

Комплект
контрольно-измерительных материалов (КИМ)
по модулю 16199 Оператор электронно-вычислительных и
вычислительных машин «Оператор ЭВМ»
для учащихся 10-11 классов

Кизляр, 2016 г.

Содержание

1. Паспорт комплекта контрольно-измерительного материала	3
1.1. Область применения	3
1.2. Организация контроля и оценки освоения программы.....	4
2. Задания для оценки освоения умений и усвоения знаний.....	5
3. Комплект материалов для оценки освоенных умений и усвоенных знаний по учебной дисциплине.	8
4. Литература для экзаменующихся (справочная, методическая и др.).....	58

1. Паспорт комплекта контрольно-измерительного материала

1.1. Область применения

Комплект контрольно-измерительного материала (КИМ) предназначен для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу дисциплины 16199 Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин «Оператор ЭВМ» для учащихся 10-11 классов.

КИМ включают контрольные материалы для проведения итоговой аттестации в форме **экзамена**.

В результате освоения учебной дисциплины 16199 Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин «Оператор ЭВМ» для учащихся 10-11 классов.

Выпускник, должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем.

ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.

ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.

ПК 1.1. Подготавливать к работе и настраивать аппаратное обеспечение. периферийные устройства, операционную систему персонального компьютера и мультимедийное оборудование.

ПК 1.2. Выполнять ввод цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей.

ПК 1.3. Конвертировать файлы с цифровой информацией в различные форматы.

ПК 1.4. Обрабатывать аудио и визуальный контент средствами звуковых, графических и видео-редакторов.

ПК 1.5. Создавать и воспроизводить видеоролики, презентации, слайд-шоу, медиафайлы и другую итоговую продукцию из исходных аудио, визуальных и мультимедийных компонентов средствами персонального компьютера и мультимедийного оборудования.

ПК 2.1. Формировать медиатеки для структурированного хранения и каталогизации цифровой информации.

ПК 2.2. Управлять размещением цифровой информации на дисках персонального компьютера, а также дисковых хранилищах локальной и глобальной компьютерной сети.

ПК 2.3. Тиражировать мультимедиа контент на различных съемных носителях информации.

ПК 2.4. Публиковать мультимедиа контент в сети Интернет.

1.2. Организация контроля и оценки освоения программы.

Итоговый контроль освоения дисциплины 16199 Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин «Оператор ЭВМ» для учащихся 10-11 классов _осуществляется на **итоговом экзамене**. Условием допуска к промежуточной аттестации по дисциплине является положительная текущая аттестация по учебной дисциплине.

Итоговая аттестация проводится в форме **экзамена** по билетам. Все билеты имеют одинаковую структуру:

1. Теоретическая часть - предполагает устный ответ обучающихся. Вопросы проверяют теоретическую подготовку обучающегося по дисциплине.
2. Практическое задание – предполагает выполнение практических заданий. Задания проверяют практическую подготовку обучающегося по дисциплине.

Примечание. Практическая (ое) задача/задание включается по усмотрению преподавателя.

Формы и методы оценивания

Предметом оценки служат умения и знания, предусмотренные ФГОС по дисциплине 16199 Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин «Оператор ЭВМ» направленные на формирование общих и профессиональных компетенций.

(Технология оценки знаний и умений по дисциплине прописывается в соответствии со спецификой дисциплины).

Критерии оценки:

Ответ обучающегося оценивается по пятибалльной шкале. Общая экзаменационная оценка выводится из оценок за выполнение каждого из двух теоретических и одного практического вопросов билета и является их средним арифметическим. Оценка обучающегося складывается из его знаний и умений выходить на различный уровень воспроизведения материала.

«Отлично» ставится, если обучающийся полно, логично, осознанно излагает материал, выделяет главное, аргументирует свою точку зрения на ту или иную проблему, имеет системные полные знания и умения по составленному вопросу. Содержание вопроса обучающийся излагает связно, в краткой форме, раскрывает последовательно суть изученного материала, демонстрируя прочность и прикладную направленность полученных знаний и умений, не допускает терминологических ошибок и фактических неточностей.

«Хорошо» ставится, если обучающийся знает материал, строит ответ четко, логично, устанавливает причинно-следственные связи в рамках дисциплины, но допускает незначительные неточности в изложении материала и при демонстрации аналитических умений. В ответе отсутствуют незначительные элементы содержания или присутствуют все необходимые элементы содержания, но допущены некоторые ошибки, иногда нарушалась последовательность изложения.

«Удовлетворительно» ставится, если обучающийся ориентируется в основных понятиях, строит ответ на репродуктивном уровне, но при этом допускает неточности и ошибки в изложении материала, нуждается в наводящих вопросах, не может привести примеры, допускает ошибки методического характера при анализе дидактического материала и проектировании различных видов деятельности.

«Неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не ориентируется в основных понятиях, демонстрирует поверхностные знания, если в ходе ответа отсутствует самостоятельность в изложении материала либо звучит отказ дать ответ, допускает грубые ошибки при выполнении заданий аналитического характера.

Условием положительной аттестации по учебной дисциплине является положительная оценка освоения всех умений и знаний по всем контролируемым показателям.

Предметом оценки освоения учебной дисциплины являются умения и знания. Экзамен по учебной дисциплине проводится с учетом результатов текущего контроля оценивания.

2. Задания для оценки освоения умений и усвоения знаний

Задания для оценки освоения умений и усвоения знаний представляют собой перечни вопросов, ситуационные задания. В зависимости от типа задания изменяется форма их представления.

Темы заданий соответствуют темам рабочей программы учебной дисциплины выносимых на *экзамене*.

В результате освоения дисциплины у учащихся 10-11 классов должны:

владеть:

- подключения кабельной системы персонального компьютера, периферийного и мультимедийного оборудования; настройки параметров

функционирования персонального компьютера, периферийного и мультимедийного оборудования;

- ввода цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей, периферийного и мультимедийного оборудования; сканирования, обработки и распознавания документов;

- конвертирования медиафайлов в различные форматы, экспорта и импорта файлов в различные программы-редакторы;

- обработки аудио-, визуального и мультимедийного контента с помощью специализированных программ-редакторов;

- создания и воспроизведения видеороликов, презентаций, слайд-шоу, медиафайлов и другой итоговой продукции из исходных аудио, визуальных и мультимедийных компонентов;

- осуществления навигации по ресурсам, поиска, ввода и передачи данных с помощью технологий и сервисов сети Интернет.

уметь:

- подключать и настраивать параметры функционирования персонального компьютера, периферийного и мультимедийного оборудования; настраивать основные компоненты графического интерфейса операционной системы и специализированных программ-редакторов;

- управлять файлами данных на локальных, съемных запоминающих устройствах, а также на дисках локальной компьютерной сети и в сети Интернет;

- производить распечатку, копирование и тиражирование документов на принтере и других периферийных устройствах вывода;

- распознавать сканированные текстовые документы с помощью программ распознавания текста;

- вводить цифровую и аналоговую информацию в персональный компьютер с различных носителей, периферийного и мультимедийного оборудования;

- создавать и редактировать графические объекты с помощью программ для обработки растровой и векторной графики; конвертировать файлы с цифровой информацией в различные форматы;

- производить сканирование прозрачных и непрозрачных оригиналов; производить съемку и передачу цифровых изображений с фото- и видеокамеры на персональный компьютер; обрабатывать аудио, визуальный контент и медиафайлы средствами звуковых, графических и видео-редакторов;

- создавать видеоролики, презентации, слайд-шоу, медиафайлы и другую итоговую продукцию из исходных аудио, визуальных и мультимедийных компонентов; воспроизводить аудио, визуальный контент и медиафайлы средствами персонального компьютера и мультимедийного оборудования;

- производить распечатку, копирование и тиражирование документов на принтере и других периферийных устройствах вывода;

- использовать мультимедиа-проектор для демонстрации содержимого экранных форм с персонального компьютера;

- вести отчетную и техническую документацию.

знать:

- устройство персональных компьютеров, основные блоки, функции и технические характеристики; архитектуру, состав, функции и классификацию операционных систем персонального компьютера;

- виды и назначение периферийных устройств, их устройство и принцип действия, интерфейсы подключения и правила эксплуатации;

- принципы установки и настройки основных компонентов операционной системы и драйверов периферийного оборудования;

- принципы цифрового представления звуковой, графической, видео и мультимедийной информации в персональном компьютере;

- виды и параметры форматов аудио-, графических, видео- и мультимедийных файлов и методы их конвертирования;

- назначение, возможности, правила эксплуатации мультимедийного оборудования; основные типы интерфейсов для подключения мультимедийного оборудования;

- основные приемы обработки цифровой информации;

- назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки звука;

- назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки графических изображений; назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки видео- и мультимедиа контента;

- структуру, виды информационных ресурсов и основные виды услуг в сети Интернет; назначение, разновидности и функциональные возможности программ для создания веб-страниц;

нормативные документы по охране труда при работе с персональным компьютером, периферийным, мультимедийным оборудованием и компьютерной оргтехникой.

ЗАДАНИЕ № 1 Теоретическое задание.

Экзаменационные вопросы.

ЗАДАНИЕ № 2 Практическое задание.

Практические задания к экзамену.

3. Комплект материалов для оценки освоенных умений и усвоенных знаний по учебной дисциплине.

Описание:

Тест содержит основные вопросы из всего раздела .
Вопросы с одиночным и множественным выбором;
Вопросы на сопоставление;
Вопросы ранжирования;
Вопросы перестановки букв;
Вопросы с вводом текста;
Вопросы с вводом числа.

Раздел 1. Охрана труда и техника безопасности

Выберите один вариант ответа:

Задание № 1

Нужно ли выключать компьютер по окончании работы?

- 1) да, при необходимости;
- 2) да;
- 3) нет.

Задание № 2

Что **разрешается** ученику в кабинете информатики **только с позволения учителя**?

- 1) сдвигать с места монитор и системный блок;
- 2) передвигаться по кабинету во время урока;
- 3) отключать и подключать устройства к компьютеру;
- 4) класть что-либо на клавиатуру.

Задание № 3

Где вам разрешается ставить сумки, пакеты, вещи?

- 1) возле входа в кабинет на специально отведённый для этого стол;
- 2) возле своего рабочего места;
- 3) на подоконник.

Задание № 4

Что необходимо сделать перед началом работы?

- 1) переобуться, пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
- 2) оставить сумки, вещи на специально отведенное место, снять обувь или надеть бахилы, пройти на своё рабочее место, выключить сотовый, проверить комплектность ПК, расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером.

Задание № 5

Какие компьютерные программы можно запускать во время урока?

- 1) любые;
- 2) только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
- 3) только те, которые изучали раньше.

Задание № 6

Можно ли ученикам разговаривать в кабинете информатики во время урока?

- 1) Да;
- 2) можно, но очень тихо, чтобы не отвлекать других учеников;
- 3) нет.

Задание № 7

При появлении запаха гари или странного звука необходимо

- 1) продолжить работу за компьютером;
- 2) сообщить об этом учителю;
- 3) немедленно покинуть класс.

Задание № 8

Как следует нажимать на клавиши?

- 1) с усилием и ударом;
- 2) плавно.

Задание № 9

Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

- 1) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить
- 2) нет;
- 3) да.

Задание № 10

Разрешается ли включать или подключать какое-либо оборудование в кабинете информатики без разрешения учителя?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание № 11

Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?

- 1) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить компьютер;
- 2) расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером;
- 3) покинуть кабинет;
- 4) выключить компьютер.

Задание № 12

Обязательно ли нужно расписываться в журнале учета работы пользователей за компьютером перед началом работы?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание № 13

Разрешается ли что-либо трогать на столе учителя без разрешения?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание № 14

Ваши действия при пожаре

- 1) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
- 2) немедленно покинуть компьютерный класс;
- 3) выключить компьютер и покинуть здание;
- 4) вызвать пожарную охрану.

Задание № 15

Разрешается ли касаться экрана монитора?

- 1) нет;
- 2) да.

Задание № 16

Что **не запрещается** в кабинете информатики?

- 1) работать двум ученикам за одним компьютером;
- 2) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
- 3) громко разговаривать, отвлекать других учеников;
- 4) отключать и подключать устройства к компьютеру.

Задание № 17

Какому максимальному количеству учеников разрешается работать за одним компьютером?

- 1) двум;
- 2) трём;
- 3) одному;
- 4) четырём.

Задание № 18

Что **не запрещено** делать в кабинете?

- 1) пройти в кабинет без обуви;
- 2) работать с влажными или грязными руками;
- 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов;
- 4) бегать, прыгать.

Задание № 19

Разрешено ли входить в класс в грязной обуви и верхней одежде?

- 1) да;
- 2) нет.

Задание № 20

Разрешается ли вам отвлекать других учеников, громко разговаривать в классе?

- 1) нет;
- 2) да.

Ответы:

- 1) 2;
- 2) 2;
- 3) 2;
- 4) 2;
- 5) 2;
- 6) 2;
- 7) 2;
- 8) 2;
- 9) 2;
- 10) 1;
- 11) 1;
- 12) 2;
- 13) 1;
- 14) 1;

- 15) 1;
- 16) 1;
- 17) 1;
- 18) 1;
- 19) 2;
- 20) 1.

Раздел 2. Знакомство с аппаратными средствами ПК

1. Структурно-функциональная схема компьютера включает в себя:
 - 1) процессор, внутренняя память, внешняя память, устройства ввода и вывода
 - 2) арифметическо-логическое устройство, устройство управления, монитор
 - 3) микропроцессор, ВЗУ, ОЗУ, ПЗУ, клавиатура, монитор, принтер, мышь
 - 4) системный блок, монитор, ОЗУ, клавиатура, мышь, принтер
2. Производительность компьютера характеризуется
 - 1) количеством операций в секунду
 - 2) временем организации связи между АЛУ и ОЗУ
 - 3) количеством одновременно выполняемых программ
 - 4) динамическими характеристиками устройств ввода – вывода
3. Адресным пространством называется
 - 1) соответствие разрядности внутренней шины данных МП и внешней шины
 - 2) интервал времени между двумя последовательными импульсами
 - 3) число одновременно обрабатываемых процессором бит
 - 4) объем адресуемой оперативной памяти
4. В чем состоит основное принципиальное отличие хранения информации на внешних информационных носителях от хранения в ОЗУ
 - 1) в различном объеме хранимой информации
 - 2) в различной скорости доступа к хранящейся информации
 - 3) в возможности устанавливать запрет на запись информации
 - 4) в возможности сохранения информации после выключения компьютера
5. В оперативной памяти могут храниться
 - 1) данные и адреса
 - 2) программы и адреса
 - 3) программы и данные
 - 4) данные и быстродействие
6. Какое из перечисленных устройств не относится к внешним запоминающим устройствам
 1. Винчестер
 2. ОЗУ
 3. Дискета
 4. CD-ROM
7. Назначение программного обеспечения

- 1) обеспечивает автоматическую проверку функционирования отдельных устройств
 - 2) совокупность программ, позволяющая организовать решение задач на ЭВМ
 - 3) организует процесс обработки информации в соответствии с программой
 - 4) комплекс программ, обеспечивающий перевод на язык машинных кодов
8. Система программирования позволяет
- 1) непосредственно решать пользовательские задачи
 - 2) записывать программы на языках программирования
 - 3) использовать инструментальные программные средства
 - 4) организовать общение человека и компьютера на формальном языке
9. Экспертные системы относятся к
- 1) системам программирования
 - 2) системному программному обеспечению
 - 3) пакетам прикладных программ общего назначения
 - 4) прикладным программам специального назначения
10. Для долговременного хранения информации служит
- 1) оперативная память
 - 2) дисковод
 - 3) внешняя память
 - 4) процессор
11. Средства контроля и диагностики относятся к
- 1) операционным системам
 - 2) системам программирования
 - 3) пакетам прикладных программ
 - 4) сервисному программному обеспечению
12. Драйвер – это
- 1) специальный разъем для связи с внешними устройствами
 - 2) программа для управления внешними устройствами компьютера
 - 3) устройство для управления работой периферийным оборудованием
 - 4) программа для высокоскоростного подключения нескольких устройств
13. Какое устройство предназначено для обработки информации?
1. Сканер
 2. Принтер
 3. Монитор
 4. Клавиатура
 5. Процессор
14. Где расположены основные детали компьютера, отвечающие за его быстрое действие?
1. В мышке
 2. В наушниках
 3. В мониторе

4. В системном блоке
15. Для чего предназначена оперативная память компьютера?
 1. Для ввода информации
 2. Для обработки информации
 3. Для вывода информации
 4. Для временного хранения информации
 5. Для передачи информации
16. Программное обеспечение это...
 1. совокупность устройств установленных на компьютере
 2. совокупность программ установленных на компьютере
 3. все программы которые у вас есть на диске
 4. все устройства которые существуют в мире
17. Программное обеспечение делится на... (В этом вопросе несколько вариантов ответа)
 1. Прикладное
 2. Системное
 3. Инструментальное
 4. Компьютерное
 5. Процессорное
18. Что не является объектом операционной системы Windows?
 1. Рабочий стол
 2. Панель задач
 3. Папка
 4. Процессор
 5. Корзина
19. Какое действие нельзя выполнить с объектом операционной системы Windows?
 1. Выберите один из вариантов ответа:
 2. Создать
 3. Открыть
 4. Переместить
 5. Копировать
 6. Порвать
20. С какой клавиши можно начать работу в операционной системе Windows?
 1. Старт
 2. Запуск
 3. Марш
 4. Пуск
21. Что такое буфер обмена?
 1. Специальная область памяти компьютера в которой временно хранится информация.
 2. Специальная область монитора в которой временно хранится информация.
 3. Жесткий диск.
 4. Это специальная память компьютера которую нельзя стереть

22. Укажите правильный порядок действий при копировании файла из одной папки в другую.
1. Открыть папку, в которой находится файл
 2. Выделить файл
 3. Нажать Правка - Копировать
 4. Нажать Правка - Вставить
 5. Открыть папку, в которую нужно скопировать файл
23. К устройствам вывода информации относятся:
1. Монитор
 2. Цифровая камера
 3. Принтер
 4. Наушники
 5. Системный блок
24. При подключении компьютера к телефонной сети используется:
1. модем
 2. факс
 3. сканер
 4. принтер
 5. монитор

Ключи к заданиям

№	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
о т	1	1	2		2	2	3	2	4	3	4	2	5	4	4	2	1, 2	4	6	4	1	1,2, 3 5,4	1,3 , 4

Раздел 3. Операционные системы

Вариант 1

1. Операционная система – это:

- А) прикладная программа;
- Б) системная программа;
- В) система программирования;
- Г) текстовый редактор.

2. Драйвер – это:

- А) устройство компьютера;
- Б) программа для работы с устройствами компьютера;
- В) прикладная программа;
- Г) язык программирования.

3. Программа, работающая под управлением Windows, называется:

- А) приложение;
- Б) документ;
- В) среда;
- Г) как-то иначе.

- 4. Операционную систему с диска загружает в ОЗУ:**
- А) BIOS;
 - Б) драйвер;
 - В) загрузчик операционной системы;
 - Г) сервисная программа.
- 5. Свойствами Рабочего стола является:**
- А) оформление Рабочего стола;
 - Б) ярлыки, папки, файлы, расположенные на Рабочем столе;
 - В) дата изготовления Рабочего стола;
 - Г) имя пользователя, работающего с Рабочим столом.
- 6. Активизировать или выделить файл или папку можно:**
- А) двойным щелчком мыши;
 - Б) щелчком;
 - В) протаскиванием;
 - Г) указыванием.
- 7. На панели задач находятся:**
- А) кнопки свернутых программ;
 - Б) только ярлыки;
 - В) кнопка Пуск;
 - Г) кнопка Пуск и значки свернутых и работающих программ.
- 8. Главное меню открывается:**
- А) щелчком по значку Мой компьютер;
 - Б) кнопкой Пуск;
 - В) контекстным меню;
 - Г) щелчком на Панели задач.
- 9. Окно – это:**
- А) рабочая область;
 - Б) основное средство общения с Windows;
 - В) приложение Windows;
 - Г) событие Windows.
- 10. Где расположена строка меню окна:**
- А) сверху;
 - Б) снизу;
 - В) слева;
 - Г) справа.
- 11. В окне приложения находится:**
- А) содержимое папки;
 - Б) работающая программа;
 - В) файловая структура;
 - Г) содержимое файла.
- 12. Диалоговое окно раскрывается:**
- А) по желанию пользователя или по необходимости приложением;
 - Б) тройным щелчком мыши на объекте;
 - В) при щелчке на специальном значке;
 - Г) только по окончании работы компьютера.

13. Для изменения размеров окна равномерно по ширине и высоте необходимо:

- А) потянуть за горизонтальную рамку;
- Б) потянуть за вертикальную рамку;
- В) потянуть за угол;
- Г) потянуть за заголовок.

14. Кнопка используется для:

- А) закрытия окна;
- Б) восстановления окна;
- В) свертывания окна;
- Г) разворачивания окон.

Вариант 2.

1. Комплекс системных и служебных программ называется:

- А) текстовый редактор;
- Б) графический редактор;
- В) операционная система;
- Г) драйвер.

2. Утилита – это:

- А) операционная система;
- Б) прикладная программа;
- В) сервисная программа;
- Г) базовая система ввода-вывода.

3. BIOS – это:

- А) программа-драйвер;
- Б) программа-утилита;
- В) программа, тестирующая компьютер после его включения;
- Г) программа-приложение.

4. При включении компьютера процессор обращается к:

- А) ОЗУ;
- Б) винчестеру;
- В) ПЗУ;
- Г) дискете.

5. Включить программу или открыть документ можно:

- А) щелчком;
- Б) двойным щелчком;
- В) перетаскиванием;
- Г) зависанием.

6. Рабочий стол – это:

- А) файл;
- Б) центральная часть экрана;
- В) активная часть экрана;
- Г) папка.

7. В главном меню стрелка справа напротив некоторых пунктов:

- А) запускает приложение;

- Б) сворачивает этот пункт;
- В) раскрывает подменю;
- Г) открывает окно.

8. Значки свернутых программ находятся:

- А) на Рабочем столе;
- Б) в Главном меню;
- В) на Панели задач;
- Г) на панели индикации.

9. Кнопка используется для:

- А) закрытия окна;
- Б) сворачивания окна;
- В) восстановления окна;
- Г) изменения размеров окна.

10. Где расположен заголовок окна:

- А) снизу;
- Б) сверху;
- В) справа;
- Г) слева.

11. Диалоговое окно предназначено для:

- А) просмотра содержимого папки;
- Б) запроса у пользователя некоторых параметров;
- В) работы приложения;
- Г) работы с файлами.

12. Чтобы просмотреть содержимое окна, не поместившегося в рабочую область, нужно воспользоваться:

- А) заголовком;
- Б) полосой прокрутки;
- В) строкой меню;
- Г) кнопкой свернуть.

13. В окне папки находится:

- А) содержимое папки;
- Б) работающая программа;
- В) наглядное изображение файловой структуры;
- Г) содержимое файла.

14. Завершение работы с компьютером происходит по команде:

- А) Пуск\Программы\Завершение работы;
- Б) Пуск\Завершение работы;
- В) нажать Reset;
- Г) Ctrl+Alt+Delete.

КЛЮЧИ

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
Б	Б	А	В	А	Б	Г	Б	Б	А	Б	А	В	В
В	В	В	В	Б	Г	В	В	А	Б	Б	Б	А	Б

Раздел 4. Обеспечение информационной безопасности

1. Утечка информации

- 1) несанкционированное изменение информации, корректное по форме, содержанию, но отличное по смыслу
- 2) ознакомление постороннего лица с содержанием секретной информации
- 3) потеря, хищение, разрушение или неполучение переданных данных

2. Под изоляцией и разделением (требование к обеспечению ИБ) понимают

- 1) разделение информации на группы так, чтобы нарушение одной группы информации не влияло на безопасность других групп информации (документов)
- 2) разделение объектов защиты на группы так, чтобы нарушение защиты одной группы не влияло на безопасность других групп

3. К аспектам ИБ относятся

- 1) дискретность
- 2) целостность
- 3) конфиденциальность
- 4) актуальность
- 5) доступность

4. Линейное шифрование -

- 1) несанкционированное изменение информации, корректное по форме и содержанию, но отличное по смыслу
- 2) криптографическое преобразование информации при ее передаче по прямым каналам связи от одного элемента ВС к другому
- 3) криптографическое преобразование информации в целях ее защиты от ознакомления и модификации посторонними лицами

5. Угроза - это

- 1) возможное событие, действие, процесс или явление, которое может привести к ущербу чьих-либо интересов
- 2) событие, действие, процесс или явление, которое приводит к ущербу чьих-либо интересов

6. Под ИБ понимают

- 1) защиту от несанкционированного доступа
- 2) защиту информации от случайных и преднамеренных воздействий естественного и искусственного характера
- 3) защиту информации от компьютерных вирусов

7. Что такое криптография?

- 1) метод специального преобразования информации, с целью защиты от ознакомления и модификации посторонним лицом

- 2) область доступной информации
- 3) область тайной связи, с целью защиты от ознакомления и модификации посторонним лицом

8. Информация, являющаяся предметом собственности и подлежащая защите в соответствии с требованиями правовых документов или требованиями, установленными собственником информации называется

- 1) кодируемой
- 2) шифруемой
- 3) недостоверной
- 4) защищаемой

9. Абстрактное содержание какого-либо высказывания, описание, указание, сообщение либо известие - это

- 1) текст
- 2) данные
- 3) информация
- 4) пароль

10. Организационные угрозы подразделяются на

- 1) угрозы воздействия на персонал
- 2) физические угрозы
- 3) действия персонала
- 4) несанкционированный доступ

11. Виды технической разведки (по месту размещения аппаратуры)

- 1) космическая
- 2) оптическая
- 3) наземная
- 4) фотографическая
- 5) морская
- 6) воздушная
- 7) магнитометрическая

12. Основные группы технических средств ведения разведки

- 1) радиомикрофоны
- 2) фотоаппараты
- 3) электронные "уши"
- 4) дистанционное прослушивание разговоров
- 5) системы определения местоположения контролируемого объекта

13. Разновидности угроз безопасности

- 1) техническая разведка
- 2) программные
- 3) программно-математические

- 4) организационные
- 5) технические
- 6) физические

14. Потенциально возможное событие, действие, процесс или явление, которое может причинить ущерб чьих-нибудь данных, называется

- 1) угрозой;
- 2) опасностью;
- 3) намерением;
- 4) предостережением.

15. Из каких компонентов состоит программное обеспечение любой универсальной компьютерной системы?

- 1) операционной системы, сетевого программного обеспечения
- 2) операционной системы, сетевого программного обеспечения и системы управления базами данных;
- 3) операционной системы, системы управления базами данных;
- 4) сетевого программного обеспечения и системы управления базами данных.

Таблица правильных ответов

№ вопроса	№ правильных ответов
1	2
2	2
3	2,3,5
4	2
5	1
6	2
7	1
8	4
9	3
10	1,3
11	1,3,5,6
12	1,3,5
13	1,3,4
14	1
15	2

Раздел 9. Технология создания и обработки графической и мультимедийной информации

1.Графический редактор – это программа:

- a. создания, редактирования и просмотра графических изображений
- b. для управления ресурсами компьютера при создании рисунков
- c. для работы с изображениями в процессе создания игровых программ
- d. для работы с различного рода информацией в процессе делопроизводства

2. В каких графических редакторах можно обработать цифровую фотографию и отсканированное изображение:
- в векторных
 - в растровых
 - нет таких редакторов
 - в векторных и растровых
3. Графические примитивы – это:
- режимы работы в графическом редакторе
 - простейшие фигуры (точка, линия, окружность, прямоугольник и др.)
 - пиксели
 - стрелки
4. К устройствам ввода графической информации относится:
- монитор
 - мышь
 - клавиатура
 - сканер
5. Наименьшим элементом изображения на графическом экране является
- курсор
 - картинка
 - линия
 - пиксель
6. Устройствами для хранения мультимедийной информации являются
- звуковые карты
 - видеокарты
 - мультимедийные презентации
 - компакт диски (CD и DVD)
7. Выбрать устройства ввода и вывода звуковой информации
- ввод – колонки, вывод – наушники
 - ввод – компакт-диск, вывод – колонки
 - ввод – компакт-диск, вывод – микрофон
 - ввод – микрофон, вывод – наушники
8. Разрешающая способность экрана в графическом режиме определяется количеством:
- строк на экране и символов в строке
 - пикселей по вертикали
 - объемом видеопамати на пиксель
 - пикселей по горизонтали и вертикали

9. К устройствам вывода графической информации относится:
- монитор
 - мышь
 - клавиатура
 - сканер
10. Растровое изображение представляется в памяти компьютера в виде
- графических примитивов и описывающих их формул
 - последовательности расположения и цвета каждого пикселя
 - математических формул, содержащихся в программе
 - параметров графических примитивов
11. Какое из данных определения соответствует определению векторного изображения?
- изображение, описываемое в памяти попиксельно, т.е. формируется таблица, в которой записывается код цвета каждой точки изображения
 - изображение, которое формируется с помощью графических примитивов, которые задаются математическим описанием
 - изображение, описываемое в памяти попиксельно, т.е. формируется таблица, в которой записывается координата каждой точки изображения
12. Какая из перечисленных программ не является графическим редактором?
- photoshop
 - corel draw
 - paint
13. Какое расширение получает при сохранении документ PAINТ?
- bmp
 - mp3
 - doc
 - exe
14. С каким видом графики мы работаем в PAINТ?
- векторная
 - фрактальная
 - растровая
15. Цветовой охват - это:
- возможный диапазон цветов
 - пространство, в котором задается тон и насыщенность
 - способ описания цвета, используемый при обработке изображения

Ключ к тесту:

№															
вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ответ	a	b	b	d	d	d	d	d	a	b	b	b	a	c	a

Подборка практических заданий для работы в текстовом редакторе Microsoft Word.

Практическая работа №1 *Форматирование и редактирование текста.*

Вариант 1. Набрать и отформатировать текст в соответствии с указаниями, содержащимися непосредственно в тексте:

Абзац с выравниванием по левому краю, отступ всего абзаца слева 7 см, шрифт Times New Roman, размер 12 пт, начертание полужирный, цвет текста синий.

Абзац с выравнивание по ширине, выступ первой строки, шрифт Arial, размер 16, начертание курсив, текст подчеркнутый.

Абзац с выравниванием по левому краю, отступ справа 5 см, междустрочный интервал полуторный. Размер 20, начертание Обычный.

Вариант 2. Набрать текст по образцу.

СОВРЕМЕННЫЙ ЛОНДОН

*Вестминстерское аббатство и Вестминский дворец с его знаменитыми часами **Биг Бен**. Это величественное здание, построенное в стиле ГОТИКА стоит на левом берегу Темзы в самом сердце Лондона. В настоящее время в Вестминстерском дворце, отделённом от аббатства площадью «Двор старого дворца», размещается парламент – **законодательный орган Великобритании**. Кроме двух главных палат парламента – *палаты лордов и палаты общин* - во дворце целый лабиринт канцелярий, библиотек, помещений для заседаний различных комитетов, ресторанов и кафетериев.*

Помещение, где заседает палата общин, как ни удивительно, совсем небольшое, и сидячих мест в нем лишь **437**. Здание построено в **1835 – 1860** годах на месте сгоревших в **1834** году построек. Его длина **948** футов. От старого комплекса уцелел Вестминстер – холл. В котором с XIV по XX век верховный суд Англии.

Часы Биг Бен самые замечательные в мире. С прекрасным музыкальным боем. Часы названы в честь Бенджамена Холла. Внутри башни, где находятся часы. Ведут **340** ступеней. Минутная стрелка имеет **14 футов** в длину, часовая – **9**, каждая цифра по **2** фута. Все жители Лондона сверяю свои часы с Биг Беном.

Обучающимся можно предложить не набирать текст самим, а дать уже набранный, и дать карточку чтобы они только отформатировали и отредактировали по образцу. Если обучающиеся хорошо печатают, и вы располагаете временем, то можно дать им самим набрать.

Практическая работа № 2. Работа с таблицами.

В данной работе внимание уделяется отработке навыка по объединению ячеек, изменение направление текста, изменение границ таблицы.

Задание .Создать таблицу по образцу.

<p>Пропала собака!</p> <p>Верный товарищ и преданный друг.</p> <p>Вышла из дома по улице Бультерьерской 17.05.2005 в 21⁰⁰ и не вернулась. Рыжая такса с белыми ушами. Отзывается на кличку Пушистик.</p> <p><u>Очень страдают дети.</u></p> <p>Нашедшего просьба позвонить по телефону <u>12 – 34 – 56</u>. За крупное вознаграждение.</p>						
Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56	Собака 12 – 34 - 56

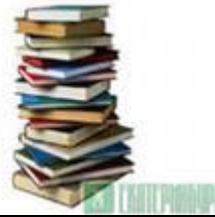
Практическая работа № 3. Работа с текстом, таблицами и графикой.

Задание. Создайте таблицу.

Картинки можно дать возможность, чтобы дети сами их нашли в Интернет, или подготовить заранее папку с картинками.

ЗАГАДКИ

*Страну чудес откроем мы
И встретимся с героями
В строчках на листочках,
До станции на точках.*



*Три глаза – три приказа.
Красный – самый опасный.*

*В любое время года
В любую непогоду
Очень быстро в час любой
Довезу вас под землёй.*



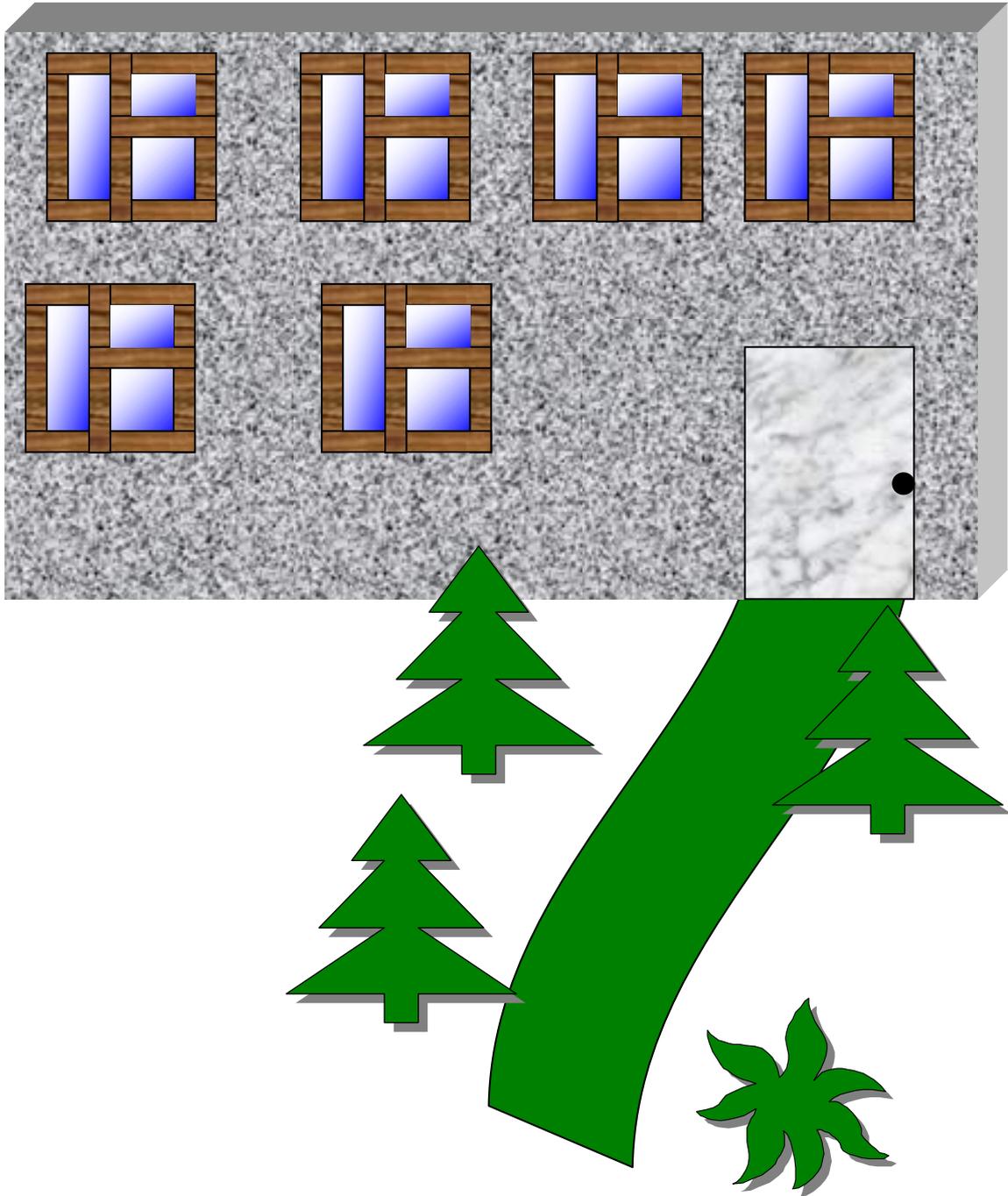
*Едет конь стальной, рычит,
Сзади плуги волочит.*

*Что за чудо синий дом.
Окна светлые кругом,
Носит обувь из резины
И питается бензином.*



*В поле лестница лежит,
В дом по лестнице бежит.*

Практическая работа №4. Создание графического изображения
Задание. Создать изображение используя панель рисования.



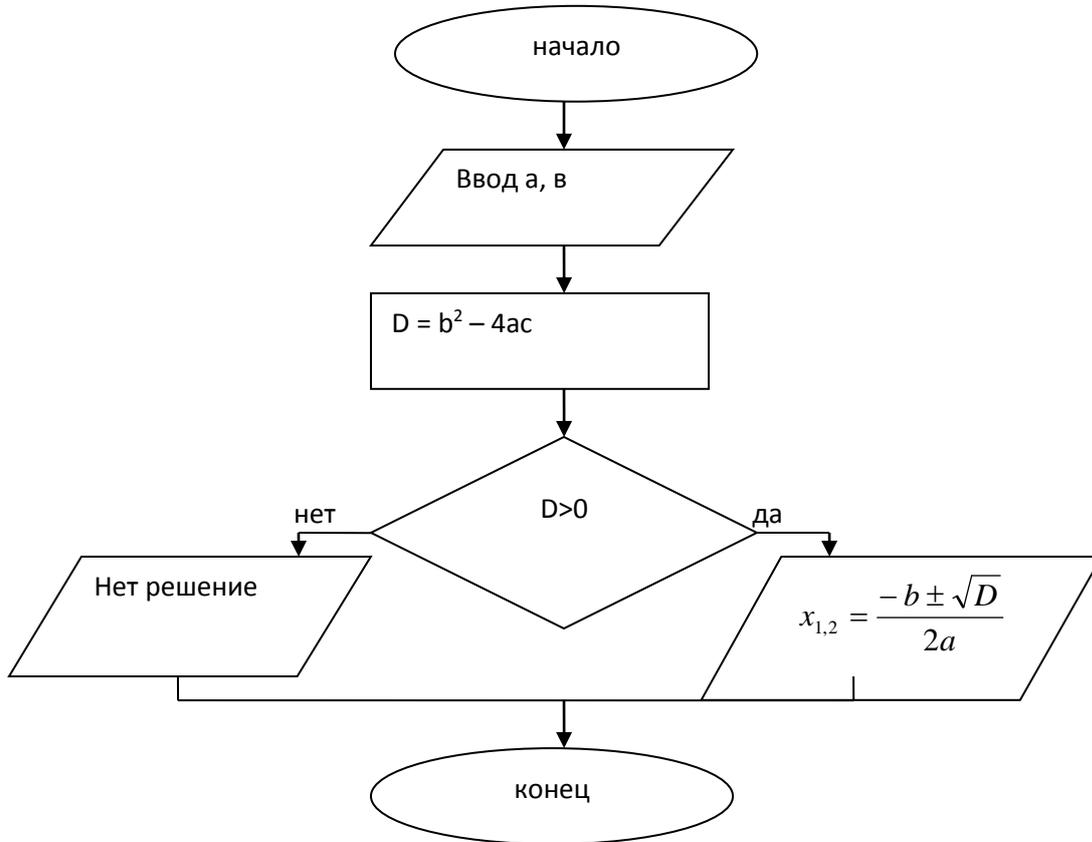
Практическая работа №5. Работа с редактором формул.

Задание. Наберите текст с формулами по образцу.

1. На отрезке $[-10;10]$, с шагом 0.5 построить график функции $y = -\frac{4}{x}$
2. Решить уравнение $x^2-8x+7=0$
3. Найти точки пересечения графиков функций $y=x^2-5x$ и $y=16-5x$.
4. Решить систему уравнений
$$\begin{cases} y = 2 - x \\ y = \frac{8 - x^2}{4} \end{cases}$$

Практическая работа №6. Создание графического изображения с элементами текста.

Задание. Нарисуйте блок - схему алгоритма и заполните текстом.



Подборка практических заданий для работы с электронными таблицами в Microsoft Excel

Задание 1. Создать в среде электронных таблиц следующую таблицу:

№	Студенты	Дисциплины			
		Элементы высшей математики	Информатика	Техническая механика	Строительные материалы
1	Иванов	4	5	4	4
2	Веселова	5	5	5	5
3	Смирнов	3	4	5	3
4	Петров	2	5	3	4
5	Сидоров	4	5	3	4
6	Павлов	3	4	4	5

Используя данные таблицы вычислить средний балл каждого студента, максимум и минимум по каждой дисциплине.

Отсортировать студентов по убыванию оценки по алгебре.

Отсортировать студентов по убыванию оценки по химия.

Задание 2. Создайте таблицу следующего вида. Рассчитайте данные во втором и третьем столбце по формулам. Процент налога примите равным 13. Определите итоговые данные по столбцам.

№	ФИО	Должность	Оклад, руб.	Налог, руб.	К выдаче, руб.
1	Яблоков Н.А.	Уборщик	1000		
2	Иванов К.Е.	Директор	20000		
3	Егоров О.Р.	Зав. тех. отделом	15000		
4	Семанин В.К.	Машинист	5000		
5	Цой А.В.	Водитель	4000		
6	Петров К.Г.	Строитель	8000		
7	Леонидов Т.О.	Крановщик	12000		
8	Проша В.В.	Зав. складом	13000		
	ИТОГО				

Задание 3. С помощью абсолютной ссылки заполните столбец «Цена в рублях», задав ему предварительно денежный рублевый формат. Вычислите с помощью ввода формул сумму проданного товара по наименованиям и всего.

Наименование товара	Цена в у.е.	Количество	Цена в рублях	Продано за день
Компьютер	\$ 560	12		
Системный блок	\$ 328	6		
Монитор	\$ 253	13		
Клавиатура	\$ 12	26		
Мышь	\$ 5	45		
Всего				
Стоимость 1 у.е.	25,45 р.			

Задание 4. Создайте таблицу в Excel. Таблица содержит следующие исходные данные об учениках школы: фамилия, возраст и рост ученика. Все данные задаются произвольным образом на ваше усмотрение, количество учеников не менее десяти. Сколько учеников могут заниматься в баскетбольной секции, если туда принимают детей с ростом не менее 160 см и возраст не должен превышать 13 лет.

Задание 5. Внесите данные в ячейки.

Заполните таблицу, вставив необходимые формулы в ячейки. При заполнении столбца «Сумма вклада после первого года хранения» используйте абсолютную ссылку на ячейку с процентной ставкой.

процент годовых	17%		
Ф.И.О.	сумма вклада, руб	сумма вклада после первого года хранения	сумма вклада после второго года хранения
Иванов И.И.	12 300,00		
Петров П.П.	15 600,00		
Сидоров В.В.	4 600,00		
Радищев С.А.	24 700,00		
Итого			

наибольший вклад	
наименьший вклад	

Задание 6. Посчитайте с помощью формул общую сумму оклада. Заполните последний столбец таблицы данными, задав ему процентный формат. Создайте диаграмму на основе этой таблицы, которая проанализировала процентное содержание сумм оклада по должностям. Отформатируйте все возможные области диаграммы.

	Ф.И.О.	Должность	Оклад	% от общей суммы оклада
1	Иванов И.И.	директор	25 000,00р.	
2	Петров И.И.	бухгалтер	13 500,00р.	
3	Сидорова Б.Ю.	Ст. продавец	6 800,00р.	
4	Васильева О.М.	продавец	6 500,00р.	
5	Зими́на Н.В.	продавец	5 500,00р.	
6	Семенова Г.Л.	уборщица	4 500,00р.	
7	Печкин Р.Л.	сторож	4 300,00р.	
	<i>Итого</i>			

Подборка практических заданий для работы с базами данных в Microsoft Access

Задание 1.

Разработать базу данных «Сотрудники» с использованием следующих типов полей: текстовое, числовое, OLE, дата/время, MEMO. Заполнить тестовыми данными.

Для работы потребуются следующие сведения: Ид. Код., Фамилия, Имя,

Отчество, дата рождения, пол, Адрес, тел., должность, оклад, фото, характеристика, код удержаний.

Задание 2.

Создать таблицы:

1. Поставщики (КодП, Название);
2. Товары (КодТ, Наименование, ед. изм., КодП);
3. Закупки (№пп, КодТ, Дата, цена, кол-во).

Установить реляционные отношения между таблицами. Заполнить тестовыми данными.

Задание 3.

БД «Студенты»

Создать таблицы:

1. Студенты (№СтудБ, Фамилия, Имя, Отчество, Группа);
2. Дисциплины (КодД, Наименование, К-воЧасов, ВидАттестации);
3. Успеваемость (№СтудБ, КодД, Оценка).

Установить реляционные отношения между таблицами. Заполнить тестовыми данными.

Задание 4.

БД «Библиотека»

Создать таблицы:

1. Книга (№, кАвтор1, кАвтор2, кАвтор3, Название, кодТип/Жанр, кИздательство, количество)
2. Авторы (кАвтор, Фамилия, Имя, Отчество, ДатаР)
3. Жанры (Код, Жанр)
4. Издательства (код, Издательство, город, сокращ.)

Задание 5.

Создание запросов в СУБД MS Access. БД «Борей»

Создать запросы на выборку:

1. Отобрать товары, поставленные из Москвы (Таб. «Товары» и «Поставщики»)
2. Отобразить товары, поставки которых не прекращены (Таб. «Товары»)

Задание 6.

Создание запросов в СУБД MS Access. БД «Борей»

1. Создать параметрический запрос (по полю [Поставщики]![Название]), выводящий сведения о товарах по конкретному поставщику (Таб. «Товары» и «Поставщики»)
2. Создать запрос на удаление из базы данных товаров, поставки которых прекращены.

Задание 7.

Создание запросов в СУБД MS Access. БД «Студенты»

Создать запросы:

1. Параметрический по фамилии, выводящий все сведения о студенте (Таб. «Students»)
2. Перекрестный, отражающий распределение студентов по формам (Очн./Заочн.) и условиям (Плат./Бюдж.) обучения (Таб. «Students»).

Задание 7.

Создание отчетов в СУБД MS Access. БД «Студенты»

Создать отчет, выводящий списки студентов (Фамилию и инициалы в алфавитном порядке) 2 курса Вашего факультета очной формы обучения.

Доп. требования к отчету: списки сгруппированы по группам; список каждой группы должен начинаться с новой страницы.

Подборка практических заданий для создания презентаций в Microsoft PowerPoint

Вариант 1.

Создать презентацию для лекции, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** Маркированный список рассматриваемых вопросов; **3.** Организационная диаграмма, показывающая связь данной темы с другими. Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Вариант 2.

Создать презентацию для научного доклада, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** текстовое описание исследования; **3.** Экспериментальный график с описанием. Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Вариант 3.

Создать презентацию о предприятии, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** Краткая информация о предприятии; **3.** График изменения производительности за последние пять лет с текстовым пояснением. Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Вариант 4.

Создать презентацию для научного доклада, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** текстовое описание исследования; **3.** Экспериментальный график с описанием. Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Вариант 5.

Создать презентацию для лекции, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** Перечень используемой литературы; **3.** Маркированный список рассматриваемых вопросов. Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Вариант 6.

Создать презентацию о факультете, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** Организационная диаграмма, показывающая структуру деканата; **3.** таблица с перечнем предметов, изучаемых в текущем семестре с указанием количества часов и типа отчетности (зачет/экзамен). Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Вариант 7.

Создать презентацию для лекции, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** список рассматриваемых вопросов; **3.** Пример диаграммы с инструкцией построения диаграммы. Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Вариант 8.

Создать презентацию о факультете, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** Организационная диаграмма, показывающая структуру деканата; **3.** таблица с перечнем предметов, изучаемых в текущем семестре с указанием количества часов и типа отчетности (зачет/экзамен). Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Вариант 9.

Создать презентацию для доклада, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** Краткий текст доклада; **3.** Рисунок с объяснением. Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Вариант 10.

Создать презентацию о фирме, состоящую из трех слайдов: **1.** Титульный слайд; **2.** описание предоставляемых услуг; **3.** Рисунок, поясняющий расположение офиса фирмы с указанием адреса и другой контактной информации. Использовать два разных анимированных перехода между слайдами.

Подборка практических заданий Adobe Photoshop

Текстовые эффекты № 1

Упражнение «Текст с подсветкой»

1. Запустите Adobe Photoshop. Выполните команду Файл→Новый. Задайте размер изображения 300x100.
2. Сделайте черным цвет переднего плана, либо нажмите клавишу <D>. Теперь залейте им изображение, нажав комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace>. Слой станет черным.
3. Сейчас нам нужно набрать какой-либо текст на изображении, сделать это надо белым цветом для того, чтобы потом его удобнее было изменять. Нажмите <D>, затем <X>, тем самым вы сначала перезагрузите цвета, а потом поменяйте их местами, вместо черного цвета переднего плана получится белый.
Для того чтобы напечатать текст, нужно использовать инструмент Горизонтальный текст, который вызывается нажатием клавиши <T> либо по щелчку на одноименном инструменте (его значок в виде буквы T).
4. Наберите любой текст, нажмите на кнопку Применить, она находится на верхней панели и имеет форму флажка, другая кнопка служит для отмены набранного текста. Если у вас не получилось расположить текст ровно посередине, то не отчаивайтесь, воспользуйтесь Инструмент перемещения, который вызывается нажатием клавиши <V>.
5. Нажмите клавишу <T> это даст возможность редактировать текст. Теперь щелкните на кнопке Создать деформированный текст. Появится окно Деформировать текст, где содержатся варианты искажения текста. Выберите стиль - Выпуклый.
6. Сейчас у нас есть два слоя: один с черным фоном, другой с текстом. Совместите их, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<E>. Это необходимо сделать, чтобы откорректировать цвет текста, поскольку все объекты будут находиться на одном растеризованном слое.
7. Придайте цвет вашему тексту. Для этого выполните команду Изображение→Коррекция→Цветовой тон /Насыщенность. И экспериментируйте с ползунками, предварительно установив флажок Тонирование. Я задала значения следующим образом: 126 — Тон; 99 — Насыщенность; 5 — Яркость.
8. Выполните команду Фильтр→Размытие→Размытие по Гауссу, радиус - 5,0. Размытие придаст эффект свечения.
9. Нажмите клавишу <D> и повторите шаги 4 и 5, с одним лишь изменением: цвет текста должен быть черным, он придает контрастность. Таким образом, черный текст должен располагаться на размытой зеленой надписи, создавая эффект свечения.

Упражнение «Электрический текст»

1. Создайте новое изображение размером 400x400 с прозрачным фоном. Залейте его черным цветом. Для этого нажмите <D>, затем выполните команду Редактирование→Выполнить заливку. Вы окажетесь в диалоговом окне заполнения. Дважды щелкните по названию слоя для его переименования и введите имя "Основной"
2. Напишите какой-нибудь текст белым цветом. Белый цвет, как и в прошлом задании, используется для того, чтобы впоследствии его легко можно было изменить на другой. Теперь щелкните правой кнопкой мыши по слою с текстом и выберите пункт Растеризовать тип. Переименуйте слой в "Текст".
3. Дублируйте слой "Текст (Слой →Создать дубликат слоя) и назовите новый слой "Текст 2". Скройте его, щелкнув по пиктограмме глаза, находящейся слева от названия слоя.
4. Щелкните по слою "Текст", затем выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+ <E>. Тем самым вы сольете текущий слой и слой под ним. Очень удобно пользоваться этим сочетанием, когда нужно объединить только два слоя.
5. Выполните команду Редактирование→Трансформирование→Поворот на 90° по часовой стрелке. Этой функцией вы вращаете слой на 90° по часовой стрелке. Обычно такие вращения требуются для применения искажающих фильтров, например, чтобы у текста был деформированный ореол.
6. Выполните команду Фильтр→Стилизация→Ветер. Настройки фильтра: метод – Ветер, направление – слева. Нажмите ОК, затем комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>, для повтора последнего действия.
7. Теперь примените этот же фильтр с аналогичными параметрами, измените только направление – справа. Обязательно выполните комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>. Таким образом вы исказите текст с двух сторон.
8. Сейчас нужно повернуть слой в противоположном направлении и применить этот же фильтр. Выполните команду Редактирование→Трансформирование→Поворот на 90° против часовой стрелки. Обычно это преобразование используется для возвращения объекта в исходное положение после поворота на 90° по часовой стрелке. Повторите шаг 6, но теперь без комбинации <Ctrl>+<F>, иначе не получится желаемого эффекта.
9. Выполните команду Фильтр→Искажение→Рябь. Объяснять значения параметров не стоит, вы вполне сами можете с ними поэкспериментировать.
10. Придайте цвет вашему тексту. Для этого выполните команду Изображение→Коррекция→Цветовой тон /Насыщенность. Поставьте флажок Тонирование в окне редактирования. В противном случае

существенно поменять цвет не получится. Задайте значения 218 — тон; 25— насыщенность; 0— яркость.

11. Пришло время нанесения черного текста поверх электрического фона. Удерживая клавишу <Ctrl>, щелкните по слою "Текст 2" для загрузки выделения по контуру элемента на слое. Затем выполните команду Выделение→ Модификация→Сжать и задайте значение 2. Сделайте видимым слой "Текст 2".
12. Теперь, когда выделение сделано и уменьшено в размерах, заполните его черным цветом. Выполните команду Редактирование→Выполнить заливку и выберите черный цвет, или просто нажмите <D>, а затем комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace>.

Упражнение «Огненная надпись»

1. Создайте файл произвольного размера, цвет фона – черный.
2. Цветовая модель – градации серого (Изображение→Режим→Градации серого).
3. Напишите текст белым цветом. С помощью клавиш Ctrl+T измените размер букв, положение и наклон надписи.
4. Совместите слой с текстом и слой с фоном (Слой→Объединить слои или Ctrl+E)
5. Поверните изображение на 90° против часовой стрелки.
6. Примените фильтр Ветер (Фильтр→Стилизация→Ветер). Настройки фильтра: метод – Ветер, направление – справа.
7. Примените фильтр несколько раз, чтобы увеличить языки пламени (Ctrl+F)
8. Примените фильтр Диффузия (Фильтр→Стилизация→ Диффузия), режим – Нормальный
9. Теперь верните изображение в исходное положение, т.е. поверните на 90° по часовой стрелке
10. Оживите пламя, придайте ему движение. Для этого воспользуйтесь фильтром Рябь (Фильтр→Искажение→Рябь), размер – средней, степень эффекта – 200
11. Раскрасим пламя. Переведите изображение в режим индексирования цветов (Изображение→Режим→Индексированные цвета)
12. Изображение→Режим→Таблица цветов. Выберите таблицу – Абсолютно черное тело.

Упражнение «Текст в ореоле»

1. Создайте новое изображение размером 500x500 с черным фоном.
2. Напишите какой-нибудь текст белым цветом. Белый цвет, как и в прошлом задании, используется для того, чтобы впоследствии его легко можно было изменить на другой. Теперь щелкните правой

- кнопкой мыши по слою с текстом и выберите пункт Растеризовать тип. Переименуйте слой в "Свет".
3. Удерживая клавишу Ctrl щелкните по слою "Свет" для загрузки выделения.
Нажмите Ctrl+C, затем Ctrl+D, потом Ctrl+V.
 4. На данном этапе у вас должно получиться три слоя: с черным фоном, "Свет", и "Слой 2" (должен был появиться после вставки из буфера обмена, если у вас получилось другое название последнего слоя, то переименуйте его, так будет удобней).
 5. Слой "Свет" нам больше не нужен, поэтому щелкаем по нему правой кнопкой мыши и выбираем Удалить слой.
 6. Переходим к более веселой части! Итак, щелкаем по "Слой 2", чтобы сделать его активным. Теперь идем в Фильтр→Искажение→Полярные координаты и выбираем метод Полярные в прямоугольные.
 7. Фильтр→Стилизация→Ветер. Настройки фильтра: метод – Ветер, направление – справа. Примените фильтр несколько раз, чтобы увеличить свечение (Ctrl+F)
 8. Повторите шаг 7, используя направление – слева.
 9. Поверните изображение на 90° по часовой стрелке.
 10. Повторите шаг 8.
 11. Поверните изображение на 90° против часовой стрелки.
 12. Теперь идем в Фильтр→Искажение→Полярные координаты и выбираем метод Прямоугольные в полярные.
 13. Теперь напечатайте тот же текст того же размера, только темным цветом при помощи инструмента Перемещение  переместите его в центр белого текста.
 14. Если вы хотите добавить цвет к вашему "логотипу", то активируете слой 2, зайдите Изображение→Коррекция→Цветовой тон /Насыщенность, поставьте флажок Тонирование в окне редактирования и меняете цвет.

Упражнение «Буквы под снегом»

1. Создайте новое изображение размером 500x500 с голубым фоном.
2. Напечатайте какое-нибудь слово оттенком синего.
3. Возьмите инструмент Кисть, на закладке Кисть поставьте установки кисти – Аэрограф. Этим инструментом очень удобно наносить поверхности с нечеткими краями. Теперь в ручную нанесем белую краску в местах, где накопился бы снег, если бы он падал на надпись сверху.
4. Возьмите инструмент Палец и смажьте края снега так, как будто он под своей тяжестью стал нависать над буквами.
5. Сымитируйте наплывы снега, для этого тем же инструментом смазывайте снег в вертикальном направлении.
6. Примените фильтр Шум (Фильтр→Шум→ Добавить шум),

распределение – Равномерное, снять галочку Монохромный, количество шума отрегулируйте сами.

7. Примените Фильтр→Размытие→ Размытие несколько раз, пока не получите удовлетворительный результат. При использовании данного фильтра создается впечатление смешивания контуров, как будто на изображение разлили воду и от этого все контуры расплылись.
8. И последнее, добавим еще один элемент – идущий снег. Для этого возьмите инструмент Кисть и в свойствах кисти найдите кисть в виде снежинки.

Текстовые эффекты № 2

Упражнение «Пишем льдом»

1. Создайте заготовку произвольного формата в режиме Градации серого. Цвет фона должен быть белым, а цвет переднего плана — черным.
2. Напишите текст. Шрифт лучше выбрать массивный, полужирного начертания. Отредактируйте текст, подберите для него подходящее место (внизу должно остаться расстояние для сосулек).
3. На палитре Слои щелкните правой кнопкой мыши на слое с текстом. В появившемся контекстном меню выберите пункт Растеризовать тип. С этого момента вы можете применять к тексту любые инструменты редактирования растровых изображений из стандартного набора Photoshop.
4. Выполните кристаллизацию: Фильтр → Оформление → Кристаллизация. Установите размер ячейки кристаллизации равным 10.
5. Так как ледяная поверхность не идеально гладкая, необходимо придать ей шероховатость. Для этого добавьте шум: Фильтр → Шум → Добавить шум. Задайте значение Количество равным 70 % и, самое главное, установите флажок Монохромный.
6. Смягчим эффект, полученный при кристаллизации и добавлении шума. Это можно сделать, например, с помощью фильтра Размытие по Гауссу: Фильтр → Размытие → Размытие по Гауссу. Слишком сильно размывать не стоит — мы потеряем неровности. Лучше всего взять значение радиуса размытия около 2.
7. Выберите команду Изображение → Коррекция → Кривые или нажмите сочетание клавиш Ctrl+M. Попробуйте нарисовать кривую, похожую на ту, которая изображена на рис. 1.
8. Склейте слои и инвертируйте изображение нажатием Ctrl+E и Ctrl+I соответственно.
9. Какой лед без сосулек? Ими мы сейчас и займемся. Выполните сначала команду Изображение → Повернуть холст → 90° по часовой стрелке, а затем Фильтр → Стилизация → Ветер. Настройки фильтра: метод – Ветер, направление – справа. Примените данный фильтр один раз, но если вам хочется сделать сосульки подлиннее, можете повторить эту

- операцию (Ctrl+F).
10. Теперь перевернем холст в исходное положение командой Изображение → Повернуть холст → 90° против часовой стрелки.
 11. Пришло время раскрасить лед. В нашем примере для этого выбран голубой цвет. Переведите изображение в цветовой режим RGB: Изображение → Режим → RGB.
 12. Теперь выберите команду меню Изображение → Коррекция → Тон/Насыщенность или нажмите Ctrl+U. Установите флажок Тонирование и поэкспериментируйте с различными настройками тона, насыщенности и яркости, пока не будете довольны результатом.
 13. Чтобы подчеркнуть переходы в неровностях поверхности, можете подправить контрастность изображения.
 14. Ну а напоследок, чтобы лед засверкал и заискрился, выберите инструмент Кисть и активизируйте режим Возможности аэрографа. Воспользуйтесь дополнительными кистями в виде звезд и снежинок для создания эффекта искрящегося и переливающегося на солнце льда.

Упражнение «Кровавый текст»

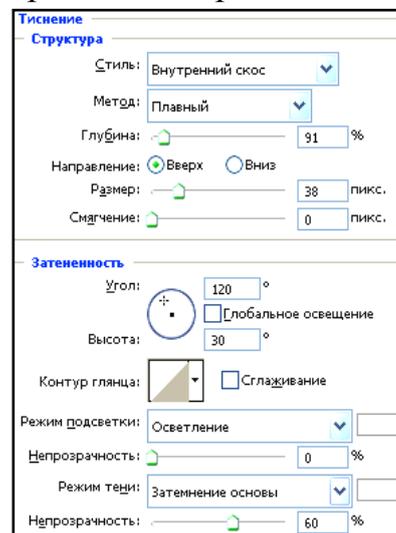
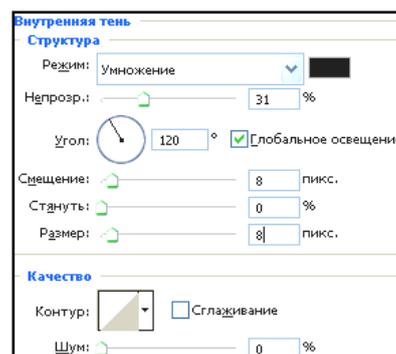
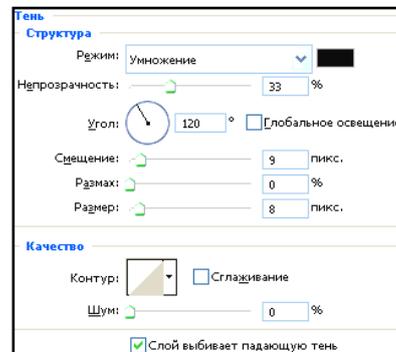
1. Создайте заготовку произвольного размера в режиме RGB. Больше, чем 400x400 пикселей, вряд ли стоит брать, так как будет очень трудно добиться должного качества. Цвет фона должен быть черным.
2. Напишите текст белым цветом, передвиньте его ближе к верхней части изображения — внизу понадобится место для работы.
3. Объедините слои. Поверните изображение на 90° по часовой стрелке и воспользуйтесь несколько раз фильтром Ветер. Верните изображение в начальное положение.
4. Воспользуемся фильтром Линогравюра: Фильтр → Эскиз → Линогравюра. Значение параметра Тоновый баланс лучше установить равным 5-6, в зависимости от размеров и формы вашего изображения.
5. Запустите инструмент Цветовой диапазон: Выделение → Цветовой диапазон и, щелкнув мышью на надписи, примените его с настройками: выделить – По образцам, разброс – 40, маска, просмотр – Не задан.
6. Получившееся в результате последнего действия выделение необходимо немного изменить. Выделение → Модификация → Расширить со значением 1 для небольшого увеличения области выделения. Затем используйте Оптимизировать со значением 3 для того, чтобы смягчить наиболее острые фрагменты.
7. Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N) и, убедившись, что он является активным, залейте выделение с помощью команды Редактирование → Выполнить заливку - ярко-красным цветом. Теперь выделение можно

убрать, нажав сочетание клавиш Ctrl+D.

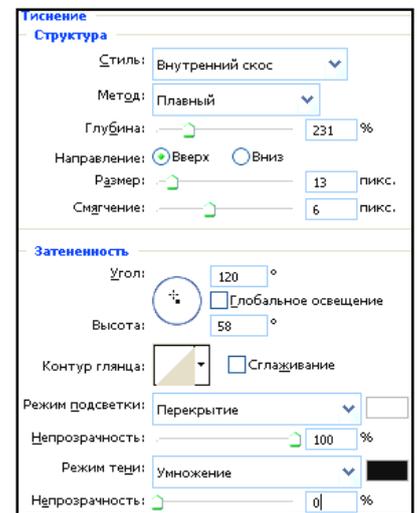
8. Выполните команду Слой → Стиль слоя → Тиснение и примените его с настройками показанными на рис.
9. Для придания надписи объемности и яркости используйте фильтр: Фильтр → Рендеринг → Эффекты освещения. Обязательно обратите внимание на важную настройку Texture Channel (Канал текстуры), нужно выбрать красный.

Упражнение «Надпись из воды»

1. Для начала создайте исходное изображение средних размеров в цветовом режиме RGB. Убедившись, что цвета выставлены по умолчанию (D), примените к нему фильтр Облака: Фильтр → Рендеринг → Облака
2. Затем примените фильтр Хром: Фильтр → Эскиз → Хром с настройками: детализация – 8, смягчение – 0.
3. Результат уже будет напоминать воду, только симитированную в оттенках серого. Окрасим ее в голубой цвет. Для этого в Photoshop есть целый ряд инструментов, на этот раз мы воспользуемся цветокорректирующим средством Цветовой баланс, которое можно запустить сочетанием клавиш Ctrl+B. Введите в открывшемся диалоговом окне в поля Цветовые уровни значения -67, 26 и 74. Заготовка окрасится в естественные для воды оттенки.
4. Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). Повторите применение фильтров Облака и Хром, которое мы использовали для рисования воды на первом слое. Затем запустите инструмент Тон/Насыщенность и примените его, включив параметр Тонирование, со следующими настройками: тон — 220; насыщенность — 47; яркость — -20.
5. Затем на палитре Слои поменяйте местами первый и второй слои и склейте их (Ctrl+E). Возможно, понадобится добавить немного насыщенности оттенкам с помощью все того же Hue/Saturation (Тон/Насыщенность), но это определяйте уже сами по обстоятельствам.
6. Пришло время заняться непосредственно созданием надписи из воды. Для начала напишите белым цветом и подходящей гарнитурой любое слово. Примените к надписи фильтр Размытие по Гауссу: Фильтр → Размытие → Размытие по Гауссу) со значением 1 пиксел.



7. Затем откройте палитру Слои и установите для только что созданного текстового слоя следующие настройки: непрозрачность — 80; заливка — 0.
8. В результате надпись исчезнет, но не волнуйтесь — именно это и необходимо для создания эффекта. Продублируйте слой с надписью, перетянув его на палитре Слои на пиктограмму в виде белого листа бумаги.
9. Активизируйте первый слой с надписью и примените к нему эффект Тень: Слои → Стиль слоя → Тень с настройками, показанными на рис.
10. Не закрывая диалоговое окно переключитесь на эффект Внутренняя тень и повторите настройки.
11. Переключитесь на эффект Тиснение и повторите настройки.
12. Затем переключитесь на второй слой и примените к нему эффект Тиснение: с настройками, показанными на рис.4
13. Убедитесь, что активен второй слой с надписью, и осветлите его с Тон/Насыщенность со следующими настройками: тон — 207; насыщенность — 88; яркость — 24.
14. Затем активизируйте палитру Слои и задайте для второго слоя надписи параметры: в списке выберите Жесткий свет, а также уменьшите параметр Непрозрачность до 50%.
15. Склейте все слои (Shift+Ctrl+E).



Упражнение «Капающий текст»

1. Создайте заготовку произвольного размера в режиме RGB и напишите текст.
2. На палитре Слои щелкните правой кнопкой мыши на слое с текстом. В появившемся контекстном меню выберите пункт Растеризовать тип.
3. Поверните изображение на 90° по часовой стрелке и воспользуйтесь несколько раз фильтром Ветер. Верните изображение в начальное положение. Объедините слои.
4. Примените Фильтр → Эскиз → Гипс со следующими параметрами: тоновый баланс - 41, смягчение – 1
5. Теперь выберите команду меню Изображение → Коррекция → Тон/Насыщенность или нажмите Ctrl+U. Установите флажок Тонирование и поэкспериментируйте с различными настройками тона, насыщенности и яркости, пока не будете довольны результатом.

Текстовые эффекты № 3

Упражнение «Взрывающиеся буквы»

1. Создайте файл произвольного размера, цвет фона – черный.
2. Напечатайте какое-нибудь слово.
3. Склейте слой содержащий текст, с фоном и переведите его в растр (Слой→Объединить видимые).

4. Смягчите контур текста, для чего воспользуемся размытием: Фильтр→Размытие→Размытие по Гауссу, радиус – 4 пикс.
5. Примените Фильтр→Стилизация→Соляризация. В результате изображение станет черным, а от букв останутся слабые светлые очертания.
6. Чтобы сделать буквы ярче, следует настроить уровни яркости, предоставим это программе Изображение→Коррекция→Автоматическая тоновая коррекция (Shift+Ctrl+L).
7. Создайте копию активного слоя.
8. Перейдите на фоновый слой. Верхний слой сделайте невидимым.
9. Деформируйте текст с помощью фильтра Полярные координаты: Фильтр→Искажение→Полярные координаты и выбираем метод Полярные в прямоугольные.
10. Поверните изображение на 90° по часовой стрелке. Далее инвертируйте цвета: Изображение → Коррекция→Инверсия.
11. Воспользуемся фильтром, имитирующим действие ветра: Фильтр→Стилизация→Ветер. Настройки фильтра: метод – Ветер, направление – справа. Примените фильтр 3 раза, чтобы увеличить свечение (Ctrl+F).
12. Затем еще раз воспользуйтесь автоматической коррекцией уровней яркости: Изображение→Коррекция→Автоматическая тоновая коррекция (Shift+Ctrl+L).
13. Далее вновь трижды примените фильтр Ветер. Верните изображение в начальное положение.
14. Выполните команды: Фильтр→Искажение→Полярные координаты и выбираем метод Прямоугольные в полярные.
15. Раскрасим изображение: Изображение → Коррекция → Тон/Насыщенность: установите флажок Тонирование; 45 — Тон; 100 — Насыщенность; 0 — Яркость.
16. Сделайте видимым верхний слой и измените для него следующие параметры: в списке Режим наложения выберите Перекрытие, а также уменьшите параметр Непрозрачность до 35%.

Упражнение «3D – Text»

1. Создайте изображение размером 280 на 150 точек. Нажмите D, чтобы установить цвета фона и переднего плана по умолчанию. Нажмите Alt+Backspace, чтобы залить фон черным цветом. Затем включите инструмент Текст и, используя белый цвет, напишите "3D-Text". На палитре Слои щелкните правой кнопкой мыши на слое с текстом. В появившемся контекстном меню выберите пункт Растеризовать тип.
2. Выберите пункт меню Редактирование→Трансформирование→Искажение, и придайте надписи деформированный вид. Затем скопируйте получившийся слой путём перетаскивания его на иконку Создать новый слой в палитре

Слой. Отключите отображение копии слоя. Переключитесь на другой слой, и нажмите Ctrl+Shift+E, чтобы произвести слияние видимых слоёв.

3. Примените фильтр: **Фильтр**→**Размытие**→**Размытие в движении** со значением Угла -20 (минус двадцать) градусов и со значением Смещение 20 пикселей.
4. Примените фильтр **Фильтр**→**Стилизация**→**Выделение краев**. Нажмите Ctrl+I, чтобы инвертировать изображение.
5. Включите отображение копии слоя с текстом. В палитре Слои задайте этому слою прозрачность 70%. Нажмите V, чтобы включить инструмент Перемещение. Совместите слой с текстом с лицевой стороной трёхмерной надписи. Затем создайте копию слоя с текстом путём перетаскивания его на иконку Создать новый слой в палитре Слои. Задайте новому слою прозрачность 30% и совместите его с задней стороной трёхмерной надписи.

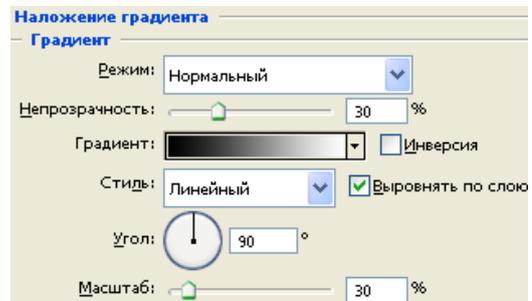
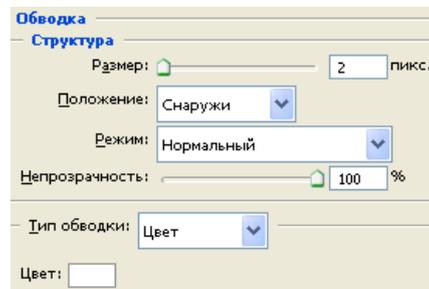
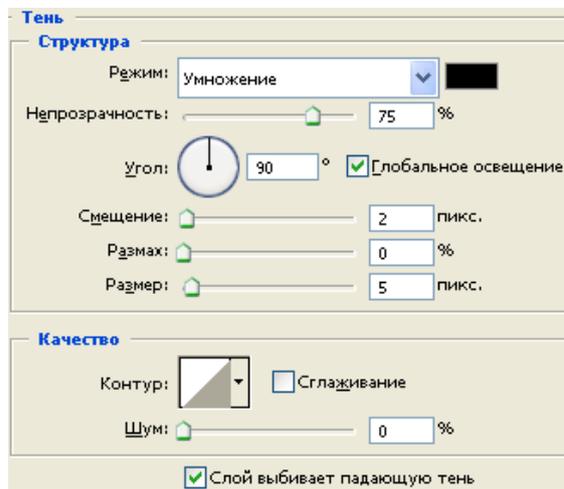
Упражнение «X-Files»

1. Создаем новый документ с черным фоном. Затем выбираем на цветовой палитре подходящий яркий зеленый цвет и пишем им желаемый текст. Автоматически для текста будет создан новый слой.
2. На инструментальной панели выбираем инструмент Magic Wand Tool (Волшебная палочка). С ее помощью выделяем побуквенно весь текст. После выделения выполняем команду **Выделение**→**Модификация**→**Расширить** задайте значение 8.
3. Выделение расширится, а текст останется первоначального размера. Теперь применяем к тексту фильтр **Фильтр**→**Размытие**→**Размытие по Гауссу**, радиус - 5,2. Размытие придаст эффект свечения.
4. Теперь выбираем яркий желтый цвет и пишем им тоже самое слово. Повторяем с этим словом все операции, которые проделывали на первом этапе. Только расширяем выделение несколько меньше. И в заключение еще раз пишем тот же текст уже черным цветом, а потом накладываем все три текста друг на друга.

Упражнение «Глянцевое сияние»

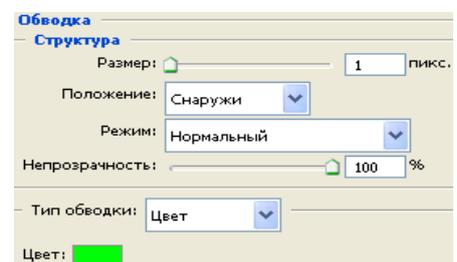
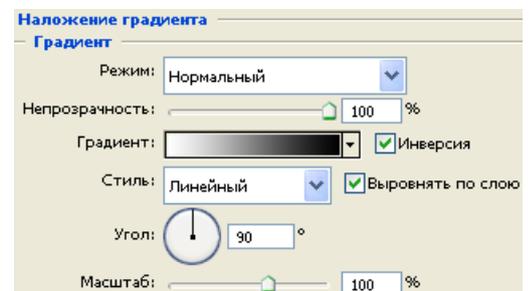
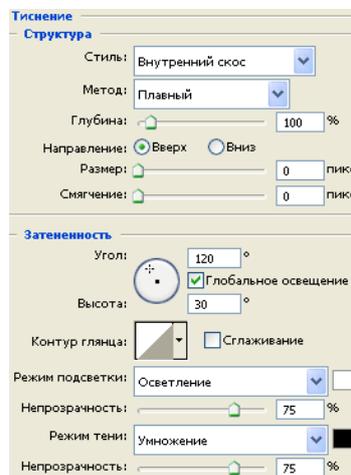
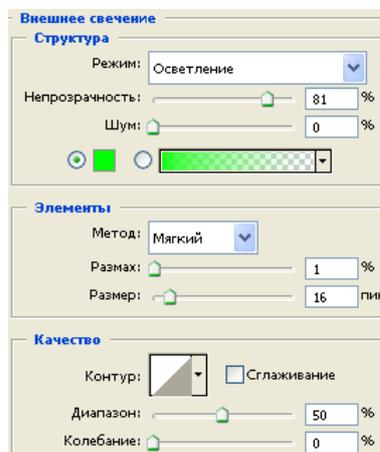
1. Создайте новый документ. Например: 400x100 пикселей.
2. Залейте фон черным цветом
3. Выберите инструмент **Текст** . Я взяла шрифт ArialBlack. Первое слово напишите цветом: #8dd905, второе: #010aaf.
4. Теперь идем в **Слой**→**Параметры наложения** и выставляем следующие параметры:





Упражнение «Текст со свечением»

1. Создайте новый документ. Например: 300x100 пикселей.
2. Залейте фон черным цветом
3. Выберите инструмент **Текст** **T**, напечатайте любую надпись белым цветом. Я взяла шрифт **Ben Pioneer**
- 4.
5. Теперь идем в **Слои**→**Параметры наложения** и выставляем следующие параметры (цвет **02fd08**):



Текстовые эффекты № 4

Упражнение «Плавленный текст»

1. Создаем новый документ 800*600 (можно взять и размер Вашего разрешения, чтобы сделать заставку на рабочий стол) с черным фоном.
2. Пишем белыми буквами любое слово. Я взяла шрифт **Arial Black** (Regular) размер 70 пунктов.

3. Соединяем текст с задним фоном. Для этого сделайте активным слой с текстом и нажмите **Ctrl+E**.
4. Дублируем слой, для этого **Слой → Создать дубликат слоя**. Переименуйте слой – **Копия**.
5. Теперь у вас должно получиться 2 слоя. Скроем получившийся дубликат слоя, для этого надо нажать на глазик, на палитре Слои.
6. Выбираем слой «Слой 1» и разворачиваем его по часовой стрелке **Изображение → Повернуть холст → 90° по часовой**.
7. Применим эффект ветра **Фильтр → Стилизация → Ветер**. Настройки фильтра: **метод – Ветер, направление – слева**. И еще 2 раза, для этого надо нажать 2 раза **Ctrl+F**.
8. Размоем получившийся эффект **Фильтр → Размытие → Размытие по Гауссу** со значением **2** пиксел.
9. Развернем обратно наше изображение **Изображение → Повернуть холст → 90° против часовой**.
10. Теперь сделаем соляризацию **Фильтр → Стилизация → Соляризация**.
11. Сделаем автоуровни, нажав **Изображения → Коррекция → Автоматическая тоновая коррекция (Ctrl+Shift+L)**.
12. С этим слоем пока все, скрываем его, нажав на глаз. Выбираем слой «Копия» и делаем его видимым, нажав на глаз.
13. Слой «Копия» разворачиваем его по часовой стрелке **Изображение → Повернуть холст → 90° по часовой**.
14. Применим эффект ветра **Фильтр → Стилизация → Ветер**. Настройки фильтра: **метод – Ветер, направление – справа**. И еще раз, для этого **Ctrl+F**.
15. Размоем получившийся эффект **Фильтр → Размытие → Размытие по Гауссу** со значением **2** пиксел.
16. Развернем обратно наше изображение **Изображение → Повернуть холст → 90° против часовой**.
17. Применим **Фильтр → Имитация → Целлофановая упаковка** с параметрами 14-15-8.
18. С помощью инструмента **Волшебная палочка** , держа **Shift**, нажимаем по очереди во все буквы, выделяя их самые белые части.
19. Далее выбираем **Фильтр → Эскиз → Волшебный карандаш** с параметрами **детализация – 15, смягчение – 2, свет – Вниз**.
20. Делаем инверсию **Ctrl+I**
21. Далее выбираем **Фильтр → Эскиз → Хром** параметрами **детализация – 10, смягчение – 10**.
22. Снова инверсия **Ctrl+I**.
23. Снимаем выделение **Ctrl+D**.
24. Теперь сделаем соляризацию **Фильтр → Стилизация → Соляризация**.
25. Сделаем автоуровни, нажав **Изображения → Коррекция → Автоматическая тоновая коррекция (Ctrl+Shift+L)**.

26. На палитре Слои измените наложение на **Замена светлым**
27. Раскрасим изображение: **Изображение → Коррекция → Тон/Насыщенность**: установите флажок Тонирование; 27 — Тон; 43 — Насыщенность; 0 — Яркость.
28. Делаем активным слой «Слой 1», нажав на него. И делаем его видимым, нажав на глаз.
29. Раскрашиваем и этот слой. Нажимаем **Ctrl+U**, установите флажок Тонирование; 27 — Тон; 30 — Насыщенность; 0 — Яркость.

Упражнение «Гелевый текст»

1. Создаём новое изображение 560x280 пикселей в режиме RGB. В качестве цвета переднего плана выбираем #0266CA. Выбираем инструмент Текст и пишем текст размером 200 pt. Шрифт может быть любым, но предпочтительнее Garamond.
2. Растеризуем надпись. Для этого выберем команду **Слой → Растривать → Текст**. Выберите #52A9FD в качестве цвета переднего плана. С нажатой клавишей *Ctrl* щёлкаем на значке этого слоя в палитре Слои для выделения. Выбираем опцию **Выделение → Модификация → Сжать** и вводим значение 2 пикселя. Теперь нажимаем *Alt + Backspace*, чтобы залить выделенную область.
3. Делаем копию полученного слоя с текстом, **Слой → Создать дубликат слоя**. Применяем **Фильтр → Размытие → Размытие по Гауссу** и вводим значение 3. Теперь из меню Стили  в левом нижнем углу палитры Слои надо выбрать пункт Тиснение. В появившемся меню вводим все значения как на картинке слева.
4. Объедините слои *Ctrl + E*.
5. Нам необходимо добавить тень. Из меню Стили выберите опцию Тень. Параметру Непрозрачность присвойте значение 50%.

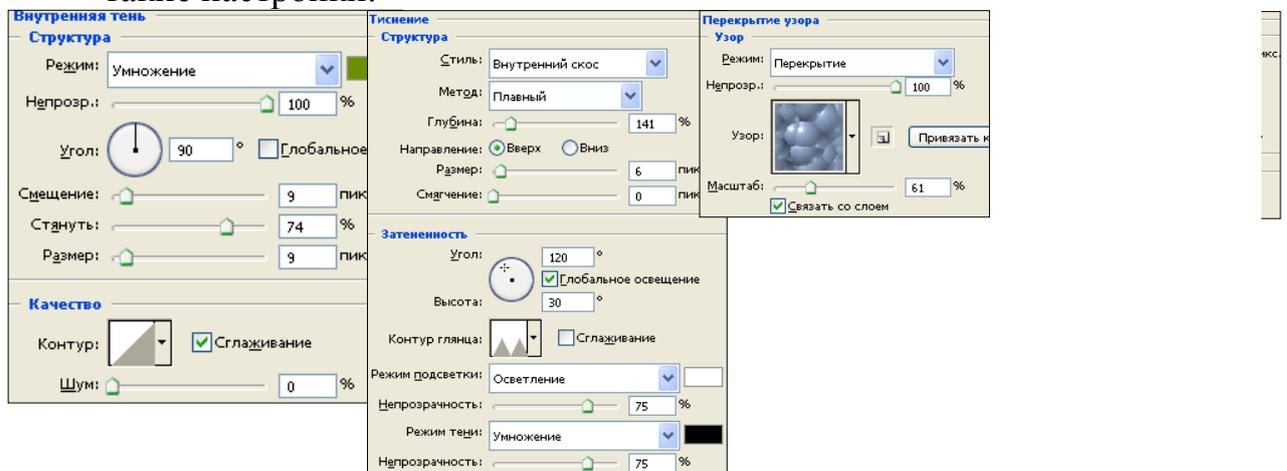
Упражнение «Текст из камня»

1. Открываем изображение камня в Photoshop и определяем его, как узор (заходим **Редактирование → Определить узор**, присваиваем имя и жмем ОК)
2. Создаем новый документ (350 x 200 пикселей) и выбираем инструмент Текст (цвет черный). Далее изменяем нужный нам шрифт (**Verdana, Bold, 120 pt**) и пишем текст.

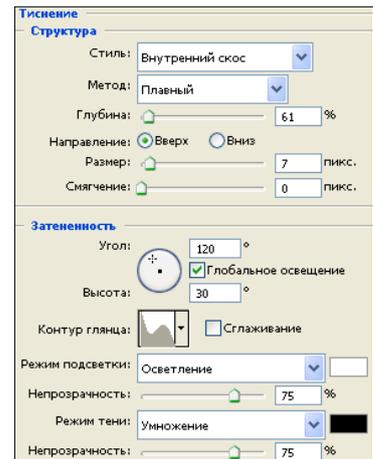
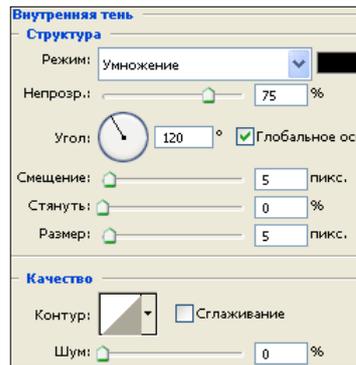
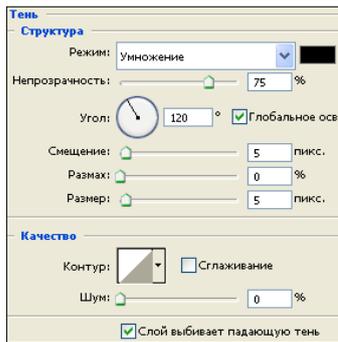
3. Далее кликаем правой кнопкой на слое с текстом и выбираем **Параметры наложения** → **Перекрытие узора** и ставим значения как на картинке, после чего жмем ОК.
4. После этого дублируем слой с текстом (Ctrl+J) и объединяем эти два слоя.
5. Идем в **Параметры наложения** → **Тень** и ставим значения, как на картинке.
6. В этом же окне **Параметры наложения** выбираем вкладку **Внешнее свечение**, устанавливаем значения, как на картинке и жмем ОК.
7. В завершении выбираем инструмент **Ластик** размером, примерно, 12 пикселей и, вытирая, изменяем форму букв.

Упражнение «Черепашковый текст»

1. Открываем новое изображение. Размер не важен, главное чтобы буквы были большими. Печатаем текст, заливаем темно-зеленым. Растеризуем текст.
2. Двойным щелчком по слою, открываем **Стиль слоя** и, применяем такие настройки:



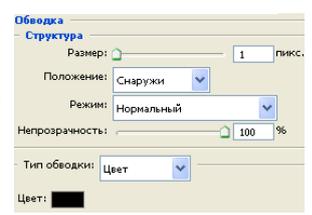
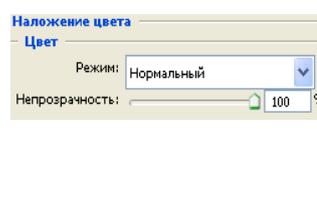
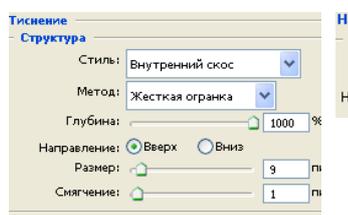
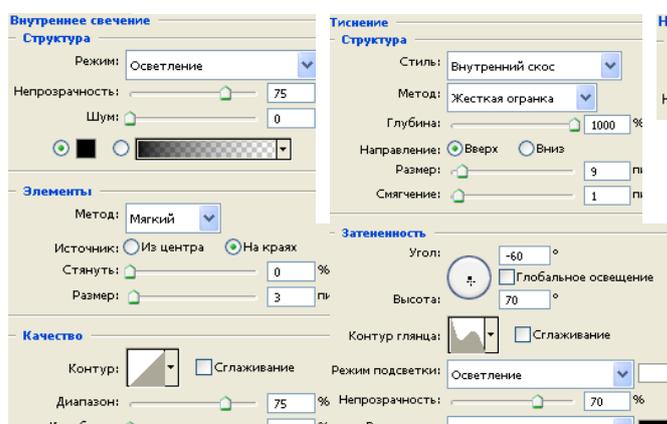
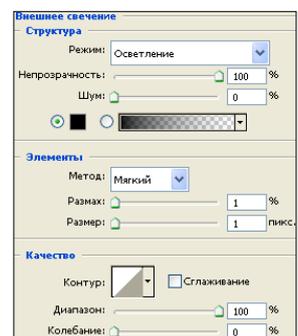
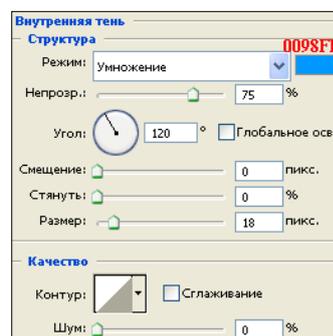
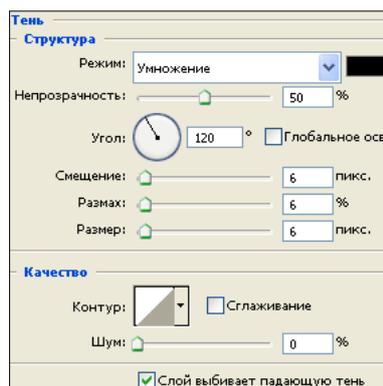
3. Дублируем слой. Создаем выделение (жмем **Ctrl + щелчок на иконке слоя**). Жмем **Q**, чтоб создать быструю маску. Далее меню **Фильтр** → **Текстура** → **Витраж**. Применяем настроечные параметры как на рисунке.
4. Жмем **Q** - снимаем быструю маску, жмем **Delete**, чтобы удалить область под выделением.
5. Снова применяем **Стиль слоя** с такими настройками:

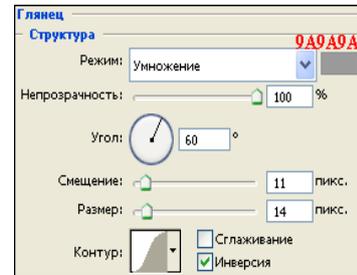


Текстовые эффекты № 5

Упражнение «Алмазный текст»

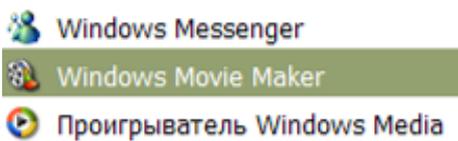
1. Создадим документ, фон любой, пишем черный текст (*шрифт Gothic Rus*).
2. **Ctrl + клик** на слое в панели слоев, чтобы выделить текст.
3. **Выделение** → **Модификация** → **Сжать** (количество пикселей выставьте в соответствии с размером вашего шрифта)
4. В новом слое залейте выделение белым.
5. **Фильтр** → **Шум** → **Добавить шум** и установите настройки по максимуму (не забудьте установить галочку на функции **Монохромный**).
6. **Фильтр** → **Стилизация** → **Тиснение**.
7. Сейчас добавьте эти стили слоя к черному тексту.





Обработка видеозображения. Программа Windows Movie Maker

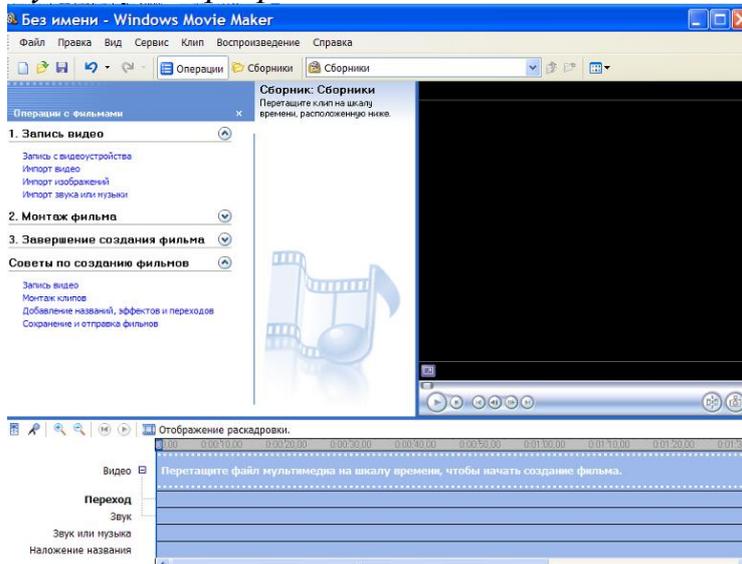
Задача. Предположим, у нас имеется 2 видеофильма продолжительностью 1,5 часа. Нам необходимо вырезать фрагмент одного фильма и фрагмент другого, а затем соединить их вместе. После этого полученный отрывок записать на диск с тем, чтобы он мог воспроизводиться на разных DVD-проигрывателях.



Большая часть данной работы выполняется с помощью программы Windows Movie Maker, которая находится в базовом комплекте Windows (т.е. должна быть у всех).

1. Запуск программы.

Пуск – Все программы – Windows Movie Maker.



2. Импорт видеофайлов.

Чтобы производить какие-то действия с видеофайлами необходимо их сначала загрузить в саму программу, или *импортировать*. Либо сразу нажимаем *импорт видео*, либо, сначала *операции*, а затем - *импорт видео*. В появившемся меню указываем путь к файлу (диск C:\, Мои документы, рабочий

стол, или то место, где у вас располагаются видеофайлы). Появится окошко, на котором будет отображаться прогресс загрузки файла – в процентах и в минутах. Процесс этот затрачен по времени – в зависимости от типа и размера файла, от мощности ПК это может занимать от нескольких минут до получаса. За это время программа самостоятельно раскадрирует (разделит на части) видеофильм.



3. Создание собственного видеофрагмента.

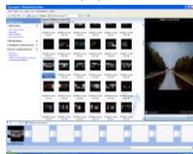
После раскадровки вам лишь останется выбрать необходимые эпизоды и перетащить их на шкалу времени, которая находится внизу. Эта панель может иметь два вида: 1 – шкала времени (видна продолжительность эпизода, продолжительность всего фильма, здесь же накладывается, при необходимости дополнительный звук); 2 – отображение раскадровки (здесь создаются дополнительные эффекты). Только начиная работать с программой, обычно тяготеют или к одному виду, или к другому, в дальнейшем же, приходит понимание, что при выполнении одних операций



работать необходимо с одним видом шкалы, а при других – с другим.

Для просмотра содержимого кадра необходимо выделить его (нажать на него) и воспроизвести с помощью проигрывателя в правой части экрана. Клавиши управления стандартные: треугольник – воспроизведение, черный квадрат – стоп, две вертикальные линии – пауза.

Временные характеристики кадра – два секундомера обозначают следующее: 2 число – это общая продолжительность кадра; 1 число – запускается при воспроизведении и показывает, в какой части кадра от его начала мы находимся.



Дальше существует проблема: фильм делится на кадры по не совсем понятному принципу и части могут быть неравнозначны – один 2-3 секунды, а другой 2-3 минуты продолжительностью.

Поэтому может случиться такая ситуация, когда половина кадра нам необходима, а другая совершенно не нужна. Тогда мы воспроизводим кадр до того момента, пока нам нужен находящийся в нем материал, а затем нажимаем клавишу «разделение клипа на две части» и вместо одного сгенерированного программой кадра мы получаем 2 кадра, но уже разделенных самостоятельно.

Те же операции проводим и со вторым видеофайлом – оттуда тоже забираем необходимые вам фрагменты и перетаскиваем на ту же временную шкалу, на которой уже находятся фрагменты от первого фильма. Все фрагменты можно менять местами в любой момент времени. В довершение всего надо сказать, что импортироваться и вставляться на шкалу времени может не только видео, но и статичное изображение (рисунки, фотографии) и звук.

4. Видеоэффекты и видеопереходы.



В Movie Maker существует возможность добавления видеоэффектов для кадров и видеопереходов от одного кадра к другому. И видеопереходы и видеоэффекты находятся во вкладке *сервис*.

Механизм применения весьма прост:

1) Создание эффекта (например, замедление кадра в 2 раза). Выбираем *сервис – видеоэффекты*, затем выделяем кадр (нажимаем на него) и прямо на него перетаскиваем нужный нам эффект (звездочка в левом нижнем углу из серой – «нет эффекта», превратится в синюю – «эффект применен»). Так же можно на звездочке нажать правую клавишу мыши, чтобы добавить или удалить нужный эффект. Рекомендуем перепробовать все эффекты, чтобы знать, что они означают. Так же весьма эффективно

применение одновременно нескольких эффектов на одном кадре.

2) Создание видеоперехода сходно с созданием видеоэффекта: *сервис – видеопереходы* и перетаскиваем понравившийся вам переход, но не на большой прямоугольник кадра, а на маленький прямоугольник между кадрами. Видеопереход может быть применен только один.

5. Названия и Титры.

В программе есть функция добавления текста к кадрам – создание названий и титров (*Сервис – название и титры*). Механизм их создания весьма прост. Самостоятельно разберитесь, как добавлять названия и титры.

6. Сохранение видеофайла.

После всего этого необходимо сохранить полученные результаты (Лучше, конечно, во время работы с программой, т.к. Windows Movie Maker крайне нестабильная программа и может прекратить работать в любой момент. К данному совету, обычно не прислушиваются до тех пор, пока не теряют из-за сбоев 1,5-2 часа работы. После этого, пользователи, наученные весьма горьким опытом, начинают сохраняться как можно чаще – чуть ли не после каждого эффекта).

Сохранение работы состоит из 2 частей.

1) Сохранение проекта. *Файл – сохранить проект как...* При этом сохраняется все, что находится на временной шкале внизу, все ваши кадры, переходы, эффекты и т.д. и вы так же можете продолжить изменять свой фильм сколько угодно раз. Сохраняется проект в файл с расширением MSWMM. Это рабочий файл, его надо сохранять как можно чаще. **Внимание!** Это не сам видеоролик, это только ваша работа над ним, поэтому, если вы этот файл перенесете на другой компьютер, то он работать не будет.



2) Сохранение собственно видеофайла (итоговое сохранение фильма, когда уже все-все готово). *Файл – сохранить файл фильма.* В появившемся меню выбираем, куда будем сохранять фильм – *Мой компьютер*. Здесь же предлагается выбрать папку сохранения – по умолчанию стоит папка *Мои видеозаписи*, которая находится в папке *Мои документы*. Я обычно соглашаюсь (чтобы долго не искать, куда же я сохранил файл – некоторые просто забывают, куда они сохранили фильм, а в папке *Мои видеозаписи* довольно тяжело его потерять). Затем высвечивается следующее меню – параметры фильма и вот здесь внимательнее. Выбираем *другие настройки*, нажимаем галочку справа, а затем смотрим и думаем: если нам нужно наилучшее качество получаемого фильма, выбираем любое видео с качеством не менее 1,5 Мбит/с – см. параметр в скобках. Файл при этом будет наилучшего качества, но, за счет этого он может стать довольно большого размера (см. в правом нижнем углу данного меню). Если размер значения не имеет (а если не поместится на флешку или диск?) сохраняйте с максимальным качеством - 2 Мбит/с. Если же для вас главное размер (по электронной почте, например, надо кому-нибудь отправить свое домашнее видео), то ориентируемся на получаемый размер и выбираем качество похуже –

500 и менее Кбит/с.

После всех этих манипуляций нажимаем *далее*, ждем от нескольких минут до получаса (см. выше). Все ваш фильм готов и он находится в папке *Мои видеозаписи*.

7. Использование файла.

Если вы предполагаете использовать файл при воспроизведении на компьютере (или при использовании в Power Point, например), то все хорошо – сохраняем его на диск или флешку и спокойно его уносим куда угодно.

При желании воспроизвести файл на DVD-проигрывателе вас ожидает неприятная неожиданность – фильм не будет воспроизводиться. В чем же дело? Дело в том, что Windows Movie Maker сохраняет фильм в формате WMV – который предназначен только для воспроизведения на ПК. Большинство же DVD-проигрывателей воспроизводит либо только DVD формат (называемый VOB) либо DVD, AVI, MP4, MPEG, DivX, но никак не WMV (поэтому не надо верить словам продавцов, что «все видео совершенно точно будет воспроизводиться, ведь он всеядный!»). Та же проблема вас ждет, если вы попытаетесь раскадрировать файл DVD-фильма. У вас ничего не получится т.к. разложить на кадры можно только фильмы форматов AVI, MP4, MPEG, DivX.

Это проблема. Но разрешимая. Хотя для этого необходимо изучить пункт 7 на стр. 4.

8. Переформатирование файла (в рамках урока необязательно).

Для перекодирования файла:

1) из формата DVD в AVI, MP4, MPEG, DivX (для раскадровки фильма в Movie Maker);



2) из формата WMV в DVD (для воспроизведения полученного фильма на DVD-проигрывателях, которые читают только DVD);

3) из формата WMV в AVI, MP4, MPEG, DivX (для воспроизведения полученного фильма на «всеядных» DVD-проигрывателях)

необходимо иметь программу-перекодировщик видео. Их довольно много, мы используем программу Video Converter 1.2. Несмотря на то, что программа на английском языке, работать с ней очень просто – загружаешь исходный файл (Add) и указываешь тип конечного файла (Output format), нажимаешь кнопку перекодировать (Convert). Полученный файл можно сохранять на DVD для воспроизведения (VOB) либо раскадровывать в Movie Maker (для этого лучше всего подходит AVI).

Задание. В программу Movie Maker импортируйте один из имеющихся в нашем

распоряжении видеофайлов (папка медиатека на диске D:\) и из его частей создайте небольшой собственный видеофильм (с видеопереходами, видеоэффектами, надписями и титрами) с тем, чтобы можно было понять, чему посвящен ваш фильм без устного объяснения.

Практические работы по HTML

Задание № 1. Создание простейшего файла HTML

1. Создайте личную папку, куда вы будете сохранять все файлы своего сайта.
2. Запустите программу *Блокнот (Notepad)*.
3. Наберите в окне программы простейший файл HTML.

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Учебный файл HTML</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    Расписание занятий на вторник
  </BODY>
</HTML>
```

4. Сохраните файл под именем **RASP.HTML** (обязательно укажите тип файла HTML при сохранении) в личной папке.
5. Для просмотра Web-страницы используйте любую программу браузера (*Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox* или другую). Для этого, не покидая программу Блокнот (сверните окно на панель задач), откройте личную папку и двойным кликом по файлу RASP.HTML откройте окно браузера.

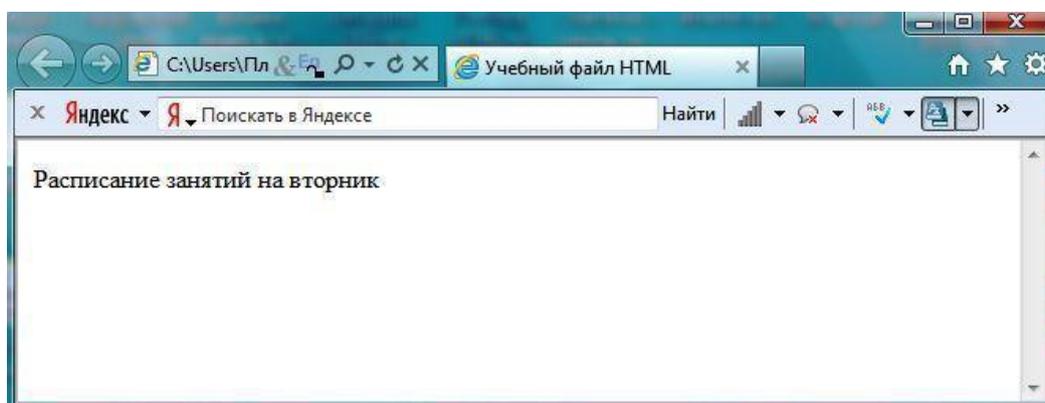


Рис.1

На экране вы увидите результат работы, изображенный на рисунке 1.

Задание № 2. Управление расположением текста на экране

1. При необходимости откройте текст Web-страницы в Блокноте (1 щелчок правой клавишей мыши по файлу RASP.HTML, в контекстном меню выбрать команду *Открыть с помощью...* и выбрать программу *Блокнот*). При необходимости открыть файл в браузере – двойной клик по значку файла левой клавишей мыши.
2. Внести изменения в файл RASP.HTML, расположив слова *Расписание, занятий, на вторник* на разных строках.

Практические работы по HTML

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Учебный файл HTML</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    Расписание
    занятий
    на вторник
  </BODY>
</HTML>
```

3. Сохраните текст с внесенными изменениями в файле RASP.HTML (меню Файл | Сохранить). Если у вас уже отображается Web-страница, то вам достаточно переключиться на панели задач на программу браузера и обновить эту страницу (кнопка ). Изменилось ли отображение текста на экране?

Не удивляйтесь тому, что внешний вид вашей Web-страницы не изменился.

Не забывайте каждый раз сохранять текст Web-страницы при ее корректировке в программе *Блокнот* и обновлять страницу при ее просмотре в программе браузера.

Задание № 3. Некоторые специальные команды форматирования текста

Существуют специальные команды, выполняющие перевод строки и задающие начало нового абзаца. Кроме того существует команда, запрещающая программе браузера изменять каким-либо образом изменять

форматирование текста и позволяет точно воспроизвести на экране заданный фрагмент текстового файла.

Тег перевода строки **
** отделяет строку от последующего текста или графики.

Тег абзаца **<P>** тоже отделяет строку, но еще добавляет пустую строку, которая зрительно выделяет абзац.

Оба тега являются одноэлементными, тег **<P>** – двойной, т.е. требуется закрывающий тег.

1. Внесите изменения в файл RASP.HTML

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Учебный файл HTML</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <P>Расписание</P>
    <BR>занятий<BR>
    на вторник
  </BODY>
</HTML>
```

2. Сохраните внесенные изменения, переключитесь на панели задач на программу браузера, обновите Web-страницу.

Как изменилось отображение текста на экране? Выглядеть ваша Web-страница будет примерно так, как показано на рисунке 2.

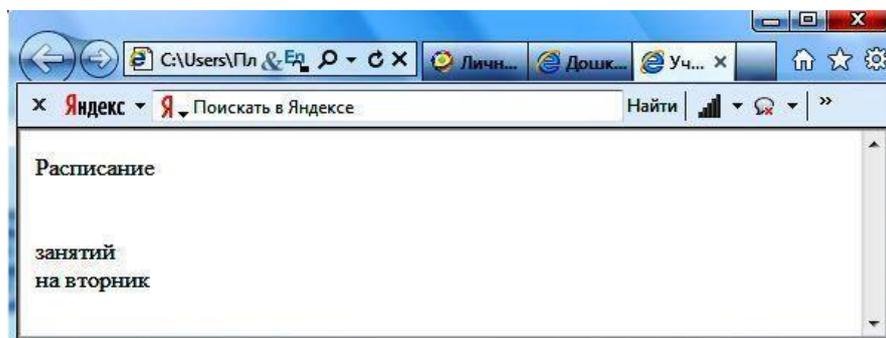


Рис. 2

Задание № 4. Выделение фрагментов текста

1. Внести изменения в текст файла RASP.HTML

```
<HTML>
```

```

<HEAD>
  <TITLE>Учебный файл HTML</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <B>Расписание</B>
  <I> занятий</I>
  <U> на вторник</U>
</BODY>
</HTML>

```

2. Посмотрите полученную Web-страницу.

Возможно использование комбинированных выделений текста.

```

<I><B>Расписание</B></I>  <I><U> занятий</U></I>  <U> на
вторник</U>

```

Но при этом необходимо помнить следующее правило использования комбинированных тегов:

<Тег_1><Тег_2> ... </Тег_2></Тег_1> – правильная запись.

<Тег_1><Тег_2> ... </Тег_1></Тег_2> – ошибочная запись.

Обратите внимание на «вложенность» тегов, она напоминает «вложенность» скобок.

Задание № 5. Задание размеров символов Web-страницы

Существует два способа управления размером текста, отображаемого браузером:

- использование стилей заголовка,
- задание размера шрифта основного документа или размера текущего шрифта. Используется шесть тегов заголовков: от **<H1>** до **<H6>** (тег двойной, т.е. требует закрытия). Каждому тегу соответствует конкретный стиль, заданный параметрами настройки браузера.

1. Внесите изменения в файл RASP.HTML

```

<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Учебный файл HTML</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <P><H1>Расписание</H1></P>
    <I> занятий</I><U> на
вторник</U> </BODY>

```

</HTML>

2. Просмотрите свою Web-страницу. На экране вы увидите то, что отображено на рисунке 3.

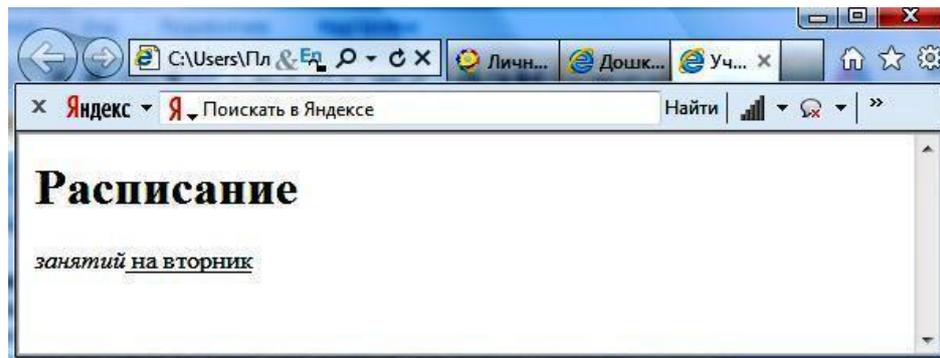


Рис. 3

Задание № 6. Установка размера текущего шрифта

Тег шрифта позволяет задавать размер текущего шрифта в отдельных местах текста в диапазоне от 1 до 7.

1. Внесите изменения в текст RASP.HTML

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Учебный файл HTML</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

Расписание

занятий на вторник

</BODY>

</HTML>

2. Самостоятельно измените размер текста «занятий на вторник», используя тег .
3. Измените оформление текста HTML-документа, используя тег выделения фрагментов и тег перевода строки и абзаца.

Задание № 7. Установка гарнитуры и цвета шрифта

Тег предоставляет возможности управления гарнитурой, цветом и размером текста. Изменение гарнитуры текста выполняется простым добавлением к тегу атрибута **FACE**. Например, для отображения текста шрифтом *Arial* необходимо записать:

Для изменения цвета шрифта можно использовать в теге атрибут **COLOR="X"**. Вместо "X" надо подставить английское название цвета в кавычках (" "), либо его шестнадцатеричное значение. При задании цвета шестнадцатеричным числом необходимо представить этот цвет разложенным на три составляющие: красную (*R – Red*), зелёную (*G – Green*), синюю (*B –*

blue), каждая из которых имеет значение от **00** до **FF**. В этом случае мы имеем дело с так называемым форматом **RGB**.

Примеры записи текста в формате **RGB** приведены в Таблице 1:

Таблица 1

Запись текста в формате
RGB

Цвет	RRGG BB	Цвет	RRGGBB B	Цвет	RRGGBB B
Black Черный	 000000	Purple Фиолетовый	 FF00FF	Green Зеленый	 00FF00
White Белый	FFFFFF F	Yellow Желтый	 FFFF00	Azure Бирюзовый	 00FFFF
Red Красный	 FF0000	Brown Коричневый	 996633	Blue Синий	 0000FF
Orange Оранжевый	 FF8000	Violet Лиловый	 B000FF	Gray Серый	 A0A0A0

Внесите изменения в файл RASP.HTML

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Учебный файл HTML</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <U><I><B><FONT COLOR="#FF0000" FACE="ARIAL"
      SIZE="7"> Расписание</FONT></B></I></U>
      занятий на вторник
  </BODY>
</HTML>
```

- Самостоятельно измените размер, цвет, гарнитуру стиль текста документа.

Задание № 8. Выравнивание текста по горизонтали

- Внесите изменения в файл RASP.HTML

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Учебный файл HTML</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
```

```

<P ALIGN="CENTER">
<FONT COLOR="#008080" SIZE="7">
<B>Расписание</B></FONT><BR>
<FONT SIZE="6"><I> занятий на
вторник</I></FONT> </P>
</BODY>
</HTML>

```

2. Просмотрите изменения в браузере. На экране вы увидите то, что показано на рисунке 4.

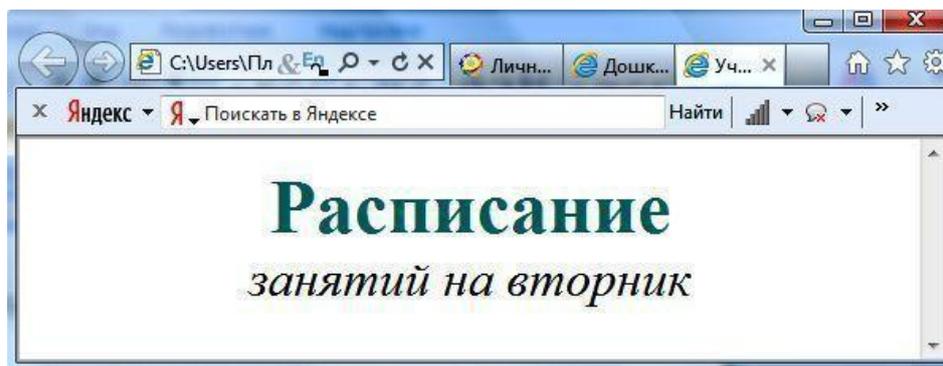


Рис. 4

Задание № 9. Самостоятельное итоговое задание

Разработайте Web-страницы, рассказывающие о вашем классе. На головной странице разместите рассказ о классе, классном руководителе. Рассказы об учениках разместите на отдельных Web-страницах. Укажите ссылки на страницы учеников с головной Web-страницы. Не забудьте разместить ссылки возврата на головную страницу.

4. Литература для экзаменуемых (справочная, методическая и др.)

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Киселёв С.В. Оператор ЭВМ: учебник для нач. проф. образования - М.: Академия, 2006
2. Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учеб. пособие для студ. сред. проф. образования. 5-е изд. – М.: Академия, 2006

Дополнительные источники:

3. Немцова Т. И., Назарова Ю.В, Практикум по информатике, часть 1 и 2, М., ИД «Форум», - ИНФРА-М, 2008
4. Могилёв А.В., Листрова Л.В., Технология обработки текстовой информации. Технологии обработки графической и мультимедийной информации, СПб, «БХВ-Петербург», 2010

5. Уваров В.М., Силакова Л.А., Красникова Н.Е., Практикум по основам информатики и вычислительной техники: учебное пособие – М.:Академия, 2008
6. Свиридова М.Ю. Информационные технологии в офисе. Практические упражнения: учебное пособие для нач. проф. образования. - М.: Академия, 2007.
7. Свиридова М.Ю. Текстовый редактор Word. Учебное пособие. - М.: Академия, 2007.
8. Свиридова М.Ю. Электронные таблицы Excel. Учебное пособие. - М.: Академия, 2007.
9. Струмпэ Н.В. Оператор ЭВМ. Практические работы. Учебное пособие. - М.: Академия, 2007.
10. Макарова Н.В. Информатика и ИКТ, учебник 10(базовый уровень). - СПб: ПИТЕР, 2008.
11. Макарова Н.В. Информатика и ИКТ, учебник 11(базовый уровень). - СПб: ПИТЕР, 2008.
12. Михеева Е.В. Практикум по информатике. 4-е изд. – М.: Академия, 2007.
13. Угринович Н.Д. практикум по информатике и информационным технологиям. – М: БИНОМ, 2001.
14. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии. 10-11. 2-е изд. – М: БИНОМ, 2005.
15. Михеева Е.В. Практикум по информационным технологиям в профессиональной деятельности: учеб. пособие для студ. сред. проф. образования. 5-е изд. – М.: Академия, 2006.

Ресурсы сети Internet

1. Мультипортал <http://www.km.ru>
2. Интернет-Университет Информационных технологий
<http://www.intuit.ru/>
3. Образовательный портал <http://claw.ru/>
4. Свободная энциклопедия <http://ru.wikipedia.org>
5. <http://msdn.microsoft.com/ru-ru/gg638594> - Каталог библиотеки учебных курсов
6. <http://www.dreamspark.ru/>- Бесплатный для студентов, аспирантов, школьников и преподавателей доступ к полным лицензионным версиям инструментов Microsoft для разработки и дизайна