферат, курсовая, диплом на компьютере. Популярный самоучитель [Текст] / Н.В. Баловсяк. – СПб.: Питер, 2007. – 176 с. Учебник.
2. Беленький П.П. Информатика [Текст]: / П. П. Беленький. - Ростов н/Д: "Феникс" , 2002г. - 448с. - Учебное пособие.
3. Бурмистрова Т. А. Программы общеобразовательных учреждений: информатика [Текст] / Т. А. Бурмистрова. – М.: Просвещение, 2009. – 159 с.
4. Егорова А. В. Программы лауреатов V всероссийского конкурса авторских программ дополнительного образования детей [Текст] / А. В. Егорова, В. В. Белова, М. Н. Поголяева. – М.: ГОУ ЦРСДОД, 2003. – 336 с.

5. Жексенев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP [Текст]/ А.Г. Жексенев.–Питер, 2008.- 80 с. Учебное пособие.
6. Кравченя, Э.М. Компьютерная графика [Текст]/ Э.М. Кравченя, Т.И. Аброгимович.- Минск: Новое знание, 2006.-248с. – Учебное пособие.
7. Немцова, Т.И. Практикум по информатике [Текст] / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова. - М.: ИНФРА-М,2008г. - 288с. – Учебное пособие.
8. Попов, В.Б. Основы информационных и телекоммуникационных технологий. Мультимедия [Текст]/ В.Б.Попов.- М.: Финансы и статистика,2007г.-336с.- Учебное пособие.
9. Семакин И. Г. Информатика и ИКТ: учебник для 8 класса [Текст] / И. Г. Семакин, Л. А. Залогова, С. В. Русаков, Л. В. Шестакова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 165 с. Учебник.
10. Тимофеев С.М. Работа в графическом редакторе GIMP [Текст] / С. Тимофеев. - М.: Эксмо-Пресс, 2010. – 418 с.
11. Угринович Н. Д. Информатика и информационные технологии. Учебник для 10-11 классов [Текст] /Н. Д. Угринович. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,2007. – 511 с. – Учебник.
12. Хахаев И. Свободный графический редактор Gimp. Первые шаги [Текст]/ И. Хахаев. –М., 2009.- 231 с. Учебное пособие.

Электронные ресурсы:

1. Информатика и информационно-коммуникативные технологии в школе [Электронный ресурс] / Башлаков А. С. – М., 2004. – Режим доступа: www.klyaksa.net. – Загл. с экрана.
2. Методическая копилка учителя информатики [Электронный ресурс] / Усольцева Э.М-А. – М., 2007. - Режим доступа: www.metod-kopilka.ru. – Загл.с экрана.
3. Уроки, статьи и приёмы работы в Gimp. [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://www.progimp.ru/>, свободный.

Контрольно-измерительные, оценочные, методические, дидактические
и другие материалы
по краткосрочной дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программе
«Компьютерная графика»






Подготовила: Тронина Ольга Васильевна,
педагог дополнительного образования

с. Дебесы, 2019г.






Практическая работа № 1
Теоретическая часть

**Тест по теме
«Графический редактор PAINT»**






1. Укажите инструмент для рисования прямой линии

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 






2. Укажите инструмент для рисования скругленного прямоугольника

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 






3. Укажите инструмент для рисования кривой линии

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 






4. Укажите инструмент для рисования многоугольника

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 

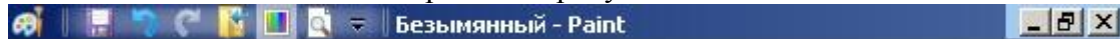
5. Установите соответствие

- | | |
|--|------------------------------------|
| A)  | 1) карандаш |
| B)  | 2) выделение прямоугольной области |
| C)  | 3) выделение произвольной области |
| D)  | 4) определение цвета рисования |
| E)  | 5) заливка |

6. Установите соответствие

- | | |
|--|----------------|
| A)  | 1) текст |
| B)  | 2) распылитель |
| C)  | 3) масштаб |
| D)  | 4) кисть |
| E)  | 5) ластик |

7. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



- A) рабочая область
- B) лента вкладок
- C) строка заголовка

D) строка состояния

E) палитра

8. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



A) панель быстрого доступа

B) лента вкладок

C) строка заголовка

D) строка состояния

E) палитра

9. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



A) панель быстрого доступа

B) лента вкладок

C) строка заголовка

D) строка состояния

E) палитра

10. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



A) панель быстрого доступа

B) лента вкладок

C) строка заголовка

D) строка состояния

E) палитра

11. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



A) панель быстрого доступа

B) лента вкладок

C) строка заголовка

D) строка состояния

E) палитра

12. Какой значок имеет графический редактор Paint



13. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

A) наклон

B) поворот

C) уменьшение размеров

D) растяжение

E) обрезка



14. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- A) наклон
- B) поворот
- C) уменьшение размеров
- D) увеличение размеров
- E) обрезка



15. Какие действия были произведены с рисунком

- A) наклон
- B) поворот
- C) уменьшение размеров
- D) копирование
- E) обрезка



16. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- A) наклон
- B) поворот
- C) уменьшение размеров
- D) увеличение размеров
- E) обрезка



17. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- A) наклон
- B) поворот
- C) уменьшение размеров
- D) увеличение размеров
- E) обрезка



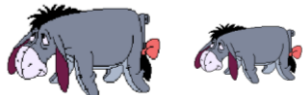
18. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- A) наклон
- B) поворот
- C) уменьшение размеров
- D) увеличение размеров
- E) обрезка



19. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- A) наклон
- B) поворот
- C) уменьшение размеров
- D) растяжение
- E) обрезка



20. Какую клавишу необходимо использовать для рисования правильных фигур

- A) Shift
- B) Back Space
- C) Delete
- D) Caps Lock
- E) Ctrl

21. Укажите расширение, которое может иметь файл графического редактора Paint

- A) doc
- B) txt

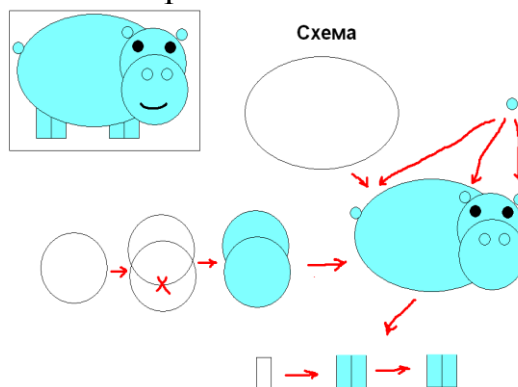
- C) bmp
 D) exe
 E) rtf
22. Каким инструментом нарисован данный рисунок
- A) линия
 B) прямоугольник
 C) овал
 D) распылитель
 E) скругленный прямоугольник



23. Каким инструментом нарисован данный рисунок
- A) линия
 B) кривая
 C) овал
 D) распылитель
 E) скругленный прямоугольник



Практическая часть: нарисовать бегемота по схеме.



Практическая работа № 2

Теоретическая часть:

Тест

«Графический редактор Gimp»

- GIMP является графическим редактором
 - растровых изображений
 - векторных изображений
 - фрактальных изображений
 - нет правильного ответа
 Ответ: А
- В каком формате, поддерживающий свойство прозрачности, предпочтительнее сохранять изображение для публикаций в Интернет. Ответ: PNG
 Значок глаза означает
 - Наличие прозрачного фона
 - Видимость слоя
 - Наличие одного и более слоев
 - Активность слоя (то есть тот, с которым в данный момент ведётся работа)
 Ответ: Б
- Цветной полосой выделен

- А) Активный слой, то есть тот, с которым в данный момент ведётся работа.
- Б) Прозрачный фон
- В) Видимый слой
- Изображение на слое

Ответ: А

Соотнесите название вкладки и ее описание

4. Окно изображений А) можно определить размеры окон предпросмотра слоёв и каналов и размеры окна навигации

Настройка окружения Б) можно изменить вид инструмента рисования.

Интерфейс В) можно оставить все эти настройки в исходном состоянии (по умолчанию), поскольку они вполне разумны

Ответ: 1-Б, 2-В,3-А

5. Можно ли настроить программу GIMP в соответствии с задачами конкретного пользователя

А) нет

Б) да

В) может только авторизованный пользователь

Ответ: Б

1. Графическое оформление сайтов может быть создано с помощью программы GIMP

А) да

Б) нет

Ответ: А

7. Для создания эффектов, связанных с освещением, можно использовать фильтры из группы

А) Искажения

Б) Свет и тень

В) Визуализация

Г) Декор

Ответ: Б

Практическая часть: рисовать по схеме.

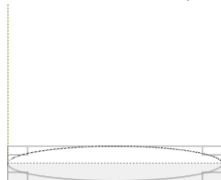
Практическая работа.

«Создание изображений»

Задание: нарисовать дерево.

1. Создать новое изображение с разрешением 1600×1200px.

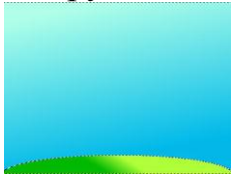
2. С помощью инструмента *Эллиптическое выделение* создаем полянку.



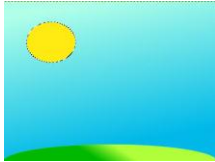
3. Залить сверху вниз инструментом *Градиент* со стандартными настройками. Цвет заливки afff39 и 00b900.



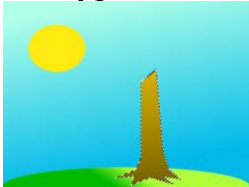
4. Создаем новый слой. Выделяем смежные области. Заливаем слой инструментом *Градиент*. Цвета заливки `afffe9, 00b9e9`.



5. Создаем новый слой и рисуем на нем эллипс, который заливаем желтым цветом - `ffeb10`. Это будет солнце.



6. Определяем контур ствола с помощью *Свободного выделения*. Полученный контур заливаем градиентом коричневого оттенка. `d5af00, 7c6600`.



7. С помощью инструмента *Эллиптическое выделение* создаем крону. Создаем новый слой, на котором заливаем полученные формы.



8. Для нанесения листвы на крону дерева, выбираем инструмент *Кисть – Vine* с размером от 100-



Практическая работа № 3

Теоритическая часть

Тест

Вопрос 1

В какой программе можно создать простейшее движущееся изображение?

Варианты ответов

- WordPad
- PowerPoint
- Paint

Вопрос 2

Выберите иконку программы PowerPoint:



1



2



3

Варианты ответов

- 1
- 2
- 3

Вопрос 3

Выберите основной элемент презентации:

Варианты ответов

- Анимация
- Слайд
- Изображение

Вопрос 4

PowerPoint - это ...

Варианты ответов

- анимация, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов
- программа, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов
- программа, предназначенная для редактирования текстов и рисунков

Вопрос 5

Запуск демонстрации слайдов:

Варианты ответов

- F5
- F1
- F11

Вопрос 6

Как запустить показ слайдов презентации с текущего слайда?

Варианты ответов

- F5
- Shift+F5
- Shift

Вопрос 8

Как выйти из режима просмотра презентации?

Варианты ответов

- Delete
- F5
- Esc

Вопрос 9

Как можно вводить текст в слайды PowerPoint?

Варианты ответов

- в любом месте слайда, как в приложении Word
- только в надписях
- в специально отведенном для ввода месте

Вопрос 10

Как добавить рисунок на слайд?

Варианты ответов

- Вставка – Рисунок
- Правка – Рисунок
- Файл – Рисунок

Вопрос 11

Как добавить музыку в презентацию?

Варианты ответов

- Анимация – Звук
- Вставка – Звук
- Вид – Звук

Вопрос 12

Чтобы удалить текст, рисунок со слайда, необходимо ...

Варианты ответов

- выделить его и нажать клавишу Esc
- выделить его и нажать клавишу Delete
- выделить его и нажать клавишу Ctrl

Вопрос 13

Можно ли цвет фона изменить для каждого слайда?

Варианты ответов

- да
- нет
- никогда

Вопрос 14

Можно ли заменить другим макет добавленного в презентацию слайда?

Варианты ответов

- можно, в соответствии со своими потребностями
- это сделать невозможно
- можно, но только для определенного количества слайдов

Вопрос 15

Чтобы посмотреть, как презентация будет выглядеть на печати, необходимо воспользоваться функцией...

Варианты ответов


- вывода на печать
- редактирования
- предварительного просмотра


Практическая работа: Сделать презентацию в MS PowerPoint «Школьные годы чудесные».


Викторина «Компьютерная графика.


1. Компьютерная графика в информатике – это...
 - А) текст
 - Б) схемы
 - В) рисунки
 - Г) таблицы
2. Что относится к редакторам растровой графики?
 - А) Microsoft Excel
 - Б) Paint
 - В) Microsoft Word
 - Г) Gimp

3. С помощью какой кнопки можно создать надпись на рисунке ?

А) 

Б) 

В) 

Г) 

4. Gimp является графическим редактором.

А) растровых изображений.

Б) векторных изображений

В) фрактальных изображений

Г) нет правильного ответа.

5. Значок глаза в Gimp означает

А) наличие прозрачного фона

Б) видимость слоя

В) наличие одного и более слов

Г) активность слоя

6. Единица растрового изображения - это

А) пиксел

Б) растр

В) дюйм

7. Что такое презентация Power Point&

А) демонстрационный набор слайдов, подготовленных на компьютере.

Б) прикладная программа для обработки электронных таблиц.

В) устройство компьютера, управляющее демонстрацией слайдов.

8. Для добавления слайда в презентацию надо:

А) главная – создать слайд

Б) главная - макет- вставка – новый слайд

В) вид – создать слайд

9. Можно ли одному объекту назначить несколько эффектов анимации

А) да

Б) нет

В) иногда

10. Как задать анимационный эффект объекту?

А) выделить объект – анимация – настройка анимации – добавить объект.

Б) настройка анимации – добавить эффект

В) вид - добавить эффект.

11. как вставить звук в презентацию

А) вставка - звук

Б) анимация – вставить звук

В) дизайн – вставить звук.