Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля
по ОП.14 Компьютерная графика
(3 курс, 6 семестр 2022-2023 уч. г.)

Текущий контроль №1

Форма контроля: Письменный опрос (Опрос)
Описательная часть: Письменная самостоятельная работа
Задание №1

Заполните таблицу «Достоинства и недостатки векторных и растровых изображений», используя представленный список утверждений.

	Достоинства	**Недостатки**
Векторная графика		
Растровая графика		

Список утверждений:

1. Эффективно представляет изображения фотографического качества.
2. Изображения занимают относительно небольшой объем памяти.
3. Изображения иногда не печатаются или выглядят на бумаге не так, как хотелось бы.
4. Не позволяет получать изображения фотографического качества.
5. Имеют ограниченные возможности при масштабировании, вращении и других преобразованиях.
6. Изображения могут быть легко распечатаны на принтере.
7. Могут быть легко масштабированы без потери качества.

Оценка	Показатели оценки
3	Разнесены 3-4 утверждения.
4	Разнесены 5-6 утверждений
5	Разнесены все утверждения

Задание №2

Заполните таблицу «Достоинства и недостатки векторных и растровых изображений», используя представленный список утверждений.

	Достоинства	Недостатки
Векторная графика		
Растровая графика		

Список утверждений:

1. Эффективно представляет изображения фотографического качества.
2. Изображения занимают относительно небольшой объем памяти.
3. Изображения иногда не печатаются или выглядят на бумаге не так, как хотелось бы.
4. Не позволяет получать изображения фотографического качества.
5. Имеют ограниченные возможности при масштабировании, вращении и других преобразованиях.
6. Изображения могут быть легко распечатаны на принтере.
7. Могут быть легко масштабированы без потери качества.

Оценка	Показатели оценки

Задание №3

Установите соответствие между видами компьютерной графики (КГ) и их назначением.

Вид КГ	**Назначение**
1. Научная графика	**a)** используется в работе инженеров, архитекторов, изобретателей новой техники; является обязательным элементом САПР; представлена как плоскими изображениями (проекции, сечения), так и пространственными трехмерными изображениями.
2. Деловая графика	**b)** произвольное рисование и черчение на экране компьютера с помощью графических редакторов.
3. Конструкторская графика	**c)** это получение движущихся изображений на экране дисплея; рисунки, выводимые последовательно на экран с определенной частотой, создают иллюзию движения.
4. Иллюстративная графика	**d)** наглядное представление различных показателей работы учреждения: плановые показатели, отчетная документация, статистические сводки.
5. Художественная и рекламная гроафика	**e)** объединение высококачественного

	изображения на экране компьютера со звуковым сопровождением; наибольшее распространение получилиа в области обучения, рекламы, развлечений.
6. Компьютерная анимация	**f)** визуализация объектов научных исследований, графическая обработка расчетов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов.
7. Мультимедиа	**g)** Создание реалистических изображений и «движущихся картинок», стала популярной во многом благодаря телевидению; графические пакеты для этих целей требуют больших ресурсов компьютера по быстродействию и памяти.

Оценка	Показатели оценки
3	Установлено 3 - 4 соответствия.
4	Установлено 5-6 соответствий.
5	Установлены все соответствия

Задание №4

Установите соответствие между видами компьютерной графики (КГ) и их назначением.

Вид КГ	**Назначение**
1. Научная графика	**a)** используется в работе инженеров, архитекторов, изобретателей новой техники; является обязательным элементом САПР; представлена как плоскими изображениями (проекции, сечения), так и пространственными трехмерными изображениями.
2. Деловая графика	**b)** произвольное рисование и черчение на экране компьютера с помощью графических редакторов.
3. Конструкторская графика	**c)** это получение движущихся изображений на экране дисплея; рисунки, выводимые последовательно на экран с определенной частотой, создают иллюзию движения.
4. Иллюстративная графика	**d)** наглядное представление различных показателей работы учреждения: плановые показатели, отчетная документация,

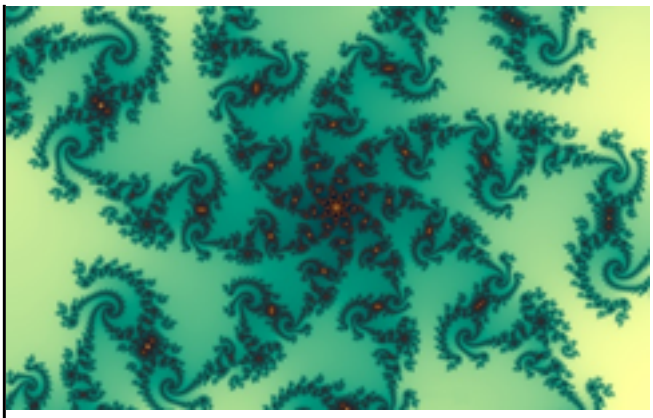
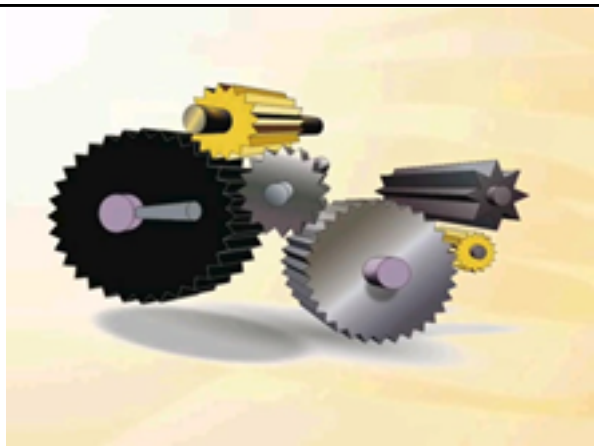
	статистические сводки.
5. Художественная и рекламная гроафика	**e)** объединение высококачественного изображения на экране компьютера со звуковым сопровождением; наибольшее распространение получилиа в области обучения, рекламы, развлечений.
6. Компьютерная анимация	**f)** визуализация объектов научных исследований, графическая обработка расчетов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением их результатов.
7. Мультимедиа	**g)** Создание реалистических изображений и «движущихся картинок», стала популярной во многом благодаря телевидению; графические пакеты для этих целей требуют больших ресурсов компьютера по быстродействию и памяти.

Оценка	Показатели оценки

Задание №5

1. Установите соответствие между изображением и видом графики:

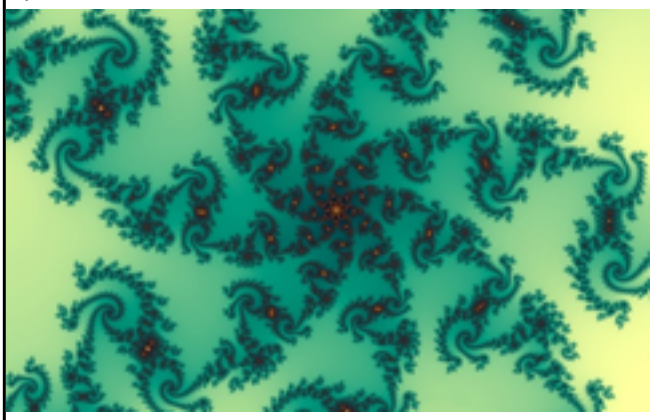
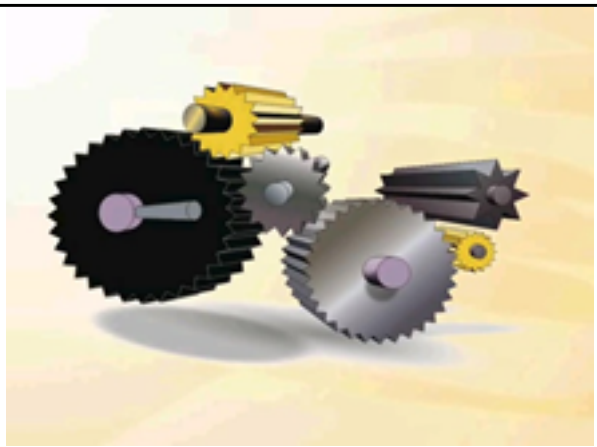
Изображение	**Вид графики**
1.	**a)** Растровая
2.	**b)** Векторная

	
3. 	**c)** Трехмерная
4.	**d)** Фрактальная

Оценка	Показатели оценки
3	Установлено 2 соответствия.
4	Установлено 3 соответствия.
5	Установлены все соответствия.

Задание №6

1. Установите соответствие между изображением и видом графики:

Изображение	Вид графики
1.	**a)** Растровая
2. 	**b)** Векторная
3. 	**c)** Трехмерная
4.	**d)** Фрактальная

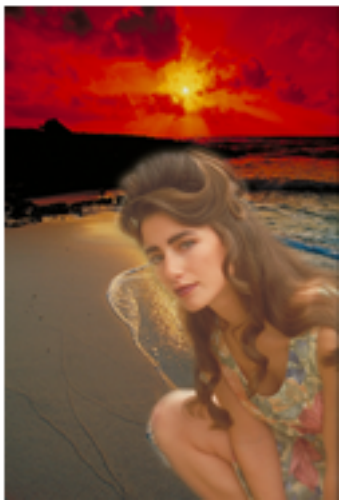
Оценка	Показатели оценки

Текущий контроль №2

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Описательная часть: Практическая работа с использованием ИКТ
Задание №1

1. Слияние фотографий (4 балла)

- Откройте фотографии девушки (62-1.tiff) и пляжа (62-2.tiff).
- Слейте две фотографии, поместив девушку на пляж, как показано на картинке.



- В нижнем левом углу сделайте надпись, имитирующую дату, проставляемую фотоаппаратом.

2. Ретушь фотографии (4 балла)

- Откройте изображение древнего сооружения из камней (stamp.jpg).
- Очистите поверхность камня, находящегося по правую сторону от входа.

3. Имитация дождя (6 баллов)

- Откройте изображение (38-1.tiff).
- Сделайте из обычного дня дождливую непогоду.

Оценка	Показатели оценки
3	Набрано от 4 до 10 баллов.
4	Набрано от 11 до 12 баллов.
5	Набрано от 13 до 14 баллов.

Текущий контроль №3

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Описательная часть: Практическая работа с использованием ИКТ
Задание №1

1. Создайте изображение лупы с деревянной полированной ручкой;

2. Создайте рамку простого текста: «*Прежде чем начинать работать с текстом в Corel DRAW, учтите главное это все-таки не текстовый редактор и не программа верстки. Верстать книги или газеты нужно в специальных программах: Corel Ventura, Adobe PageMaker, QuarkXPress*»;

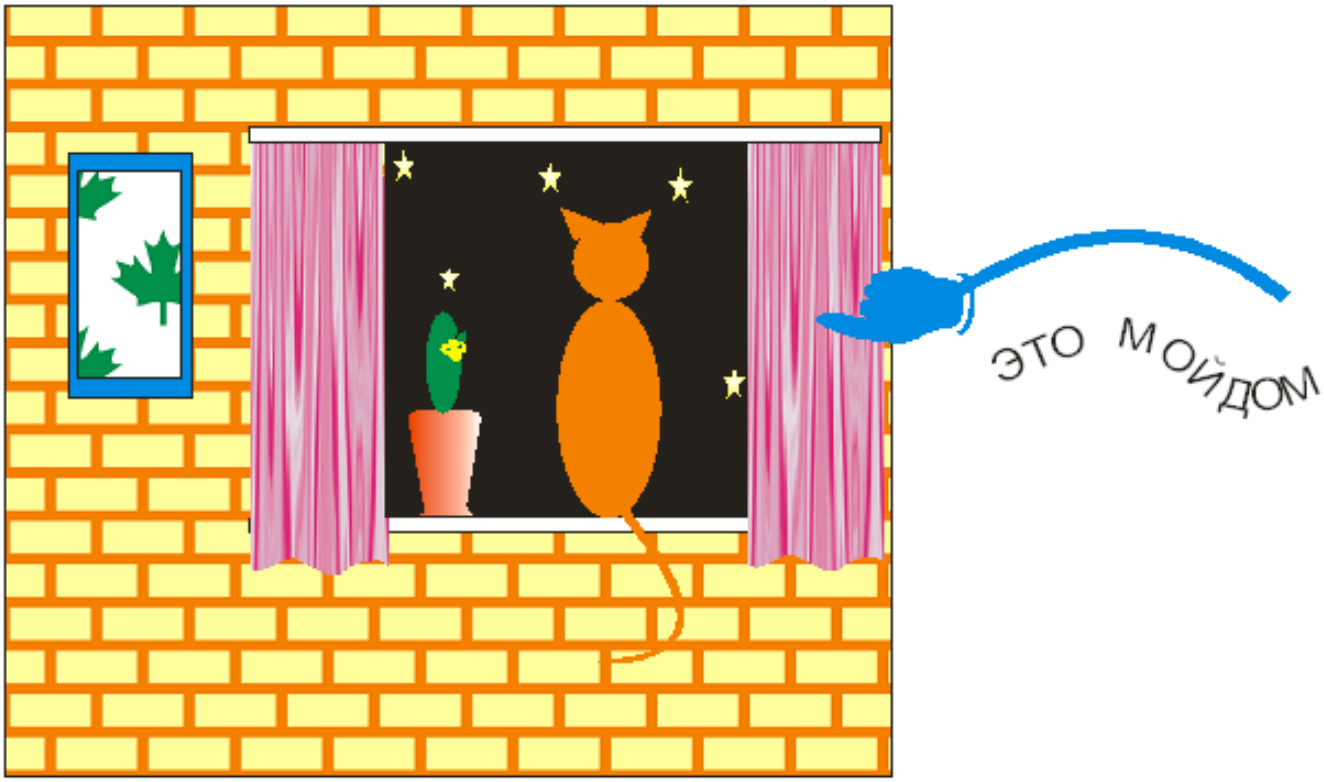
3. Сделайте так, чтобы при перемещении лупы по тексту, она автоматически увеличивала его изображение, как показано на рисунке.

Оценка	Показатели оценки
3	Набрано 8-10 баллов. 1. Лупа (7 баллов): ◦ форма объекта (2 балла); ◦ цвет объекта: придание текстуры дерева (1 балла); ◦ объем: тип (2 балла), толщина (1 балл), скос (1 балла). 2. Текст (3 балла): ◦ правильный набор (1 балл); ◦ рамка простого текста (1 балл); ◦ форматирование текста (1 балл). 3. Линза (6 баллов): ◦ эффект увеличения (2 балла); ◦ эффект выпуклости (2 балла). 4. Возможность перемещения лупы по тексту (1 балл). 5. Дополнительные декоративные элементы (2 балла).

4	Набрано 11-16 баллов. 1. Лупа (7 баллов): ◦ форма объекта (2 балла); ◦ цвет объекта: придание текстуры дерева (1 балла); ◦ объем: тип (2 балла), толщина (1 балл), скос (1 балла). 2. Текст (3 балла): ◦ правильный набор (1 балл); ◦ рамка простого текста (1 балл); ◦ форматирование текста (1 балл). 3. Линза (6 баллов): ◦ эффект увеличения (2 балла); ◦ эффект выпуклости (2 балла). 4. Возможность перемещения лупы по тексту (1 балл). 5. Дополнительные декоративные элементы (2 балла).
5	Набрано 15-17 баллов. 1. Лупа (7 баллов): ◦ форма объекта (2 балла); ◦ цвет объекта: придание текстуры дерева (1 балла); ◦ объем: тип (2 балла), толщина (1 балл), скос (1 балла). 2. Текст (3 балла): ◦ правильный набор (1 балл); ◦ рамка простого текста (1 балл); ◦ форматирование текста (1 балл). 3. Линза (6 баллов): ◦ эффект увеличения (2 балла); ◦ эффект выпуклости (2 балла). 4. Возможность перемещения лупы по тексту (1 балл). 5. Дополнительные декоративные элементы (2 балла).

Задание №2

Создать рисунок по образцу:



Оценка	Показатели оценки
3	Набрано 3-4 балла. 1. К стене применена двухцветная заливка узором в соответствии с образцом (1 балл); 2. К шторам применена текстурная заливка в соответствии с образцом (1 балл); 3. Объекты «кот» и «цветок» созданы с помощью графических примитивов и операции «объединить» (2 балла); 4. Создан указатель в соответствии с образцом (1 балл); 5. Добавлен текст вдоль кривой (1балл); 6. Созданы дополнительные объекты: «картина», «окно», «звезды» (1 балл).
4	Набрано 5-6 баллов. 1. К стене применена двухцветная заливка узором в соответствии с образцом (1 балл); 2. К шторам применена текстурная заливка в соответствии с образцом (1 балл); 3. Объекты «кот» и «цветок» созданы с помощью графических примитивов и операции «объединить» (2 балла); 4. Создан указатель в соответствии с образцом (1 балл); 5. Добавлен текст вдоль кривой (1балл); 6. Созданы дополнительные объекты: «картина», «окно», «звезды» (1 балл).

5	Набрано 7 баллов. 1. К стене применена двухцветная заливка узором в соответствии с образцом (1 балл); 2. К шторам применена текстурная заливка в соответствии с образцом (1 балл); 3. Объекты «кот» и «цветок» созданы с помощью графических примитивов и операции «объединить» (2 балла); 4. Создан указатель в соответствии с образцом (1 балл); 5. Добавлен текст вдоль кривой (1балл); 6. Созданы дополнительные объекты: «картина», «окно», «звезды» (1 балл).

Текущий контроль №4

Форма контроля: Письменный опрос (Опрос)
Описательная часть: Тестирование

Текущий контроль №5

Форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Описательная часть: Практическая работа с использованием ИКТ.
Задание №1

1. Создайте 3D модель классной поворотно-передвижной доски.

2. Добавьте к созданной модели материалы, наложите текстуры.

3. Создайте анимацию для классной доски.

Оценка	Показатели оценки
3	Создана модель классной поворотно-передвижной доски согласно приведенному образцу.
4	Создана модель классной поворотно-передвижной доски согласно приведенному образцу. Для элементов классной доски добавлены материалы, наложены текстуры.
5	Создана модель классной поворотно-передвижной доски согласно приведенному образцу. Для элементов классной доски добавлены материалы, наложены текстуры. Для созданной модели продуман и реализован анимационный ролик.