


Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №46»

Рассмотрена на заседании педагогического
совета 29 августа 2023 г.

Протокол № 1

«Утверждено»

Директор МАОУ «СОШ №46»


О.А. Пушкарева

Приказ № № 71/1 от 31.08.2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

технической направленности

«Информатика. Основы дизайна»

Возраст обучающихся: 14-15 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель программы: Булатов А.А., педагог дополнительного образования

г. Ижевск, 2023

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу «Основы дизайна» в 9 классе составлена на основе Федерального закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ, Образовательной программы основного общего образования, Положения о рабочей программе МАОУ «СОШ № 46».

Рабочая программа к курсу «Основы дизайна» ориентирована на учащихся средней общеобразовательной школы на базе школьной проектно дизайнерской мастерской моделирования и конструирования.

Курс «Основы дизайна» расширяет и углубляет базовый компонент ФГОС по дисциплинам «Технология», «Изобразительное искусство» и «Мировая художественная культура». Программа применима для групп школьников с различным уровнем подготовки, что достигается обобщённостью включённых в неё знаний.

Данная программа позволяет учащимся 9 класса познакомиться с основами профессиональной деятельности в сфере дизайна. Идеей курса «Основы дизайна» является интегративный подход к освоению различных технологий, связанных с художественной обработкой материалов и использование метода проектов в качестве механизма реализации такого подхода. Использование проектной деятельности в обучении является процессом, позволяющим формировать метапредметные универсальные учебные действия и творческие умения, технологическую грамотность, культуру труда.

Структура курса представлена тремя разделами:

Раздел «Основы дизайна» знакомит учащихся с ключевыми понятиями и видами дизайна; особенностями с деятельностью в области дизайна, и необходимыми для этого качествами личности.

Раздел «Художественно-прикладные технологии» предусматривает знакомство каждого учащегося со всеми видами художественно прикладных технологий, представленных в программе.

Раздел «Дизайн-технологии» включает в себя теорию и практику дизайн – проектирования. Учащиеся получают общее представление о прикладных возможностях различных технологий художественной обработки материалов и осваивают ряд способов и приёмов работы с различными материалами.

Цели

- развитие эмоционально-ценностного отношения к миру, явлениям жизни и искусства;
- воспитание и развитие художественного вкуса учащегося, его интеллектуальной и эмоциональной сферы, творческого потенциала, способности оценивать окружающий мир по законам красоты;
- освоение знаний о классическом и современном искусстве; ознакомление с выдающимися произведениями отечественной и зарубежной художественной культуры;
- овладение практическими умениями и навыками художественно-творческой деятельности;
- формирование устойчивого интереса к искусству, художественным традициям своего народа и достижениям мировой культуры.
- развитие художественно-творческих способностей учащихся, образного и ассоциативного мышления, фантазии, зрительно-образной памяти, эмоционально-эстетического восприятия действительности;
- воспитание культуры восприятия произведений изобразительного, декоративно-прикладного искусства, архитектуры и дизайна;
- освоение знаний об изобразительном искусстве как способе эмоционально-практического освоения окружающего мира; о выразительных средствах и

- социальных функциях живописи, графики, декоративно-прикладного искусства, скульптуры, дизайна, архитектуры; знакомство с образным языком изобразительных (пластических) искусств на основе творческого опыта;
- овладение умениями и навыками художественной деятельности, изображения на плоскости и в объеме (с натуры, по памяти, представлению, воображению);
 - формирование устойчивого интереса к изобразительному искусству, способности воспринимать его исторические и национальные особенности.
 - освоение знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях;
 - овладение умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;
 - развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;
 - воспитание ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; избирательного отношения к полученной информации;
 - выработка навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, при дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.
 - помочь ученику сориентироваться в выборе профиля (в частности, естественного); в мире современных профессий, связанных с художественными знаниями;
 - познакомить на практике со спецификой деятельности, соответствующей данным профессиям; показать перспективность художественных знаний с точки зрения экономической эффективности;
 - обучить учащихся приемам работы инструментами и материалами художника-графика;
 - научить составлять проекты (эскизы, чертежи, технические рисунки, макеты, модели).

Место учебного предмета в учебном плане

В учебном плане на 2018-2019 учебный год на изучение курса «Основы Дизайна» в 9 классе отводится 1 час в неделю (34 часа в год).

Общеучебные умения, навыки и способы деятельности

В результате освоения содержания основного общего образования учащийся получает возможность совершенствовать и расширить круг общих учебных умений, навыков и способов деятельности. Предлагаемая рубрикация имеет условный (примерный) характер. Овладение общими умениями, навыками, способами деятельности как существенными элементами культуры является необходимым условием развития и социализации школьников.

Познавательная деятельность

Использование для познания окружающего мира различных методов (наблюдение, измерение, опыт, эксперимент, моделирование и др.). Определение структуры объекта познания, поиск и выделение значимых функциональных связей и отношений между частями целого. Умение разделять процессы на этапы, звенья; выделение характерных причинно-следственных связей.

Определение адекватных способов решения учебной задачи на основе заданных алгоритмов. Комбинирование известных алгоритмов деятельности в ситуациях, не предполагающих стандартное применение одного из них.

Сравнение, сопоставление, классификация, ранжирование объектов по одному или нескольким предложенным основаниям, критериям. Умение различать факт, мнение, доказательство, гипотезу, аксиому.

Исследование несложных практических ситуаций, выдвижение предположений, понимание необходимости их проверки на практике. Использование практических и лабораторных работ, несложных экспериментов для доказательства выдвигаемых предположений; описание результатов этих работ.

Творческое решение учебных и практических задач: умение мотивированно отказываться от образца, искать оригинальные решения; самостоятельное выполнение различных творческих работ; участие в проектной деятельности.

Информационно-коммуникативная деятельность

Адекватное восприятие устной речи и способность передавать содержание прослушанного текста в сжатом или развернутом виде в соответствии с целью учебного задания.

Осознанное беглое чтение текстов различных стилей и жанров, проведение информационно-смыслового анализа текста. Использование различных видов чтения (ознакомительное, просмотровое, поисковое и др.).

Владение монологической и диалогической речью. Умение вступать в речевое общение, участвовать в диалоге (понимать точку зрения собеседника, признавать право на иное мнение). Создание письменных высказываний, адекватно передающих прослушанную и прочитанную информацию с заданной степенью свернутости (кратко, выборочно, полно). Составление плана, тезисов, конспекта. Приведение примеров, подбор аргументов, формулирование выводов. Отражение в устной или письменной форме результатов своей деятельности.

Умение перефразировать мысль (объяснять "иными словами"). Выбор и использование выразительных средств языка и знаковых систем (текст, таблица, схема, аудиовизуальный ряд и др.) в соответствии с коммуникативной задачей, сферой и ситуацией общения.

Использование для решения познавательных и коммуникативных задач различных источников информации, включая энциклопедии, словари, Интернет-ресурсы и другие базы данных.

Рефлексивная деятельность

Самостоятельная организация учебной деятельности (постановка цели, планирование, определение оптимального соотношения цели и средств и др.). Владение навыками контроля и оценки своей деятельности, умением предвидеть возможные последствия своих действий. Поиск и устранение причин возникших трудностей. Оценивание своих учебных достижений, поведения, черт своей личности, своего физического и эмоционального состояния.

Осознанное определение сферы своих интересов и возможностей. Соблюдение норм поведения в окружающей среде, правил здорового образа жизни.

Владение умениями совместной деятельности: согласование и координация деятельности с другими ее участниками; объективное оценивание своего вклада в решение общих задач коллектива; учет особенностей различного ролевого поведения (лидер, подчиненный и др.).

Оценивание своей деятельности с точки зрения нравственных, правовых норм, эстетических ценностей. Использование своих прав и выполнение своих обязанностей как гражданина, члена общества и учебного коллектива.

Содержание учебного предмета

Основы эстетического восприятия и изобразительной культуры

Изобразительное искусство и его виды. Изобразительное искусство как способ познания и эмоционального отражения многообразия окружающего мира, мыслей и чувств человека. Виды живописи (станковая, монументальная, декоративная), графики (станковая, книжная, плакатная, промышленная), скульптуры (станковая, монументальная, декоративная, садово-парковая), декоративно-прикладного и народного искусства, дизайна и архитектуры. Жанры изобразительного искусства (натюрморт, пейзаж, портрет, бытовой, исторический, батальный, анималистический).

Художественный образ и художественно-выразительные средства (специфика языка) живописи, графики и скульптуры: ТОН И ТОНАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ; КОЛОРИТ; ЦВЕТ И ЦВЕТОВОЙ КОНТРАСТ; ЛИНЕЙНАЯ И ВОЗДУШНАЯ ПЕРСПЕКТИВА; ПРОПОРЦИИ И ПРОПОРЦИОНАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ; ФАКТУРА; РИТМ; ФОРМАТ И КОМПОЗИЦИЯ

Опыт художественно-творческой деятельности

Использование языка графики, живописи, скульптуры, дизайна, декоративно-прикладного искусства в собственной художественно-творческой деятельности. Плоское и объемное изображение формы предмета, моделировка светотенью и цветом. Построение пространства (линейная и воздушная перспектива, плановость). Композиция на плоскости и в пространстве.

Изображение с натуры и по памяти отдельных предметов, группы предметов, человека, фрагментов природы, интерьера, архитектурных сооружений. РАБОТА НА ПЛЕНЭРЕ. Выполнение набросков, эскизов, учебных и творческих работ с натуры, по памяти и воображению в разных художественных техниках. Изготовление изделий в стиле художественных промыслов.

Проектирование обложки книги, рекламы, открытки, ВИЗИТНОЙ КАРТОЧКИ, ЭКСЛИБРИСА, ТОВАРНОГО ЗНАКА, РАЗВОРОТА ЖУРНАЛА, САЙТА. Создание ЭСКИЗОВ И МОДЕЛЕЙ ОДЕЖДЫ, МЕБЕЛИ, ТРАНСПОРТА. Иллюстрирование литературных и музыкальных произведений. Создание художественно-декоративных проектов, объединенных единой стилистикой (предметы быта, одежда, мебель, детали интерьера и др.). Создание художественной фотографии, фотоколлажа, МУЛЬТФИЛЬМА, ВИДЕОФИЛЬМА, раскадровки по теме. Выражение в творческой деятельности своего отношения к изображаемому - создание художественного образа.

Использование красок (гуашь, акварель), графических материалов (карандаш, фломастер, мелки, ПАСТЕЛЬ, УГОЛЬ, ТУШЬ и др.), пластилина, ГЛИНЫ, коллажных техник, бумажной пластики и других доступных художественных материалов.

Самоопределение в видах и формах художественного творчества. Реализация совместных творческих идей в проектной деятельности: оформление школы к празднику, декорации к школьному спектаклю, костюмы к карнавалу и др. Анализ и оценка процесса и результатов собственного художественного творчества.

Поиск информации

Компьютерные энциклопедии и справочники; информация в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации. Компьютерные и некомпьютерные каталоги; поисковые машины; формулирование запросов.

Образовательные области приоритетного освоения: обществоведение, естественнонаучные дисциплины, языки.

Проектирование и моделирование

Чертежи. Двумерная и ТРЕХМЕРНАЯ графика. Использование стандартных графических объектов и конструирование графических объектов: выделение, объединение, геометрические преобразования фрагментов и компонентов. Диаграммы, планы, карты.

Простейшие управляемые компьютерные модели.

Образовательные области приоритетного освоения: черчение, материальные технологии, искусство, география, естественнонаучные дисциплины.

Математические инструменты, динамические (электронные) таблицы

Таблица как средство моделирования. Ввод данных в готовую таблицу, изменение данных, переход к графическому представлению. Ввод математических формул и вычисление по ним, представление формульной зависимости на графике.

Образовательные области приоритетного освоения: информатика и информационные технологии, естественнонаучные дисциплины, обществоведение (экономика).

Организация информационной среды

Создание и обработка комплексных информационных объектов в виде печатного текста, веб-страницы, презентации с использованием шаблонов.

Организация информации в среде коллективного использования информационных ресурсов.

Электронная почта как средство связи; правила переписки, приложения к письмам, отправка и получение сообщения. Сохранение для индивидуального использования информационных объектов из компьютерных сетей (в том числе Интернета) и ссылок на них. Примеры организации коллективного взаимодействия: форум, телеконференция, чат.

Образовательные области приоритетного освоения: информатика и информационные технологии, языки, обществоведение, естественнонаучные дисциплины.

Художник – дизайн – архитектура. Искусство композиции – основа дизайна и архитектуры

Основы композиции в конструктивных искусствах.

Гармония, контраст и эмоциональная выразительность плоскостной композиции, или «Внесём порядок в хаос!»

Прямые линии и организация пространства.

Цвет – элемент композиционного творчества.

Свободные формы: линии и тоновые пятна.

Буква – строка – текст. Искусство шрифта.

Композиционные основы макетирования в дизайне.

Многообразие форм дизайна. В мире вещей и зданий.

Художественный язык конструктивных искусств

Объект и пространство.

От плоскостного изображения к объёмному макету.

Взаимосвязь объектов в архитектурном макете.

Конструкция: часть и целое, здание как сочетание различных объёмов.

Понятие модуля. Важнейшие архитектурные элементы здания. Вещь как сочетание объёмов и образ времени.

Форма и материал.

Цвет в архитектуре и дизайне.

Роль цвета в формотворчестве.

Город и человек.

Социальное значение дизайна и архитектуры в жизни человека

Город сквозь времена и страны, образы материальной культуры прошлого.

Пути развития современной архитектуры и дизайна.

Городской дизайн.

Интерьер и вещь в доме.

Дизайн пространственно-вещной среды интерьера.
Природа и архитектур, организация архитектурно-ландшафтного пространства.
Ты – архитектор! Замысел архитектурного проекта и его осуществление.

Образ жизни и индивидуальное проектирование

Мой дом – мой образ жизни, скажи мне, как ты живешь, и я скажу, какой у тебя дом.
Интерьер, который мы создам.
Мода, культура и ты Композиционно-конструктивные принципы дизайна одежды.
Автопортрет на каждый день. Моделируя себя – моделируешь мир

Требования к уровню подготовки

знать/понимать:

- основные виды и жанры изобразительных (пластических) искусств;
- основы изобразительной грамоты (цвет, тон, колорит, пропорции, светотень, перспектива, пространство, объем, ритм, композиция);
- выдающихся представителей русского и зарубежного искусства и их основные произведения;
- наиболее крупные художественные музеи России и мира;
- значение изобразительного искусства в художественной культуре и его роль и в синтетических видах творчества;
- виды информационных процессов; примеры источников и приемников информации;
- основные свойства алгоритма, типы алгоритмических конструкций: следование, ветвление, цикл; понятие вспомогательного алгоритма;
- программный принцип работы компьютера;
- основы специальной терминологии в пределах программы;
- классификацию основных видов дизайна;
- основные этапы в истории развития и ведущие направления современного художественного проектирования;
- особенности дизайна, его место в системе пластических искусств.
- творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна.

уметь:

- применять художественные материалы (гуашь, акварель, тушь, природные и подручные материалы) и выразительные средства изобразительных (пластических) искусств в творческой деятельности;
- анализировать содержание, образный язык произведений разных видов и жанров изобразительного искусства и определять средства выразительности (линия, цвет, тон, объем, светотень, перспектива, композиция);
- ориентироваться в основных явлениях русского и мирового искусства, узнавать изученные произведения;
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:
 - восприятия и оценки произведений искусства;
 - самостоятельной творческой деятельности: в рисунке и живописи (с натуры, по памяти, воображению), в иллюстрациях к произведениям литературы и музыки, декоративных и художественно-конструктивных работах (дизайн предмета, костюма, интерьера).
 - оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности;
 - создавать информационные объекты, в том числе:
 - структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления;
 - проводить проверку правописания; использовать в тексте таблицы, изображения;

- создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы (в том числе динамические, электронные, в частности - в практических задачах), переходить от одного представления данных к другому;

- создавать рисунки, чертежи, графические представления реального объекта, в частности, в процессе проектирования с использованием основных операций графических редакторов, учебных систем автоматизированного проектирования; осуществлять простейшую обработку цифровых изображений;

- пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудованием (принтером, сканером, модемом, мультимедийным проектором, цифровой камерой, цифровым датчиком); следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;

использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений и чертежей, динамических (электронных) таблиц, программ (в том числе в форме блок-схем);

- проведения компьютерных экспериментов с использованием готовых моделей объектов и процессов;

- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;

- организации индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;

- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм.

- применять художественные (гуашь, акварель, тушь), природные и подручные материалы;

- охарактеризовать специфику дизайнерской деятельности;

- грамотно излагать ее теоретические основы, различать отдельные виды дизайна;

- ставить задачи, связанные с информационной поддержкой всех областей дизайна;

- разрабатывать эскизы, проекты;

- изготавливать макеты, модели;

- работать с дополнительной литературой;

- применять правила безопасности труда;

- формировать собственную позицию в отношении дизайна в целом;

- вырабатывать и отстаивать свою точку зрения;

- использовать полученные знания для более глубокого освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании;

- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни.

Тематическое планирование

№ Урока	Количество часов, отводимых на освоение каждой темы		Тема урока	Содержание учебного предмета	Требования к результатам освоения	Вид контроля
	Теория	Практика				
1	1		Основы эстетического восприятия и изобразительной культуры	Изобразительное искусство и его виды. Изобразительное искусство как способ познания и эмоционального отражения многообразия окружающего мира, мыслей и чувств человека. Виды живописи. Художественный образ и художественно-выразительные средства (специфика языка) живописи, графики и скульптуры.	Знать / понимать значение изобразительного искусства в художественной культуре и его роль и в синтетических видах творчества; наиболее крупные художественные музеи России и мира; основы изобразительной грамоты (цвет, тон, колорит, пропорции, светотень, перспектива, пространство, объем, ритм, композиция); основные виды и жанры изобразительных (пластических) искусств; Уметь анализировать содержание, образный язык произведений разных видов и жанров изобразительного искусства и определять средства выразительности (линия, цвет, тон, объем, светотень, перспектива, композиция);	Подготовить сообщение об одном из стилей дизайна.

2	1		Введение	Дизайн как искусство организации целостной эстетической среды.	<p>Знать, историю возникновения дизайна. Уметь: давать понятия "дизайн" и теории его возникновения, основы специальной терминологии в пределах программы, сновные этапы в истории развития и ведущие направления современного художе-ственного проектирования. Уметь работать с дополнительной литературой, применять правила безопасности труда, формировать собственную позицию в отношении дизайна в целом, вырабатывать и отстаивать свою точку зрения, использовать полученные знания для более глубокого освоения смежных дисциплин, прак-тической работы в курсовом и дипломном проектировании, использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни.</p> <p>Уметь ориентироваться в основных явлениях русского и мирового искусства, узнавать изученные произведения;</p>	Изучить водный видео урок
---	---	--	----------	--	--	---------------------------

3	1	Виды дизайна.	Основы дизайна. Дизайн, его объекты и виды.	Знать изученные виды дизайна и понимать их основные характеристики: Графический дизайн, его объекты. Дизайн книги. Арт-дизайн – искусство проектирования. Визаж или искусство макияжа. Дизайн одежды. Фитодизайн. Дизайн среды. Проектирование и интерьеров и экстерьеров. Уметь определять виды дизайна в среде, классификацию Основных видов дизайна. Особенности дизайна, его место в системе пластических искусств. Творчество выдающихся представителей зарубежного и российского дизайна. Знать изученные виды дизайна и понимать их основные характеристики: Ландшафтный дизайн. Экологический дизайн. Визаж или искусство макияжа. Дизайн одежды. Фитодизайн. Уметь определять виды дизайна в среде, ставить задачи, связанные с информационной поддержкой всех областей дизайна.	Создание презентаций по видам дизайна.
4	1	Виды дизайна.	Дизайн, его объекты и виды.	Знать изученные виды дизайна и понимать их основные характеристики: Проектирование и интерьеров и экстерьеров. Ландшафтный дизайн. Экологический дизайн. Уметь определять виды дизайна в среде, разрабатывать эскизы, проекты, изготавливать макеты, модели.	Подготовить коллаж с видами дизайна

5	1		Основы композиции в конструктивных искусствах.	Гармония, контраст и выразительность плоскостной композиции, или «Внесём порядок в хаос!»	Уметь находить в окружающем рукотворном мире примеры плоскостных и объемнопространственных композиций. Уметь выбирать способы компоновки композиции и составлять различные плоскостные композиции из 1-4 и более простейших форм (прямоугольников), располагая их по принципу симметрии или динамического равновесия. Добиваться эмоциональной выразительности (в практической работе), применяя композиционную доминанту и ритмическое расположение элементов. Понимать и передавать в учебных работах движение, статику и композиционный ритм.	
6		1	Основы композиции в конструктивных искусствах.	Прямые линии и организация пространства (практическая работа).	Понимать и объяснять, какова роль прямых линий в организации пространства. Уметь использовать прямые линии для связывания отдельных элементов в единое композиционное целое или, исходя из образного замысла, членить композиционное пространство при помощи линий.	Разработать макет с видами линий
7	1		Основы композиции в конструктивных искусствах.	Цвет – элемент композиционного творчества. Свободные формы: линии и тоновые пятна (практическая работа).	Знать психологию цвета, владеть основами сочетания цветов. Уметь - применять художественные (гуашь, акварель, тушь), природные и подручные материалы.	подобрать материал из СМИ

8		1	Основы композиции в конструктивных искусствах.	Композиция в дизайне.	Должны понимать значение и роль композиции в дизайне, Владеть знаниями о видах композиции: фронтальная, объемная и объёмно-пространственная композиции. Владеть основами построения композиции в дизайне, правилами и приёмами в композиции. Должны быть ознакомлены с принципом «золотого сечения» в дизайнерской композиции. Знать о взаимосвязи формы предмета с его внутренним строением и внешним пространством. Уметь гармонично соотносить части и целое, строить композиционную целостность. Уметь охарактеризовать специфику дизайнерской деятельности, грамотно излагать ее теоретические основы, различать отдельные виды дизайна.	
9	1		Основы графического дизайна.	Введение	Знать виды графического дизайна. владеть ключевыми понятиями, например, шрифт – основа графического дизайна. Владеть материалами и принадлежностями для выполнения работ по графическому дизайну. Знать о новых технологиях в принадлежности для выполнения работ по графическому дизайну.	
10	1		Основы графического дизайна.	Калиграфия и шрифты	Знать о шрифтах, его видах, вариантах шрифтовых композиций, модификациях шрифта, методической последовательности выполнения шрифтовой композиции.	
11	1		Основы графического дизайна.	Шрифты	Знать о художественном образе шрифта. О пропорциях, ритме, равновесии, цветовой гармонии в графическом дизайне.	

12	1		Дизайн среды.	Основы ландшафтного дизайна, проектирование интерьеров и экстерьеров.	Уметь применять художественные материалы (гуашь, акварель, тушь, природные и подручные материалы) и выразительные средства изобразительных (пластических) искусств в творческой деятельности;	Разработайте эскиз варианта оформления части парковой зоны фонарями, оградами, дорожками, беседками, мостами и другими архитектурными деталями
13	1		Дизайн среды.	Основы дизайна одежды	Знать основы моделирования и конструирования одежды. Мода. Понятие цветового решения одежды. Материалы в современной одежде. Создание художественного образа. Психологическое значение костюма. Стили. Особенности методики работы над проектированием и моделированием одежды. Творческий замысел, художественно-конструкторский поиск, выполнение эскиза.	Разработайте эскиз фантазийного костюма.
14	1		Поиск информации	Компьютерные энциклопедии и справочники; информация в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации. Компьютерные и некомпьютерные каталоги; поисковые машины; формулирование запросов.	Знать/ понимать виды информационных процессов; примеры источников и приемников информации;	

15	1		<p>Проектирование и моделирование. Организация информационной среды</p> <p>Чертежи. Двумерная и ТРЕХМЕРНАЯ графика. Использование стандартных графических объектов и конструирование графических объектов. Создание и обработка комплексных информационных объектов в виде печатного текста, веб-страницы, презентации с использованием шаблонов. Образовательные области приоритетного освоения: информатика и информационные технологии, языки, обществоведение, естественнонаучные дисциплины.</p>	<p>Знать/ понимать программный принцип работы компьютера;</p>	
----	---	--	--	---	--

16		1	Изучение графических редакторов. Adobe Photoshop.	Интерфейс программы AdobePhotoshop. Знакомство с рабочей областью. Разметка. Изучение панели инструментов Tools. Знакомство с панелью Опций. Использование инструмента Волшебная палочка. Работа с Прямоугольным и Круглым выделением.	Уметь владеть интерфейсом программы AdobePhotoshop. Быть знакомым с рабочей областью, с разметкой. Уметь владеть панелью инструментов Tools. Быть знакомым с панелью опций. Использовать инструмент Волшебная палочка. Уметь работать с Прямоугольным и Круглым выделением.	Повторить изученный практический материал дома.
17		1		Работа со слоями. Палитра Слои. Добавление, копирование, удаление слоя. Изменение порядка. Стили слоя. Работа с инструментом Кисть. Настройка кисти. Создание собственной кисти.	Уметь работать со слоями, палитрами слоев. Добавлять, копировать, удалять слой, изменять порядок. Уметь работать с инструментом Кисть, настраивать кисти, создавать собственные кисти.	Повторить изученный практический материал дома.
18		1		Работа с инструментом Текст. Текстовый слой. Стилизация текста. Расположение текста, обтекание по фигуре	Уметь работать с инструментом Текст, текстовым слоем, стилизацией текста, расположением текста, уметь делать обтекание текста по фигуре.	Повторить изученный практический материал дома.
19		1		Настройка изображения. Команды автокоррекции: яркость и контраст, цветовой баланс, цветовой тон и насыщенность.	Уметь настраивать изображения. Владеть командами автокоррекции: яркость и контраст, цветовой баланс, цветовой тон и насыщенность.	Повторить изученный практический материал дома.

20		1		Изучение инструментов реставрации и ретуширования изображения: штамп, лечащая кисть, заплатка.	Уметь пользоваться инструментами реставрации и ретуширования изображения: штамп, лечащая кисть, заплатка.	Повторить изученный практический материал дома.
21		1		Ретушь и восстановление старинных фотографий.	Владеть ретушью и восстановлением старинных фотографий.	Повторить изученный практический материал дома.
22		1		Работа с заливками. Однородные заливки, градиентные заливки. Изучение группы инструментов: Размытие, резкость, Искажение.	Уметь работать с заливками (однородными, градиентными) Уметь пользоваться группой инструментов (размытие, резкость, искажение).	Повторить изученный практический материал дома.
23		1		Изучение инструментов группы Pen. Приемы работы с инструментом Pen при выделении графических объектов.	Уметь владеть инструментами группы Pen, приемами работы с инструментом Pen при выделении графических объектов.	Повторить изученный практический материал дома.
24		1		Работа с Масками. Использование каналов и режима Быстрой маски. Работа с Масками слоя. Создание Маски текста.	Уметь работать с Масками, использовать каналы и режимы Быстрых масок и Масок слоя. Уметь создавать Маски текста.	Повторить изученный практический материал дома.

25		1	Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью корректирующих слоев. Цветовая автокоррекция. Использование фильтров AdobePhotoshop при работе с растровыми изображениями.	Знать, как улучшить оттенки и контраст, как скорректировать экспозицию с помощью корректирующих слоев. Владеть инструментом Цветовой автокоррекции. Уметь использовать фильтры AdobePhotoshop при работе с растровыми изображениями.	Повторить изученный практический материал дома.
26		1	Создание коллажа. Фотомонтаж.	Уметь создавать коллажи, владеть знаниями фотомонтажа.	Повторить изученный практический материал дома.
27		1	Создание спец. эффектов в программе AdobePhotoshop с использованием фильтров и стилей слоя. Перевод из черно-белого изображения в цветное. Создание эффекта «Глянцевой обложки». Ретушь и восстановление цветной фотографии.	Уметь создавать спец. эффекты в программе AdobePhotoshop с использованием фильтров и стилей слоя. Уметь переводить из черно-белого изображения в цветное. Уметь создавать эффект «Глянцевой обложки». Уметь ретушировать и восстанавливать цветные фотографии.	Повторить изученный практический материал дома.
28		1	Создание спец. эффектов в программе AdobePhotoshop с использованием фильтров и стилей слоя.	Уметь создавать спец. эффектов в программе AdobePhotoshop, использовать фильтры и стили слоя.	Повторить изученный практический материал дома.
29		1	Цветокоррекция изображений, виды цветокоррекции, подготовка к печати.	Уметь проводить цветокоррекцию изображений, знать виды цветокоррекции, уметь подготавливать изображение к печати.	Повторить изученный практический материал дома.

30		1		Выполнение творческой проектной работы		Предпроектное исследование.
31		1		Выполнение творческой проектной работы		Разработка эскиза проектной работы.
32		1		Выполнение творческой проектной работы		Самостоятельный выбор материала и технологии выполнения работы.
33		1		Контрольный урок	Защита проектов	
34		1		Резервный урок	Исправление оценок, прием работ неуспевающих	

Контрольно-измерительные материалы

Формы и методы оценивания

Предметом оценки освоения «Основы дизайна» являются умения и знания. Контроль и оценка дидактических единиц осуществляется в форме устного экзамена.

Оценка освоения учебной дисциплины предусматривает использование пятибалльной системы.

Оценка “5”:

1. Знание, понимание и глубокое усвоение учащимся всего объёма программного материала.
2. Умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, устанавливать межпрофессиональные и внутри дисциплинарной связи, творчески применять полученные знания в незнакомой ситуации.
3. Отсутствие ошибок и недочётов при воспроизведении изученного материала, при устных ответах устранение отдельных неточностей с помощью дополнительных вопросов учителя, соблюдение культуры устной речи.

Оценка “4”:

1. Знание всего изученного программного материала.
2. Умение выделять главные положения в изученном материале, на основании фактов и примеров обобщать, делать выводы, устанавливать внутри дисциплинарной связи, применять полученные знания на практике.
3. Незначительные (негрубые) ошибки и недочёты при воспроизведении изученного материала, соблюдение основных правил культуры устной речи.

Оценка “3”:

1. Знание и усвоение материала на уровне минимальных требований программы, затруднение при самостоятельном воспроизведении, необходимость незначительной помощи преподавателя.
2. Умение работать на уровне воспроизведения, затруднения при ответах на видоизменённые вопросы.
3. Наличие грубой ошибки, нескольких негрубых при воспроизведении изученного материала, незначительное несоблюдение основных правил культуры устной речи.

Оценка “2”:

1. Знание и усвоение материала на уровне ниже минимальных требований программы, отдельные представления об изученном материале.
2. Отсутствие умения работать на уровне воспроизведения, затруднения при ответах на стандартные вопросы.
3. Наличие нескольких грубых ошибок, большого числа негрубых при воспроизведении изученного материала, значительное несоблюдение основных правил культуры устной речи.

Практическая работа - Прямые линии и организация пространства

ЗАДАНИЕ: Вычертить рамку чертежа (отступ от края формата: слева 20 мм, сверху, справа, снизу по 5 мм), затем вычертить различные типы линий с соблюдением размеров указанных в задании (формат А4).

Методические указания к выполнению задания

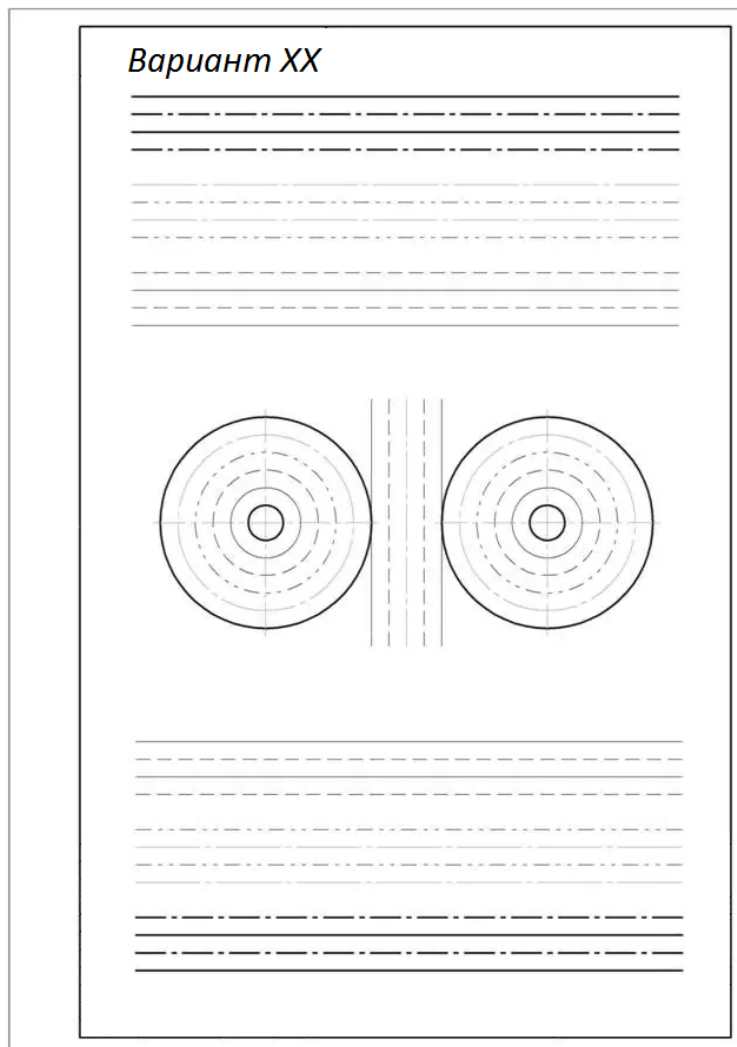
Перед выполнением чертежа необходимо изучить задание варианта (Приложение).

Работу над заданием начать с выполнения рамки чертежа (отступ от края формата: слева 20 мм, сверху, справа, снизу по 5 мм).

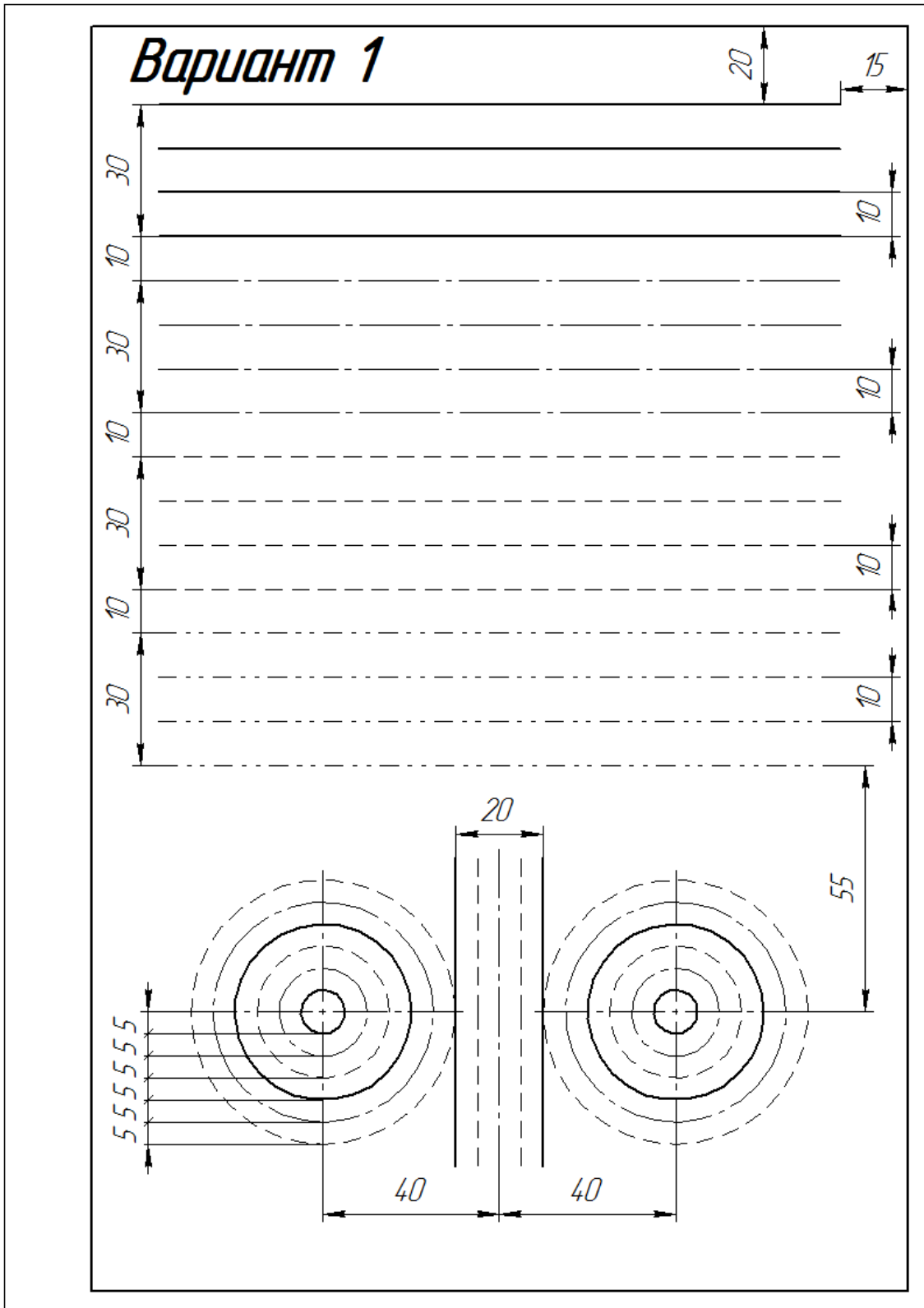
Далее выполнить планировку поля чертежа: изображение расположить на формате так, чтоб оно была одинаково удалена от всех сторон формата.

Изобразить линии, окружности, различные фигуры с применением указанных в задании типов линий.

Образец выполнения задания

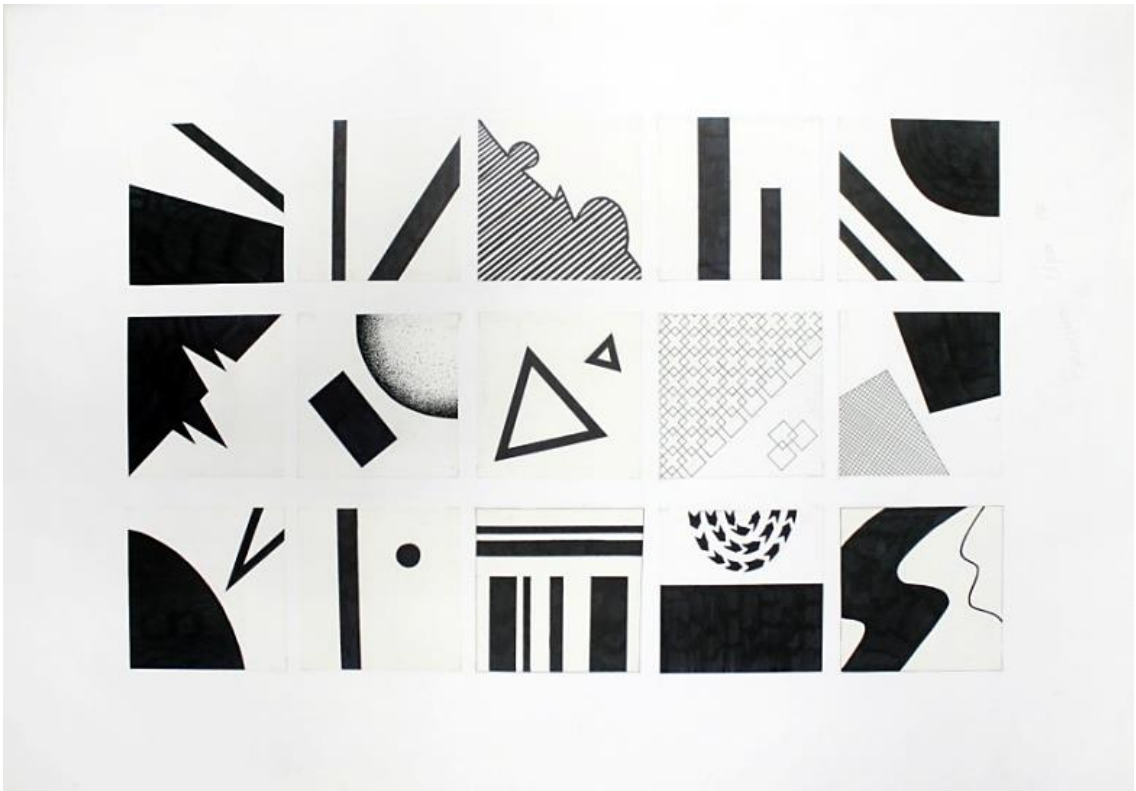
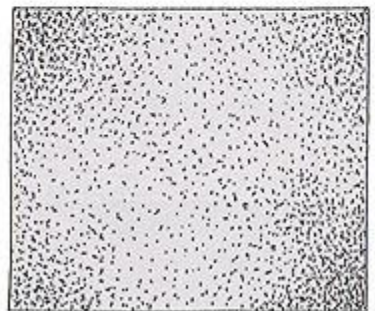
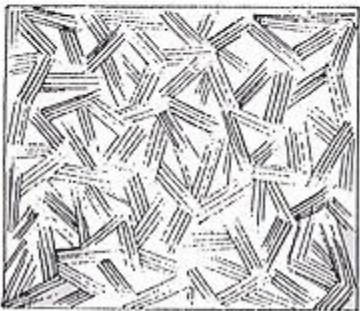
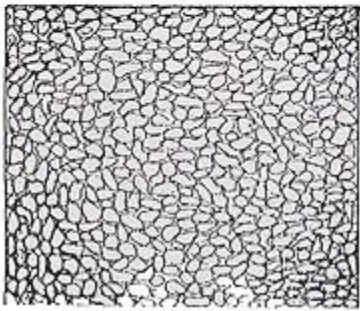
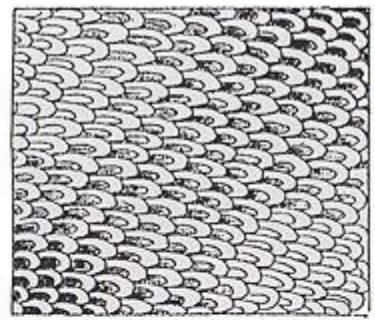
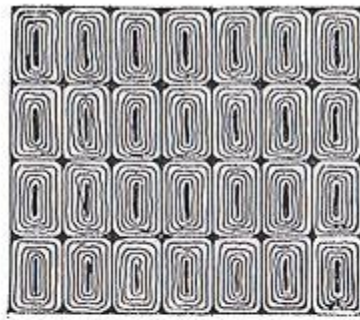
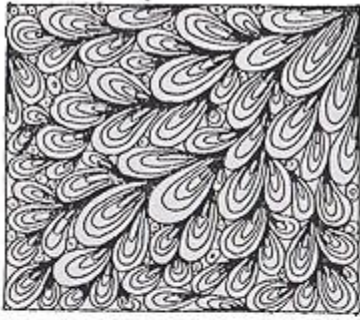


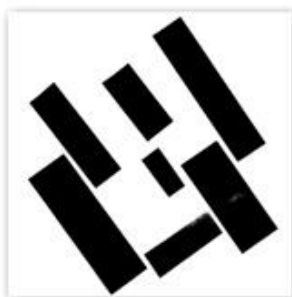
Приложение. Варианты заданий



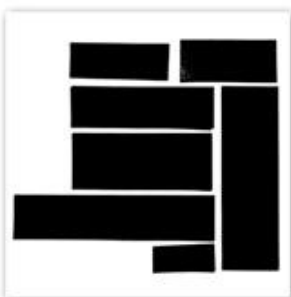
Практическая работа - Цвет – элементы композиционного творчества

Изготовить текстуру согласно примерам.





Динамика



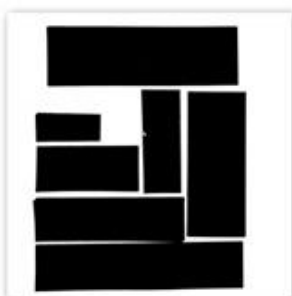
Баланс



Дисбаланс



Контраст



Статика



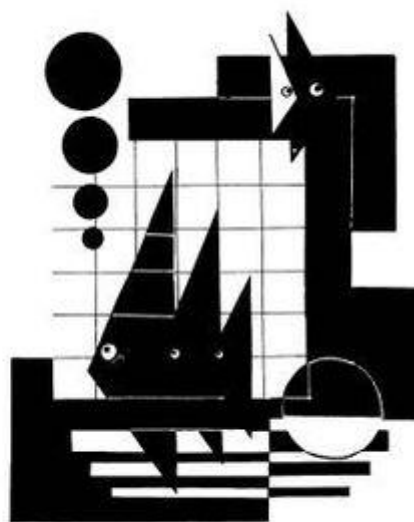
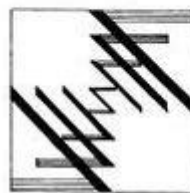
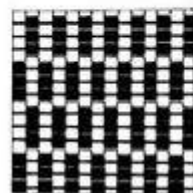
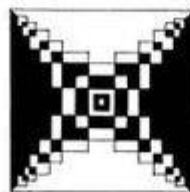
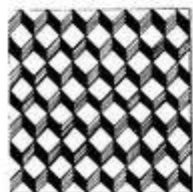
Вертикаль



Открытость



Замкнутость



Итоговый контроль
Защита портфолио творческих работ

По завершению программы.

Портфолио работ - это собрание творческих, исследовательских и проектных работ учащегося, описание основных форм и направлений его учебной и творческой активности. Портфолио работ оформляется в виде творческой книжки с приложением самих работ (текстов, бумажных или электронных документов, видеозаписей и т.д.). Эта часть портфолио ученика дает качественную оценку по заданным параметрам (полнота, разнообразие, убедительность материалов, ориентированность на выбранный профиль обучения, динамика учебной и творческой активности, направленность интересов, характер предпрофильной подготовки).

Содержание портфолио зависит от его вида и цели, для достижения которой оно создается. Четкого списка материалов (называемых артефактами), необходимых для технологию, самостоятельно отбирает способы показа своих работ и достижений. Если портфолио создается всеми учащимися, то педагогу совместно с ними необходимо определить и зафиксировать перечень материалов, обязательных для представления в портфолио, с целью получения той или иной оценки. Например, к артефактам относятся копии заданий, контракты, результаты оценки компетентности на разных уровнях и этапах учебы, выполненные тесты и вопросники, примеры регулярной работы по установленным критериям. При этом приветствуется любая инициатива, расширяющая данный список или предлагающая равноценную замену перечисленным материалам. Все материалы рекомендуется распределять по четырем разделам: портрет, коллектор, рабочие материалы и достижения.

Портфолио включает творческие работы и является представлением результата освоения программы «Основы дизайна».

В портфолио могут быть представлены работы на бумажном носителе (сами творческие работы), фотографии или сканы работ, фотографии с участия в выставках, в проектах, конкурсах, фестивалях и т.д., дипломы участия в конкурсах разного уровня. Кроме этого, участие в исследовательской деятельности и результаты выступления на научно-практических конференциях.

Портфолио может быть представлено и в электронном виде. Критерии для разных видов портфолио являются едиными.

Критерии оценки творческого портфолио

1. Наличие всех работ
2. Индивидуальность при оформлении
3. Качество работ
4. Умение представить свои творческие работы
5. Умение представить свои достижения
6. Эмоциональность и яркость при защите

Творческий уровень – «5»

Продуктивный уровень – «4»

Репродуктивный уровень – «3»

Оценивание проводится коллегиально педагогами художественной направленности, результат показывает уровень освоения программы

«Основы дизайна».

Результаты фиксируются в протокол, затем переносятся в журнал в виде оценки.

Перечень вопросов для контрольного урока.

Задания контрольные по учебному курсу «Основы дизайна».

1. Дайте определение понятию «дизайн». Назовите направления дизайна.
2. Перечислите законы композиции.
3. Дайте определение понятию «коллаж». Назовите виды коллажа.
4. Перечислите средства выразительности в рисунке.
5. Перечислите этапы рисования с натуры.
6. Перечислите законы и принципы композиции.
7. Назовите ритмические закономерности композиции.
8. Перечислите правила композиции.
9. Дайте определение понятию «Рефлекс». Назовите его значение и роль в композиции.
10. Перечислите приемы в живописи для придания объема на плоскости.
11. Дайте определение понятию «Контраст». Перечислите виды контраста.
12. Назовите основные, дополнительные цвета и их сочетания.
13. Дайте определения понятиям: «масштаб», «пропорции», «объем», «ритм», «контраст», «нюанс». Переведите изображения из одного масштаба в другой на примере натюрморта.
14. Перечислите жанры живописи. Дайте характеристику каждому.
15. Назовите специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит. Дайте определения этим понятиям.
16. Назовите свойства цвета. Перечислите и дайте каждому определение.
17. Дайте определение понятию «цвет».
18. Перечислите свойства теплых и холодных тонов.
19. Дайте определение понятию «Цветовой круг». Назовите авторов цветового круга.
20. Назовите специальные выразительные средства: изобразительный акцент, фактура и текстура материалов.
21. Дайте определение понятию «Перспектива». Назовите законы перспективы.
22. Назовите геометрические формы построения композиции на плоскости, а также перечислите способы размещения предметов композиции.
23. Дайте определения понятиям «доминанта», «нюанс», «контраст». К чему относятся данные понятия?
24. Назовите виды штриховки в графике.
25. Дайте определения понятиям: «тон», «свет», «блик», «тень». Для чего они нужны?
26. Назовите приемы светового решения. Дайте им определения.
27. Назовите средства выразительности композиции.
28. Назовите приемы в акварельной живописи. Ваше предпочтение из перечисленных приемов.
29. Дайте определение понятию «Конструкция».
30. Шрифт в композиции. Его роль. Правила.

Задание № 1.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания.

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут

1. Дайте определение понятию «дизайн». Назовите направления дизайна.
2. Перечислите законы композиции. Покажите на примере соотношение размеров.

Задание № 2.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут

1. Дайте определение понятию «коллаж». Назовите виды коллажа.
2. Перечислите средства выразительности в рисунке.

Задание № 3.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут

1. Перечислите этапы рисования с натуры.
2. Перечислите законы и принципы композиции.

Задание № 4.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Назовите ритмические закономерности композиции.
2. Перечислите правила композиции. Покажите на примере закономерность соподчинения элементов.

Задание № 5.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Дайте определение понятию «Рефлекс». Назовите его значение и роль в композиции.
2. Перечислите приемы в живописи для придания объема на плоскости .

Задание № 6.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Дайте определение понятию «Контраст». Перечислите виды контраста.
2. Назовите основные, дополнительные цвета, их сочетания.

Задание № 7.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Дайте определения понятиям: « масштаб», «пропорции», «объем» ,«ритм», «контраст», «нюанс». Переведите изображение из одного масштаба в другой на примере стоящего натюрморта.

2.. Перечислите жанры живописи. Дайте определения каждому.

Задание № 8.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Назовите специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит. Дайте характеристику каждому.

2. Назовите свойства цвета. Перечислите и дайте каждому определение.

Задание № 9.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Дайте определение понятию «цвет».

2. Перечислите свойства теплых и холодных тонов.

Задание № 10.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Дайте определение понятию «Цветовой круг». Назовите авторов цветового круга.

2. Назовите специальные выразительные средства: изобразительный акцент, фактура и текстура материалов.

Задание № 11.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Дайте определение понятию «Перспектива». Назовите законы перспективы.
2. Назовите геометрические формы построения композиции на плоскости, а так же перечислите способы размещения предметов композиции.

Задание № 12.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Дайте определения понятиям «доминанта», «нюанс», «контраст». К чему относятся данные понятия.
2. Назовите виды штриховки в графике.

Задание № 13.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Дайте определения понятиям «тон», «свет», «блик», «тень». Для чего они нужны?
2. Назовите приемы светового решения. Дайте им характеристику.

Задание № 14.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Покажите на примере функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна.
2. Назовите приемы в акварельной живописи. Ваше предпочтение из перечисленных приемов.

Задание № 15.

Инструкция:

Внимательно прочитайте вопросы задания

Не разрешается пользоваться конспектами и учебными пособиями

Время подготовки 40 минут.

1. Дайте определение понятию «Конструкция».
2. Шрифт в композиции. Его роль. Правила.

Тестовое задание по темам курса

1. Термин «графический дизайн» в обиход ввёл Вильям Диггинс..
 - а) в 1922г.
 - б) в 1932г.
 - в) в 1892г
 - г) в 1918г.
2. Развитие графического дизайна связано...
 - а) с Великой Французской революцией.
 - б) с техническим прогрессом.
 - в) с Первой Всемирной промышленной выставкой.
 - г) передовыми технологиями
3. Назовите вид дизайна который не относится к графическому....
 - а) дизайн упаковки
 - б) конструирование мебели
 - в) плакат
 - г) телевизионная графика
4. Театральный плакат обычно называется.....
 - а) объявлением
 - б) афишей
 - в) плакат театральный
 - г) спектакль плакат
5. Цветовое решение знаков визуальной коммуникации обычно бывает....
 - а) в 4-5 красок
 - б) в 6-7 красок
 - в) в 2-3 краски
 - г) в 8 красок.
6. Книжный дизайн возник....
 - а) XVIII в.
 - б) XIXв.
 - в) XXв.
 - г) XXIв.
7. Объёмное изображение ,которое даёт представление о пространственной структуре размерах и пропорциях объекта называется
 - а) перспектива
 - б) эскиз
 - в) макет
 - г) чертёж
8. Сколько существует групп родственных сочетаний цветов
 - а) 3
 - б) 4
 - в) 2
 - г) 5
9. К какому виду орнамента относятся эмблемы и фамильные гербы
 - а) геральдический
 - б) технический
 - в) символический
 - г) антропоморфный
- 10 Рекламный лозунг, квинтэссенция имиджа фирмы

- а) речёвка.
 - б) слоган
 - в) логотип
 - г) плакат
11. Участвуют ли в композиции печатного издания поля страницы...
- а) поля страницы не влияют на композицию
 - б) нет
 - в) да
 - г) изменение площади полей не изменяют композицию листа.
12. Как называются композиции на плоскости с открытой структурой
- а) раппортные
 - б) метрические
 - в) ритмические
 - г) динамические
13. Логотип - это элемент фирменного стиля представляющий собой
- а) оригинальное начертание производителя товара
 - б) графическое изображение
 - в) фирменную гамму цветов
 - г) фирменный блок
14. Художественное средство благодаря которому достигается графическое оформление печатного текста посредством набора и вёрстки
- а) графика
 - б) дизайн-графика
 - в) шрифт
 - г) типографика
15. Выберите виды композиции применяемые в графическом дизайне..
- а) плоскостная целостная
 - б) фронтальная объёмно- пространственная
 - в) фронтальная глубинно пространственная
 - г) пространственная
16. Вид графической графики, которая даёт максимальное количество информации о продукте при минимальном размере изображения...
- а) книжная миниатюра
 - б) этикетка
 - в) марка
 - г) все ответы верны
17. Сколько существует групп родственных сочетаний цветов
- а) 4
 - б) 3
 - в) 2
 - г) 5
18. Фирменный стиль - это
- а) Оболочка, которую наполняю конкретным содержанием
 - б) средство формирования имиджа фирмы
 - в) индивидуальность фирмы вынесенная на обозрение г)
 - г) все ответы не верны
19. Первая аэрозольная упаковка появилась в СССР
- а) 1930 –е гг.
 - б) 1960 –е гг.

в) 1970-е гг.

г) 1980 –е гг.

20. Символ , который передаёт информацию об объекте или идее с помощью иллюстрации.

а) типографика

б) пиктографика

в) пиктограмма

г) диаграмма

Ключ к тексту:

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ответ	А	Б, Г	Б	Б	В	В	В	Б	А	Б
№ вопроса	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ответ	В	А	Б	В	А	Б	А	Б	Б	В

Тестовое задание по темам курса

1. Растровое изображение состоит из очень мелких элементов, составляющих мозаику. Как называется этот элемент?
А) точка
Б) пиксель
В) бит
Г) видеопиксель
2. Недостатком какого вида графики является ограниченные возможности при масштабировании, вращении и других преобразованиях?
А) векторная графика
Б) комбинированная графика
В) растровая графика
Г) растровая и векторная
3. Инструменты, с помощью которых художник создает и редактирует изображения на компьютере – это...
А) электронные таблицы
Б) видеоредакторы
В) текстовые редакторы
Г) графические редакторы
4. Сколько оттенков цвета позволяет закодировать 8 битов памяти?
А) 256
Б) 16
В) 16 777 216
Г) 4
5. Что является элементарным объектом векторной графики?
А) точка
Б) пиксель
В) контур
Г) цвет
6. Какие изображения могут быть легко масштабированы без потери качества?
А) растровые
Б) векторные
В) комбинированные
Г) растровые и векторные
7. В виде чего хранится описание векторных объектов?
А) записи последовательности расположения пикселей

- Б) записи повторяющихся команд
 В) команды, которая определяет некоторую функцию и ее параметры
 Г) алгоритма
8. Какой вид графики эффективно представляет изображение реалистично- фотографического качества?
 А) векторная
 Б) фрактальная
 В) комбинированная
 Г) растровая
9. Что является недостатком векторной графики?
 А) занимает относительно небольшой объем памяти
 Б) требуется большой объем памяти
 В) могут быть масштабированы без потери качества
 Г) не позволяет получать изображения фотографического качества
10. В каком графическом редакторе выделяют область пикселей?
 А) трехмерном
 Б) растровом
 В) векторном
 Г) растровом и векторном
11. Одной из основных функций графического редактора является:
 А) ввод изображений;
 Б) хранение кода изображения; В) создание изображений;
 Г) просмотр и вывод содержимого видеопамати.
12. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:
 А) точка экрана (пиксель); Б) прямоугольник;
 В) круг;
 Г) палитра цветов.
13. Примитивами в графическом редакторе называют:
 А) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
 Б) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
 В) среду графического редактора;
 Г) режим работы графического редактора.
14. Сетка которую на экране образуют пиксели, называют:
 А) видеопамать;
 Б) видеоадаптер;
 В) растр;

- Г) дисплейный процессор.
15. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
- А) фрактальной;
 Б) растровой;
 В) векторной;
 Г) прямолинейной.
16. Пиксель на экране монитора представляет собой:
- А) минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
 Б) двоичный код графической информации;
 В) электронный луч;
 Г) совокупность 16 зерен люминофора.
17. Видеоадаптер - это:
- А) устройство, управляющее работой монитора;
 Б) программа, распределяющая ресурсы видеопамяти;
 В) электронное энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении;
 Г) процессор монитора.
18. Видеопамять - это:
- А) электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;
 Б) программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;
 В) устройство, управляющее работой монитора;
 Г) часть оперативного запоминающего устройства.
19. Для хранения 256-цветного изображения на кодирование одного пикселя выделяется:
- А) 2 байта;
 Б) 4 байта;
 В) 256 бит;
 Г) 1 байт.
20. Цвет точки на экране цветного монитора формируется из сигнала:
- А) красного, зеленого, синего и яркости;
 Б) красного, зеленого, синего;
 В) желтого, зеленого, синего и красного;
 Г) желтого, синего, красного и белого.

Ключ к тесту № 1

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ответ	Б	В	Г	А	В	Б	В	Г	Г	Б
№ вопроса	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ответ	Г	А	А	В	Б	А	А	А	В	А

Время на выполнение задания – 2 мин. Общее время выполнения теста - 40 мин.
Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

20-19 баллов – отлично, 18-17 баллов – хорошо, 16-15 баллов – удовлетворительно. Пороговое значение 14 баллов - 60% выполнения теста.

Тестовое задание по темам курса

1. Какой параметр определяет максимальное количество цветов, которые могут быть воспроизведены одновременно?

- А) цветовая модель
- Б) цветоделение
- В) физический размер изображения
- Г) цветовое разрешение (глубина цвета)

2. Какая цветовая модель базируется на трех основных цветах – красный, зеленый, синий?

- А) аддитивная
- Б) субтрактивная
- В) аддитивная и субтрактивная
- Г) никакая

3. Какая цветовая модель используется для печати?

- А) аддитивная
- Б) субтрактивная
- В) аддитивная и субтрактивная
- Г) никакая

4. Есть ли возможность записи оттенка цвета в цифровом значении?

- А) только для модели RGB
- Б) да
- В) нет
- Г) только для модели CMYK

5. Изображения, созданные в какой палитре, могут воспроизводиться без искажения цвета на любой модели компьютера, подключенного к сети?

- А) безопасная палитра
- Б) палитра натуральных цветов
- В) стандартная палитра
- Г) индексная палитра

6. Цветовая модель описывающая цвет в виде цветового оттенка, насыщенности, яркости?

- А) RGB
- Б) CMYK
- В) HSB
- Г) никакая цветовая модель

7. Какой цвет передает значение: CMYK (0;0;90;0)?

- А) красный
- Б)

черный

В)

желтый

Г) зеленый

8. Операция разложения цветового изображения на три или четыре изображения, соответствующих применяемым цветовым компонентам?

А)

цветоделение

Б) разрешение

В) насыщенность

Г) определение цветовой модели

9. Какой цветовой моделью является

RGB?

А) субтрактивной

Б) аддитивной

В) отражающей обыденное представление о

цвете Г) аддитивной и субтрактивной

10. В какой цветовой модели максимальные значения дают черный цвет?

А) CMYK

Б)

RGB

В)

HSB

Г) во всех цветовых моделях

11. Способ представления графических данных на внешнем носителе – это ...

А) цветовая модель

Б) модель графического

файла В) формат

графического файла Г)

данные

12. Уменьшение размера файла за счет изменения способа организации данных – это

...

А) сжатие графических

данных Б) разрешение

В) трассировка

Г) моделирование

13. Какой файловый формат является собственным форматом графического редактора CorelDRAW?

А)

PSD

Б)

DOC

В)

CDR

Г)

WMF

14. Какой файловый формат является собственным форматом графического

редактора Adobe Photoshop?

- А)
- EPS Б)
- PSD
- В)
- JPEG
- Г)
- BMP

15. Какая информация запоминается в растровом файле?

- А) разрешение
- Б) битовая глубина, цвет каждого пикселя В) размер изображения
- Г) размер изображения, битовая глубина, цвет каждого пикселя

16. Общий формат для различных графических приложений?

- А) векторный формат
- Б) стандартный графический формат В) растровый формат
- Г) формат графического файла

1. Какой формат является стандартным векторным форматом?

- А) BMP
- Б)
- EPS
- В)
- TIFF
- Г)
- GIF

2. Какой формат является стандартным растровым форматом?

- А) JPEG
- Б)
- WMF
- В)
- EPS Г)
- CGM

3. Существует ли возможность сохранения векторных изображений в растровых форматах?

- А) нет
- Б) да, только в формате BMP В) да
- Г) да, только в формате PSD

4. Как называются программы преобразователи форматов?

- А) вьюверы
- Б) плееры
- В)
- редакторы
- Г)
- конверторы

Ключ к тесту № 2

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ответ	Г	А	Б	Б	А	В	В	А	Б	А
№ вопроса	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ответ	В	А	В	Б	Г	Б	Б	А	В	Г

Время на выполнение задания – 2 мин. Общее время выполнения теста - 40 мин.

Каждый правильный ответ оценивается в 1 балл.

20-19 баллов – отлично, 18-17 баллов – хорошо, 16-15 баллов – удовлетворительно. Пороговое значение 14 баллов - 60% выполнения теста.