

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Grafisk illustration

Tema: Illustrationstekniker för olika medier

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse och förmåga att tillämpa olika illustrationstekniker kopplade till olika medier samt att analysera hur dessa tekniker påverkar den visuella kommunikationen.

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar de olika tekniker och metoder som används för grafisk illustration i olika medier, såsom tryck, digitalt och animation. Fokus ligger på hur tekniken anpassas för att möta de specifika krav och förutsättningar som varje medium ställer.

Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa olika illustrationstekniker anpassade efter medier och analysera hur de kan påverka den visuella kommunikationen.

Prov

Faktafrågor

1. Vilket av följande är en typ av tryckteknik?
 - A. Digitalkamera
 - B. ****Screentryck****
 - C. 3D-modellering
 - D. Webbanimation
2. Vad är en viktig faktor att tänka på när man skapar illustrationer för digitala medier?
 - A. Textur
 - B. ****Interaktivitet****
 - C. Papperstyp
 - D. Färgfysik
3. Vilket program används ofta för digital illustration?
 - A. CorelDRAW
 - B. ****Adobe Illustrator****
 - C. Microsoft Paint

- D. Canva
4. Vilken illustrationsteknik är bäst lämpad för printmedia?
- A. Fotografisk manipulering
 - B. ****Litografi****
 - C. Videoproduktion
 - D. Digital animation
5. Vad kännetecknar animation i illustrationsteknik?
- A. Stilren grafik
 - B. ****Rörelse****
 - C. Static imagery
 - D. Fotorealistiska detaljer
6. Vilket av följande medier kräver ofta olika färgval i sina illustrationer?
- A. ****Tryck****
 - B. Teknikböcker
 - C. Ljudböcker
 - D. E-böcker
7. Vad är en stor fördel med digitala illustrationer?
- A. De behöver ingen programvara
 - B. ****De kan enkelt redigeras och ändras****
 - C. De är alltid exakt så som de ska vara
 - D. De har lägre kostnad att producera
8. Vad ingår i typografi i ett tryckmedie?
- A. Bilder
 - B. Layout
 - C. ****Typsnitt****
 - D. Färgbalans
9. Vilken typ av illustrationsteknik används för att skapa interaktiva upplevelser?
- A. ****Digital illustration****
 - B. Papercraft
 - C. Måleri
 - D. Skulptur
10. Vad är en viktig aspekt av animerade illustrationer?
- A. Statiska bilder
 - B. ****Dynamisk berättande****
 - C. Svartvitt
 - D. Ingen ljud
11. Vilken teknik är mest användbar för att skapa animationer?
- A. ****Rörelsekontroll****
 - B. Litografi
 - C. Akvarellmålning
 - D. Fotomontage
12. Vad är en fördel med screentryck?
- A. Det är det billigaste alternativet
 - B. ****Det möjliggör mångfald i färg och design****
 - C. Det är enkelt att lära sig
 - D. Det är helt automatiserat
13. Vilken typ av färg används ofta i digital konst?
- A. ****RGB****

- B. CMYK
 - C. Pantone
 - D. Akrylfärg
14. Vilken typ av medium kräver en annan process för illustrationer?
- A. ****Animation****
 - B. Tryck
 - C. Digital******
 - D. Gildning
15. Vilken teknik är speciellt viktig för att skapa 3D-strukturer i digital illustration?
- A. ****Modellering****
 - B. Måleri
 - C. Texturering
 - D. Utskrift

Resonerande frågor

1. Beskriv hur valet av medium påverkar de tekniska och kreativa val som görs i en illustration. Syftet är att låta eleverna reflektera över hur olika medier kan forma deras kreativa process.
2. Diskutera hur olika illustrationstekniker kan förstärka meddelandet i en visuell kommunikation. Denna fråga syftar till att få eleverna att analysera betydelsen av teknikval.
3. Hur skulle du tillämpa de illustrationstekniker du har lärt dig i ett eget projekt? Denna fråga ger eleverna möjlighet att koppla sina kunskaper till praktiska tillämpningar.
4. Jämför trycktekniker och digital illustration. Vilka är för- och nackdelarna med var och en? Syftet är att få eleverna att göra en djupare analys av de olika medierna.
5. Berätta om en illustration som du tycker bäst representerar ett medium. Varför valde du just den? Genom denna fråga kan eleverna visa sin förmåga att argumentera och försvara sina val.
6. Hur kan interaktivitet förbättra en illustrativ berättelse? Eleverna får här möjlighet att reflektera över hur teknik påverkar berättande.
7. Diskutera hur kulturella skillnader kan påverka illustrationstekniker och medium. Syftet är att få eleverna att tänka på globaliseringens inverkan på deras arbete.
8. Berätta om en utmaning du har stött på när du arbetat med illustrationer för olika medier och hur du löste den. Denna fråga kan ge en insyn i studenternas problemlösningss förmåga.

Bedömning

Provets maxpoäng är 30 poäng. Faktafrågorna ger totalt 15 poäng, där varje fråga ger 1 poäng. Resonerande frågor ger upp till 2 poäng vardera. För betyg E krävs minst 8 poäng, för betyg C krävs 12 poäng (varav minst 3 poäng från resonerande frågor), och för betyg A krävs 18 poäng (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).