



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение Московской области
«Люберецкий техникум имени Героя Советского Союза,
лётчика-космонавта Ю.А. Гагарина»**

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по учебно-методической
работе, председатель методического совета


И.А.Щербакова

« 31 » 08 2021

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

ОП.08. «Компьютерная графика»

для профессии

54.01.20 «Графический дизайнер»

Фонд оценочных средств (далее комплект контрольно-оценочных средств) разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии **54.01.20 «Графический дизайнер»** и программы учебной дисциплины **ОП.08 Компьютерная графика.**

Составитель:

Макаревич Роман Сергеевич, преподаватель ГБПОУ МО «Люберецкий техникум имени Героя Советского Союза, лётчика–космонавта Ю.А. Гагарина

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ КОМПЛЕКТА ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ	5
3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
4. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТИПОВ КОНТРОЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ ПО ЭЛЕМЕНТАМ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ	8
5. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТИПОВ И КОЛИЧЕСТВА КОНТРОЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ ПО ЭЛЕМЕНТАМ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ, КОНТРОЛИРУЕМЫХ НА ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ	8
6. ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
7. ШКАЛА ОЦЕНКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ	15
8. ПЕРЕЧЕНЬ МАТЕРИАЛОВ, ОБОРУДОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В АТТЕСТАЦИИ	16
9. ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО	17

1. ПАСПОРТ КОМПЛЕКТА ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Комплект фонда оценочных средств (ФОС) предназначен для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины ОП.08 Компьютерная графика. ФОС включают контрольные материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации в форме экзамена и дифференцированного зачета.

В результате освоения учебной дисциплины ОП.08 Компьютерная графика обучающийся должен обладать предусмотренными ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер следующими умениями, знаниями, которые формируют профессиональную компетенцию, и общими компетенциями:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Умения	Знания
<ul style="list-style-type: none">- Создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их;- Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;- Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования	<ul style="list-style-type: none">- Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;- Основы использования заливок при создании изображения;- Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона;

Перечень общих компетенций и личностных результатов, которые формируются в рамках учебной дисциплины:

Код	Наименование общих компетенций и личностных результатов
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 09	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ЛР 4	Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа»
ЛР 7	Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.
ЛР 10	Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой
ЛР 11	Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами

	эстетической культуры
ЛР 13	Демонстрирующий готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения в профессиональной деятельности
ЛР 14	Проявляющий сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности
ЛР 16	Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей
ЛР 25	Продолжающий традиции профессионального становления гражданина выпускника техникума Ю.А. Гагарина
ЛР 26	Содействующий сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действующий в чрезвычайных ситуациях.

Перечень профессиональных компетенций, которые формируются в рамках учебной дисциплины

<i>Код</i>	<i>Наименование общих компетенций и личностных результатов</i>
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных, необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ, ПОДЛЕЖАЩИЕ ПРОВЕРКЕ

2.1. В результате аттестации по учебной дисциплине осуществляется комплексная проверка следующих умений и знаний, а также динамика формирования общих компетенций:

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
3.1. Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования; 3.2. Основы использования заливок при создании изображения; 3.3. Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона.	«Отлично» – теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко. «Хорошо» – теоретическое содержание курса освоено	Письменный опрос в форме тестирования; Устный индивидуальный опрос; Экспертное наблюдение и оценивание выполнения практических работ

<p>У.1. Создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их;</p> <p>У.2. Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;</p> <p>У.3. Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.</p>	<p>полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.</p> <p>«Удовлетворительно» – теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» – теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.</p>	<p>Экспертное наблюдение и оценивание выполнения практических работ;</p> <p>Оценка в рамках текущего контроля результатов выполнения индивидуальных контрольных заданий</p>
--	--	---

3. ОЦЕНКА ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Формы и методы оценивания

Предметом оценки являются умения и знания, предусмотренные ФГОС по дисциплине, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций.

Оценка знаний и умений предусматривает использование устного опроса, самостоятельной работы студента, практических работ при текущем контроле, контрольной работы при рубежном контроле, ответы на теоретические вопросы выполнение практической работы при промежуточной аттестации.

Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам (разделам)

Элемент учебной дисциплины	Формы и методы контроля					
	Текущий контроль		Рубежный контроль		Промежуточная аттестация	
	Форма контроля	Проверяемые ОК, У, З	Форма контроля	Проверяемые ОК, У, З	Форма контроля	Проверяемые ОК, У, З
Введение в компьютерную графику	<i>Устный опрос Тестирование Практическая работа №1</i>	<i>ОК 2, ОК 05, ОК 09, У1 – У7 33, 38</i>			<i>ДЗ</i>	<i>ОК 2, ОК 05, ОК 09, У4, У7 33, 38</i>
Раздел 1. Растровая графика Adobe Photoshop					<i>ДЗ</i>	<i>ОК 2, ОК 05, ОК 09, У1 – У7 33 – 38</i>
Тема 1. Изучение программы Adobe PhotoShop	<i>Устный опрос Практическая работа №2 Практическая работа №3 Практическая работа №4 Практическая работа №5 Практическая работа №6 Практическая работа №7 Практическая работа №8 Самостоятельная работа №1</i>	<i>ОК 2, ОК 05, ОК 09, У1 – У7 33 – 38</i>				
Раздел 2. Векторная графика Adobe Illustrator					<i>ДЗ</i>	<i>ОК 2, ОК 05, ОК 09, У1 – У7 33 – 38</i>
Тема 1. Особенности интерфейса Adobe Illustrator.	<i>Устный опрос Практическая работа №9 Практическая работа №10 Практическая работа №11 Практическая работа №12 Самостоятельная работа №2</i>	<i>ОК 2, ОК 05, ОК 09, У1 – У7 33 – 38</i>				
Раздел 3. Adobe InDesign					<i>ДЗ</i>	<i>ОК 2, ОК 05, ОК 09, У1 – У7 33 – 38</i>
Тема 1. Интерфейс	<i>Устный опрос</i>	<i>ОК 2, ОК 05, ОК</i>				

InDesing.	<i>Практическая работа №13</i>	09, У1 – У7 33 – 38				
-----------	--------------------------------	---------------------------	--	--	--	--

4. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТИПОВ КОНТРОЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ ПО ЭЛЕМЕНТАМ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ

Содержание учебного материала по программе УД	Тип контрольного задания														
	У1	У2	У3	У4	У5	У6	У7	З1	З2	З3	З4	З5	З6	З7	З8
<i>Введение в компьютерную графику</i>	-	-	-	ПР №1	-	-	ПР №1	-	-	УО 1-9 Тест	-	-	-	-	УО 1-9 Тест
<i>Раздел 1. Тема 1.</i>	ПР №2-8 СР №1	ПР №2-8 СР №1	ПР №2-8 СР №1	ПР №2-8 СР №1	ПР №2-8 СР №1	ПР №2-8 СР №1	ПР №2-8 СР №1	-	-	УО 10-11	УО 10-11	УО 10-11	УО 10-11	УО 10-11	УО 10-11
<i>Раздел 2. Тема 1.</i>	ПР №9-12 СР №2	ПР №9-12 СР №2	ПР №9-12 СР №2	ПР №9-12 СР №2	ПР №9-12 СР №2	ПР №9-12 СР №2	ПР №9-12 СР №2	-	-	УО 12-18	УО 12-18	УО 12-18	УО 12-18	УО 12-18	УО 12-18
<i>Раздел 3. Тема 1.</i>	ПР №13	ПР №13	ПР №13	ПР №13	ПР №13	ПР №13	ПР №13	-	-	УО 19-24	УО 19-24	УО 19-24	УО 19-24	УО 19-24	УО 19-24

5. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТИПОВ И КОЛИЧЕСТВА КОНТРОЛЬНЫХ ЗАДАНИЙ ПО ЭЛЕМЕНТАМ ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ, КОНТРОЛИРУЕМЫХ НА ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Содержание учебного материала по программе УД	Тип контрольного задания														
	У1	У2	У3	У4	У5	У6	У7	З1	З2	З3	З4	З5	З6	З7	З8
<i>Введение в компьютерную графику</i>	-	-	-	ДЗ 1-50	-	-	ДЗ 1-50	-	-	ДЗ 1-50	-	-	-	-	ДЗ 1-50
<i>Раздел 1. Тема 1.</i>	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	-	-	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50
<i>Раздел 2. Тема 1.</i>	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	-	-	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50
<i>Раздел 3. Тема 1.</i>	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	-	-	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50	ДЗ 1-50

6. ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Типовые задания для оценки знаний и умений (текущий контроль).

1) Задания для устного опроса:

1. Что понимается под битовой глубиной цвета? Что означают числа 2, 28, 28*3, 28*4?
2. Что означает аббревиатура RGB, CMYK, Lab, HSL? В каких случаях они применяются?
3. Что такое цветовой канал? Что содержит палитра Каналов?
4. Какие цветовые режимы существуют в Photoshop? Как перевести изображение в другой цветовой режим?
5. Для чего используется индексированная палитра, таблица цветов?
6. Как осуществить тонирование полутонового изображения?
7. Как перевести цветное изображение в монохромное? Какие виды растровой точки вы знаете?
8. Сколько различных цветов можно закодировать, если в видеопамяти выделяется на 1 пиксел : 1 бит, 2 бита, 3 бита, 4 бита?
9. Каким должен быть объем видеопамяти, если графический дисплей работает в режиме 640x480 пикселей, 16 цветов?
10. Программа Photoshop: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. Настройка программного интерфейса.
11. Способы создания графического изображения в Photoshop. Графические примитивы.
12. Выделение и преобразование объектов. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа.
13. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов.
14. Группировка объектов. Соединение объектов. Логические операции. Редактирование геометрической формы объектов.
15. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.
16. Создание и редактирование контуров. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура.
17. Работа с цветом. Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение.
18. Средства повышенной точности. Линейки. Сетки. Направляющие. Точные преобразования объектов. Выравнивание и распределение объектов.
19. Разработка фирменного стиля. Создание логотипов. Разработка фирменных бланков. Правила оформления визиток.
20. Работа с текстом. Оформление текста. Виды текста: простой и фигурный текст. Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.
21. Простой текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Навыки работы с текстовыми блоками.
22. Планирование и создание макета. Настройка документа. Планирование макета. Создание макета. Работа с растровыми изображениями. Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений.
23. Форматы векторных и растровых изображений. Использование спецэффектов. Добавление перспективы. Создание тени.
24. Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объекта-линзы. Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов. Придание объема объектам.

Критерии оценки:

«Отлично» ставится, если

- дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показана совокупность осознанных знаний о материалах, технологиях изучения;
- доказательно раскрыты основные понятия, термины и др.);
- в ответе отслеживается четкая структура, выстроенная в логической последовательности;
- ответ изложен грамотным языком;
- на возникшие вопросы давались четкие, конкретные ответы, показывая умение выделять существенные и несущественные моменты материала.

«Хорошо» ставится, если

- дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показано умение выделять существенные и несущественные моменты материала;
- ответ четко структурирован, выстроен в логической последовательности;
- изложен грамотным языком;
- однако были допущены неточности в определении понятий, терминов и др.

«Удовлетворительно» ставится, если

- дан неполный ответ на поставленный вопрос, логика и последовательность изложения имеют некоторые нарушения;
- допущены несущественные ошибки в изложении теоретического материала и употреблении терминов;
- знания показаны слабо, речь неграмотная.

«Неудовлетворительно» ставится, если

- дан неполный ответ на поставленный вопрос, логика и последовательность изложения имеют существенные нарушения;
- допущены существенные ошибки в теоретическом материале (понятиях, терминах);
- знания отсутствуют, речь неграмотная.

2) Комплект тестов с методикой их оценки

Инструкция: Внимательно прочитайте вопрос. Выберите один из 4 вариантов ответа

Вопрос №1

Одной из основных функций графического редактора является:

- 1) Генерация и хранение кода изображения
- 2) Создание изображений
- 3) Просмотр и вывод содержимого видеопамати
- 4) Сканирование изображений

Вопрос №2

Качество изображения определяется количеством точек, из которых оно складывается и это называется:

- 1) цветовая способность
- 2) графическая развертка
- 3) разрешающая развертка
- 4) разрешающая способность

Вопрос №3

Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:

- 1) Синий, желтый, красный
- 2) Красный, зеленый, синий
- 3) Желтый, красный, черный
- 4) Белый, зеленый, красный

Вопрос №4

Видеоадаптер - это:

- 1)устройство, управляющее работой графического дисплея
- 2)электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении
- 3)программа, распределяющая ресурсы видеопамати
- 4)дисплейный процессор

Вопрос №5

Графическая информация на экране монитора представляется в виде:

- 1)светового изображения
- 2)растрового изображения
- 3)цветного изображения
- 4)векторного изображения

Вопрос №6

Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде последовательности уравнений линий, называется:

- 1)Фрактальным
- 2)Векторным
- 3)Линейным
- 4)Растровым

Вопрос №7

Какой из перечисленных ниже графических редакторов является векторным:

- 1)Adobe Photoshop
- 2)Paint
- 3)PhotoPaint
- 4)Corel Draw

Вопрос №8

В цветовой модели CMY описывает реальные полиграфические краски с помощью цветов:

- 1)Голубой, пурпурный, желтый
- 2)Белый, желтый, зеленый
- 3)Красный, синий, зеленый
- 4)Черный, красный, зеленый

Вопрос №9

Цветные изображения формируются в соответствии с:

- 1)глубиной цвета
- 2)палитрой цветов
- 3)двоичным кодом цвета
- 4)количеством цветов экрана

Вопрос №10

Диапазон цветов, который может быть воспроизведен каким-либо способом – называется:

- 1)Насыщенность
- 2)Переход
- 3)Цветовой охват
- 4)Яркость

Вопрос №11

Применение векторной графики по сравнению с растровой:

- 1)Не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения и на трудоемкость редактирования изображения
- 2)Увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и прощает процесс редактирования изображения
- 3)Сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает

редактирование изображения

4) Не меняет способ кодирования изображения

Вопрос №12

Все современные компьютерные видеодисплеи способны отображать информацию только:

1) в растровом формате

2) во фрактальном формате

3) в анимационном формате

4) в векторном формате

Вопрос №13

Трёхмерная графика — раздел компьютерной графики, совокупность приемов и инструментов (как программных, так и аппаратных), предназначенных для:

1) изображения черно-белых объектов

2) изображения объёмных объектов

3) изображения плоских объектов

4) изображения цветных объектов

Вопрос №14

Выберите простейший графический редактор:

1) Paint.NET

2) Gimp

3) Paint

4) Inkscape

Вопрос №15

Какое действие можно выполнить только при помощи растрового графического редактора?

1) Изменить масштаб изображения

2) Изменить яркость и контрастность изображения

3) Скопировать фрагмент изображения

4) Повернуть изображение на заданное число градусов

Вопрос №16

Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде описания совокупности точек с указанием их координат и оттенка цвета, называется:

1) Фрактальным

2) Векторным

3) Линейным

4) Растровым

Вопрос №17

Укажите формат, не являющийся графическим:

1) BMP

2) GIF

3) COM

4) JPG

Вопрос №18

Какие атрибуты присваиваются объектам в растровой графике?

1) Размер создаваемых объектов

2) Положение относительно направляющих

3) Толщина линий и цвет заполнения

4) Положение относительно края листа

Вопрос №19

Пиксели на экране образуют сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую называют:

1) координатная плоскость

- 2)видеопамять
- 3)растр
- 4)матрица

Вопрос №20

Какой вид графики появился первым?

- 1)Деловая графика
- 2)Научная графика
- 3)Анимационная графика
- 4)Иллюстративная графика

Вопрос №21

Инструментами в графическом редакторе являются...

- 1)линия, круг, прямоугольник
- 2)выделение, копирование, вставка
- 3)карандаш, кисть, ластик
- 4)наборы цветов

Вопрос №22

Примитивами в графическом редакторе называются...

- 1)наборы цветов
- 2)карандаш, кисть, ластик
- 3)линия, круг, прямоугольник
- 4)выделение, копирование, вставка

Вопрос №23

Для получения движущегося изображения используется:

- 1)Деловая графика
- 2)Анимационная графика
- 3)Научная графика
- 4)Иллюстративная графика

Вопрос №24

Палитрой в графическом редакторе являются...

- 1)карандаш, кисть, ластик
- 2)линия, круг, прямоугольник
- 3)наборы цветов
- 4)выделение, копирование, вставка

Вопрос №25

Графический редактор – прикладная программа, которая может быть использована для:

- 1)Создания графических изображений
- 2)Сочинения музыкального произведения
- 3)Проведения вычислений
- 4)Написания сочинения

Вопрос №26

Выберите строку, в которой перечислены форматы графических файлов:

- 1)*.gif, *.jpg, *.png, *.tif
- 2)*.txt, *.doc, *.rtf
- 3)*.exe, *.com
- 4)*.wav, *.mp3, *.wma

Вопрос №27

Небольшой размер файлов является достоинством:

- 1)Фрактальной графики
- 2)Растровой графики
- 3)Любого вида графики
- 4)Векторной графики

Вопрос №28

Укажите формат файла для редактирования в Corel DRAW:

- 1)CDR
- 2)JPEG
- 3)BMP
- 4)PSD

Вопрос №29

Большой размер файлов является недостатком:

- 1)Фрактальной графики
- 2)Любого вида графики
- 3)Растровой графики
- 4)Векторной графики

Вопрос №30

Метафайловый формат для графических файлов (векторных и растровых), содержащих иллюстрации и текст с большим набором шрифтов и гипертекстовыми ссылками с целью передачи их по сети в сжатом виде.

- 1)BMP
- 2)CDR
- 3)PSD
- 4)PDF

Ключи к тесту: №1 2 №7 4 №13 2 №19 4 №25 1 №2 4 №8 1 №14 3 №20 2 №26 1 №3 2 №9 3 №15 3 №21 3 №27 4 №4 1 №10 3 №16 4 №22 3 №28 1 №5 2 №11 3 №17 3 №23 2 №29 3 №6 2 №12 1 №18 3 №24 3 №30 4

3) Практическая работа

Выполнение практических работ.

Перечень практических работ и заданий представлен в методических указаниях по выполнению практических работ по дисциплине.

4) Самостоятельная работа

Выполнение самостоятельных работ.

Перечень самостоятельных работ студентов и задания представлены в методических указаниях по выполнению самостоятельных работ студентов по дисциплине.

Список вопросов для проведения дифференцированного зачета (промежуточная аттестация).

1. Сферы применения, возможности, ограничения, перспективы развития графических редакторов.
2. Основные правила выполнения чертежей.
3. Представление и обработка графической информации на компьютере: понятия, свойства, виды графики.
4. Порядок использования ГОСТов ЕСКД и правила оформления графической (чертежи) и текстовой (спецификации) документации.
5. Методы кодирования графической информации.
6. Разновидности графических изображений.
7. Основные средства для работы с графической информацией.
8. Основные понятия трехмерного моделирования: деталь, дерево построений, режимы отображения, трехмерная система координат, плоскости построения.
9. Основные понятия систем автоматизированного проектирования.
10. Структура систем автоматизированного проектирования.
11. Математическое обеспечение САПР.
12. Информационное обеспечение САПР.
13. Основные разновидности и классификация САПР.

14. Функции, характеристики и примеры САПР.
15. Виды визуализации изображений.
16. Основные характеристики растровой графики.
17. Виды визуализации изображений.
18. Основные характеристики векторной графики.
19. Виды геометрических преобразований.
20. Основные характеристики и виды фрактальной графики.
21. Виды проекций в компьютерной графике.
22. Основные характеристики цвета.
23. Классификация растровых алгоритмов.
24. Основные характеристики цветовой модели RGB.
25. Понятие связности в растровом алгоритме.
26. Основные характеристики цветовых моделей CMY и CMYK.
27. Растровое представление отрезка. Алгоритм Брезенхейма.
28. Основные характеристики цветовых моделей HSB, HSV, HSL.
29. Растровая развёртка окружности.
30. Формулы связи RGB и HSV.
31. Методы устранения ступенчатости в растровой графике.
32. Методы обработки изображений.
33. Цифровые фильтры изображений.
34. Форматы графических файлов.
35. Классификация форматов графических файлов.
36. Понятие связности в растровой графике.
37. Основные алгоритмы отсечения многоугольников в растровой графике.
38. Преобразование поворота в растровой графике.
39. Дайте определение поверхности, образующей и направляющей линии.
40. Способы задания кривых поверхностей.
41. Основные достоинства и недостатки САПР.
42. Структура программного обеспечения САПР.
43. Виды обеспечения САПР.
44. Дайте определение компьютерной графике.
45. Основные способы визуализации изображений.
46. Дайте определение компьютерной геометрии.
47. Основные характеристики растровых изображений.
48. Достоинства и недостатки растровой графики.
49. Метод построения кривых Безье в векторной графике.
50. Достоинства и недостатки векторной графики.

7. ШКАЛА ОЦЕНКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ

Процент результативности (правильных ответов)	Оценка уровня подготовки	
	балл (отметка)	вербальный аналог
90 - 100	5	отлично
80 - 89	4	хорошо
70 - 79	3	удовлетворительно
менее 70	2	неудовлетворительно

8. ПЕРЕЧЕНЬ МАТЕРИАЛОВ, ОБОРУДОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ В АТТЕСТАЦИИ

Реализация программы модуля предполагает наличие лаборатории «дизайна и живописи» и кабинета «компьютерных (информационных) технологий».

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории

лаборатория «Дизайна и живописи»:

- рабочее место преподавателя, оснащенное аудиовизуальным оборудованием;
- посадочные места по количеству обучающихся;
- компьютер с программным обеспечением общего и профессионального назначения и модемом (спутниковой системой);
- проектор и демонстрационный экран (или интерактивная доска);
- доска магнитная;
- библиотека специализированных журналов периода XX века и начала XXI века;
- рабочие места дизайнера (из расчета на одну учебную подгруппу);
- измерительные, чертежные инструменты, инструменты для макетирования;
- образцы или макеты промышленных изделий, комплекты шаблонов (лекал), образцы конструкторской документации на изделие;
- комплект учебно-наглядных пособий;
- комплект учебно-методической документации по модулю.

кабинет «Компьютерных (информационных) технологий»:

- рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет»;
- проектор,
- электронная доска;
- лазерный принтер (МФУ), цветной, формата А3 или мини-плоттер;
- аптечка первой медицинской помощи;
- огнетушитель углекислотный ОУ-1;
- рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором (или моноблок), компьютерная мышь, графический планшет, компьютерный стол, стул, сетевой удлинитель, корзина для мусора, коврик для резки.

Информационное обеспечение обучения

Основные источники.

Печатные издания:

1. Усатая Т.В. Дизайн-проектирование. Издательство: ОИЦ «Академия», 2019.
2. Корпан Л.М. Проектная графика. Издательство: ОИЦ «Академия», 2019.
3. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики. - М.: ОИЦ «Академия», 2016.

Электронные издания (электронные ресурсы):

1. ЭУМК: Цвет в графическом дизайне и полиграфии. Издательский центр «Академия», 2018.

Интернет-ресурсы:

1. <https://e-learning.tsppk-mo.ru/mck/> – Цифровой колледж Подмоскoвья
2. <http://www.countries.ru/library.htm> - Библиотека культурологи
3. <http://studentam.net/> - Электронная библиотека учебников для студентов
4. <http://www.liart.ru/opac/nog.htm> - Электронные базы данных Российской государственной библиотеки по искусству: электронный каталог, статьи из журналов, видеофонд, изобразительный материал, драматургия
5. <http://artclassic.edu.ru/> - Мировая художественная культура
6. <http://www.world-art.ru/> - Мировое искусство

7. <http://www.russianculture.ru/> - Портал "Культура России"
8. <http://www.museum.ru/> - Музеи России
9. <http://www.kremlin.museum.ru/> - Московский Кремль
10. <http://www.rusmuseum.ru/> - Русский музей
11. <http://www.tretyakovgallery.ru/> - Государственная Третьяковская галерея
12. <http://www.museumpushkin.ru/> - Всероссийский музей А. С. Пушкина
13. <http://www.kunstkamera.ru/> - Кунсткамера
14. <http://www.louvre.fr/llv/commun/home.jsp> - Лувр
15. <http://www.bolshoi.ru/ru/> - Большой театр
16. <http://www.wm-painting.ru/> - Современная и мировая живопись

Дополнительные источники.

1. Адамчик М.В. Дизайн и основы композиции в дизайнерском творчестве фотографии/ Авт. – сост. М.В. Адамчик – Минск: Харвест, 2010.
2. Специализированные журналы: «Идеи для вашего дома», «Интерьер и дизайн» и т.п.

9. ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО

Тип портфолио - *портфолио работ («протокольное»)*

Состав портфолио

1. Отчёты по практическим работам;
2. Словарь основных терминов;
3. Конспект лекций;
4. Индивидуальное творческое задание;
5. Рефераты, доклады;
6. Презентации.