

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
«Сибирский государственный институт искусств имени Дмитрия Хворостовского»

*Приложение 1 к рабочей программе*

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

**«Компьютерные технологии»**

Специальность

**54.05.03 «Графика»**

Разработчик: доцент Грудина Н.В.

## 1. Перечень компетенций и планируемых результатов изучения дисциплины. Критерии оценивания результатов обучения и оценочные средства.

Компетенции	Индикаторы достижения компетенций	Критерии оценивания результатов обучения					Оценочные средства
		1	2	3	4	5	
<p><b>ОПК-4:</b> способностью к работе с научной литературой, способностью собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий</p>	<p><b>Знать:</b> основы представления цифровой графической информации, понятие и виды компьютерной графики, области их применения, различия представления изображений в растровом и векторном виде, правила выбора графического редактора для обработки конкретного изображения, форматы графических файлов, основы цвета и цветовых моделей, правила представления графики в сети Internet, правила подготовки издания к печати.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знания законов композиции, перспективы и пластической анатомии в своей практической и творческой работе, выражать свой творческий замысел средствами компьютерных технологий, применять на практике на-</p>	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Собеседование Практические задания, зачет с оценкой

	<p>выки работы в популярных графических редакторах растровой и векторной графики, программах верстки, подготовки изображений для полиграфии и Web-дизайна</p> <p><b>Владеть:</b> навыками работы в растровом и векторном графическом</p>						
<p><b>ПСК-7:</b> способностью пользоваться архивными материалами и другими современными источниками информации, включая компьютерные технологии, при изучении, копировании произведений графического искусства и книгопечатания, при создании образного строя художественного произведения в области станковой графики</p>	<p><b>Знать:</b> основы представления цифровой графической информации, понятие и виды компьютерной графики, области их применения, различия представления изображений в растровом и векторном виде, правила выбора графического редактора для обработки конкретного изображения, форматы графических файлов, основы цвета и цветовых моделей, правила представления графики в сети Internet, правила подготовки издания к печати.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знания законов композиции, перспективы и пластической анатомии в своей практической и творческой работе, выражать свой творческий замысел средствами компьютерных технологий,</p>	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Собеседование Практические задания, зачет с оценкой

	<p>применять на практике навыки работы в популярных графических редакторах растровой и векторной графики, программах верстки, подготовки изображений для полиграфии и Web-дизайна</p> <p><b>Владеть:</b> навыками работы в растровом и векторном графическом</p>						
<p><b>ПСК-10:</b> способностью работать с современными компьютерными технологиями и программами в профессиональной деятельности при сборе информативного материала</p>	<p><b>Знать:</b> основы представления цифровой графической информации, понятие и виды компьютерной графики, области их применения, различия представления изображений в растровом и векторном виде, правила выбора графического редактора для обработки конкретного изображения, форматы графических файлов, основы цвета и цветовых моделей, правила представления графики в сети Internet, правила подготовки издания к печати.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знания законов композиции, перспективы и пластической анатомии в своей практической и творческой работе, выразить свой творческий замысел средствами</p>	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Собеседование Практические задания, зачет с оценкой

	<p>компьютерных технологий, применять на практике навыки работы в популярных графических редакторах растровой и векторной графики, программах верстки, подготовки изображений для полиграфии и Web-дизайна</p> <p><b>Владеть:</b> навыками работы в растровом и векторном графическом</p>						
<p><b>ПСК-19:</b> способностью осознавать цели, задачи, логику и этапы научного познания, современные методы, средства и этапы планирования и организации научно-исследовательской деятельности, структуру научного исследования, экспериментальные основы изучения явлений, принципы проведения экспериментов и наблюдений, обобщения и обработки информации (результатов проводимых исследований и разработок) с применением современных технологий и средств и</p>	<p><b>Знать:</b> основы представления цифровой графической информации, понятие и виды компьютерной графики, области их применения, различия представления изображений в растровом и векторном виде, правила выбора графического редактора для обработки конкретного изображения, форматы графических файлов, основы цвета и цветовых моделей, правила представления графики в сети Internet, правила подготовки издания к печати.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знания законов композиции, перспективы и пластической анатомии в своей практической и творческой работе, выражать свой творче-</p>	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	Собеседование Практические задания, зачет с оценкой

<p>способностью использовать их в профессиональной работе</p>	<p>ский замысел средствами компьютерных технологий, применять на практике навыки работы в популярных графических редакторах растровой и векторной графики, программах верстки, подготовки изображений для полиграфии и Web-дизайна</p> <p><b>Владеть:</b> навыками работы в растровом и векторном графическом</p>						
<p><b>ПСК-21 :</b> способностью применять в научном исследовании методологические теории и принципы современной науки с привлечением современных информационных технологий</p>	<p><b>Знать:</b> основы представления цифровой графической информации, понятие и виды компьютерной графики, области их применения, различия представления изображений в растровом и векторном виде, правила выбора графического редактора для обработки конкретного изображения, форматы графических файлов, основы цвета и цветовых моделей, правила представления графики в сети Internet, правила подготовки издания к печати.</p> <p><b>Уметь:</b> применять знания законов композиции, перспективы и пластической анатомии в своей практической и творческой рабо-</p>	<p>Отсутствие знаний</p>	<p>Фрагментарные знания</p>	<p>Общие, но не структурированные знания</p>	<p>Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания</p>	<p>Сформированные систематические знания</p>	<p>Собеседование Практические задания, зачет с оценкой</p>

	<p>те, выразить свой творческий замысел средствами компьютерных технологий, применять на практике навыки работы в популярных графических редакторах растровой и векторной графики, программах верстки, подготовки изображений для полиграфии и Web-дизайна</p> <p><b>Владеть:</b> навыками работы в растровом и векторном графическом</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

## 2. Шкалы оценивания и критерии оценки

Текущий контроль по дисциплине «Компьютерные технологии» – вид систематической проверки знаний, умений, навыков студентов. Задача текущего контроля – получить первичную информацию о ходе и качестве усвоения учебного материала, а также стимулировать регулярную целенаправленную работу студентов. Задача итогового контроля – получить достоверную информацию о степени освоения дисциплины.

Фонд оценочных средств текущего контроля разработан на основе рабочей программы дисциплины.

Фонд оценочных средств дисциплины (ФОС) состоит из средств входного контроля знаний, а также включает в себя текущий контроль знаний и промежуточную аттестацию студентов.

*Для оценивания по пятибалльной системе*

Критерии	Оценка			
	2 (неудовлетворительно)	3 (удовлетворительно)	4 (хорошо)	5 (отлично)
Собеседование Вопросы собеседования по темам дисциплины представлены в п. 3.1	Студентом дан ответ, который содержит ряд серьезных неточностей, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области. Выводы поверхностны. Т.е студент не способен ответить на вопросы даже при дополнительных наводящих вопросах преподавателя.	Студентом дан ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой дисциплины, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы, знанием основных вопросов теории.. Допускается несколько ошибок в содержании ответа.	Студентом дан развернутый ответ на поставленный вопрос, где студент демонстрирует знания, приобретенные на занятиях. Однако допускается неточность в ответе.	Студентом дан полный, в логической последовательности развернутый ответ на поставленный вопрос, и исчерпывающе отвечает на дополнительные вопросы, приводит собственные примеры по проблематике поставленного вопроса.
Тестирование Тестовые задания представлены в п.3.2.	Студентом выполнено правильно менее 30% заданий	Студентом выполнено правильно от 30% до 50% заданий	Студентом выполнено правильно от 50% до 90% заданий	Студентом выполнено правильно более 90% заданий
Результат выполнения практических заданий Практические задания	Студентом задание не выполнено	Студентом задание выполнено с подсказками преподавателя. При этом задание понято правильно, в логическом рассу-	Студентом задание выполнено с подсказкой преподавателя. При этом составлен правильный алго-	Студентом задание выполнено самостоятельно. При этом составлен правильный алгоритм выполне-



представлены в п. 3.3.		ждении нет существенных ошибок, задание выполнено не полностью или в общем виде.	ритм выполнения задания, в логическом рассуждении и выполнении нет существенных ошибок; есть объяснение решения, допущено не более двух несущественных ошибок.	ния задания, в логических рассуждениях и решении нет ошибок..
------------------------	--	--	--	---

*Для оценивания по системе зачтено / не зачтено*

Критерии	Оценка	
	не зачтено	зачтено
Полнота и правильность выполнения практического задания; Своевременность выполнения задания; Самостоятельность решения.	Оценка «Не зачтено» ставится, если студент правильно выполнил не менее 75 % работы.	Оценка «Зачтено» ставится, если студент правильно выполнил не менее 75 % работы.

### 3. Типовые контрольные задания

#### Вопросы для собеседования

1. Дайте определение «компьютерной графике», объясните основные принципы представления изображений. Назовите основные виды компьютерной графики.
2. Что такое растровая графика? Опишите принцип представления растровых изображений, их достоинства и недостатки.
3. Что такое векторная графика? Опишите принцип представления векторных изображений, их достоинства и недостатки.
4. Изложите основные сведения о теории цвета и его представлении в компьютерной графике:.
5. Опишите основные внутренние форматы графических редакторов, их особенности и характеристики.
6. Опишите основные форматы графических файлов, используемые для WEB, их особенности и характеристики (JPG, GIF, PNG).
7. Графический редактор Photoshop. Основные элементы меню. Палитры
8. Графический редактор Photoshop. Окно программы. Масштаб текущего документа. Свойства инструментов.
9. Как создать и сохранить новый документ? Какие возможности сохранения, предоставляет Photoshop?

10. Как изменить размеры и разрешение изображения в Photoshop?
11. Как создается изображение? Инструменты Кисть, Ластик, Заливка, Градиент. Библиотеки.
12. Как создать новую кисть, текстуру, градиент?
13. Как выделить область произвольной формы в Photoshop? Инструменты выделения.
14. Что такое слой в Photoshop? Что содержит палитра Слои?
15. Понятие режима смешивания слоя. Стили слоя. Библиотека стилей.
16. Какие цветовые режимы существуют в Photoshop? Как перевести изображение в другой цветовой режим?
17. В чем заключается подготовка публикаций к изданию?
18. Что такое оригинал-макет?
19. Какая цветовая модель требуется для подготовки документа для типографии?
20. Текст в Photoshop –это растровая или векторная графика? Как можно изменять текст после его растривания?
21. Какие изменения рисунков возможны при применении фильтров?
22. Чем отличается применение фильтра и стиля слоя?
23. Если нет выделения, то к чему будет применен фильтр?
24. Назовите основные категории фильтров.
25. Можно ли использовать несколько фильтров одновременно?
26. Можно ли отменить действие фильтра, не затрагивая остальную историю действий?
27. Основное назначение быстрой маски?
28. Чем отличается градиентная маска?
29. Можно использовать градиентную маску на маске-слое?
30. Чем отличается обтравочная маска и слой-маска?
31. Можно ли используя быструю маску управлять прозрачностью?
32. При использовании каких инструментов возможна команда «Уточнить край»?
33. Чем отличается команда «Цветовой диапазон» от инструмента «Волшебная палочка»?
34. Что такое ретушь изображений?
35. Что такое «Артефакты»?
36. Назовите основные особенности инструментов «Штамп» и «Заплата».
37. При каких дефектах эффективна работа фильтра «Пыль и царапины»?
38. Когда необходима коррекция изображений?
39. Можно ли с помощью кривых изменить яркость изображения?
40. Назовите инструменты, которые позволяют откорректировать цвет.

## **Комплект творческих практических заданий**

### **Задание 1**

Откройте файлы из папки «Самостоятельная работа №1». Используя инструменты выделения и перемещения, создайте из предложенных изображений фигуру пегаса на фоне ночного неба.

### **Задание 2**

В PhotoShop можно использовать не только стандартную кисть любой формы, но многие другие инструменты, которые имеют в своих свойствах настройку формы кисти. Эти настройки аналогичны настройкам обычной кисти (Brush). Например, с помощью инструмента Pattern Stamp tool (Узорный штамп) можно оформить фотографию как рисунок акварелью или мелком.

Откройте любой файл из папки «Самостоятельная работа №2». Выполните команду Edit > Define Pattern (Правка – Определить узор). Создайте новый файл с белым фоном. Его размер должен совпадать с размером и разрешением исходного рисунка. Возьмите инструмент Pattern Stamp tool (Узорный штамп), выберите созданный ранее Pattern (Узор),

отметьте свойства Aligned (Выравнивание) и Impressionist (Эффект).

Подберите мягкую кисть размером 25-35px с настройками:

Texture (Текстура): Molecular,

Dual brush (Двойная кисть) -кисть Chalk размер 17px.

Отметьте свойства Wet Edges (Размытые края) и Airbrush (Аэрограф).

Текстуру и двойную кисть можно варьировать. Рисуйте ровными мазками, оставляя иногда белые просветы. Мазки не должны сильно заходить друг на друга.

### **Задание 3**

Создайте текстуры зебры, леопарда, каменной и кирпичной кладки, тетрадного листа, маскировочной военной формы.

### **Задание 4**

Откройте файлы из папки «Самостоятельная работа №4». Используя инструменты выделения и перемещения, создайте из предложенных изображений коллаж «Времена года», поместив в кадры киноленты соответствующие изображения.

### **Задание 5**

Имитация рисунка огнём.

Для создания такого рисунка можно использовать четкий рисунок в оттенках серого. Для примера можно взять файлы из папки «Самостоятельная работа №5»

Рисунок преобразуйте в кисть. Создайте новый файл, цвет фона – черный, изображение помещайте на новый слой, цвет кисти – белый, задайте стиль слоя: внешнее свечение красного цвета, внутреннее свечение – оранжевого.

### **Задание 6**

Оформите рамку для фотографии: создайте новый рисунок, на новом пустом слое сделайте коллаж, используйте стили, добавьте текст, оставляя нужные места незаполненными. Поместите фотографию между фоновым слоем и слоем с рамкой.

### **Задание 7**

«Оформление фотографии рамкой»

Откройте файл «тигр». Добавьте новый слой.

Белым цветом нарисуйте рамку вокруг тигра. Дальнейшие действия только для этого слоя, слой с тигром можно скрыть.

Залейте фон и внутренность рамки черным цветом.

Используйте Filter - Pixelate - Crystallize (Фильтр - Оформление - Кристаллизация.) Установите размер ячейки на 4-6.

Поверните изображение на 90 градусов по часовой стрелке.

Filter - Stylize – Wind (Фильтр - Стилизация – Ветер). Направление справа. Повторите еще раз. Поверните изображение в исходное положение.

Примените последовательно фильтры Filter - Blur - Gaussian Blur (Фильтр - Размытие - Размытие по Гауссу), радиус на 1 пиксель. Filter – Sharpen - Sharpen (Фильтр - Резкость – Резкость), Filter - Stylize – Find Edges (Фильтр - Стилизация - Выделение краев).

Инвертируйте изображение с помощью команды (Image – Adjustment – Invert) (Изображение – Коррекция – Инверсия).

Затонируйте изображение с помощью команды меню Image - Adjust - Hue/Saturation (Изображение - Коррекция - Цветовой тон и насыщенность). Отметьте флажок Colorize (Тонировать), используйте настройки Hue (Цветовой тон): 200, Saturation (Насыщенность): 40.

Добавьте легкую рябь. Filter - Distort – Ripple (Фильтр - Искажение – Рябь). Степень на 20%, размер средний. Удалите черный фон.

Покажите слой с тигром. Скопируйте изображение тигра «внутри рамки», вставьте его в новый слой.

Перейдите на нижний слой и примените к нему какой-нибудь фильтр



### **Задание 8**

Откройте файл «Невеста».

Сделайте копию фонового слоя.

Перейдите в режим быстрой маски.

Выберите инструмент - градиент и на палитре Options (Свойства) нажмите на кнопку, соответствующую режиму Radial Gradient (Радиальный градиент). Основной и фоновый цвета должны быть белым и чёрным. Название градиента - Foreground to Background (от основного цвета к фоновому).

Изобразите градиент. Установите курсор в области края изображения и проведите градиент до центра лица. Полученная маска наиболее плотная на лице и прозрачна к краям.

Выйдите из режима быстрой маски.

Выберите с помощью галереи фильтров какое-либо оформление. Преобразование рисунка затронет периферию изображения, а лицо останется неизменным.

### **Задание 9**

«Фотомонтаж с использованием обтравочной маски »

Откройте файлы «пиджак», «текстура ткани»

Сделайте выделение пиджака на фото мужчины.

Скопируйте выделение на новый слой

Вставьте текстуру ткани на новый слой и расположите её так, чтобы она перекрыла пиджак.

Кликните правой кнопкой на слое с текстурой и выберите команду Создать обтравочную маску (Create Clipping Mask).

Рядом с иконкой слоя с текстурой вы увидите маленькую стрелку, направленную вниз. Сама же текстура «ляжет» на пиджак.

Измените режимы наложения верхнего слоя и его непрозрачность так, чтобы текстура ткани выглядела естественно.

### **Задание 10**

«Фотомонтаж с использованием слоя-маски»

Откройте файлы «Море», «Невеста2». Поместите изображения на различные слои. При необходимости подберите масштаб.

Используя слой-маску создайте переход морской пены в платье невесты.

### **Задание 11**

Составьте коллаж – рекламный листок парка «Роев ручей». В коллаже должны быть использованы приемы «сложного» выделения.

### **Задание 12**

«Ретушь фотографии»

Отретушируйте любую фотографию из папки «Ретушь»

### **Задание 13**

«Коррекция фотографий»

Исправьте все фотографии из папки «Испорченные фотографии»

## **Комплект творческих практических заданий, используемых при проведении зачета, дифференцированного зачета**

### **Зачетное задание 1**

Используя файлы из папки «зачетное задание №1» создайте рисунок, аналогичный изображению в файле «Итог 1»



### **Зачетное задание 2**

Используя файлы из папки «зачетное задание №2» создайте рисунок, аналогичный изображению в файле «Итог 2»



Требования к выполнению заданий:

Размер рисунка 1000 на 1500 пикселей, разрешение 200 пикселей на дюйм. Рисунок сохраняется в формате редактора psd (по слоям), а также в формате для выставления в Internet.

### **Зачетное задание 3**

Используя различные изображения оформите авторский тематический календарь на следующий год. В работе обязательно должны быть использованы различные фильтры и корректировки.

#### **Тест №1**

Точечный элемент экрана дисплея называется:

- точкой
- зерном люминофора
- пикселем (правильный)
- растром

Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:

- видеопамятью
- видеоадаптером
- растром (правильный)
- дисплейным процессором

Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

- фрактальной
- растровой (правильный)
- векторной
- прямолинейной

Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими

уравнениями, называется

- фрактальной
- растровой
- векторной (правильный)
- прямолинейной

Применение векторной графики по сравнению с растровой:

- не меняет способы кодирования изображения
- увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
- не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
- сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего (правильный)

#### **Тест №2**

Векторное изображение формируется:

- 1) + Из объектов
- 2) - Из точек
- 3) - Из рисунков
- 4) - Из пикселей

При сканировании изображения будет получено

- 1) - Векторное изображение
- 2) + Растровое изображение
- 3) - Комбинированное изображение

Пиксельный (ступенчатый) эффект на рисунке получается если:

- 1) - Увеличить векторное изображение
- 2) - Уменьшить векторное изображение
- 3) + Увеличить растровое изображение
- 4) - Уменьшить растровое изображение

Необходимо создать эмблему которая будет распечатываться на офисных документах, фирменных бланках и уличном баннере. Какой графический редактор использовать?

- 1) - Растровый
- 2) + Векторный

Пиксель это:

- 1) + Точка
- 2) - Примитив
- 3) - Линия
- 4) - Фигура

Размер изображения не зависит от:

- 1) - Количества цветов в палитре
- 2) - Типа изображения
- 3) + От яркости цветов на изображении
- 4) - Разрешения

Укажите характеристики растрового изображения

- 1) + Изображение строится из пикселей
- 2) - Изменение размера происходит без потери качества
- 3) + Каждая точка имеет свой цвет, яркость
- 4) - Хранится цвет и размер каждой точки изображения
- 5) - Изображение строится из объектов
- 6) - Изображение строится по формуле
- 7) - Каждый объект описывается формой и цветом

Укажите характеристику векторного изображения

- 1) - Изображение строится из пикселей
- 2) + Изменение размера происходит без потери качества
- 3) - Каждая точка имеет свой цвет, яркость
- 4) - Хранится цвет и оттенок каждой точки изображения
- 5) + Изображение строится из объектов
- 6) - Изображение строится по формуле
- 7) - Каждый объект описывается формулой

При использовании цифровой фотокамеры будет получено

- 1) - Векторное изображение
- 2) + Растровое изображение

Для кодирования цветных изображений на экране монитора используется:

- 1) - GBR модель
- 2) - True Color
- 3) + RGB модель
- 4) - RED модель

Цветное изображение на экране монитора получается путем смешивания цветов:

- 1) + Красный зеленый синий
- 2) - Красный синий желтый
- 3) - Пурпурный синий желтый

4) - Желтый красный зеленый

Самые распространенные форматы изображений, на web-страницах

1) + JPEG

2) - CDR

3) - TIFF

Графическим редактором называется программа, предназначенная для...

1) - создания графического образа текста

2) - редактирования вида начертания шрифта

3) + работы с графическим изображением

4) - построения диаграмм

Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...

1) + точка экрана (пиксель)

2) - объект (прямоугольник, круг и т.д.)

3) - палитра цветов

4) - знакоместо (символ)

Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков...

1) - векторной графики

2) + растровой графики

С помощью редактора PhotoShop можно ...

1) + создавать и редактировать графические изображения

2) - редактировать вид и начертание шрифта

3) - настраивать анимацию графических объектов

4) - создавать и редактировать видео

5) - строить графики

Примитивами в графическом редакторе называются ...

1) + линия, круг, прямоугольник

2) - карандаш, кисть, ластик

3) - выделение, копирование, вставка

4) - наборы цветов (палитра)

Инструментами в графическом редакторе называются ...

1) - линия, круг, прямоугольник

2) + карандаш, кисть, ластик

3) - выделение, копирование, вставка

4) - наборы цветов (палитра)

К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ...

1) - линия, круг, прямоугольник

2) - карандаш, кисть, ластик

3) + выделение, копирование, вставка

4) - наборы цветов (палитра)

С какими изображениями в основном работает программа Adobe Photoshop?

1) + Растровыми

2) - Векторными

Какой из инструментов не предназначен для выделения?

1) - Рамка (Crop Tool)

2) - Лассо (Lasso Tool)

3) + Перемещение (Move Tool)

4) - Область (Marquee Tool)

Самая распространенная цветовая модель при работе с изображениями в PhotoShop?

1) - CMYK

2) - Duotone



3) - LAB

4) + RGB

Инструмент, осуществляющий выделение области изображения с близкими оттенками пикселей называется:

1) + «Волшебная палочка» (Magic Wand Tool)

2) - «Раскройка» (Slice Tool)

3) - «Область» (Marquee Tool)

4) - «Заплата» (Patch Tool)

Формат, используемый для сохранения графической информации:

1) - txt

2) - ras

3) - html

4) + jpg

Инструмент, позволяющий копировать одну часть изображения в другую:

1) + Штамп (Clone Stamp Tool)

2) - Ластик (Eraser)

3) - Заливка (Paint Bucket)

4) - Градиент (Gradient Tool)

В каком из заголовков меню находится функция «Свободное трансформирование»?

1) - Файл

2) + Редактирование

3) - Изображение

4) - Слои

Графика, представляемая в памяти компьютера в виде совокупности точек, называется:

1) + Растровой

2) - Векторной

3) - Трехмерной

4) - Фрактальной

Качество растрового изображения оценивается:

1) - Количеством пикселей

2) + Количеством пикселей на дюйм изображения

3) - Размером изображения

4) - Количеством бит в сохраненном изображении

Элементарным объектом растровой графики является:

1) - То, что рисуется одним инструментом

2) + Пиксель

3) - Символ

4) - Примитив

Выберите из предложенного списка расширения графических файлов.

1) - doc

2) + gif

3) + jpg

4) - exe

5) + bmp

6) - bak

Для чего необходима палитра «История»?

1) - Содержит наборы инструментов с различными предустановленными параметрами

2) + Позволяет отменять выполненные действия, включая и те, которые не отменяются посредством сочетания клавиш Ctrl+Z

3) - Дает широкий круг возможностей выбора формы и размеров кисти

4) - Дает общее представление об изображении, его цветовом решении, размерах и помогает при просмотре и редактировании

Сетка которую на экране образуют пиксели, называют:

- 1) - Дисплейный процессор
- 2) + Растр
- 3) - Видеоадаптер
- 4) - Видеопамять

Одной из основных функций графического редактора является:

- 1) - Ввод изображений
- 2) - Хранение кода изображения
- 3) + Создание изображений
- 4) - Просмотр и вывод содержимого видеопамяти

Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:

- 1) - Полный набор графических примитивов графического редактора
- 2) + Среду графического редактора
- 3) - Перечень режимов работы графического редактора
- 4) - Набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором

можно

Пиксель на экране монитора представляет собой:

- 1) - Совокупность 16 зерен люминофора
- 2) - Электронный луч
- 3) - Двоичный код графической информации
- 4) + Минимальный участок изображения, которому независимым образом

можно

задать цвет

Есть три слоя. Каждый из них полностью залит определенным цветом.

В палитре “Layers (Слои)” слои расположены сверху вниз в таком порядке :

Layer 5 (красный),

Layer 8 (белый),

Layer 1 (синий).

Режим смешивания normal.

Каким цветом будет залито рабочее окно?

- 1) - Белым
- 2) + Красным
- 3) - Синим
- 4) - Жёлтым

Что значит RGB?

- 1) - Red, Green, Black
- 2) - Right, Good, Bad
- 3) + Red, Green, Blue
- 4) - Red, Great, Black

Открыта фотография. На ней изображено озеро.

Создается новый слой, ложится поверх слоя с озером, при этом его Opacity устанавливается на 0,2%

Что визуально изменится на фотографии?

- 1) - Фото станет чёрным
- 2) + Ничего не изменится
- 3) - С фотографии исчезнут все чёрные поля
- 4) - Разрешение фотографии уменьшится на 0,2%

Какой опции не предусмотрено в Transform (Трансформации)?

- 1) + Rotate (Поворот) 45 CW
- 2) - Rotate (Поворот) 90 CCW

3) - Rotate (Поворот) 90 CW

4) - Rotate (Поворот) 180

Как можно открыть любую палитру?

1) - View/Screen Mode/Full Screen Mode

2) - View/Show Grid

3) - Image/ и далее нужное окно...

4) + Window/ и далее нужное окно...

Удерживая какую кнопку можно проводить идеально прямые линии с помощью инструмента Brush Tool?

1) - Tab

2) + Shift

3) - Ctrl

4) - Alt

Требуется закрасить слой с помощью инструмента "Кисть" (Brush Tool), причём "Кисть" должна иметь параметр "Непрозрачность" (Opacity) равный 50%.

Где можно изменить параметр прозрачности Кисти?

1) - В панели слоёв

2) + В панели параметров (свойств)

3) - В строке состояния документа

4) - В панели, которая откроется после клика правой клавишей мыши по окну документа при активном инструменте "Кисть"

Как называется инструмент, позволяющий залить изображение двумя плавно перетекающими друг в друга цветами?

1) + Градиент

2) - Заливка

3) - Банка краски

4) - Узор



Назовите инструмент:

1) + Градиент

2) - Заметки

3) - Прямоугольник

4) - Штамп

5) - Выделение



Назовите инструмент:

1) - Штамп

2) - Трапеция

3) + Текст

4) - Заметки

5) - Логотип



Назовите инструмент:

1) - Фрагмент

2) - Штамп

3) + Лассо

- 4) - Кадрирование
- 5) - Перемещение



Назовите инструмент:

- 1) + Прямоугольное выделение
- 2) - Перемещение
- 3) - Прямоугольное кадрирование
- 4) - Прямоугольный фрагмент
- 5) - Рисование прямоугольника



Назовите инструмент

- 1) - Осветление
- 2) - Градиент
- 3) - Объёмная фигура
- 4) - Штамп
- 5) + Ластик



1) - Размывание

- 2) + Волшебная палочка
- 3) - Автоматизация
- 4) - Осветление
- 5) - Историческая кисть
- 1) - GIF
- 2) - BMP
- 3) - JPG
- 4) + PSD

Одной из основных функций графического редактора является:

- 1) - масштабирование изображений
- 2) - хранение кода изображения
- 3) + создание изображений
- 4) - просмотр и вывод содержимого видеопамати

Какой способ представления графической информации экономичнее по использованию памяти:

- 1) - Растровый
- 2) + Векторный

Получение движущегося изображения на дисплее - это компьютерная

- 1) - Иллюстрация

- 2) + Анимация
- 3) - Графика

Основные цвета для изображения на мониторе:

- 1) - белый, красный, черный
- 2) - зеленый, желтый, бирюзовый, белый
- 3) + красный, синий, зеленый
- 4) - белый, черный, желтый, синий, коричневый

## **4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков**

### **4.1 Формы контроля уровня обученности студентов**

В процессе изучения дисциплины предусмотрены следующие формы контроля: текущий, промежуточный (зачет), итоговый контроль (зачет с оценкой).

**Текущий контроль** осуществляется в течение семестра в виде выполнения практических заданий по темам курса.

Текущий контроль производится 2 раза в течение семестра путем оценки качества усвоения результатов практической деятельности (выполнение заданий):

Цель текущего контроля – проверить усвоение студентами теоретического и практического материала, излагаемого преподавателем. Текущий контроль изучения дисциплины состоит из следующих видов:

- контроль за своевременным и правильным выполнением практических заданий;
- контроль усвоения теоретического материала – собеседование.

Текущий контроль по дисциплине «Компьютерные технологии» – вид систематической проверки знаний, умений, навыков студентов. Задача текущего контроля – получить первичную информацию о ходе и качестве усвоения учебного материала, а также стимулировать регулярную целенаправленную работу студентов.

Фонд оценочных средств текущего контроля разработан на основе рабочей программы дисциплины.

**Промежуточный контроль** осуществляется в форме зачета в конце 5 семестра обучения.

**Итоговый контроль** осуществляется в форме зачета с оценкой в конце 6 семестра обучения.

Задача итогового контроля – получить достоверную информацию о степени освоения дисциплины.

Итоговая оценка предполагает суммарный учет посещения занятий, степени активности магистранта и выполнение им всех видов аудиторной и самостоятельной работы. итоговый контроль по дисциплине проходит в соответствии с Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в ФГБОУ ВО «Сибирский государственный институт искусств»

Работа на практических занятиях оценивается преподавателем по итогам подготовки и выполнения студентами практических заданий, активности работы в группе и самостоятельной работе. Пропуск практических занятий предполагает отработку по пропущенным темам. Неотработанный (до начала экзаменационной сессии) пропуск более 50% занятий по курсу является основанием для недопуска к зачету по курсу.

**Контроль самостоятельной работы студентов** осуществляется в течение всего семестра. Формы контроля: устный опрос, собеседование, анализ формирования творческого портфолио и т.д. Результаты контроля самостоятельной работы учитываются при осуществлении промежуточного контроля по дисциплине.

Самостоятельная работа студентов – способ активного, целенаправленного приобретения студентом новых для него знаний, умений и навыков без непосредственного участия в этом процессе преподавателя.

Качество получаемых студентом знаний напрямую зависит от качества и количества необходимого доступного материала, а также от желания (мотивации) студента их получить. При обучении осуществляется целенаправленный процесс, взаимодействие студента и преподавателя для формирования знаний, умений и навыков.

Задания по темам выполняются на занятиях в компьютерном классе. Если занятия пропущены по уважительной причине, то соответствующие задания необходимо выполнить самостоятельно и представить результаты преподавателю на очередном занятии или консультации.

#### **4.2 Описание процедуры аттестации**

Процедура промежуточного и итогового контроля по дисциплине проходит в соответствии с Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в ФГБОУ ВО СГИИ имени Д. Хворостовского.

Аттестационные испытания проводятся преподавателем, ведущим лекционные занятия по данной дисциплине. Присутствие посторонних лиц в ходе проведения аттестационных испытаний без разрешения ректора или проректора не допускается (за исключением работников института, выполняющих контролирующие функции в соответствии со своими должностными обязанностями). В случае отсутствия ведущего преподавателя аттестационные испытания проводятся преподавателем, назначенным письменным распоряжением по кафедре (структурному подразделению).

Инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья, имеющие нарушения опорно-двигательного аппарата, допускаются на аттестационные испытания в сопровождении сопровождающих.

Во время аттестационных испытаний обучающиеся могут пользоваться программой учебной дисциплины, а также с разрешения преподавателя справочной и нормативной литературой.

Время подготовки ответа при сдаче зачета в устной форме должно составлять не менее 40 минут (по желанию обучающегося ответ может быть досрочным). Время ответа – не более 15 минут.

При проведении устного зачета билет выбирает сам обучающийся в случайном порядке.

Педагогу предоставляется право задавать обучающимся дополнительные вопросы в рамках программы дисциплины текущего семестра.

Оценка результатов устного аттестационного испытания объявляется обучающимся в день его проведения.

Результаты выполнения аттестационных испытаний должны быть объявлены обучающимся и выставлены в зачётные книжки не позднее следующего рабочего дня после их проведения.