

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Южно-Уральский государственный колледж»

СОГЛАСОВАНО

Председатель ПЦК

подпись председателя ПЦК

«03» июня 2023 г.

Комплект

контрольно-оценочных средств

по учебной дисциплине

ОП 08. Компьютерная графика

Программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ)

по специальности СПО

54.02.02. Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)

г. Челябинск, 2023

Разработчики:

ГБПОУ «ЮУГК»

преподаватель СПД

С.В.Примакова

Эксперт:

Муниципальное автономное
учреждение культуры «Детский
Театр песка и теней «Скарабей»

главный художник

Болотских Н. И.

Содержание

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств.....	4
1.1. Область применения комплекта контрольно-оценочных средств...	4
1.2. Система контроля и оценки освоения программы УД.....	6
1.2.1. Организация текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения учебной дисциплины	6
2. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы	7
3. Задания для оценки освоения умений и усвоения знаний.....	7

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств

1.1. Область применения комплекта контрольно-оценочных средств

Комплект контрольно-оценочных средств предназначен для проверки результатов освоения учебной дисциплины (далее УД) программы подготовки специалистов среднего звена (далее ППССЗ) по специальности СПО 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам).

Комплект контрольно-оценочных средств позволяет оценивать:

1. Формирование элементов профессиональных компетенций (ПК) и элементов общих компетенций (ОК):

Таблица 1.

Профессиональные и общие компетенции	Показатели оценки результата	Средства проверки (№№ заданий)
1	2	3
ПК 1.5. Выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов.	Самостоятельно разработанный эскиз с использованием различных графических средств и приемов, выполненных в графическом редакторе;	Практическое задание №1 (ПЗ-1)
ПК 1.6. Самостоятельно разрабатывать колористические решения художественно-графических проектов изделий декоративно-прикладного и народного искусства.	Самостоятельно разработанные колористические решения художественно-графических проектов изделий декоративно-прикладного и народного искусства, выполненных в графическом редакторе;	Практическое задание №2 (ПЗ-2)
ПК 2.4. Использовать компьютерные технологии при реализации замысла в изготовлении изделия традиционно-прикладного искусства.	- эскиз или проект изделия ДПИ, выполненный в программе Corel draw;	Практическое задание №3 (ПЗ-3)
ПК 2.5. Планировать работу коллектива исполнителей и собственную деятельность.	- выполнение фрагмента задания, выполняемого группой обучающихся;	Практическое задание №1 (ПЗ-1)
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем	обоснование выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач в области разработки технологических процессов и проектирования изделий; Соответствие эффективности и качества выполнения профессиональных задач	Практическое задание №2 (ПЗ-2)
ОК 4. Осуществлять поиск и информации, необходимой	Результативность и использование информации для эффективного	Практическое задание

для эффективного выполнения профессиональных задач	выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития	№1 (ПЗ-1)
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	результативность использования навыков информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности	Практическое задание №3 (ПЗ-3)
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	устойчивость интереса к инновациям в области художественного творчества; – быстрота адаптивности к смене производственных заданий; - ориентированность в сложных профессиональных ситуациях; - объективность и обоснованность оценки возможностей новых технологий	Практическое задание №2 (ПЗ-2)

2. Освоение умений и усвоение знаний

Таблица 2.

Освоенные умения, усвоенные знания	Показатели оценки результата	№№ заданий для проверки
1	2	3
Умения: 1 Использовать традиционные приемы и техники рисунка, живописи, лепки в выполнении творческих работ, связанных с профессией.	– использование рекомендаций по выбору материалов; – точность выбора материалов с учетом их формообразующих свойств; обоснованность расчета материалов с учетом их формообразующих свойств;	Практическое задание №1 (ПЗ-1) Практическое задание № 3 (ПЗ-3)
2 Применять традиционные методы и приемы передачи модели.	-соблюдение требований, предъявляемых к эталонному образцу объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале;	Практическое задание №2 (ПЗ-2)
3 Применять правила композиции при художественной обработке и изготовлении изделий из дерева.	- использование различных видов и способов изображения рисунков с использованием методов построения пространства на плоскости;	Практическое задание №2(ПЗ-2)
Знания: 1. Принципы композиционного построения изображения.	- точность описания ассортимента, свойств, методов испытаний и оценки качества материалов;	Практическое задание № 3
2. Цвет в изобразительном искусстве, особенности цветовых решений.	- правильность обоснования выбора материалов и конструкций по техническим, эксплуатационным и	Практическое задание №2

	гигиеническим требованиям, предъявляемым к материалам;	
3.Порядок приемы изображения приемов в технике рисунка и живописи.	- использование приемов изображения в технике рисунка и живописи;	Практическое задание №1
4. Традиционные способы и приемы передачи изображения модели: предметы разных форм, натюрморты, орнаменты, узоры.	- точность выбора для традиционных способов и приемов передачи изображения модели: предметы разных форм, натюрморты, орнаменты, узоры;	Практическое задание №1 Практическое задание №2
5.Принципы композиционного построения рисунков прикладного характера.	- точность описания ассортимента, свойств, методов композиционного построения рисунков прикладного характера;	Практическое задание № 3
6.Способы передачи формы и объема предметов в скульптуре, приемы построения лепных композиций.	- точность передачи формы и объема предметов в скульптуре, приемы построения лепных композиций.	Практическое задание № 3

1.2 Система контроля и оценки освоения программы учебной дисциплины

1.2.1. Организация текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

В ходе изучения учебной дисциплины осуществляются следующие формы и методы контроля и оценки результатов обучения:

- текущий: оценка практических заданий;
- промежуточный: просмотр;
- итоговый контроль: дифференцированный зачет.

Условием допуска к дифференцированному зачету являются положительные оценки за все практические задания, просмотры.

Дифференцированный зачет проводится по вопросам и в форме итоговой выставки (просмотра).

2. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1.Елочкин М., Скиба О., Малышева Л. Основы проектной и компьютерной графики. Учебник.- Издательство: Академия, 2019. – 160 с.

2. Сакаева Н.Н., Примакова с.В. Учебное пособие по дисциплине Компьютерная графика (специальность 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам))/Учебное пособие /. – Челябинск, издательский центр ГБПОУ ЮУГК. 2019. – 80 с.

Дополнительные источники:

1.Гурский Ю.А., Гурская И.В., Жвалевский А.В. Компьютерная графика. Трюки и эффекты.- СПб: Питер, 2009. – 208 с.

2. Дунаев В.В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е издание. С-Пб, Издательский дом Питер; 2013 год, 208 с.

3. Заика А.А. Photoshop для начинающих. Издательство: Рипол-Классик, 2013 г., 192 с.

4. Макарова М.Н. Техническая графика. Теория и практика. Учебное пособие. Издательство: Академический проект, 2012, 496 стр.

5. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. Издательство: BHV, 2009, 560 с.

6. Прокди Р.Г., Пахомов И.В. создание презентаций в PowerPoint 2010. Издательство: Наука и Техника, 2011, 80 с.

7. Пташинский В.С. CorelDRAW X5 на 100 %. Corel Draw. Программа для создания векторной графики. 1-е издание, С-Пб, Издательский дом Питер 2011 год, 288 с.

8. Райтман М. А., Веб-дизайн для разработчика и заказчика. Издательство: Эксмо-Пресс, 2012 г., 192 с.

9. Тозик В., Корпан Л. Компьютерная графика и дизайн. Учебник. 5-е издание, стереотипное. – М., Издательство: Академия, 2014. – 208 с.

10. Третьяк Т.М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики (+ CD). Издательство: Солон-пресс, 2010, 176 с.

11. Фёдорова А.В. CorelDRAW для студента. Издательство: BHV, 2009, 576 с.

12. Шиитов В.Н. Новейший самоучитель графических компьютерных программ. Издательство: Славянский Дом Книги, 2010, 992 с.

Интернет-ресурсы:

<http://fictionbook.ru>

<http://seegix.net>

<http://uchinfo.com.ua/bibl/grafika.htm>

3. Задания для оценки умений и усвоения знаний:

- практические задания №1, 2, 3 и 4;
- вопросы к дифференцированному зачету.

Раздел 1 Введение в компьютерную графику

Практическое задание № 1 Создание товарного знака.

Постановка задачи: верная передача графических и тональных отношений, Изучение формообразование форм и применение изученного материала на практике. Умение владением графическими материалами.

Теоретическая часть:

1. Основные приемы работы с векторными изображениями (редактор Corel Draw)
2. Рабочее окно Corel Draw. Палитра. Инструментарий. Понятие объекта: линия, графический примитив. Выделение объекта. Заливка цветом. Перемещение, вращение, деформация объекта. Изменение масштаба изображения. Регулировка толщины и стиля линии. Ограничители линий. Редактирование параметров линий. Заливка: однородная, градиентная. Двухцветные заполнители. Многоцветные заполнители. Заполнители-текстуры. Редактирование орнаментов, текстур и заполнителей.
3. Работа с линейками. Управление палитрами. Отмена предыдущей операции. Дублирование, удаление, копирование объектов. Запись изображения на диск. Считывание с диска. Выход из программы.
4. Работа с кривыми. Преобразование в кривые графических примитивов. Трансформации. Смещение объекта на заданную величину. Поворот. Отражение. Растяжение (сжатие), наклон на заданную величину. Управление параметрами трансформаций. Группирование и разгруппирование. Логические операции с графическими объектами. Управление порядком расположения фигур.
5. Работа с текстом. Текст как объект. Редактирование графического текста. Шрифты и начертания. Размеры шрифта. Выравнивание. Дополнительные возможности при работе с графическим текстом. Размещение текста вдоль заданной линии. Разделение текста и базовой линии. Деформации текста.
6. Перевод текста в кривые: причины необходимости и ограничения применимости. Текстовые блоки. Особенности редактирования текстовых блоков.

Порядок выполнения работы:

Виды товарный знаков:

1. Только текст. Товарный знак изготавливается путем написания названия фирмы/товара выбранной шрифтовой гарнитурой. Данную группу можно разделить на 2 подгруппы: классическое исполнение и декоративное исполнение.

Написать название фирмы выбранной гарнитурой – самый простой и быстрый способ изготовить товарный знак. Выделить его можно:

- Высоким качеством продукции или услуг.
- Высокими затратами на рекламу.
- Исполнением необычной шрифтовой гарнитуры.

2. Только знак. Второй способ, как правило, это название фирмы и готовой марки, превращенное в знак. Заметим, что данный вариант реален, только если название фирмы не длинное – как правило, 3-4 буквы и не менее. Слово «Sap», например, легче превратить в знак, чем название «Украина-Русь».

3. Текст+знак. Этот тип товарных знаков объединяет в себе два предыдущих и является наиболее распространенным. Во-первых, использование изобразительного элемента в логотипе делает его более запоминающимся и, во-вторых, позволяет сделать длинное имя фирмы визуально более привлекательным.

Способы создания товарных знаков.

1. Способ слияния букв, который заключается в том, что две или более букв естественно переходят одна в другую.

2. Способ заполнения букв (ы), который заключается в том, что буква (буквы) слова заполняется некоторой заливкой: от простой текстуры до рисунка. Лучше всего для заливки подходят буквы (как правило плотных гарнитур), обладающие большой площадью закраса: Q, O, D, I.

3. Способ втискивания в фигуру, заключается в том, что текст помещают внутрь геометрической фигуры, как правило, правильной, т.е. симметричной и по горизонтали, и по вертикали. Самые популярные фигуры являются круг и эллипс, менее популярен квадрат, практически не встречаются многоугольники с количеством углов более шести.

4. Способ первых букв (способ аббревиатур). Заключается в том, что в качестве знака, сопровождающего текст, выступает обыгранная первая буква названия организации либо обыгранные первые буквы, если слов в названии несколько.

5. Ассоциативный знак. Знак, содержащийся в товарном знаке, призван вызвать положительные и не вызвать отрицательных ассоциаций. Поэтому, прежде чем включить какой либо знак, подумайте, а не вызовет ли он отталкивающих ассоциаций, например, у людей другой национальности, политических взглядов или вероисповедания.

Критерии оценки:

- компоновка изображений на листе;
- характер формы;
- правильность передачи пропорций, отношение частей к целому;

- качество конструктивного построения, как связаны детали изображения между собой и с общей формой;
- владение техникой изображения – применение различных изобразительных материалов.

Эскизы выполняются на ватмане формата А4. Количество – 5-6 изображений. На одном листе могут располагаться не более двух изображений. Готовый чистый вариант выполняется на А4 формате.

Раздел 2. Проектирование

Практическая работа № 2 Выполнение проекта собственного комплекта ювелирного изделия.

Поставленные задачи: выполнение стилизации природных форм, применение формообразования природных форм в выполнении проекта, применение графических приемов в оформлении проекта.

Теоретическая часть:

Комплекс представлений, суммирующий все, что связано с раскрытием образных, функциональных особенностей проектного решения. Функциональная и эстетическая организация объемно – пространственной среды, отражающей суть проектируемого предмета, вещи, объекта. Моделирование образно – художественных признаков. Композиционное взаиморасположение чертежей экспозиции. Выбор графической техники чертежей проектной экспозиции.

Порядок выполнения работы:

Работа над эскизом проходит в следующей последовательности:

1. выполняем реалистичный рисунок формы (животное, насекомое, растение) с максимально возможным количеством деталей
2. реалистическое изображение превращаем в стилизованное, отбрасывая «лишние» элементы, убирая второстепенные и повторяющиеся детали, оставляя только то, что необходимо для определения, упрощая форму;
3. далее отдельные узнаваемые части изображения заменяются абстрактными элементами, позволяющими создать нереалистичное изображение, которое зачастую отличается от первоначального образа;
4. как на стадии стилизованного, так и на стадии абстрактного изображения, можно использовать декор для показа фактуры стилизованной формы;
5. применяем стилизованную форму к носимому реальному ювелирному изделию;

6. эскиз выполняем графически (гелевая ручка)

Вопросы к контрольной работе

1. Основные направления компьютерной графики.
2. Аппаратное и программное обеспечение компьютерной графики.
3. Растровая графика: основные понятия. Векторная графика: основные понятия.
4. Основные направления компьютерной графики, аппаратное и программное обеспечения компьютерной графики, растровый и векторный способы представления графики, способы представления цвета, иметь представление о форматах графических файлов
5. Основные способы представления цвета.
6. Цветовая система RGB. Цветовая система CMYK. Цветовая система HSB. Модель CIE LAB. Индексированный цвет. Цветовые палитры.
7. Понятие формата файла. Оригинальные форматы файлов.
8. Основные форматы графических файлов. Преобразования графических файлов.

Практическое задание № 3 Визуализация проекта собственного комплекта ювелирного изделия.

Поставленные задачи: выполнение проекта в графическом редакторе с использованием изученного материала

Теоретическая часть:

Способы создания графического изображения в Corel Draw.

Порядок выполнения работы:

По выполненному проекту выполнить визуализацию.

В проекте должно присутствовать: детальная проработка деталей комплекта ювелирного изделия с указанными размерами;

Изометрия деталей.

Критерии оценки:

- компоновка изображений на листе;
- характер формы;
- правильность передачи пропорций, отношение частей к целому;
- качество конструктивного построения, как связаны детали изображения между собой и с общей формой;

- владение техникой изображения – применение различных изобразительных материалов.

Вопросы к зачету
по дисциплине ОП 08. Основы компьютерной графики

1. Основные направления компьютерной графики.
2. Аппаратное и программное обеспечение компьютерной графики.
3. Растровая графика: основные понятия.
4. Векторная графика: основные понятия.
5. Способы представления цвета, представление о форматах графических файлов.
6. Цветовая система RGB.
7. Цветовая система CMYK.
8. Цветовая система HSB.
9. Модель CIE LAB.
10. Индексированный цвет.
11. Цветовые палитры.
12. Понятие формата файла. Оригинальные форматы файлов.
13. Основные форматы графических файлов.
14. Преобразования графических файлов.
15. Моделирование образно – художественных признаков.
16. Композиционное взаиморасположение чертежей экспозиции.
17. Выбор графической техники чертежей проектной экспозиции.