

# Provkonstruktion

**Årskurs:** Gymnasiet

**Ämne eller kurs:** Grafisk illustration

**Tema:** Digital illustration och verktyg

## Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse och tillämpning av digitala illustrativa verktyg och tekniker, samt deras förmåga att analysera och reflektera över användningen av dessa i olika sammanhang.

## Koppling till styrdokument

### Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll omfattar de grundläggande verktygen och teknikerna för digital illustration, inklusive programvara, digitala teckningsmetoder och anpassning av traditionella illustrativa tekniker till det digitala formatet.

### Kunskapskrav

Eleven kan redogöra för och tillämpa digitala illustrativa verktyg och tekniker samt analysera deras användning i olika sammanhang.

## Prov

### Faktafrågor

1. Vilket av följande program är mest känt för digital illustration?

- A) Microsoft Word
- B) Adobe Illustrator
- C) Final Cut Pro
- D) Blender

**Rätt svar: B**

2. Vilket verktyg används för att skapa former i digitala illustrationsprogram?

- A) Penselverktyg
- B) Former
- C) Textverktyg
- D) Utjämningsverktyg

**Rätt svar: B**

3. Vad är en fördel med att använda lager i digital illustration?

- A) Det gör bilden mindre detaljerad
- B) Det förenklar redigering och ändringar
- C) Det minskar filstorleken
- D) Det gör teckningen svårare

**Rätt svar: B**

4. Vilken teknik används för att ge djup och volym i digitala illustrationer?
- A) Färgläggning
  - B) Skuggning
  - C) Skissande
  - D) Textur

**Rätt svar: B**

5. Vilket av följande alternativ beskriver bäst digital färgläggning?
- A) Det innebär att man ritar på papper
  - B) Det kräver att man använder färgpennor
  - C) Det innebär att färg läggs till på digitala lager
  - D) Det utförs bäst med vattenfärger

**Rätt svar: C**

6. Vad handlar teknik om i digital illustration?
- A) Att använda olika färger
  - B) Att applicera skuggor och ljus effektivt
  - C) Att skissa på papper
  - D) Att skapa digitala foton

**Rätt svar: B**

7. Vad är syftet med att diskutera programvaror för digital illustration i undervisningen?
- A) För att välja det bästa programmet
  - B) För att förstå deras funktioner och användning
  - C) För att veta vilket program som är billigast
  - D) För att veta vilket program som är lättast att använda

**Rätt svar: B**

8. Vilken av följande metoder är typisk för digital skissning?
- A) Användning av blyertspennor
  - B) Användning av kol
  - C) Användning av grafikplatta
  - D) Användning av bläck

**Rätt svar: C**

9. Vilken av följande användningar av digital illustration är korrekt?
- A) Endast för konstprojekt
  - B) Endast för digital reklam
  - C) I reklam, bokillustrationer och spelutveckling
  - D) Endast för grafisk design

**Rätt svar: C**

10. Hur kan digitala tekniker förbättra illustrativa färdigheter?
- A) De gör konsten svårare
  - B) De tillåter snabbare felsökning

- C) De ger större möjlighet till experimenterande
- D) De begränsar teknikvalen

**Rätt svar: C**

11. Vilken av följande är en grundläggande teknik inom digital illustration?
- A) Animering
  - B) Färgläggning
  - C) Fotoredigering
  - D) Typografi

**Rätt svar: B**

12. Vad innebär digitala teckningsmetoder?
- A) Att använda endast pennor
  - B) Att använda grafikplattor eller digitala verktyg
  - C) Att rita med händerna
  - D) Att använda traditionella medium

**Rätt svar: B**

13. Vad menas med "effekter" i digital illustration?
- A) Förändringar i bildens storlek
  - B) Specifika filter som kan tillämpas på lager
  - C) Att skriva ut bilden
  - D) Att ge textur med penslar

**Rätt svar: B**

14. Vilken typ av illustration kan man ofta se i spel?
- A) Traditionell akvarell
  - B) Digital konceptkonst
  - C) Skulptur
  - D) Fotografi

**Rätt svar: B**

15. Vilken av följande är en bra strategi för att lära sig digital illustration?
- A) Endast titta på videor
  - B) Praktisera och experimentera med olika verktyg
  - C) Inte fråga om hjälp
  - D) Använda samma verktyg hela tiden

**Rätt svar: B**

## Resonerande frågor

1. Vilka fördelar ser du med att använda digitala verktyg istället för traditionella verktyg i din illustration?

Syftet är att fördjupa förståelsen för skillnaderna mellan digitala och traditionella metoder.

2. Hur påverkar användningen av lager din kreativa process?

Denna fråga uppmuntrar eleverna att reflektera över hur lager kan användas för att förenkla och förbättra deras arbete.

3. Kan du ge exempel på hur du skulle kombinera digitala och

traditionella tekniker i en illustration?

Eleverna får möjlighet att visa sin förståelse för hybrida tekniker och kreativitet.

4. Diskutera en utmaning du stött på när du arbetade med digital illustration. Hur löste du det?

Detta syftar till att låta eleverna reflektera över sin problemlösningsförmåga.

5. Vad inspirerade dig mest i den digitala illustrationstekniken som du lärt dig?

Genom denna fråga kan eleverna uttrycka sina personliga insikter och inspirationer.

6. Hur skulle du bedöma kvaliteten på ett digitalt illustrativt verk?  
Att analysera de kriterier som används för att bedöma djupgående kvaliteter i illustrationer.
7. Diskutera hur digital teknik kan påverka framtida illustrationstrender.  
Denna fråga uppmuntrar elever att tänka kritiskt om teknikens inverkan på konst.
8. Hur kan samarbete med andra förbättra dina digitala illustrationsfärdigheter?  
Syftet är att förstå vikten av samarbete och feedback i kreativa processer.

## Bedömning

Provet bedöms på en skala av poäng för faktafrågorna, där varje korrekt svar ger 1 poäng. De resonerande frågorna bedöms med högre poäng beroende på djup och insikt. För att godkännas (E) krävs totalt 8 poäng, för betyg C krävs 12 poäng (inklusive minst 3 poäng från resonerande frågor) och för A krävs 18 poäng (inklusive minst 5 poäng från resonerande frågor).

Tags: [Grafisk illustration](#), [Gymnasiet](#)