

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Наумова Наталия Александровна

Должность: Ректор

Дата подписания: 05.09.2025 14:52:36

Уникальный программный ключ:

6b5279da4e034bff679172803da5b7b559fc69e2

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»

(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

Кафедра дизайна и народных художественных ремесел

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры дизайна

и народных художественных ремесел

Протокол от «21» февраля 2025 г. № 7

И. о. 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

Москва
2025

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