

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа №3 городского округа Стрежевой»**

636782, Россия, Томская область, г. Стрежевой, 3-ий микрорайон, дом №324

Сайт: <http://shkola3.guostroj.ru/> ; e-mail: shkola3@guostroj.ru; тел. / факс: +7-38259-54480

Утверждено

Приказ № 201 от 30.08.2024

Директор школы

Н.Г. Потеряева



**Дополнительная общеразвивающая программа
технического направления
«Секреты компьютерной графики»**

Возраст учащихся: 11-12 лет

Срок реализации: 1 год

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Планируемые результаты
3. Учебный план
4. Содержание учебного плана
5. Календарно-тематическое планирование
6. Используемая литература

1. Пояснительная записка

Программа учебного курса «Секреты компьютерной графики» отвечает образовательным запросам учащихся и ориентирована на компетентностный подход при освоении ИТ-технологий.

Основа курса – организация практической, продуктивной деятельности обучающихся, включающей в себя:

- индивидуальное, автономное рефлексивное действие при разработке мультимедийного продукта;
- использование средств интерактивного электронного учебника;
- налаживание коммуникаций при работе в группах, при организации проектной деятельности;
- формирование критического мышления при решении нестандартных задач.

Цель программы: получение основ теоретических знаний о растровой и векторной графике, формирование практических умений работы в программе Gimp .

Основными задачами программы являются:

обучающие:

- 1) обучение созданию, обработке графической информации с использованием мультимедиа технологий;
- 2) включение обучающихся в практическую исследовательскую деятельность;
- 3) развитие мотивации к сбору информации.

развивающие:

- 1) развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- 2) развитие чувства прекрасного;
- 3) развитие у обучающихся навыков критического мышления;
- 4) формирование у обучающихся системного представления о теоретической ба-

зе.

- информационных и коммуникационных технологий.

воспитательные:

- 1) формирование потребности в саморазвитии;
- 2) формирование активной жизненной позиции;
- 3) развитие культуры общения;
- 4) развитие навыков сотрудничества.

Возраст обучающихся: 11–12 лет.

Категория обучающихся: программа рассчитана на обучающихся, знакомых с основами работы персональном компьютере.

Сроки реализации программы: 1 год (34 учебных часа). Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу (40 мин.).

Форма организации деятельности обучающихся на занятии – индивидуальная, групповая.

Форма проведения занятий – практическое занятие, контрольная работа, тест, защита проекта;

Формы промежуточной аттестации: тест, предусматривающий 3 уровня сложности заданий (Приложение 1).

Формой итоговой аттестации школьников является дифференцированный зачёт в виде выполнения итогового проекта. Оценка выставляется общая по результатам выполненной контрольной работы и защиты итогового проекта.

2. Планируемые результаты

личностные:

- 1) развитие мотивов учебной деятельности;
- 2) развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- 3) развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

метапредметные:

- 1) освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- 2) формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- 3) использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- 4) использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- 5) овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;
- б) готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- 7) готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

предметные:

- 1) умение различать виды графики (растровая, векторная);
- 2) овладение основными возможностями графического редактора Gimp;
- 3) овладение основными инструментами графического редактора Gimp;
- 4) освоение понятий «слой», «маска», «канал», «фильтр» и применение их при обработке графического изображения;

Обучающиеся должны знать:

- 1) виды графики;
- 2) возможности графического редактора Gimp;
- 3) назначение основных инструментов Gimp;
- 4) понятия «слой», «маска», «канал», «фильтр»;

Обучающиеся должны уметь:

- 1) работать с основными инструментами графических редакторов Gimp;
- 2) рисовать, редактировать, заменять цвета;
- 3) использовать инструменты выделения, перемещения, изменения масштаба, рисования;
- 4) работать со слоями, масками, каналами, фильтрами;
- 5) работать с текстом;
- б) применять фильтры при обработке графических изображений.

3. Учебный план

Наименование разделов и тем	Количество часов		Формы промежуточной (итоговой) аттестации
	Всего	Практич. занятия	

Раздел 1. В мастерской фотографа-реставратора	15	15	
1.1. Техническая обработка фотографий	2	2	
1.2. Тоновая и цветовая коррекция фотографий	8	8	Практическая работа
1.3. Художественная обработка фотографий	4	4	Творческая работа
Контрольная работа	1	1	Контрольная работа
Раздел 2. В мастерской художника-дизайнера	13	13	
2.1. Рисование	4	4	Практическая работа
2.2. Фотомонтаж	4	4	Практическая работа
2.3. Использование компьютерной графики в веб-дизайне	5	5	Практическая работа
Дифференцированный зачёт	6	6	Практическая работа
Подготовка проекта	4	4	творческая работа
Защита проекта	2	2	Диф. зачёт
ВСЕГО	34	34	

4. Содержание учебного плана

Введение

Техника безопасности и правила поведения в компьютерном кабинете. Правила техники безопасности: общие, перед началом работы на персональном компьютере, во время работы, по окончании работы.

Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Общая характеристика курса «Секреты компьютерной графики».

Раздел 1. В мастерской фотографа-реставратора

Тема 1.1. Техническая обработка фотографий

Содержание темы

Способы ввода информации в компьютер: сканирование, загрузка с цифровой фотокамеры. Способы вывода графики: вывод на монитор или телевизор, печать с помощью принтера, в том числе фотопечать.

Графический редактор GIMP. Структура и компоненты пользовательского интерфейса программы: меню, вкладки, главное окно. Настройка интерфейса программы. Освоение базовых навыков работы в программе GIMP: открытие документов, управление режимами просмотра, отмена действий и т.д.

Инструменты среды. Палитра инструментов. Вкладки параметров инструментов и История действий. Открытие, сохранение файла. Назначение инструментов. Формат файла. Форматы графических файлов. Области применения, достоинства и недостатки различных форматов графических файлов. Управление масштабом изображения. Подготовка фотографии к печати, для Интернета. Изменение размера и веса фотографии. Правила композиции. Кадрирование изображения. Поворот изображения. Повышение резкости — фильтр Нерезкая маска. Инструменты Лупа, Кадрирование, Измеритель, Вращение.

Практическая работа: уроки интерактивного электронного учебника: урок №1 «На старт! Внимание! Марш!, или Фотография к печати готова!»; урок №2 «Очень важен выбор, что использовать и где!, или Форматы графических файлов».

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами технической обработки фотографии;
- демонстрирует понимание особенностей различных форматов графических файлов;

- обладает способностью подбирать формат и необходимые параметры в зависимости от использования документа.

Тема 1.2. Тоновая и цветовая коррекция фотографий

Содержание темы

Автоматические команды коррекции фотографии. Гистограмма. Вкладка Гистограмма, Каналы. Тоновая коррекция фотографии с помощью команд Уровни, Баланс белого, Кривые. Цветовая коррекция фотографий с помощью команд Цветовой баланс, Тон-Насыщенность, Набор фильтров. Цветовые модели и режимы: Градация серого, Индексированные цвета, RGB, CMYK, HSV.

Практическая работа: уроки интерактивного электронного учебника:

- урок № 3 «Ночной дозор! Всем выйти из тени!, или Работа с уровнями»;
- урок № 4 «Круче кривая — сильнее контраст, или Работа с кривыми»;
- урок № 5 «Нас выбирают, мы выбираем!, или Команды тоновой коррекции»;
- урок № 6 «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан!, или Цветовые модели»;
- урок № 7 «Каждый видит цвет по-своему!, или Цветокоррекция фотографии».

Сформированные компетенции:

- обладает способностью анализировать изображение и подбирать необходимый способ для настройки яркости и контрастности для конкретного изображения;
- демонстрирует понимание особенностей различных цветовых моделей;
- владеет основными приёмами цветовой коррекции фотографии.

Тема 1.3. Художественная обработка фотографий

Содержание темы

Порядок коррекции фотографии. Способы ретуширования изображений. Инструменты: Масштаб, Вращение, Ластик, Штамп, Лечебная кисть, Перемещение, Осветление/Затемнение, Резкость/Размывание. Фильтры: Интерактивное искажение, Гауссово размывание, Удаление пятен. Работа со слоями. Слой. Вкладка Слои. Маска слоя. Трансформация. Раскрашивание чёрно-белой фотографии.

Практическая работа: уроки интерактивного электронного учебника:

- урок № 8 «Я тучи разведу руками!, или Реставрация фотографии»;
- урок № 9 «Маскарад! Каждый новой маске рад!, или Раскрашивание чёрно-белой фотографии».

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами ретуширования фотографии;
- демонстрирует понимание особенностей и назначения слоёв;
- владеет основными приёмами художественной обработки фотографии.

Контрольная работа.

Раздел 2. В мастерской художника-дизайнера

Тема 2.1. Рисование

Содержание темы

Создание документа. Выбор цвета. Рисование с помощью мыши или графического планшета. Рисование инструментом Кисть. Параметры инструмента Кисть. Загрузка кистей.

Заливка градиентом. Использование и настройка инструмента Градиент. Использование инструмента Контуры. Работа с эскизом.

Создание, дублирование, модификация и прозрачность слоя.

Практическая работа: уроки интерактивного электронного учебника:

- урок № 10 «Лейтесь, краски, пойте, кисти!, или Знакомимся с кистями и рисуем пейзаж»;
- урок № 13 «Не для крыла перо нам надо, или Работа с векторными инструментами».

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами рисования кистью и пером;
- обладает способностью подбирать необходимый цвет и настройки для инструментов рисования.
- демонстрирует понимание особенностей создания эскиза.

Тема 2.2. Фотомонтаж

Содержание темы

Инструменты выделения: Прямоугольное выделение, Свободное выделение, Умные ножницы, Выделение смежных областей, Выделение переднего плана, Быстрая маска. Фрагмент рисунка. Трансформация фрагмента: перемещение, копирование, стирание, поворот, масштабирование, отражение, искажение.

Фильтры Свет и Тень.

Практическая работа: уроки интерактивного электронного учебника:

- урок № 11 «Всё могут короли!, или Как снять фильм и выполнить фотомонтаж»;
- урок № 12 «Вместе строим без науки робота-стальные руки!, или Тонкости фотомонтажа».

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами создания фотомонтажа;
- обладает способностью подбирать инструменты выделения и настраивать параметры в зависимости от объекта выделения;
- способен выполнять необходимое искажение фрагмента.

Тема 2.3. Использование компьютерной графики в веб-дизайне

Содержание темы

Добавление, форматирование и стилизация текста.

Особенности веб-дизайна. Создание дизайна сайта. Технология создания логотипа, заголовка, стеклянной кнопки. Формат GIF. Кадры. Анимация.

Практическая работа: уроки интерактивного электронного учебника:

- урок № 14 «Что нам стоит сайт построить!, или Создание дизайна сайта»;
- урок № 15 «Нажми на кнопку — получишь результат!, или Создание кнопок для Веб»;
- урок № 16 «Реклама — двигатель прогресса!, или Создание баннера».

Сформированные компетенции:

- владеет основными приёмами создания гиф-анимации;
- демонстрирует понимание особенностей использования компьютерной графики в веб-дизайне;
- обладает навыками разработки дизайна сайта.

Дифференцированный зачёт.

5. Календарно-тематическое планирование

№№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия		Форма аудитор- ного заня- тия	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма текуще- го контроля успеваемости
		1 гр.	2 гр.	1 гр.	2 гр.					
1	сентябрь	17	19	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	На старт! Внимание! Марш!, или Фотография к печати готова!	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
2	сентябрь	24	26	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Очень важен выбор, что использовать и где!, или Форматы графических файлов	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
3	октябрь	1	3	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Ночной дозор! Всем выйти из тени!, или Работа с уровнями	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
4	октябрь	8	10	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Круче кривая — сильнее контраст, или Работа с кривыми	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
5	октябрь	15	17	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Круче кривая — сильнее контраст, или Работа с кривыми	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
6	октябрь	22	24	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Нас выбирают, мы выбираем!, или Команды тоновой коррекции	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
7	ноябрь	5	7	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Нас выбирают, мы выбираем!, или Команды тоновой коррекции	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
8	ноябрь	12	14	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Каждый охотник желает знать, где сидит фазан!, или Цветовые модели	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
9	ноябрь	19	21	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Каждый охотник желает знать, где сидит фазан!, или Цветовые модели	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
10	ноябрь	26	28	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Каждый видит цвет по-своему!, или Цветокоррекция фотографии	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
11	декабрь	3	5	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Я тучи разведу руками!, или Реставрация фотографии	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
12	декабрь	10	12	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Я тучи разведу руками!, или Реставрация фотографии	МОУ «СОШ №3»	Практическая

									120 каб	работа
13	декабрь	17	19	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Маскарад! Каждый новой маске рад!, или Раскрашивание чёрно-белой фотографии	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
14	декабрь	24	26	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Маскарад! Каждый новой маске рад!, или Раскрашивание чёрно-белой фотографии	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
15	январь	7	9	15.10-15.50	13.45-14.25	Контрольная работа	1	Контрольная работа	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Контрольная работа
16	январь	14	16	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Лейтесь, краски, пойте, кисти!, или Знакомимся с кистями и рисуем пейзаж	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
17	январь	21	23	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Лейтесь, краски, пойте, кисти!, или Знакомимся с кистями и рисуем пейзаж	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
18	январь	28	30	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Не для крыла перо нам надо, или Работа с векторными инструментами	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
19	февраль	4	6	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Не для крыла перо нам надо, или Работа с векторными инструментами	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
20	февраль	11	13	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Всё могут короли!, или Как снять фильм и выполнить фотомонтаж	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
21	февраль	18	20	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Всё могут короли!, или Как снять фильм и выполнить фотомонтаж	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
22	февраль	25	27	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Вместе строим без науки робота-стальные руки!, или Тонкости фотомонтажа	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
23	март	4	6	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Вместе строим без науки робота-стальные руки!, или Тонкости фотомонтажа	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
24	март	11	13	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Что нам стоит сайт построить!, или Создание дизайна сайта	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
25	март	18	20	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Что нам стоит сайт построить!, или Создание дизайна сайта	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа

26	апрель	1	3	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Нажми на кнопку — получишь результат!, или Создание кнопок для Веб	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
27	апрель	8	10	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Нажми на кнопку — получишь результат!, или Создание кнопок для Веб	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
28	апрель	15	17	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Реклама — двигатель прогресса!, или Создание баннера	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
29	апрель	22	24	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Дифференцированный зачёт	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Практическая работа
30	май	6	8	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Подготовка проекта	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Творческая работа
31	май	13	15	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Подготовка проекта	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Творческая работа
32	май	20	22	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Подготовка проекта	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Творческая работа
33	май	27	27	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Подготовка проекта	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Творческая работа
34	май	29	29	15.10-15.50	13.45-14.25	практика	1	Защита проекта	МОУ «СОШ №3» 120 каб	Зачет

6.

Использованная литература

1. Котова А.В. Секреты компьютерной графики: Учебное пособие.
2. Секреты компьютерной графики: Интерактивный электронный учебник.
3. Котова А. В. Секреты компьютерной графики: Методические рекомендации.
4. Котова А.В. Секреты компьютерной графики: Задания для проведения контрольной работы «Обработка фотографий».
5. Котова А.В. Секреты компьютерной графики: Задание к итоговому проекту.
6. Информатика: учебник 5 - 7 классов / Л.Л. Босова, А.Ю.Босова.-М. Бинوم. Лаборатория знаний, 2015г.

Материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся

Тест включает такие типы вопросов - одиночный выбор, множественный выбор, определение правильного порядка действий, открытый ответ.

Тесты разработаны по трем уровням сложности, и включают различные типы заданий: 1 и 2 уровень - одиночный выбор, множественный выбор; 3 уровень - одиночный выбор, множественный выбор, определение правильного порядка действий, открытый ответ.

Отметка обучающегося вычисляется по баллам. За каждый правильный ответ обучающийся получает 1 балл. Если тестируемый набирает 8-10 баллов выставляется отметка «Отлично - 5», если 6-7 баллов – «Хорошо - 4», 4-5 баллов – «Удовлетворительно - 3». При получении от 0 до 3 баллов тестируемому будет предложено пройти тест еще раз.

Первый уровень

Типы заданий: одиночный выбор, множественный выбор

1 Разрешение экранного изображения измеряется в ...

- a) пикселях на дюйм (ppi)
- b) пикселях
- c) мм, см, дюймах
- d) точках на дюйм (dpi)

2 Что можно отнести к достоинствам растровой графики по сравнению с векторной?

- a) Фотографическое качество изображения
- b) Возможность преобразования изображения (поворот, наклон и т.д.)
- c) Возможность просмотра изображения на экране графического дисплея
- d) Возможность масштабирования изображения без потери качества

3 Формат JPG - поддерживает до...

- a) 16 цветов
- b) 256 цветов
- c) 16 777 216 цветов
- d) 65 536 цветов

4 Растровый графический редактор используется для ...

- a) создания чертежей
- b) построения графиков
- c) редактирования фотографий
- d) построения диаграмм

5 Какой из графических редакторов является растровым?

- a) 1 Adobe Illustrator
- b) 2 GIMP
- c) 3 Inkscape
- d) 4 Macromedia FreeHand

6 Физический размер изображения может измеряться в ...

- a) мм, см
- b) точках на дюйм (dpi)
- c) мм, см, дюймах или пикселях
- d) пикселях

7 Выберите растровые форматы изображений:

(Ответ считается верным, если отмечены все правильные варианты ответов.)

- a) BMP
- b) JPEG
- c) GIF
- d) CDR

8 Применение векторной графики по сравнению с растровой...

- a) не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
- b) увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения

- c) сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего
- d) не меняет способы кодирования изображения

9 Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является:

- a) пиксель
- b) символ
- c) линия
- d) курсор

10 В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета

- a) красный, голубой, желтый
- b) пурпурный, желтый, черный
- c) голубой, пурпурный, желтый
- d) красный, зеленый, синий

Второй уровень

Типы заданий: одиночный выбор, множественный выбор

- 1) Выберите утверждения, верные как для растрового, так и для векторного графического редактора: (Ответ считается верным, если отмечены все правильные варианты ответов.)
 - a) Позволяет выбрать одну из нескольких цветовых моделей
 - b) Позволяет добавить к изображению текст
 - c) Позволяет изменить формат растрового изображения на векторный формат
 - d) Позволяет сжать файл со значительным уменьшением объема файла
- 2) Формат JPG - поддерживает до...
 - a) 16 цветов
 - b) 256 цветов
 - c) 16 777 216 цветов
 - d) 65 536 цветов
- 3) Растровый графический редактор используется для ...
 - a) создания чертежей
 - b) построения графиков
 - c) редактирования фотографий
 - d) построения диаграмм
- 4) В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...
 - a) красный, зеленый, синий, черный
 - b) голубой, пурпурный, желтый, белый
 - c) голубой, пурпурный, желтый, черный
 - d) красный, голубой, желтый, синий
- 5) В цветовой модели RGB установлены следующие значения компонент: (0, 255, 0). Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
 - a) черный
 - b) синий
 - c) красный
 - d) зеленый
- 6) Разрешение печатного изображения (принтера) измеряется в ...
 - a) точках на дюйм (dpi)
 - b) пикселях на дюйм (ppi)
 - c) мм, см, дюймах
 - d) пикселях
- 7) Что можно отнести к достоинствам векторной графики по сравнению с растровой?
 - a) Возможность масштабирования изображения без потери качества
 - b) Фотографическое качество изображения
 - c) Малый объем графических файлов
 - d) Возможность просмотра изображения на экране графического дисплея
- 8) Какой из графических редакторов является векторным?

- a) Adobe Illustrator
 - b) Paint
 - c) Gimp
 - d) Inkscape
- 9) Для создания копии слоя и добавления ее в изображение в редакторе GIMP нужно воспользоваться командами...
- a) Файл – Создать
 - b) Изображение – Создать копию
 - c) Слой – Продублировать слой.
 - d) Файл – Копировать
- 10) Для окрашивания изображения в другой цвет необходимо воспользоваться командами...
- a) Цвет - Тонировать
 - b) Изображение - Режим
 - c) Цвет – Уровни.
 - d) Фильтр – Сверхновая

Третий уровень

Типы заданий: одиночный выбор, множественный выбор, установить правильный порядок действий, открытый ответ.

1 Буква «К» в названии цветовой модели CMYK означает цвет:

- a) розовый, по последней букве в слове pink
- b) черный, по последней букве в слове black
- c) темный, по последней букве в слове dark
- d) хаки, по первой букве в слове khaki

2 Выберите утверждения, верные как для растрового, так и для векторного графического редактора:

(Ответ считается верным, если отмечены все правильные варианты ответов.)

- a) Позволяет изменить формат растрового изображения на векторный формат
- b) Позволяет выбрать одну из нескольких цветовых моделей
- c) Позволяет сжать файл со значительным уменьшением объема файла
- d) Позволяет добавить к изображению текст

3 В цветовой модели RGB установлены следующие значения компонент: (255, 255, 255). Какой цвет будет 1 соответствовать этим параметрам?

- a) коричневый
- b) белый
- c) серый
- d) черный

4 Для того, чтобы создать анимированное gif-изображение необходимо (восстановите порядок действий):

- a) Экспортировать изображение в GIF.
- b) Создать новое изображение.
- c) На других четырех слоях нарисовать появляющиеся буквы слова GIMP
- d) Самый нижний слой оставить белым.

5 Для того, чтобы получить нужный цвет из красного, зеленого и синего необходимо:

- a) Можно получить все цвета, кроме желтого.
- b) Сочетанием красного, зеленого и синего цветов в различных пропорциях.
- c) Можно получить только несколько цветов
- d) Это невозможно.



6 Рассмотрите изображение. Какой из фильтров графического редактора Gimp был применен к данному изображению?



7 Какие из данных инструментов графического редактора Gimp можно использовать для ретурирования фотографий

1	
2	
3	

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

- 10-15 раз +
- 100раз
- ни разу
- 2-3 раза

9. Интерполяция – это ...

- «разлохмачивание» краёв при изменении размеров растрового изображения
- программа для работы с векторной графикой
- инструмент в графическом редакторе Gimp
- это слово ни как не связано с компьютерной графикой

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

- a) видеопамять
- b) видеоадаптер
- c) растр
- d) линейка.