

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Детская школа искусств № 2» г. Новоалтайска Алтайского края

Одобрено:  
Заместитель директора по  
учебно-воспитательной работе  
 И.В. Зыкова  
12 января 2023 г.

Утверждаю:  
МБУ ДО ДШИ № 2  
Т.О. Иванова  
12 января 2023 г.



Дополнительная предпрофессиональная программа  
в области «Декоративно-прикладное творчество»

Предметная область  
ПО.01. Художественное творчество

Учебный предмет

**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

индекс  
В.02

Разработчик:  
преподаватель  
художественного отделения  
Савченко Т.А.

Обсуждено и принято на заседании Совета школы  
Протокол № 1 от 19 января 2023 г.



Рассмотрено  
Методическим советом  
МБУ ДО ДШИ № 2  
12 января 2023 г.

Утверждаю  
Директор МБУ ДО ДШИ № 2  
Т.О. Иванова  
19 января 2023 г.



Разработчик (ФИО, должность)  
Савченко Татьяна Александровна — преподаватель художественного  
отделения

Рассмотрено на заседании методической секции художественного отделения  
Протокол № 1 от 12 января 2023 г.

## I Пояснительная записка

3

Характеристика учебного предмета «компьютерная графика», его актуальность и роль в образовательном процессе

Срок реализации учебного предмета, возраст обучающихся

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Форма проведения учебных занятий

Цели и задачи учебного предмета

Обоснование структуры программы учебного предмета

Методы обучения

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета «компьютерная графика»

## II Содержание учебного предмета «компьютерная графика»

11

Учебно- тематический план

Содержание и цели тем учебного предмета

## III Требования к уровню подготовки обучающихся

16

## IV Формы и методы контроля, система оценок

17

## V Методическое обеспечение учебного процесса

19

## VI Список литературы

20

## Приложение 1. Примеры контрольных тестов по теоретическим темам

22

## **I Пояснительная записка**

### **Характеристика учебного предмета «компьютерная графика», его актуальность и роль в образовательном процессе**

Программа учебного предмета «компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительным предпрофессиональным общеобразовательным программам в области изобразительного искусства «Декоративно-прикладное творчество».

В последние десятилетия компьютерная графика получила широкое распространение благодаря огромным возможностям её применения в различных областях. В том числе в работе художников и дизайнеров. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная программа. Работа над графикой занимает до 90% рабочего времени программистских коллективов, выпускающих программы массового применения. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств тоже составляют художественные и оформительские работы с графическими программами.

Область применения компьютерной графики не ограничивается одними художественными эффектами. Во всех отраслях науки, техники, медицины, в коммерческой и управленческой деятельности используются построенные с помощью компьютера схемы, графики, диаграммы, предназначенные для наглядного отображения разнообразной информации. Информация, содержащаяся в изображении, представлена в наиболее концентрированной форме, и эта информация, как правило, более доступна для анализа: для ее восприятия получателю достаточно иметь относительно небольшой объем специальных знаний.

Для художника владение графическими редакторами позволяет значительно расширить круг решаемых задач.

Кроме того, работа с графическими редакторами неизбежно повышает общую компьютерную грамотность обучающегося, которая в настоящее время является обязательным требованием, предъявляемым к образованному человеку. Даже учащемуся, знакомому с компьютером лишь поверхностно она даёт необходимые навыки работы.

Таким образом, учебный предмет «Компьютерная графика» занимает важное место в комплексе предметов предпрофессиональных программ «Декоративно-прикладное творчество».

Общеразвивающая программа по учебному предмету «Компьютерная графика» в области изобразительного искусства направлена на создание условий для формирования необходимых теоретических знаний в области компьютерной графики, познания учащимися приемов работы в графических редакторах, развитие творческих способностей обучающегося и формирования интереса для самостоятельной работы с цифровыми изображениями.

Программа рассчитана на учащихся, не имеющих специальных знаний в области электронно-вычислительной техники и программного обеспечения, поэтому курс начинается уроками компьютерной грамотности, включающими инструкцию по технике безопасности и правилам поведения при работе с компьютерной техникой.

Программа предусматривает изучение растровой ветви компьютерной графики. При этом начинается обучение азам компьютерной графики с работы в простейшем графическом редакторе, которых есть у каждого обучающегося и не требует дополнительного скачивания и установки. Это стандартная программа для рисования операционной системы Windows Paint. Этот выбор обусловлен небольшим количеством учебных часов, выделенных на изучение предмета, возрастом обучающихся и доступностью графического редактора. Благодаря чему у обучающихся появляется дополнительная возможность работы с цифровыми изображениями дома (по желанию), что повышает интерес обучающихся к предмету.

Следующий раздел программы посвящен началу работы с уже более сложным растровым графическим редактором Adobe Photoshop. После знакомства с интерфейсом программы и выполнения, необходимых для этого, практических заданий, обучающиеся учатся создавать изображения с помощью графического планшета, используя инструменты рисования. Сходство практической работы в растровом графическом редакторе с работой юного художника и возможность

использования одноименных инструментов: кисти, карандаша, ластика упрощают процесс освоения графической программы и повышают эффективность обучения.

Темы и задания построены по принципам последовательности, доступности, наглядности, распределены - «от простого к сложному» и рассчитаны на их выполнение в классе без домашних заданий.

Вначале каждой теме объясняются необходимые теоретические сведения (элементы управления, рабочие процедуры, принципы и методы работы). Далее учащимся предлагается ряд упражнений, практическое выполнение которых необходимо для более полного усвоения материала. Кроме того, при выполнении новых практических упражнений обучающимся необходимо возвращаться к уже изученному материалу, закрепляя его и постепенно усложняя.

Проверка теоретических знаний осуществляется письменно- в форме тестов, устно – в форме фронтальных опросов. По итогам одной и нескольких тем в зависимости от сложности изученного материала учащимся выполняется индивидуальная работа.

Проверка уровня практических навыков осуществляется по результатам выполнения индивидуальной творческой работы.

### **Срок реализации учебного предмета, возраст обучающихся**

Срок реализации данной программы по учебному предмету «Компьютерная графика» - 1 год в рамках дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы «Декоративно-прикладное творчество» с 5(6)-летним сроком освоения.

Программа адаптирована и доступна для учащихся с 10 лет, учитывает возрастные и психологические особенности данного возраста. Поэтому курс компьютерной графики рекомендуется включать в учебный план образовательного учреждения с первого класса.

### **Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета**

Годовая нагрузка, согласно примерному учебному плану по компьютерной графике, составляет 32 часа. Программой предусмотрены только аудиторные занятия. Рекомендуемая недельная нагрузка: 1 академический час.

### Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной и итоговой аттестации

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
	1	2	
Классы	<b>1</b>		
Полугодия	<b>1</b>	<b>2</b>	
Аудиторные занятия (в часах)	<b>15</b>	<b>17</b>	<b>32</b>
Самостоятельная работа (в часах)	-	-	-
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	<b>15</b>	<b>17</b>	<b>32</b>
Вид промежуточной и итоговой аттестации		<b>3.</b>	

**З.** – зачет; **Э.** – экзамен

### Форма проведения учебных аудиторных занятий

Курс рассчитан на занятия в мелкогрупповой форме, численность учащихся в группе составляет от 4 до 8 человек. Малокомплектные группы позволяют повысить эффективность учебного процесса, так как такая форма занятий помогают преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

### Цели и задачи учебного предмета

#### Цели:

- выявление и развитие творческого потенциала обучающихся;

- формирование у детей младшего и среднего школьного возраста комплекса начальных знаний, умений и навыков в области компьютерной графики;

- формирование интереса к творческой работе с цифровыми изображениями.

#### **Образовательные задачи:**

- знакомство с устройством компьютера, основными аспектами цифрового представления графической информации, понятиями и видами компьютерной графики;

- изучение принципов работы с растровыми изображениями, особенностей их создания и редактирования;

- изучение возможностей графических редакторов по созданию и обработки различных изображений;

- освоение изобразительных средств, инструментов и команд работы графических программ Paint, Adobe Photoshop.

#### **Воспитательные задачи:**

- формирование устойчивого интереса к творческой деятельности и самостоятельной работе над изображениями;

- научить планировать последовательность выполнения действий и осуществлять контроль на разных этапах выполнения работы;

- формирование готовности профессионального самоопределения.

#### **Развивающие задачи:**

- повышение компьютерной грамотности учащихся;

- развитие творческих способностей и навыков художественного восприятия, визуального мышления;

- приобретение и развитие навыков работы с графическими пакетами по средствам освоения возможностей инструментария программ: Paint, Adobe Photoshop;

- научить творчески использовать полученные умения и практические навыки.

## **Обоснование структуры программы**

Обоснованием структуры программы являются ФГТ, отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- требования к материально-техническому обеспечению компьютерного класса;
- требования к уровню подготовки обучающихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

### **Методы обучения**

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный метод;
- репродуктивный метод обучения;
- практический;
- проблемно-поисковый.

Предложенные методы работы в рамках предпрофессиональной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета.

### **Описание материально-технических условий реализации учебного предмета «компьютерная графика»**

Класс должен быть оснащен компьютерным оборудованием и специализированной мебелью (одноместные ученические столы для компьютера (ГОСТ 11015-93) со стульями). Количество ученических компьютеров,

необходимых для оснащения кабинета должно быть из расчета одной машины на одного обучающегося. Оптимально от 4-х до 7-ми станций. Каждый ученический компьютер, кроме стандартного периферийного оборудования должен иметь графический планшет для работы в растровых программах.

Рабочее место преподавателя также должно быть оснащено компьютером с периферийными устройствами. С компьютера преподавателя должен осуществляться доступ к сети интернет. Класс также должен быть оснащен проектором, подключенным к преподавательскому компьютеру, экраном или доской (белой) для демонстрации.

Все компьютеры класса необходимо объединить в локальную сеть.

Минимальные требования к ученическому компьютеру:

- 2 GB оперативной памяти
- Процессор Intel или AMD 2.4 ГГц
- Видео карта не менее 256мб памяти

Оптимальный вариант:

- Минимум 4 GB оперативной памяти (то есть двухканальный режим)
- Центральный процессор AMD 64 или же Intel 64 технология SSE2.
- Не менее трех гигабайт на жестком диске свободного пространства
- На жестком диске файл подкачки объемом четыре гигабайта

Видеоадаптер именно с поддержкой технологий Direct3D 9, Direct3D 10 или же OpenGL (512 MB видеопамяти).

## II Содержание учебного предмета

Содержание учебного предмета «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части.

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теории представления графической информации, а практическая часть – получение навыков и умений для работы в растровых графических редакторах.

Содержание программы включает следующие разделы и темы:

—основы компьютерной грамотности;

—принципы работы с растровыми изображениями в графическом редакторе Paint;

—основы работы в графическом редакторе Adobe Photoshop.

### Учебно- тематический план

№ п/п	Название темы	Вид учебного занятия	Объем аудиторного времени в часах	
			по видам	всего
<b>1-ый год обучения</b>				
1	Компьютерная грамотность. Инструктаж по ТБ и правилам поведения в компьютерном классе.	Урок-лекция	0,5	0,5
2	Основные понятия компьютерной графики. Устройство компьютера.	Урок-лекция	2	2
3	Интерфейс графического редактора Paint. Работа с графическими примитивами.	Комбинированный: Урок-лекция Практикум Индивидуальная творческая работа	0,5 1,5 2	3,5
4	Работа с фрагментами изображения в Paint	Комбинированный: Урок-беседа Практикум	0,5 1,5	2
5	Подготовка работ к печати	Практикум	2	2
6	Графический редактор Adobe Photoshop. Интерфейс, возможности	Урок-лекция	2	2
7	Заливка (градиентная,	Комбинированный:		4

№ п/п	Название темы	Вид учебного занятия	Объем аудиторного времени в часах	
			по видам	всего
	фактурная, узором) и обводка в Adobe Photoshop CS3	Урок-лекция Практикум Индивидуальная творческая работа	0,5 0,5 3	
8	Выделение и трансформация в Adobe Photoshop CS3	Мастер-класс с использованием проектора Практикум	1 2	3
9	Инструменты рисования в Adobe Photoshop. Особенности настройки и работы.	Комбинированный: Урок-лекция Практикум Индивидуальная творческая работа	0,5 1,5 9	11
10	Работа с текстом в Photoshop	Комбинированный: Урок-лекция Практикум Индивидуальная творческая работа	0,5 0,5 2	2
<b>Итого за год:</b>				<b>32</b>

Содержание и цели тем учебного предмета

№ п/п	Название темы	Практика	Цели, задачи	Формы контроля знаний
<b>1-ый год обучения</b>				
1	Компьютерная грамотность. Инструктаж по ТБ и правилам поведения в компьютерном классе.	Загрузить нужную программу, скопировать заданный файл на внешний носитель	Знакомство с техникой безопасности и правилами поведения при работе с компьютерной техникой, изучение устройства, работы компьютера и периферийных устройств. Получение навыков работы с компьютерной техникой	Проверка выполнения практического задания на мониторе компьютера
2	Основные понятия компьютерной графики.	-	Изучение основных понятий компьютерной графики. Сравнительная характеристика видов графики.	Контрольный тест
3	Интерфейс графического редактора Paint. Работа с графическими примитивами.	Создать 1) из графических примитивов изображение игрушечного медведя и цветка 2) композицию из графических примитивов	Знакомство с интерфейсом графического редактора Paint. Получение первичных навыков работы с инструментами.	Индивидуальная проверка выполнения практического задания на мониторе
4	Работа с фрагментами изображения в Paint	Создать несколько вариантов орнамента, используя фрагмент изображения и команды трансформации	Знакомство с командами для работы с выделенным фрагментом и командами трансформации. Развития художественного восприятия и	Индивидуальная проверка выполнения практического задания на мониторе

№ п/п	Название темы	Практика	Цели, задачи	Формы контроля знаний
			воображения	
5	Подготовка работ для печати	Оформить работы, подготовить к печати	Получение навыка по подготовке работ к печати	Индивидуальная проверка выполнения практического задания в печатном варианте
6	Графический редактор Adobe Photoshop. Интерфейс, возможности	-	Знакомство с рабочей средой программы Adobe Photoshop, командами меню, инструментами и палитрами	Контрольный тест
7	Заливка (градиентная, фактурная, узором) и обводка в Adobe Photoshop CS3	Выполнить заливку предложенной композиции, используя различные варианты заливок, оформить, распечатать	Знакомство с различными способами заливки и настройки инструментов для получения желаемого эффекта	Индивидуальная проверка выполнения практического задания в печатном варианте
8	Выделение и трансформация в Adobe Photoshop CS3	Создать изображение из фрагментов предложенного изображения.	Приобретение навыков работы с инструментами выделения и командами трансформирования.	Индивидуальная проверка выполнения практического задания на мониторе
9	Инструменты рисования в Adobe Photoshop. Особенности настройки и работы.	Создать композицию 1) используя различные формы отпечатков кистей, работая мышью; 2) с помощью графического планшета на заданную тему	Приобретение навыков работы с графическим планшетом и инструментами рисования	Индивидуальная проверка выполнения практического задания 1) на мониторе 2) в печатном варианте
10	Работа с текстом	Создать	Изучение принципов и	Индивидуальная

№ п/п	Название темы	Практика	Цели, задачи	Формы контроля знаний
	в Photoshop	открытку или поздравительную афишу, оформить работу и распечатать.	операций работы над текстовой информацией	проверка выполнения практического задания в печатном варианте

### **III Требования к уровню подготовки обучающихся**

Раздел содержит перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых являются результатом освоения данной программы:

- знания об устройстве, работе компьютера и периферийных устройств;
- знания о цифровом представлении графической информации;
- знания основных понятий компьютерной графики, видов и принципов работы с ними;
- умение создавать, редактировать и обрабатывать растровые изображения в графических редакторах Paint, Photoshop;
- навыки настройки инструментария в растровом графических редакторах Paint Adobe Photoshop для получения планируемого результата;
- навыки работы с графическим планшетом;
- навыки работы с тестом в растровом графическом редакторе;
- умение правильно оценивать и анализировать результаты собственной творческой деятельности.

#### **IV Формы и методы контроля, система оценок**

Программа предусматривает следующие виды контроля:

- текущий
- промежуточный контроль и
- итоговую аттестацию.

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль проводится в целях получения оперативной информации о качестве усвоения учебного материала, управления учебным процессом и совершенствования методики проведения занятий, а также стимулирования самостоятельной работы обучающихся. Текущий контроль знаний осуществляется педагогом:

- по теоретическим темам в форме контрольного теста или устного опроса;
- по практике- проверка выполнения практического задания в электронном виде на мониторе компьютера;
- в форме творческой работы, которая оформляется и в печатном виде помещается в портфолио обучающегося.

Промежуточный контроль осуществляется в конце первого полугодия обучения в форме просмотра портфолио обучающегося.

Итоговая аттестация проходит в форме зачета.

##### **Критерии оценок**

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

1. За тестовые задания в письменном виде (с выбором правильного варианта ответа из предложенных преподавателем):

«5» (отлично) – тест выполнен без ошибок, допускается один недочет (на вопрос нужно выбрать два варианта ответа, обучающийся выбрал один);

«4» (хорошо) – 1-2 неверных ответа или 2-4 недочёта;

«3» (удовлетворительно) – 3 неверных ответа или более 4 недочётов.

«2» (неудовлетворительно) – более 4 неверных ответа.

## 2. За устный ответ

«5» (отлично) – учащийся правильно отвечает на вопросы преподавателя, ориентируется в пройденном материале;

«4» - учащийся ориентируется в пройденном материале, допустил 1-2 ошибки;

«3» – учащийся часто ошибался, ответил правильно только на половину вопросов.

## 3. За практическое задание

«5» (отлично) – обучающийся без помощи преподавателя выполняет все задачи в графических редакторах на высоком уровне;

«4» - ученик справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.;

«3» – ученик выполняет задачи, но делает грубые ошибки или постоянно прибегает к помощи преподавателя.

## 4. За самостоятельную творческую работу

«5» (отлично) – обучающийся без помощи преподавателя выполняет все задачи в графических редакторах на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением, творческим подходом.

«4» (хорошо) – ученик справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

«3» (удовлетворительно) – ученик выполняет задачи, но делает грубые ошибки или постоянно прибегает к помощи преподавателя.

## **V Методическое обеспечение учебного процесса**

Большинство уроков программы имеют общую методическую структуру подачи учебного материала: лекция и мастер-класс с мультимедийной поддержкой, практикум- выполнение обучающимися практических заданий на закрепление изученного материала, выполнение индивидуальной творческой работы. Формы занятий по каждой теме расписаны в учебно-тематическом плане во втором разделе данной программы.

Наиболее часто используемой формой проведения занятий по компьютерной графике является комбинированный урок. Обучение проходит с чередованием теоретического и практического материала, мастер-классов с мультимедийной поддержкой, что позволяет охватить всю группу, и индивидуальной работы с каждым обучающимся во время выполнения творческой работы. Такое разнообразие обусловлено спецификой изучаемого предмета, и используется в целях повышения эффективности учебного процесса.

В целях разностороннего развития личности ребёнка, творческие задания предполагают самостоятельный поиск материала и решения поставленной задачи. Целью программы является не только получение практических навыков пользования графическими редакторами, но и формирование у обучающегося своего подхода к работе с цифровыми изображениями, умения видеть конечную цель работы, формулировать для себя задачи.

## VI Список используемой литературы

- 1 Аверин, В.Н. Компьютерная графика: Учебник. - М.: Academia, 2016. - 304 с.
- 2 Айсманн К., Дугган Ш., Порто Д. Маски и композиция в Photoshop. - Вильямс, 2013.- 600с.
- 3 Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования. – М.: Гуманитар. изд. Центр ВЛАДОС, 2004. – 239с.
- 4 Гурский Ю.А., Жвалецкий А.В. Photoshop CS3. Библиотека пользователя (плюс CD с видеокурсом). - СПб.: Питер, 2008.- 608с.
- 5 Гурский Ю.А., Жвалецкий А.В. Photoshop CS4. Библиотека пользователя (плюс CD с видеокурсом). - СПб.: Питер, 2009.- 288с.
- 6 Заика А.А. Компьютерная обработка цифровых фотографий. Photoshop CS2. Самоучитель.- М.: АСТ; СПб.: Сова, 2007.- 415с.
- 7 Иванченко В. Н. Занятия в системе дополнительного образования детей: учеб.-метод. пособие для рук. ОУДОД, методистов, педагогов-организаторов. - Ростов на Дону: Учитель, 2007. - 288 с.
- 8 Клосковски Мэтт. Слои в Photoshop. Полное руководство по применению самого эффективного средства. – М: Вильямс, 2011. – 304с.
- 9 Кравченко Л.В., Кравченко С.И. Photoshop шаг за шагом. Практикум.- Форум, 2019.- 136с.
- 10 Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия компьютера. – М.: ОАО «ОЛМА Медиа Групп», 2011. – 960с.
- 11 Обручев В. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. – М.: ЭКСМО, 2013. – 432с.
- 12 Подосенина Т. Искусство компьютерной графики для школьников. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004.- 240с.
- 13 Сергейчук Ю.Б. Photoshop\_креатив или Расстегиваем океан. Лайфхаки и креативные проекты. – Наука и техника, 2019.- 240с.
- 14 Сибрина Т.П. Adobe Photoshop CS3 на примерах.- СПб.: БХВ-Петербург, 2007.- 496с.

15 Скрылина С. Секреты создания монтажа и коллажа в Photoshop CS5 на примерах.- СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 282с.

16 Турлюн Л. Н. Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной график//В мире научных открытий. 2012. № 4.3. С. 272–281.

17 Турлюн Л. Н. Место компьютерной графики в виртуальном искусстве // Молодой ученый. — 2011. — № 1. — С. 269–271. Турлюн Л. Н. Компьютерное искусство в мировой художественной культуре//Alma mater (Вестник высшей школы).-2011№ 11(декабрь)

18 Михалина А. Д., Логвинова Т. С., Польшакова Н. В. Технологии компьютерной графики и их практическая реализация // Молодой ученый. — 2017. — №2. — С. 58-61, режим доступа: <https://moluch.ru/archive/136/38109/>

19 Турлюн Л. Н. Цифровая живопись как вид компьютерного искусства // Молодой ученый. — 2016. — №4. — С. 876-879. — URL, режим доступа: <https://moluch.ru/archive/108/26005/>

20 Вотяков Е. Компьютерная графика для художников (электронный ресурс), режим доступа: <http://www.ujack.narod.ru/web-book/first01.htm>, свободный.

21 Photoshop CS4-CS5: уроки волшебства для начинающих и не только (электронный ресурс), видео-курс, 2011, режим доступа: <http://www.nntt.org/viewtopic.php?f=996&t=164367&sid=7871d70b30428f2953e4d1c429459a00>, свободный

**Пример контрольного теста по теории**

**Тема: «Компьютерная графика, виды. Устройство компьютера. Интерфейс графического редактора Paint». (4 варианта по 8 вопросов)**

1 На какие виды делится компьютерная графика?

- А) растровая и двухмерная;
- Б) растровая и векторная;
- В) векторная и трехмерная.

2 Описание какого вида графики дано: «Состоит из отдельных точек-пикселей, каждый из которых имеет свой цвет, прозрачность, яркость»? (Для другого варианта: «Состоит из отдельных объектов, каждый из которых описывается математической формулой»)

- А) векторная;
- Б) растровая;
- В) все виды имеют данное описание;
- Г) двухмерная.

3 Какие недостатки (для другого варианта- достоинства) характерны для растрового (другой вариант-векторного) изображения?

- А) при увеличении качество изображения ухудшается;
- Б) не всякое изображение можно представить в данном виде;
- В) при обработке требует больший объем оперативной памяти и памяти на диске при хранении.

4 Какие устройства являются периферийными (другой вариант- входят в состав системного блока)?

- А) процессор;
- Б) монитор;
- В) клавиатура и мышь;
- Г) винчестер (жесткий диск);
- Д) принтер.

5 Какой пункт меню графического редактора Paint содержит команды работы над файлами (другой вариант- работы с выделенным фрагментом)?

- А) Рисунок;
- Б) Правка;
- В) Файл.

6 Какими инструментами в графическом редакторе Paint можно нарисовать линию от руки (другой вариант- прямую линию)?

- А) Линия и Кривая линия;
- Б) Кисть и карандаш;
- В) Прямоугольник.

7 При помощи какого инструмента в графическом редакторе Paint можно выделить фрагмент (для другого варианта- увеличить изображение)?

- А) Прямоугольник;
- Б) Выделение;

В) Масштаб.

8 Определение какого понятия дано: «Это специальная программа, с помощью которой пользователь осуществляет создание и обработку изображения»? (Для другого варианта: «Это процесс создания и обработки изображения на компьютере»)

А) Векторная графика;

Б) Графический редактор;

В) Компьютерная графика.