

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Наумова Наталия Александровна

Должность: Ректор

Дата подписания: 24.10.2023

Уникальный программный ключ:

6b5279da4e034bff679172803da5b7b556f09e2

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры средового дизайна

Протокол от «15» мая 2023 г. № 10

Зав. кафедрой

/А.Н. Витковский/

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Компьютерная графика

Направление подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Профиль

Изобразительное искусство и дополнительное образование

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Мытищи

2023

1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Код и наименование компетенции	Этапы формирования
ПК-1. Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа.
СПК-1. Владеет навыками создания художественных композиций	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции	Уровень сформиров.	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ПК-1	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа.	Знать: • виды компьютерной графики; Уметь: • Выполнять основные операции в редакторах растровой, векторной и трёхмерной графики; • Проектировать объекты средствами компьютерной графики;	Упражнение	Шкала оценивания упражнения
	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа.	Знать: • Приёмы проектирования объектов средствами компьютерной графики Уметь: • Выбирать средства компьютерной графики исходя из задач проектирования; Владеть: • На высоком уровне навыками работы с растровой, векторной, трёхмерной, моушн-графикой и анимацией;	Практическая подготовка	Шкала оценивания практической подготовки

СПК-1	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа.	Знать: • Выразительные особенности различных видов компьютерной графики, их назначение; Уметь: • Создавать художественные композиции средствами компьютерной графики	Упражнение	Шкала оценивания упражнения
	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа.	Знать: • Приёмы проектирования художественных композиций средствами компьютерной графики Уметь: • Выбирать средства компьютерной графики релевантные целям и задачам художественного проектирования; Владеть: • На высоком уровне навыками создания художественных композиций;	Практическая подготовка	Шкала оценивания практической подготовки

Шкала оценивания упражнения

Показатели	Оценка/количество баллов
Соответствует техническому заданию, выполнено в полном объёме, высокий уровень владения компьютерными технологиями	Выполнено 1 балл
Не соответствует техническому заданию/ не выполнено/ низкий уровень владения компьютерными технологиями	Не выполнено 0 баллов

Шкала оценивания задания практической подготовки

Показатели	Количество баллов
Владеет инструментами графического редактора	0-2
Порядок выполнения верный	0-2
Композиция	0-2
Колористическое решение	0-2
Выполнение в полном объёме	0-2

1.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерные упражнения

№	Упражнение
1.	Сохранение файлов
2.	Создание фигур. Палитра «Pathfinder»
3.	Работа с палитрой «Symbols»
4.	Кисти: виды, создание, добавление и сохранение
5.	Инструменты «Переход», «Вращение», «Отражение»
6.	Скрипты Adobe Illustrator
7.	Создание и редактирование узоров

8.	Фильтры и эффекты
9.	Режимы наложения слоя
10.	Базовые операции с трёхмерными примитивами
11.	Добавление материала трёхмерному объекту
12.	Работа с шаблонами
13.	Порядок ретуши.
14.	Приёмы коллажирования
15.	Ретуширование с помощью фильтра Liquify
16.	Использование кистей в Adobe Illustrator
17.	Растровые эффекты в Adobe Illustrator
18.	Создание сложных узоров (гильош)
19.	Настройка освещения и материалов в фотореалистичном визуализаторе Cycles
20.	Приёмы коллажирования
21.	Симуляция физических свойств объекта
22.	Анимация ключевых кадров
23.	Анимация формы меша
24.	Кривые интерполяции
25.	Риггинг персонажа
26.	Анимация многослойного фона с эффектом параллакса

Примерные задания практической подготовки

№	Задание	Баллы
1	Цифровая иллюстрация (техника ротоскопии)	0-10
2	Серия плакатов	0-10
3	Коллекция паттернов	0-10
4	Композиция из объёмных геометрических тел.	0-10
5	Персонаж	0-10
6	Трёхмерная низкополигональная композиция	0-10
7	Векторная иллюстрация	0-10

Примерные вопросы к экзамену

- Билет 1. Интерфейс векторных редакторов. Основные инструменты и разделы.
- Билет 2. Текстовые инструменты векторных редакторов.
- Билет 3. Палитры, кисти, градиенты векторных редакторов.
- Билет 4. Форматы файлов компьютерной графики. Импорт и экспорт.
- Билет 5. Работа с контуром.
- Билет 6. Стили графики, палитра эффектов.
- Билет 7. Создание паттернов.
- Билет 8. Интерфейс растровых редакторов. Основные инструменты и разделы.
- Билет 9. Цветокоррекция растровых изображений.
- Билет 10. Слойная структура изображения
- Билет 11. Маски и каналы.
- Билет 12. Инструменты выделения.
- Билет 13. Фильтры.
- Билет 14. Кисти и порядок создания иллюстрации.
- Билет 15. Инструменты редакторов трёхмерной графики, порядок работы.
- Билет 16. Работа с примитивами.
- Билет 17. Модификаторы.
- Билет 18. Настройка освещения и камеры.
- Билет 19. Работа с материалами, редактор нод.

- Билет 20. Трёхмерная анимация, кривая интерполяции.
Билет 21. Симуляция физических свойств и явлений.
Билет 22. Рендер трёхмерной композиции.
Билет 23. Редакторы моушн-графики. Основные инструменты.
Билет 24. Работа с эффектами.
Билет 25. Слои моушн-композиции.
Билет 26. Рендер моушн-композиции.
Билет 27. Персонажная анимация, подготовка персонажа в редакторе.
Билет 28. Работа с шаблонами анимации.
Билет 29. Техника цифровой перекладки.
Билет 30. Редактор анимации, основные инструменты, рендер композиции.

1.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Текущий контроль успеваемости осуществляется во время аудиторных занятий проверкой результатов практической подготовки.

Требования к оформлению и выполнению предусмотренных в рабочей программе дисциплины форм отчетности и критериев оценивания отражены в методических рекомендациях к дисциплине.

Максимальное количество баллов, которое можно набрать в течение семестра за текущий контроль успеваемости равняется 70 баллам.

Минимальное количество баллов, которые обучающийся должен набрать в течение семестра - равняется 11 баллам.

Максимальная сумма баллов, которые обучающийся может получить на экзамене, равняется 30 баллам.

Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена в 9 семестре.

На экзамене оценивается устный ответ с практической демонстрацией навыков работы в графических редакторах/офисных приложениях.

Шкала оценивания экзамена:

«21-30»

- 1) Полное усвоение материала;
- 2) Умение выделить главное, сделать обобщающие выводы;
- 3) Исчерпывающее, грамотное и ясное изложение материала;
- 4) Свободное владение основными понятиями;
- 5) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«11-20»

- 1) Достаточно полное усвоение материала;
- 2) Умение выделять главное, делать выводы;
- 3) Грамотное изложение материала, отсутствие неточностей;
- 4) Знание основных понятий;
- 5) Ответы на дополнительные вопросы;

«1-10»

- 1) Общее знание основного материала;
- 2) Неточная формулировка основных понятий;
- 3) Умение применить свои знания на практике с допущением ошибок;
- 4) Знание некоторых понятий;
- 5) Затруднения при ответе на дополнительные вопросы;

«0»

- 1) Незнание значительной части материала;
- 2) Существенные ошибки при ответе на вопрос;
- 3) Незнание основных понятий;
- 4) Грубые ошибки при попытке применить знания на практике;
- 5) Неспособность ответить на дополнительные вопросы.

Итоговая оценка по дисциплине формируется из суммы баллов по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации и выставляется в соответствии с приведенной ниже таблицей

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

Итоговая оценка по дисциплине выставляется по приведенной ниже шкале. При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа обучающегося в течение освоения дисциплины, а также оценка по промежуточной аттестации.

Количество баллов	Оценка по традиционной шкале
81-100	Отлично
61-80	Хорошо
41-60	Удовлетворительно
0-40	Неудовлетворительно