


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Казанский колледж технологии и дизайна»

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по УР

 Н.Е. Трофимова
« 27 » 08 20 21 г.

**КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА
ПО ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
в форме дифференцированного зачета
по общепрофессиональной дисциплине профессионального цикла
ОП.03 Компьютерная графика
специальность: 29.02.03 Конструирование моделирование и технология
изделий из меха**

(базовой подготовки)

Рассмотрена и одобрена
на заседании ЦМК «Конструирование,
моделирование и технология изделий из
меха»

Протокол № 1 « 27 » 08 2021 г.

Председатель ЦМК  Карасева Л.В..

20 21 г.

1. Место дисциплины в структуре ППСЗ

Контрольно-измерительные материалы по промежуточной аттестации для контроля и оценки результатов освоения дисциплины ОП. 03 «Компьютерная графика» по специальности СПО 29.02.03 «Конструирование моделирование и технология изделий из меха» (базовой подготовки).

2. Цели и задачи дисциплины

В результате изучения дисциплины обучающийся должен **уметь**:

- обрабатывать растровые и векторные изображения с помощью графических пакетов;
- применять инструменты рисования и художественные эффекты для создания векторных и растровых графических изображений;
- оптимизировать графические файлы;
- выполнять подготовку графических документов для размещения в Интернет;
- выбирать необходимые графические пакеты для создания коллажей, логотипов, макетов сайтов, рекламных баннеров, анимационных роликов и т.п.;
- создавать модели трехмерных объектов различными способами.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен **знать**:

- обрабатывать растровые и векторные изображения с помощью графических пакетов;
- применять инструменты рисования и художественные эффекты для создания векторных и растровых графических изображений;
- оптимизировать графические файлы;
- выполнять подготовку графических документов для размещения в Интернет;
- выбирать необходимые графические пакеты для создания коллажей, логотипов, макетов сайтов, рекламных баннеров, анимационных роликов и т.п.

Дополнительные умения:

- пользоваться инструментами и спецэффектами графических редакторов;
- создавать и редактировать объекты в графических редакторах;
- подготовить результат работы к тиражированию

Дополнительные знания:

- особенности графики, ее возможности и сферы применения;
- свойства и качества графических изображений;
- стадии разработки графических проектов;
- приемы работы в программах растровой графики;
- приемы работы в программах векторной графики.

3. Требования к результатам освоения

Общие компетенции:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Планируемые личностные результаты:

ЛР 4 Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионально конструктивного «цифрового следа»

ЛР 11 Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры

ЛР 13 Принимающий осознанный выбор профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; проявляющий отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем

ЛР 15 Проявляющий способность самостоятельно реализовать свой потенциал в профессиональной деятельности

4. Основные виды занятий и особенности их проведения

4.1 Теоретический курс

Теоретический курс базируется на изучении следующих разделов:

Понятие компьютерной графики. История появления и области ее применения.

Кодирование цвета. Цветовые модели. Глубина цвета.

Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цвета спектра. Цветовой круг.
Общие сведения о цвете. Световой дизайн. Смешение цветов.
Устройства ввода графики
Устройства вывода графики
Виды компьютерной графики Растровая графика. Основные
характеристики растровой графики.
Форматы растровых графических файлов.
Общие сведения о векторной графике. Основные характеристики
векторной графики. Форматы векторных графических файлов.
Основные типы компьютерных шрифтов. Элементы шрифтов. Подбор
шрифтов.
Принципы построения композиции. Информативность дизайнерской
работы.

4.2 Лабораторно-практические занятия

Комплекс ЛПЗ способствует тому, что обучающийся умеет применять
знания, чтобы продемонстрировать практические навыки:

Основные приемы работы в AdobePhotoshop. Выделение областей
изображения.

Выполнение упражнения с изображением в режиме RGB, CMYK, LAB

Многослойное изображение, эффекты слоя.

Формирование художественных эффектов текста.

Основные приемы работы в CorelDraw. Создание, редактирование и
трансформирование примитивов. Создание пригласительной открытки.

Создание технической иллюстрациями.

Работа с контурами. Использование заливок. Создание рекламной
листовки.

Работа текстовыми объектами. Применение эффектов. Создание буклета.

5. Виды и способы контроля

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины
осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и
лабораторных работ, устного опроса, а также выполнения обучающимися
индивидуальных заданий, проектов, исследований и СРС.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
---	--

<p>В результате освоения общепрофессиональной дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обрабатывать растровые и векторные изображения с помощью графических пакетов; – применять инструменты рисования и художественные эффекты для создания векторных и растровых графических изображений; – оптимизировать графические файлы; – выполнять подготовку графических документов для размещения в Интернет; – выбирать необходимые графические пакеты для создания коллажей, логотипов, макетов сайтов, рекламных баннеров, анимационных роликов и т.п.; – создавать модели трехмерных объектов различными способами. <p>В результате изучения дисциплины обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – обрабатывать растровые и векторные изображения с помощью графических пакетов; – применять инструменты рисования и художественные эффекты для создания векторных и растровых графических изображений; – оптимизировать графические файлы; – выполнять подготовку графических документов для размещения в Интернет; – выбирать необходимые графические пакеты для создания коллажей, логотипов, макетов сайтов, рекламных баннеров, анимационных роликов и т.п. 	<p>Дифференцированный зачет проводится в виде выполнения ответов, включающих 2 задания: 1 задание - вопрос теоретического характера, 2 задание - выполнение практического задания.</p> <p>Контроль формирования умений производится в форме защиты лабораторных работ.</p> <p>Итоговая аттестация по дисциплине проходит в соответствии с учебным с учебным планом по специальности. Критерием оценки результатов освоения дисциплины является способность выполнения конкретных профессиональных задач в ходе самостоятельного выполнения работ, решения проблемных задач; выполнения работ по образцу инструкции или под руководством; узнавание ранее изученных объектов, свойств.</p>
---	---

6. Оценка достижения обучающимися личностных результатов

Оценка личностных результатов осуществляется обучающимися в результате самооценки, на основе представленных критериев. Лист самооценки заполняется студентами завершающего курса и вкладывается в портфолио.

Код личностных результатов реализации программы воспитания	Формируемые ценностные отношения к ценностям	Формы или критерии оценки личностных результатов обучающихся
ЛР 4	отношение к Труду	<p>–демонстрация интереса к будущей профессии;</p> <p>–проявление высокопрофессиональной трудовой активности.</p>
ЛР 11	отношение к Культуре	<p>-потребность в духовных культурных ценностях;</p> <p>-посещение театров, выставок, кинотеатров, модных показов, экскурсий, концертов и т.д.</p>
ЛР 13	отношение к Профессии и профессиональной деятельности	<p>–участие в исследовательской и проектной работе;</p> <p>–участие в конкурсах профессионального мастерства, олимпиадах по профессии;</p> <p>–участие в командных проектах конкурсов профессионального мастерства</p>
ЛР 15	отношение к Самореализации	<p>–самооценка собственного продвижения, личного развития;</p> <p>–положительная динамика в организации собственной учебной деятельности по результатам самооценки, самоанализа и коррекции ее результатов.</p>

Вопросы и ответы для итогового тестирования

Критерии оценки знаний:

Процент правильных ответов, %	Оценка знаний
90-100	5 «отлично»
80-89	4 «хорошо»
70-79	3 «удовлетворительно»
Менее 70	2 «неудовлетворительно»

1) Типовые задания для оценки освоения Раздела 1. Основные виды компьютерной графики, их свойства и характеристики

Проверяемые результаты обучения для раздела 1:

Задание 1:

1. Растровая графика. Пиксели (Pixels).

2. *Практическое задание*

Получить цвета и определить значения RGB

а) ярко-красный

с) серый

е) фиолетовый

б) ярко-зеленый

д) желтый

Задание 2:

1. Векторная графика. Кривые Безье (Bezier Curves).

2. *Практическое задание*

Определить тип графики по заданным изображениям.



1.



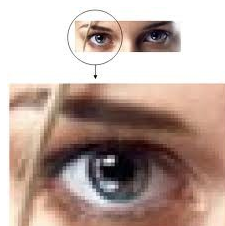
2.



3.



4.



5.



6.

Задание 3:

1. Цветовые модели. Цветовые каналы.

2. *Практическое задание*

Выполнить коррекцию тона в заданных файлах.

Задание 4:

1. Форматы графических файлов.

2. *Практическое задание*

Сохранение заданных изображений в формате *BMP (Windows Device*

Independent Bitmap); GIF (Graphics Interchange Format) ; PNG (Portable Network Graphics); JPEG (Joint Photographic Experts Group); TIFF (Tag Image File Format); PSD; CDR; PDF (Portable Document Format).

Задание 5:

1. Элементы главного окна Adobe Photoshop. Задание параметра нового документа. Отмена нескольких действий.

2. *Практическое задание*

Определить новую кисть.

Задание 6:

1. Цветовая коррекция изображения.

2. *Практическое задание*

Выполнить коррекцию тона в заданном изображении.

Задание 7:

1. Прямоугольное выделение. Выделение неправильной формы.

2. *Практическое задание*

Создание нового файла с исходного изображения с использованием инструментов *выделения и перемещения*.

Задание 8:

1. Инструмент *Волшебная палочка, Магнитное лассо*.

2. *Практическое задание*

Получение изображения с использованием команды выделения, преобразования, горизонтального транспонирования.

Задание 9:

1. Искажение изображений в Adobe Photoshop. Фильтры.

2. *Практическое задание*

Используя фильтры получить нереальное изображение животных.

Задание 10:

1. Слои в Adobe Photoshop

2. *Практическое задание*

Создать единый файл из фрагментов изображений.

Задание 11:

1. Контуры и фигуры.

2. *Практическое задание*

Получить на экране изображения фигур по образцу.

Критерии оценки: оценка в баллах от 2-х до 5-ти.

3) Типовые задания для оценки освоения раздела3 Векторная графика.

Задание 1:

1. Рабочее окно программы Corel Draw.

2. *Практическое задание*

Составление рисунка из простых фигур по образцу.



Задание 2:

1. Расположение векторных объектов.

2. *Практическое задание*

Трансформация объектов: построение изображения часов.



Задание 3:

1. Узел. Сегмент. Кривая Безье.

2. *Практическое задание*

Построение логотипа по образцу:

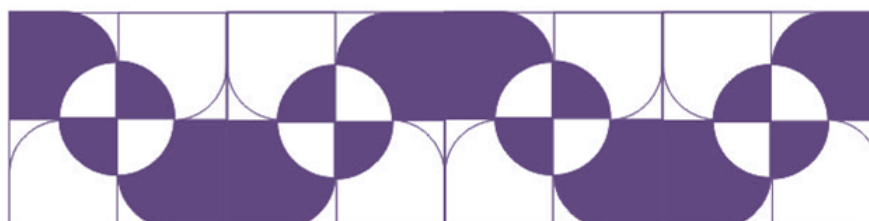


Задание 4:

1. Формирование объектов Corel Draw.

2. *Практическое задание*

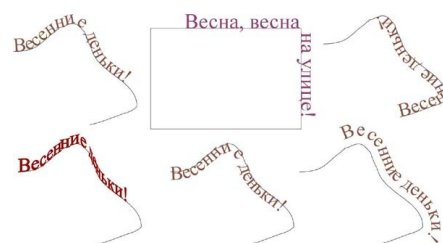
Построить орнамент, применяя команды формирования – сварку,



вычитание, пересечение:

Задание 5:

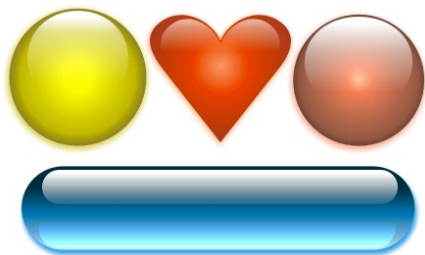
1. Текст в векторной графике: шрифт, абзац, колонки.
2. *Практическое задание*
Работа с фигурным текстом.



Задание 6:

1. Заливка объектов.
2. *Практическое задание*

Выполнить изображение стеклянных кнопок (создание Rollover`а):



Задание 7:

1. Эффект перетекания
2. *Практическое задание*

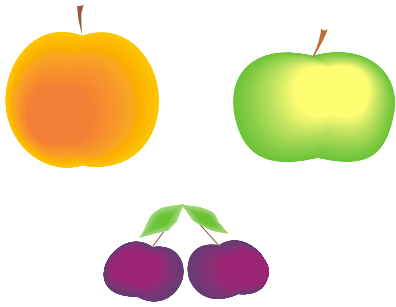
Создание перетекания объектов. Рисование грозди винограда.



Задание 8:

1. Последовательный переход цветов в перетекании
2. *Практическое задание*

Установка последовательного перехода цветов в перетекании. Выполнить изображения.



Критерии оценки: оценка в баллах от 2-х до 5-ти.

«5» ставится, если:

Ответ за теоретический вопрос: по своему содержанию полностью соответствует вопросу, содержит все необходимые теоретические факты и обоснованные выводы.

Решение задач: правильно выбран способ решения, само решение сопровождается необходимыми объяснениями, верно выполнен алгоритм решения, решение записано последовательно, аккуратно.

Практическое задание на компьютере: студент самостоятельно или с незначительной помощью учителя выполнил все этапы решения задачи на ЭВМ, и был получен верный ответ или иное требуемое представление решения задачи.

Оценка «4» ставится, если:

Ответ за теоретический вопрос: в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившие логического и информационного содержания ответа; допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию преподавателя.

Решение задач: работа выполнена полностью, но обоснования шагов решения недостаточны (если умение обосновывать рассуждения не являлось специальным объектом проверки);

Практическое задание на компьютере: работа выполнена полностью, но при выполнении обнаружилось недостаточное владение навыками работы с ЭВМ в рамках поставленной задачи; правильно выполнена большая часть работы (свыше 85 %)

Оценка «3» ставится, если:

Ответ за теоретический вопрос: неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала, имелись затруднения или допущены ошибки в определении понятий.

Решение задач: допущены более одной ошибки или двух-трех недочетов, но учащийся владеет обязательными умениями по проверяемой теме.

Практическое задание на компьютере: работа выполнена не полностью, допущено более трех ошибок, но учащийся владеет основными навыками работы на ЭВМ, требуемыми для решения поставленной задачи.

Оценка «2» ставится, если:

Ответ за теоретический вопрос: не раскрыто основное содержание

учебного материала; обнаружено незнание или непонимание студентом большей или наиболее важной части учебного материала, допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов преподавателя.

Решение задач: допущены существенные ошибки, показавшие, что студент не владеет обязательными знаниями по данной теме в полной мере.

Практическое задание на компьютере: допущены существенные ошибки, показавшие, что студент не владеет обязательными знаниями, умениями и навыками работы на ЭВМ или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

Разработчики: Габдрахманова Р.М., Веледенская М.А.. преподаватели