

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЛГПУ»)

Структурное подразделение Факультет музыкально-художественного
образования имени Джульетты Якубович
Кафедра художественного образования

УТВЕРЖДАЮ

Декан факультета

Кондратенко А.П.

«19» февраля 2024 г.



Приложение к рабочей программе учебной дисциплины

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации
обучающихся по дисциплине

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

По направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по
отраслям)

Профиль подготовки Технологии художественной обработки материалов

Квалификация выпускника бакалавр

Форма обучения очная

Курс 3

Разработчик

преподаватель Андреев А.С.

Врио заведующего кафедрой
художественного образования

Кондратенко А.П.

Протокол

от «09» февраля 2024 г. № 8

Луганск, 2024

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств (ФОС) – неотъемлемая часть рабочей программы дисциплины коммуникативно-цифрового модуля «Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности» и предназначен для контроля и оценки образовательных достижений студентов, освоивших программу дисциплины.

1.2. Цели и задачи фонда оценочных средств

Цель ФОС – установить соответствие уровня подготовки обучающегося требованиям ФГОС ВО бакалавриат по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям), утвержденным приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 22.02.2018 № 124 (с изменениями и дополнениями).

1.3. Перечень компетенций, формируемых в процессе освоения основной образовательной программы

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций и индикаторов их достижения:

Код по ФГОС ВО	Индикатор достижения
Универсальные	
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Демонстрирует знание особенностей системного и критического мышления, аргументированно формирует собственное суждение и оценку информации, принимает обоснованное решение. УК-1.2. Применяет логические формы и процедуры, способен к рефлексии по поводу собственной и чужой мыслительной деятельности. УК-1.3. Анализирует источники информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений
Общепрофессиональные	
ОПК-2. Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием	ОПК-2.1. Разрабатывает программы учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), программы дополнительного образования в соответствии с нормативно-правовыми актами в сфере образования. ОПК-2.2. Проектирует индивидуальные образовательные маршруты освоения программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), программ дополнительного образования в соответствии с образовательными

информационно-коммуникационных технологий)	потребностями обучающихся. ОПК-2.3. Осуществляет отбор педагогических и других технологий, в том числе информационно-коммуникационных, используемых при разработке основных и дополнительных образовательных программ и их элементов.
ОПК-9. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9.1. Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности. ОПК-9.2. Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности.

1.4. Этапы формирования компетенций и средства оценивания уровня их сформированности

Этапы формирования компетенций	Компетенции	Контрольно-оценочные средства / способ оценивания
5 семестр		
<p>Раздел 1. Цифровые технологии в искусстве и профессиональной деятельности.</p> <p>Тема 1. Современные цифровые технологии. Понятие «цифровые технологии». Применение «цифровых технологий» в искусстве и проектной деятельности.</p> <p>Тема 2. Цифровые технологии. Интерактивность в искусстве и архитектуре. Виртуальное искусство. Компьютерные программные пакеты.</p>	УК-1 ОПК-9	Устный опрос, написание конспекта.
<p>Раздел 2. Векторный графический редактор Corel Draw</p> <p>Тема 3. Основы работы в программе Corel Draw и навыки работы с объектами.</p> <p>Тема 4. Создание векторной композиции в стиле геометрической абстракции.</p> <p>Тема 5. Художественные приемы работы с цветом. Использование спецэффектов. Растровые изображения.</p> <p>Тема 6. Создание коллажа из векторных и растровых изображений на тему «Натюрморт с яблоками».</p>	УК-1 ОПК-2 ОПК-9	Выполнение тестовых заданий, устный опрос, написание конспекта.

6 семестр		
<p>Раздел 2. Векторный графический редактор Corel Draw</p> <p>Тема 7. Создание векторной иллюстрации на тему «Деревенский пейзаж».</p> <p>Тема 8. Создание иллюстрации по книжному произведению.</p>		Устный опрос, выполнение практических заданий.
<p>Раздел 3. Растровый графический редактор Adobe Photoshop</p> <p>Тема 9. Программа Adobe Photoshop: состав, интерфейс. Редактирование изображений. Работа с инструментом Штамп. Восстановление и реставрация старых фотографий.</p> <p>Тема 10. Работа с панелью инструментов. Понятие слоя. Применение фильтров.</p> <p>Тема 11. Создание коллажа с использованием природных текстур.</p> <p>Тема 12. Применение заливки и градиента, готовые фигуры.</p> <p>Тема 13. Рисование кистью. Создание геометрической композиции в стиле супрематизм.</p> <p>Тема 14. Создание иллюстрации по книжному произведению.</p>	УК-1 ОПК-2 ОПК-9	Устный опрос, выполнение практических заданий, выполнение доклада, выполнение реферата.
<p>Раздел 4. Применение графических редакторов в художественно-проектной деятельности.</p> <p>Тема 15. Разработка рекламной продукции художественно-промышленного изделия в графическом редакторе Adobe Photoshop.</p> <p>Тема 15. Разработка рекламной продукции художественно-промышленного изделия в графическом редакторе Adobe Photoshop.</p> <p>Тема 16. Разработка афиши персональной выставки в графическом редакторе Corel Draw.</p> <p>Тема 16. Разработка афиши персональной выставки в графическом редакторе Corel Draw.</p>	УК-1 ОПК-2 ОПК-9	Устный опрос, выполнение практических заданий, выполнение доклада, выполнение реферата.
Текущая аттестация	УК-1 ОПК-2 ОПК-9	Тестирование и просмотры выполненных практических лабораторных и самостоятельных работ.
Промежуточная аттестация	УК-1	Экзамен

	ОПК-2 ОПК-9	
--	----------------	--

1.5. Описание показателей формирования компетенций

Код компетенции	Результаты сформированности
УК-1	Знает: историю развития цифровых технологий и области ее применения; аппаратные средства компьютерной графики; виды компьютерной графики и особенности их применения; основные понятия растровой и векторной графики; Умеет: обрабатывать информацию, критически её оценивать, рефлексировать по поводу чужой мысли. Владеет навыками: анализа, выбора достоверной информации.
ОПК-2	Знает: основы преподаваемой дисциплины, требования образовательных стандартов по соответствующему модулю. Умеет: разрабатывать, проектировать содержание образовательных программ и её элементов по соответствующему направлению подготовки. Владеет навыками: отбора педагогических методик, программных пакетов, платформ для подготовки педагогического медиа контента.
ОПК-9	Знать: требования к принципам работы образовательных ресурсов; особенности обеспечения конфиденциальности результатов образовательной деятельности. Уметь: создавать компьютерные тесты для обеспечения диагностики образовательного процесса. Владеть: навыками разработки курсов для изобразительных дисциплин

1.6. Критерии оценивания компетенций на разных этапах их формирования

Вид учебной работы	Количество баллов		
	ОФО	О-ЗФО	ЗФО
5 семестр			
Контрольное тестирование	20	-	-
Выполнение заданий на лекциях	35	-	-
Самостоятельные работы	45	-	-
Всего	100		
6 семестр			
Контрольное тестирование	20	-	-
Выполнение и защита практических работ	35	-	-
Выполнение и защита лабораторной работы	25	-	-
Самостоятельные работы	20	-	-
Всего	100		

Накопительная система оценивания по 100-балльной шкале

Четырехбалльная система оценивания экзамена	100-балльная шкала	Буквенная шкала, соответствующая 100-балльной шкале	Система оценивания зачета
Отлично	90-100	A – отлично – теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному	Зачтено
Хорошо	83-89	B – очень хорошо – теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения большинства из них оценено числом баллов, близким к максимальному	
Хорошо	75-82	C – хорошо – теоретическое содержание курса освоено полностью; некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками	
Удовлетворительно	63-74	D – удовлетворительно – теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы; большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки	
Удовлетворительно	50-62	E – посредственно – теоретическое содержание курса освоено частично; некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные учебной программой обучения учебные задания не выполнены либо качество выполненных некоторых из них оценено числом баллов, близким к минимальному	
Неудовлетворительно	21-49	FX – неудовлетворительно – теоретическое содержание курса освоено частично; необходимые практические навыки работы с освоенным материалом не сформированы; большинство предусмотренных учебной программой обучения учебных заданий не выполнено либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий	Не зачтено
Неудовлетворительно	0-20	F – неудовлетворительно – теоретическое содержание курса не освоено; необходимые практические навыки работы не	

		сформированы; все выполненные учебные задания содержат грубые ошибки; дополнительная самостоятельная работа над материалом курса не приведет к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий	
--	--	--	--

2. КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

2.1. Оценочные средства текущего контроля

Текущая аттестация студентов производится в дискретные временные интервалы преподавателем, ведущим лабораторные и практические занятия, по дисциплине в различных формах: тестирование и просмотры выполненных практических лабораторных и самостоятельных работ.

Вопросы для устного опроса:

5-6 семестр

1. Значение и применение компьютерной графики.
2. Виды компьютерной графики. Векторная, растровая графика, фрактальная, достоинства и недостатки.
3. RGB и CMYK, как основные цветовые режимы компьютерной графики.
4. Преобразование между цветовыми моделями.
5. Форматы графических файлов, их особенности и различия.
6. Требования, предъявляемые графическими редакторами к элементам компьютера и его периферийным устройствам.
7. История развития компьютерной графики.
8. Основные понятия: растр, пиксел, битовая глубина, разрешающая способность графических устройств.
9. Разрешающая способность монитора, дисплея, принтера.
10. Растровая и векторная графика.
11. Достоинства и недостатки растровой и векторной графики.
12. Видеосистема компьютера. Видеоадаптер и монитор.
13. Принципы формирования изображения.
14. Ввод и вывод графической информации.
15. Цвет и различные способы его получения.
16. Модели RGB, CMYK.
17. Редактирование изображений.
18. Масштабирование векторных и растровых изображений.
19. Графические пакеты работы с изображениями.
20. Перспективы развития компьютерной графики.

Практические задания:

6 семестр

Раздел 2. Векторный графический редактор Corel Draw

Тема 7. Создание векторной иллюстрации на тему «Деревенский пейзаж».

Тема 8. Создание иллюстрации по книжному произведению.

Раздел 3. Растровый графический редактор Adobe Photoshop

Тема 9. Программы Adobe Photoshop: состав, интерфейс. Редактирование изображений. Работа с инструментом Штамп. Восстановление и реставрация старых фотографий.

Тема 10. Работа с панелью инструментов. Понятие слоя. Применение фильтров.

Тема 11. Создание коллажа с использованием природных текстур.

Тема 12. Применение заливки и градиента, готовые фигуры.

Тема 13. Рисование кистью. Создание геометрической композиции в стиле супрематизм.

Тема 14. Создание иллюстрации по книжному произведению.

Лабораторные работы:

6 семестр

Раздел 4. Применение графических редакторов в художественно-проектной деятельности.

Тема 15. Разработка рекламной продукции художественно-промышленного изделия в графическом редакторе Adobe Photoshop.

Тема 16. Разработка афиши персональной выставки в графическом редакторе Corel Draw.

Самостоятельная работа студентов

5 семестр

Раздел 5. Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности

Тема «Традиционные техники разработки, исполнения и подачи проектов и цифровые проектные технологии».

Тема «Технологии растровой и векторной графики в исполнении художественных проектов».

Тема «Технологии моушн-графики в исполнении художественных проектов».

Тема «Технологии 3D моделирования в исполнении художественных проектов»

6 семестр

Тема «Технологии типографики и верстки в исполнении художественных проектов».

Тема «Методы проектирования и верстки цифровых продуктов».

Тема «Компьютерные технологии в проектировании систем визуальных идентификаций и коммуникаций».

Темы для подготовки реферата с презентацией

5 семестр

1. Возможности программного пакета CorelDraw.
2. Возможности программного пакета Adobe Photoshop.
3. Обзор графических редакторов для IBM PC
4. Компьютерная анимация
5. Возможности программного пакета 3Ds Max Design.
6. Возможности и перспективы развития компьютерной графики
7. Форматы графической растровой графики.
8. Факторы, влияющие на количество памяти, занимаемой растровым изображением
9. Достоинства и недостатки растровой графики
10. Векторная компьютерная графика
11. Иллюстрационная графика и дизайн
12. Организация мультипликации и анимации.
13. Трекбол. Тачпады и трекпойнты
14. Средства диалога для систем виртуальной реальности.
15. Технологии моушн-графики в исполнении художественных проектов.
16. Технологии типографики и верстки в исполнении художественных проектов.
17. Технологии 3D моделирования в исполнении художественных проектов.
18. Возможности программного пакета Adobe InDesign.
19. Возможности программного пакета Adobe After Effects.
20. Возможности программного пакета Adobe Premier.

Темы для подготовки доклада

6 семестр

1. История развития цифровых технологий.
2. Виды фотографии.
3. Повышение резкости фотографий.
4. Цифровые фотоальбомы.
5. Восстановление изображений.
6. Физические принципы и технология цветной печати.
7. Построение кадра. Выразительные средства фотографии.
8. Средства для работы с растровой графикой.
9. Форматы графических файлов.
10. Средства для создания векторных изображений.
11. Основные понятия трехмерной графики.
12. Виды цветовых моделей
13. Пять известных создателей компьютерной графики
14. Сюрреализм
15. Сюрреалистические фотографии Хусейна Шахина
16. Выдающиеся личности в компьютерной графике
17. Что такое «Pantone»?

18. Возможности моушн-графики.
19. Перспективы развития цифровых технологий.
20. Применение цифровых технологий в деятельности будущего педагога художественно-проектных специальностей.

Образец тестовых заданий

5 семестр

Тест № 1 (Раздел 2. Векторный графический редактор Corel Draw).

Вариант 1

1. Растровые изображения это –
 - А.Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки (правильный ответ).
 - В.Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
 - С.Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
2. Векторное изображение это –
 - А.Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
 - В.Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов (правильный ответ).
 - С.Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.
3. Недостатком каких изображений является большой объем памяти для хранения –
 - А.Пиксельных (правильный ответ)
 - В.Векторных
 - С.Растровых
4. Редактор CorelDraw является
 - А.Пиксельным редактором
 - В.Растровым редактором
 - С.Векторным редактором (правильный ответ).
5. Чтобы открыть окно инструментов надо выполнить
 - А.Инструменты - настройка
 - В.Окно – Панели – Набор инструментов (правильный ответ).
 - С.Окно - Панели инструментов- Стандартная
6. Треугольник в нижнем правом углу инструмента означает
 - А.С кнопкой не связан ни один инструмент
 - В.Можно дополнительно взять инструмент треугольник

С.С кнопкой связан не один, а несколько инструментов (правильный ответ).

7. Назначение экранной палитры цветов

А.Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации (правильный ответ)

В.Для задания цвета заливки страницы.

С.Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.

8. Докеры (dockers) это

А.Дополнительные окна

В.Специальные инструменты для рисования

С.Пристыковываемые окна (правильный ответ)

9. Чтобы начать работу с чистого листа в CorelDraw в окне приветствия надо выбрать

А.New (правильный ответ).

В.Open

С.New From Template

10. Если в окне открыто несколько файлов, переключаться между ними можно

А.Window (Ctrl-Tab) (правильный ответ).

В.Window (Shift-Tab)

С.Window (Ctrl- Shift)

11. Как поменять ориентацию только нужной страницы в документе

А.Switch Page Orientation (правильный ответ).

В.Layout – Page Setup

С.Insert Page After

12. Открытие, закрытие, сохранение, импорт документа находится в меню

А.View (Вид)

В.Edit (Правка)

С.File (Файл) (правильный ответ).

13. Если требуется создать копию файла, или сохранить его в другой папке или другом формате используется команда

А. File – Save (Файл - Сохранить)

В. File – Save As (Файл - Сохранить как) (правильный ответ).

С. Файл - Сохранить как шаблон.

14. Чтобы отрыть цветовые палитры выполнить

А.Окно – Цветовые палитры (правильный ответ).

В. Окно - Окна настройки

С. Инструменты – Управление цветом.

Вариант 2

1. Рамка выделения это –

А. Рамка вокруг объекта на экране

В. Группа из восьми маркеров, обозначающих на экране габариты выделенного объекта или нескольких объектов (правильный ответ).

С. Рамка, обозначающая на экране выделенный объект.

2. Элементы рамки выделения используются для

А. Преобразования объектов (правильный ответ).

В. Для заливки объекта

С. Для вырезки объекта.

3. Если при построении прямоугольника удерживать клавишу Shift

А. строится квадрат

В. Прямоугольник строится с правого верхнего маркера

С. Прямоугольник строится из середины (правильный ответ).

4. Чтобы закруглить углы прямоугольника надо

А. Shape (Форма) – щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел

В. Углы закруглить нельзя

С. Shape (Форма) – Перетащить угловой узел (правильный ответ).

5. Чтобы закруглить один угол прямоугольника надо

А. Shape (Форма) – Щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел (правильный ответ).

В. Shape (Форма) – Перетащить угловой узел

С. Нарисовать инструментом ФОРМА этот угол.

6. Панель атрибутов для эллипса содержит кнопки

А. Arc (Дуга)

В. Ellipse (Эллипс) Pie(Сектор) Arc (Дуга) (правильный ответ).

С. Ellipse (Эллипс)

7. Инструмент для рисования многоугольников

А. Shape (Форма)

В. Polygon (многоугольник) (правильный ответ).

С. Perfect shape (Стандартные фигуры)

8. Назначение инструмента Number of Points of Polygon (Количество узлов базового многоугольника)

А. Определяет базовый многоугольник

- В. Определяет количество углов многоугольника
- С. Определяет сколько узлов будет равномерно размещено вдоль границы эллипса на базе которого строится многоугольник (правильный ответ).

9. Инструментом Star можно построить

- А. Правильную звезду (правильный ответ).
- В. Сложную звезду
- С. Любой многоугольник

10. Чем больше значение Sharpness of polygon (Заострение многоугольника)

- А. Тем тупее лучи звезды
- В. Тем больше углов у звезды
- С. Тем острее лучи звезды (правильный ответ).

11. Симметричные спирали это спирали у которых

А. Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается пропорционально некоторой константе.

В. Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, одинаково для всей спирали (правильный ответ).

С. Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается в несколько раз.

12. В поле Scale Factor (коэффициент масштабирования) содержатся

А. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта (правильный ответ).

В. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта вдоль одной из сторон

С. Значения управляющей операции поворота объекта

13. Инструмент для построения сетки

- А. Graph Paper (Диаграммная сетка) (правильный ответ).
- В. Polygon (многоугольник)
- С. Perfect shape (Стандартные фигуры)

14. Инструмент для выбора и построения стандартных фигур

- А. Graph Paper (Диаграммная сетка)
- В. Perfect Shapes (Стандартные фигуры) (правильный ответ).
- С. Polygon (многоугольник)

Образец тестовых заданий

6 семестр

Тест № 2 (Раздел 3. Растровый графический редактор Adobe Photoshop).

Вариант 1

1. Какой вид графики используется в Adobe Photoshop?
А. Растровый (правильный ответ)
В. Векторный
С. Фрактальный
D. Прямолинейный
2. Выберите расширение графического файла
A..doc
В..jpg (правильный ответ)
C..exe
D..bak
3. С помощью какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое?
А. Размер холста
В. Размер изображения
C. Свободная трансформация (правильный ответ)
D. Объединить слои
4. Для какой цели используется палитра «Навигатор»?
А. для перемещения отдельных слоев по плоскости графического изображения
В. для масштабирования изображения (правильный ответ)
C. для перемещения и масштабирования изображения на рабочем столе
5. Какое назначение инструмента «Штамп»?
А. для удаления отдельных фрагментов изображения
В. для перемещения отдельных фрагментов изображения
C. для клонирования отдельных фрагментов изображения (правильный ответ)
6. Какую клавишу нужно нажать для выхода из режима трансформации и применения изменений?
А. Ctrl
В. Alt
C. Tab
D. Enter (правильный ответ).
7. Какой инструмент Adobe Photoshop служит для выделения областей одного цвета?
А. Пипетка
В. Лассо
C. Волшебная палочка (правильный ответ).
D. Штамп

8. Как называется инструмент, позволяющий залить изображение двумя плавноперетекающими друг в друга цветами?
A.Градиент (правильный ответ).
B.заливка
C.банка краски
D.узор
9. Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Отмена выделения?
A.Shift+Ctrl+U
B.Ctrl+D (правильный ответ).
C.Ctrl+T
D.Shift+Ctrl+I
10. Режим Быстрая Маска позволяет:
A.маскировать часть изображения
B.вырезать часть изображения
C.редактировать существующее выделение
D.создавать новое выделение (правильный ответ).

Вариант 2

1. Какое расширение файлов является в Adobe Photoshop основным?
A..JPG
B..PSD (правильный ответ).
C..BMP
D..GIF
2. Какой из параметров нельзя выбрать при создании нового изображения?
A.Ширина
B.Разрешение
C.Режим
D.Длина (правильный ответ).
3. Как добавить новые палитры на рабочий стол программы?
A.с помощью вкладки «Окно» (правильный ответ).
B.с помощью вкладки «Просмотр»
C.с помощью вкладки «Слой»
4. С помощью какого инструмента или команды осуществляется обрезка изображений?
A.прямоугольное выделение
B.кадрирование (рамка) (правильный ответ).
C.перемещение

D.инверсия

5. Для задания исходной точки клонирования инструментом Штамп нужно щелкнуть наней мышкой при:
- A.нажатой клавише Alt (правильный ответ).
 - B.нажатой клавише Shift
 - C.нажатой клавише Ctrl
6. Для чего в Photoshop применяются фильтры?
- A.для улучшения яркости изображений
 - B.для нанесения различных художественных эффектов (правильный ответ).
 - C.для улучшения контрастности изображений
7. Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Инверсия?
- A.Shift+Ctrl+U
 - B.Ctrl+T
 - C.Shift+Ctrl+I (правильный ответ).
 - D.Ctrl+D
8. Какой инструмент позволяет сделать многоугольное выделение?
- A.Прямоугольник
 - B.Прямоугольное лассо (правильный ответ).
 - C.Магнитное лассо
 - D.Волшебная палочка
9. Инструмент Магнитное Лассо используется для:
- A.выделения любых участков изображения
 - B.выделения контрастных участков изображения (правильный ответ).
 - C.перемещения каких-либо участков изображения
10. Что происходит, когда при трансформировании области командой Редактирование-Трансформирование-Масштаб удерживается клавиша Shift?
- A.Выделенная область копируется на новый слой в новом масштабе.
 - B.Масштабируется выделение на всех видимых слоях.
 - C.Сохраняются пропорции выделения (правильный ответ).
 - D.Выделение трансформируется только в горизонтальном направлении.

2.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Промежуточный контроль по результатам освоения дисциплины проходит в форме устного экзамена (включает в себя ответ на теоретические вопросы) и комплексного просмотра, где студенты представляют выполненные работы. На комплексном просмотре выводится итоговая оценка по результатам выполненных творческих работ.

Вопросы для подготовки к экзамену 6 семестр

1. Определение, основные задачи цифровых технологий.
2. Классификация типов компьютерной графики.
3. Векторная графика. Объекты, их атрибуты.
4. Форматы векторных файлов.
5. Векторная графика, ее достоинства и недостатки.
6. Растровая графика. Пикселы.
7. Достоинства и недостатки растровой графики.
8. Система цветов RGB.
9. Система цветов CMYK.
10. Трассировка изображений, для чего нужна.
11. Что такое презентация? Подготовка презентаций. Программы для создания презентаций.
12. Технические средства компьютерной графики.
13. Преобразование графических объектов в системах растровой графики.
14. Примитивы компьютерной графики.
15. Понятие цвета в компьютерном проектировании.
16. Графические языки.
17. Создание нового изображения. Изменение основных параметров изображений. Способы отмены выполненных действий.
18. Кадрирование изображений. Коррекция изображений (обзорно).
19. Техника выделения областей изображения. Обзор способов выделения областей изображения.
20. Создание многослойного изображения. Зачем нужны слои. Способы создания слоя.
21. Особенности работы с многослойным изображением. Сохранение многослойного файла. Выделение и связывание нескольких слоев.
22. Трансформация содержимого слоя. Операции со слоями. Слияние слоев. Создание коллажей.
23. Техника рисования. Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти.
24. Непрозрачность, режимы наложения.
25. Использование инструментов коррекции изображения.
26. Сканирование и коррекция изображения. Приемы сканирования.
27. Обработка изображения после сканирования. Повышение резкости. Коррекция изображения.
28. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.
29. Быстрая маска. Использование маски слоя для сложного многослойного монтажа.
30. Основные операции коррекции изображения. Способы автоматической коррекции.
31. Технические средства компьютерного проектирования.
32. Преобразование графических объектов в системах растровой графики.

33. Прimitives компьютерной графики.
34. Понятие цвета в компьютерной проектировании.
35. Определение, основные задачи цифровых технологий
36. Сферы применения цифровых технологий
37. Устройства ввода графических изображений, их основные характеристики
38. Форматы графических файлов
39. Понятие цвета
40. Черно-белый режим. Полутоновый режим
41. Виды цветовых моделей (RGB, CMYK, HSB, Lab), их достоинства и недостатки
42. Растровая графика, общие сведения
43. Растровые представления изображений.
44. Достоинства и недостатки растровой графики.
45. Достоинства и недостатки векторной графики.
46. Основные понятия трехмерной графики.
47. Области применения трехмерной графики.
48. Программные средства обработки трехмерной графики.
49. Области применения компьютерной графики.
50. Тенденции развития цифровых технологий.
51. Требования к системам компьютерной графики.
52. Классификация систем компьютерной графики
53. Виды обеспечения систем компьютерной графики.
54. Системы координат, применяемые в компьютерной графике.
55. Технические средства компьютерной графики.
56. Форматы хранения графической информации.
57. Представление графической информации в системах растровой графики.
58. Преобразование графических объектов в системах растровой графики.
59. Программные системы растровой графики - преимущества и недостатки.
60. Представление графической информации в системах векторной графики.
61. Преобразование графических объектов в системах векторной графики.
62. Программные системы векторной графики – преимущества и недостатки.
63. Прimitives компьютерной графики.
64. Представление структуры и формы геометрических объектов.
65. 2D моделирование в компьютерной графике.
66. 3D моделирование в компьютерной графике
67. Особенности работы в графическом редакторе Adobe photoshop
68. Особенности работы в графическом редакторе CorelDraw
69. Особенности работы в графическом редакторе 3D Studio Max
70. Пакет трехмерной графики – 3D Studio Max. Область применения.
71. Алгоритм создания трехмерных сцен.
72. Цифровые технологии в искусстве
73. Понятие цифровых искусств.
74. Технические приемы и методы формообразования в цифровом искусстве
75. Прототипирование в искусстве

76. Цифровые технологии в скульптуре
77. Интерактивность в искусстве и архитектуре
78. Искусство с обратной вязью
79. Виртуальное искусство
80. История возникновения и развития видеоарта
81. Особенности сетевого и интерактивного искусства.
82. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.
83. Формирование собственных цветовых оттенков. Кодирование цвета в различных графических программах.
84. Применение цифровых технологий в педагогической деятельности.
85. Цифровые технологии в художественно-проектной деятельности.