

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Университет «Дубна» -
Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

УТВЕРЖДАЮ
Зам. директора филиала
по учебно-методической работе
_____ Аникеева О.Б.
« ____ » _____ 2024 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

ОПЦ.10. Компьютерная графика

профессия среднего профессионального образования

54.01.20 Графический дизайнер

г. Лыткарино, 2024 г.

Составители (разработчики) фонда оценочных средств:

Рахутина О.Н., преподаватель спец. дисциплин

Фонд оценочных средств рассмотрен на заседании методической предметной (цикловой) комиссии Сервиса и дизайна

Протокол заседания № ___ от « ___ » _____ 2024 г.

Председатель предметной (цикловой) комиссии _____ Костикова И.М.

Представитель работодателя

Директор

ООО «Итрика ЛЮКС» _____ Емельянов К.С.

МП

« ___ » _____ 2024 г.

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств предназначен для проверки результатов обучения по учебной дисциплине **ОПЦ.10. Компьютерная графика** основной образовательной программы по профессии **54.01.20 Графический дизайнер** среднего профессионального образования:

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
знания:		
<p>базовые понятия виды компьютерной графики; цветовые модели, применяемые различных видах компьютерной графики; алгоритмы и типы сжатия графических изображений; основы компьютерного моделирования; особенности и области применения изучаемых программных продуктов;</p>	<p>Демонстрировать знание основных приемов художественного проектирования эстетического облика среды, принципов и законов композиции, средства композиционного формообразования, принципов сочетания цветов, приемов светового решения в дизайне. Основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; Принципы и законы композиции; средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс</p>	<p>Устный опрос, тестирование, оценка результата выполнения практических работ, дифференцированный зачет</p>
умения:		
<p>создавать обрабатывать компьютерную графику оптимальным способом; работать с основными двумерными трехмерными графическими редакторами; проектировать дизайн веб-страниц соответствии техническим заданием, используя технологии</p>	<p>Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна с использованием художественных средств композиции, цветоведения, светового дизайна с учетом перспективы и визуальной особенности среды в соответствии с заданием. Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна; Использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования.</p>	<p>Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы</p>

II. КОМПЛЕКТ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ

Практическая работа № 1

Применение компьютерной графики

Практическая работа № 2

Графические редакторы.

Практическая работа № 3

Векторная и растровая графика

Практическая работа №4

Изучение интерфейса программы. Настройки инструментов.

Практическая работа № 5

Работа с фильтрами. Работа с инструментами выделения областей изображения

Практическая работа № 6

Работа с градиентом. Создание узоров. Работа с параметрами инструмента «Кисть»

Практическая работа № 7

Работа с галереей фильтров. Использование инструментов коррекции изображения.

Практическая работа № 8

Способы тонирования изображений. Ретуширование фотографий. Использование маски слоя.

Практическая работа № 9

Векторные возможности Paint.net. Формирование художественных эффектов текста.

Практическая работа №10

Изучение интерфейса программы. Настройка интерфейса программы.

Настройки инструментов.

Практическая работа №11

Работа с объектами.

Практическая работа № 12

Создание различных форм текстовых и графических фреймов. Работа со слоями и цветом.

Практическая работа № 13

Размещение текста и графики во фреймы. Оформление эпиграфа, примечания, аннотаций.

Буквицы. Цветной и оттененный

текст. Книжная верстка. Заставки и концовки.

Практическая работа №14

Трассировка.

Практическая работа № 15

Создание простых фигур, логотипов, эмблем.

Практическая работа № 16

Обтравочная маска и маска непрозрачности.

Практическая работа № 17

Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.

Практическая работа № 18

Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок.

Практическая работа № 19

Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки.

Оформление рекламы.

Практическая работа № 22

Шаблон-страницы в Inkscape: для многостраничных изданий

Практическая работа № 23

Шаблон-страницы в Inkscape: связанные фреймы

Практическая работа № 24

Шаблон-страницы в Inkscape: колонтитулы

Практическая работа № 25

Шаблон-страницы в Inkscape: автоматическая нумерация страниц

Критерии оценки практических работ

Отлично:

Работа выполнена аккуратно, правильно, красиво, оригинально. Задачи выполнены полностью

Хорошо:

Работа выполнена правильно, оригинально. Задачи выполнены, но есть небольшие недочеты.

Удовлетворительно:

Работа выполнена не полностью, задания выполнены небрежно, есть ошибки.

Неудовлетворительно: Работа выполнена плохо, поставленные задачи не решены, либо не выполнена вовсе.

ТЕСТЫ

1.Пиксель является-

- а. Основой растровой графики +
- б. Основой векторной графики
- в. Основой фрактальной графики
- г. Основой трёхмерной графики

2.При изменении размеров растрового изображения-

- а. качество остаётся неизменным
- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +
- в. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается
- г. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным

3. Что можно отнести к устройствам ввода информации

- а. мышь клавиатуру экраны
- б. клавиатуру принтер колонки
- в. сканер клавиатура мышь +
- г. Колонки сканер клавиатура

4. Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- а. чёрный синий красный
- б. жёлтый розовый голубой
- в. красный зелёный голубой +
- г. розовый голубой белый

5. Что такое интерполяция-

- а. разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
- б. программа для работы в с фрактальными редакторами
- в. инструмент в Paint.net
- г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

6. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

- а. курсор
- б. символ
- в. линия
- г. пиксель +

7. Выберите устройства являющиеся устройством вывода

- а. Принтер +
- б. сканер
- в. дисплей монитора +
- г. клавиатура
- д. мышь
- е. колонки +

8. Наименьший элемент фрактальной графики

- а. пиксель
- б. вектор
- в. точка
- г. фрактал +

9. К какому виду графики относится данный

- рисунок а. фрактальной
- б. растровой +
- в. векторной
- г. ко всем выше перечисленным

10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой

- а. Компас3Д +
- б. Paint.net

- в. Inkscape +
- г. Blender
- д. Picasa
- е. Gimp

11. При изменении размеров векторной графики его качество

- а. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным
- б. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается.
- в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- г. качество остаётся неизменным +

12. Чем больше разрешение, тем изображение

- а. качественнее +
- б. светлее
- в. темнее
- г. не меняется

13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков

- а. растровой графики +
- б. векторной графики
- в. фрактальной графики
- г. масляной графики

14. Графика которая представляется в виде графических примитивов

- а. растровая
- б. векторная
- в. трёхмерная
- г. фрактальная +

15. Недостатки трёх мерной графики

- а. малый размер сохранённого файла
- б. не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании
- в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах +

16. К достоинствам Ламповых мониторов относится

- а. низкая частота обновления экрана
- б. хорошая цветопередача +
- в. высокая себестоимость

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

- а. видеопамять;
- б. видеоадаптер;
- в. растр; +
- г. дисплейный процессор;

18. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint

- а. векторная
- б. фрактальная

- в. растровая +
- г. трёхмерная

19 Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет

- а. пиксель
- б. формат +
- в. графика
- г. гифка

20 С помощью растрового редактора можно:

- а. Создать коллаж +
- б. улучшить яркость +
- в. раскрашивать чёрно белые фотографии +
- г. печатать текст
- д. выполнять расчёт

21 Для ввода изображения в компьютер

- используются а. принтер
- б. сканер +
- в. диктофон
- г. цифровой микрофон

22 Графический редактор это

- а. устройство для создания и редактирования рисунков устройство для печати рисунков на бумаге
- в. программа для создания и редактирования текстовых документов
- г. программа для создания и редактирования рисунков +

23 Графическим объектом НЕ является

- а. чертёж
- б. текст письма +
- в. рисунок
- г. схема

24 Растровым графическим редактором НЕ является

- а. GIMP
- б. Paint
- в. Corel draw +
- г. Photoshop

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

- а. 10-15 раз +
- б. 100раз
- в. ни разу
- г. 2-3 раза

26. В модели CMYK используется

- а. красный, голубой, желтый, синий
- б. голубой, пурпурный, желтый, черный +
- в. голубой, пурпурный, желтый, белый
- г. красный, зеленый, синий, черный

27 В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0
Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- а. красный +
- б. чёрный
- в. голубой
- г. зелёный

Критерии оценки тестов

На «отлично» 24 -27 баллов (90 – 100%)
На «хорошо» 19 -23 баллов (71 – 89%)
На «удовлетворительно» 15-18 балл (51 – 70%)
На «неудовлетворительно» менее 14 баллов (менее 51%)

III. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Вопросы для подготовки к дифференцированному зачету

1. Интерфейс программы Paint.net, инструменты, фильтры.
2. Создание коллажа на произвольную тему при помощи инструментов выделения.
3. Работа с градиентом. Создание узоров.
4. Работа с параметрами инструмента «Кисть».
5. Работа с галереей фильтров.
6. Инструменты коррекции изображения.
7. Способы тонирования изображений.
8. Ретуширование фотографий
9. Виды каналов.
10. Создание и сохранение альфа-каналов.
11. Использование маски слоя.
12. Векторные возможности Inkscape
13. 1Формирование художественных эффектов текста.
14. Интерфейс программы Inkscape
15. Настройки инструментов. Работа с объектами. Трассировка.
16. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.
17. Создание различных форм текстовых и графических фреймов.
18. Размещение текста и графики во фреймы.
19. Создание цветов и их оттенков, создание градиента, направление градиента.
20. Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.
21. Размещение импортированной графики в текст.
22. Создание и редактирование таблиц, правильное их заверствывание в текст.
23. Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок.
24. Вывод на печать.
25. Верстка, работа с многоколонным текстом.
26. Заголовки. Подписи.

27. Рамки, линейки.

Критерии оценки дифференцированного зачета

«5»:

ответ полный и правильный на основании изученных теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, литературным языком; ответ самостоятельный.

«4»:

ответ полный и правильный на основании изученных теорий; материал изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены две-три несущественные ошибки, исправленные по требованию преподавателя.

«3»:

ответ полный, но при этом допущена существенная ошибка, или неполный, несвязный.

«2»:

при ответе обнаружено непонимание учащимся основного содержания учебного материала или допущены существенные ошибки, которые учащийся не смог исправить при наводящих вопросах преподавателя.