Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Институт экономики, информационных технологий и креативных индустрий
Факультет массовых коммуникаций и креативных индустрий
Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Института экономики, информационных технологий и креативных индустрий



Кожевникова Т.М.
«25» февраля 2026 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.6 «Компьютерная графика»
образовательной программы среднего профессионального образования – программа подготовки специалистов среднего звена по специальности

54.02.01Дизайн (по отраслям)

Квалификация

Дизайнер, преподаватель

Год набора 2026

Тамбов 2026

Разработчик(и) программы: Перуновская И.Н.

преподаватель кафедры дизайна и изобразительного искусства

Эксперт: _____ Филатова К.В., к.п.н., доцент кафедры дизайна и

изобразительного искусства ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

РАЗРАБОТАН в соответствии с рекомендациями по организации получения среднего общего образования на базе основного общего образования с учетом требований федеральных государственных образовательных стандартов и специальности среднего профессионального образования

Одобрен на заседании на заседании кафедры дизайна и изобразительного искусства «13» января 2026 года протокол № 5

Зав. кафедрой _____ Черемисин В. В.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
2. ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ
3. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

«Компьютерная графика»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина **«Компьютерная графика»** обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 1.1	Изображать человека и окружающую среду визуально-графическими средствами.
ПК 1.2	Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.
ПК 1.3	Формировать техническое задание на дизайн-проект. Выполнять поиск решения для реализации технического задания на дизайн-проект.
ПК 1.4	Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.

ПК 1.5	Осуществлять процесс дизайн-проектирования
ПК 1.6	Осуществлять подготовку вывода продукта на рынок

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих и профессиональных компетенций ОК 1- 9, ПК 1.1-1.6

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК,ОК	Умения	Знания
ОК 1- 9, ПК 1.1-1.6	- создавать растровые изображения, двух- и трехмерные векторные объекты с элементами визуализации; - редактировать и компоновать их; создавать эскизы моделей с применением графических приемов редактирования изображений; - проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.	- условий преобразования объектов, их статического и интерактивного редактирования; основы использования заливок при создании изображения; - условий редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона; - способов применения визуализации сцен трехмерных объектов

2. ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ

Оценка	Отлично (зачтено)	хорошо (зачтено)	удовлетворительно (зачтено)	Неудовлетворительно (не зачтено)
Критерии оценки практических работ	сформированность терминологического аппарата; владение системой знаний на уровне осознанного применения при выполнении учебных/ учебно-профессиональных действий; оригинальность решения, в том числе при решении нестандартных задач; гибкость, системность, глубину мышления; применение методов, адекватных поставленной цели и задачам; выполнение работы в логической последовательности; грамотное использование символики и графических средств; проявление высокого уровня	сформированность терминологического аппарата; владение программным материалом для выполнения учебных/ учебно профессиональных действий, применение освоенных алгоритмов в типовой (знакомой) ситуации; применение методов, адекватных поставленной цели и задачам; выполнение работы в логической последовательности; грамотное использование символики и графических средств; выполнение практической работы самостоятельное; правильность выполнения – от 70 до 89%.	недостаточную сформированность терминологического аппарата; недостаточное владение программным материалом для выполнения учебных/ учебно-профессиональных действий; применение освоенных алгоритмов в типовой (знакомой) ситуации с незначительными нарушениями; применение нерациональных методов для выполнения практической работы; отступление от логической последовательности при выполнении работы; неточность использования символики и графических средств; проявление недостаточного уровня самостоятельности (выполнение работы с помощью преподавателя); правильность выполнения –	недостаточную сформированность либо несформированность терминологического аппарата; недостаточное владение программным материалом для выполнения учебных/ учебно-профессиональных действий; применение освоенных алгоритмов в типовой (знакомой) ситуации со значительными нарушениями; применение нерациональных методов для выполнения практической работы; нарушение логической последовательности при выполнении работы; неточность использования символики и графических средств; проявление недостаточного уровня самостоятельности (выполнение работы с помощью преподавателя); правильность выполнения –

	самостоятельности; от 90 до 100% правильность выполнения практической работы		от 51 % до 69%	менее 50 %
Критерии оценки устных ответов	за глубокое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором обучающиеся легко ориентируются, за умение связывать теорию с практикой, высказывать и обосновывать свои суждения. Отличная отметка предполагает грамотное, логическое изложение ответа	если обучающийся полно освоил материал, владеет понятийным аппаратом, ориентируется в изученном материале, грамотно излагает ответ, но содержание, форма ответа имеют отдельные недостатки	если обучающийся обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но излагает его неполно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, не умеет доказательно обосновывать свои суждения	если обучающийся имеет разрозненные, бессистемные знания, не умеет выделять главное и второстепенное, допускает ошибки в определении понятий, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал
Качество подготовки рефератов	Выполнены все требования к написанию и защите реферата: обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан	Основные требования к реферату и его защите выполнены, но при этом допущены недочёты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объём реферата; имеются упущения в оформлении; на дополнительные вопросы при защите даны неполные ответы	Имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности, тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата или при ответе на дополнительные вопросы; во время защиты отсутствует вывод	Тема реферата не раскрыта, обнаруживается существенное непонимание проблемы

	объём, соблюдены требования к внешнему оформлению, даны правильные ответы на дополнительные вопросы			
Количество правильных ответов в тесте	более 90%	более 65%	более 50%	менее 50%
Критерии оценки практической работы на диф.зачете	сформированность терминологического аппарата; владение системой знаний на уровне осознанного применения при выполнении учебных/ учебно-профессиональных действий; оригинальность решения, в том числе при решении нестандартных задач; гибкость, системность, глубину мышления; применение методов, адекватных поставленной цели и задачам; выполнение работы в логической последовательности; грамотное	сформированность терминологического аппарата; владение программным материалом для выполнения учебных/ учебно профессиональных действий, применение освоенных алгоритмов в типовой (знакомой) ситуации; применение методов, адекватных поставленной цели и задачам; выполнение работы в логической последовательности; грамотное использование символики и графических средств; выполнение практической работы самостоятельное; правильность выполнения – от 70 до 89%.	недостаточную сформированность терминологического аппарата; недостаточное владение программным материалом для выполнения учебных/ учебно-профессиональных действий; применение освоенных алгоритмов в типовой (знакомой) ситуации с незначительными нарушениями; применение нерациональных методов для выполнения практической работы; отступление от логической последовательности при выполнении работы; неточность использования символики и графических средств; проявление	недостаточную сформированность либо несформированность терминологического аппарата; недостаточное владение программным материалом для выполнения учебных/ учебно-профессиональных действий; применение освоенных алгоритмов в типовой (знакомой) ситуации со значительными нарушениями; применение нерациональных методов для выполнения практической работы; нарушение логической последовательности при выполнении работы; неточность использования символики и графических средств; проявление

	использование символики и графических средств; проявление высокого уровня самостоятельности; от 90 до 100% правильность выполнения практической работы		недостаточного уровня самостоятельности (выполнение работы с помощью преподавателя); правильность выполнения – от 51 % до 69%	недостаточного уровня самостоятельности (выполнение работы с помощью преподавателя); правильность выполнения – менее 50 %
Качество ответов на дифференцированном зачете	Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять практическое задание, усвоивший общие и профессиональные компетенции, соответствующие ФГОС, усвоивший взаимосвязь основных понятий тем и их значение для приобретаемой специальности, проявивший творческие способности.	На оценку «хорошо» оценивается ответ, если обучающийся при ответе продемонстрировал системные знания и умения по поставленным вопросам. Содержание вопроса изложил связно, грамотным языком, раскрыл последовательно суть изученного материала, демонстрируя прочность полученных знаний и умений, но при ответе были допущены незначительные ошибки, нарушалась последовательность изложения или отсутствовали некоторые несущественные элементы содержания тем.	Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности/профессии, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой, но, у обучающегося обнаружены неточности в развернутом раскрытии понятий, терминов, определений, план ответа выстроен непоследовательно, в	Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, если в ответе обнаружены пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, недостаточно раскрыты понятия, термины, допущены принципиальные ошибки в выполнении практических заданий. Ответ содержит ряд серьезных неточностей. Выводы поверхностны.

	Обучающийся освещает различные вопросы программного материала, делает содержательные выводы, демонстрирует знание специальной литературы в рамках учебного методического комплекса и дополнительных источников информации, в том числе Интернет-ресурсов.		ответе допущены погрешности, исправленные под руководством преподавателя.	

3. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Критерии и методы оценивания

Результаты обучения	*Критерии оценки*	*Методы оценки*
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины, в разрезе компетенций: - условий преобразования объектов, их статического и интерактивного редактирования; основы использования заливок при создании изображения; - условий редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона; - способов применения визуализации сцен трехмерных объектов	*Характеристики демонстрируемых знаний, которые могут быть проверены* Обучающийся демонстрирует в ходе практических занятий знания об условий преобразования объектов, их статического и интерактивного редактирования; основы использования заливок при создании изображения; - условий редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона; - способов применения визуализации сцен трехмерных объектов	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплин, в разрезе компетенций: - создавать растровые изображения, двух- и трехмерные векторные объекты с элементами визуализации; - редактировать и компоновать их; создавать эскизы моделей с применением графических приемов редактирования изображений; - проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.	*Характеристики демонстрируемых умений, которые могут быть проверены* обучающийся технически грамотно выполняет растровые изображения, двух- и трехмерные векторные объекты с элементами визуализации; редактирует и компонует их; создает эскизы моделей с применением графических приемов редактирования изображений; - проектирует объекты дизайна с использованием компьютера, выполняет графические исследования.	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы

3.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Вопросы для самоконтроля

1. Понятие компьютерной графики.
2. Виды компьютерной графики.
3. Растровая графика: разрешение оригинала; разрешение экранного изображения; разрешение печатного изображения. Интенсивность тона. Динамический диапазон.
4. Векторная графика. Математические основы векторной графики: Точка. Прямая линия. Отрезок прямой. Кривая второго порядка. Кривая третьего порядка.
5. Основные понятия трехмерной графики.
6. Программные средства обработки трехмерной графики
7. Понятие цвета. Законы Грассмана.
8. Способы описания цвета. Цветовая модель CIELab. Цветовая модель RGB. Цветовая модель HSB. Цветовая модель CMYK, цветоделение.
9. Цветовая палитра.
10. Системы управления цветом. Цветовая гамма. Профиль. Калибровка.AgfaFotoTune.KodakDayStarColorMatch.
11. Эволюция компьютерных видеосистем.
12. Логическая организация видеопамяти.
13. Общая структура современного видеоадаптера.
14. Параметры вставки иллюстраций и рисунков в документ, обтекание текстом графики
15. Форматирование рисунков в таблице с заливкой
16. Вставка гиперссылок в документ
17. Вставка полотна и работа с ним
18. Вставка буквицы и WordArt в документ
19. Параметры и форматы мультимедийных презентаций
20. Изучение основного ПО для презентаций
21. Построение классификатора ПО для мультимедийных презентаций
22. Зависимость выбора ПОдля выполнения мультимедийной презентации от ее характера и назначения
23. Форматы сохранение мультимедийных презентаций для показа.
24. Тоновая коррекция: осветление фотографии смешиванием слоев, увеличение контрастности, коррекция портрета с помощью тоновой кривой, раздельная коррекция областей.
25. Цветовая коррекция:балансировка по серой точке, ослабление красного канала, регулировка канало, подгонка цветов по удачной фотографии,коррекция цвета в окне MatchColor, настройка отдельных цветов, настройка цветового диапазона.
26. Изменение резкости и ретушь изображения: усиление резкости фильтром контурная резкость, регулировка белых и темных ореолов, работа с клонирующим штампом, усиление контуров изображения, удаление шума, царапин и пыли.
27. Фотомонтаж:перенос фрагмента изображения, создание и редактирование маски слоя.
28. Художественные эффекты в растровой графике

Образцы тестовых заданий

Тест 1

1.Для создания основных фигур в программе Illustrator можно использовать
(!)группу инструментов рисования панели Tools;
(?)пункт меню Draw;
2. Группу инструментов рисования
(!)можно отделить от панели инструментов манипулируя «мышью»;
(?)нельзя отделить от панели инструментов, она жестко закреплена на ней;
(?)можно отделить от панели инструментов, воспользовавшись командой Object –Path.
3. Изменить размеры фигуры можно одним из следующих способов:
(!)задать размеры в палитре Transform;
(!)использовать инструмент Skale панели инструментов;
(?)использовать команду View – ActualSize;
(!)с помощью маркеров ограничивающей рамки фигуры.
4. Интеллектуальные направляющие невозможно использовать
(!)если включена привязка к сетке;
(?)если отключена привязка к сетке;
(?)если сетка нарисована соответствующим инструментом панели инструментов.
5. В чем различие между сеткой, отображаемой в режиме просмотра сетки, и сетки, нарисованной инструментом RectangularGrid?
(!)Сетка, используемая в режиме просмотра, не печатается вместе с рисунком.
(?)Линии сетки, нарисованной инструментом могут иметь цвет отличный от черного.
(!)К узлам сетки, отображаемой в режиме просмотра, можно настроить привязку объектов.
6. Рисование горизонтальных и вертикальных линий обеспечивается
(!)удерживанием клавиши Shift;
(?)нажатием клавиши Shift;
(!)комбинацией клавиш Shift + Ctrl.
7. Какие преобразования объектов можно выполнять с помощью палитры Transform?
(!)перемещение;
(!)отражение;
(?)объединение;
(?)пересечение.
8 Каждый полный виток спирали, созданный инструментом Spiral состоит из
(!)четырех сегментов;
(?)двух сегментов;
(?)одного сегмента.
9. Что-бы показать или скрыть палитру по ходу работы используют команду этого меню
(!)Window.
(?)Select.
(?)View.
(?)Object.
10. Используя этот инструмент выделения можно выделить одну или несколько узловых точек и внести изменения в форму объекта.
(!)DirectSelection (Прямое выделение).
(?)GroupSelection (Групповое выделение).
(?)Selection (Выделение).
11. Командаменю File – Document Setsp
(!)меняет настройки текущего документа;
(?)меняет настройки программы, которые будут использованы во всех последующих документах;
(?)применяет новые настройки к части документа, которая будет создана после изменения в настройках.

12. По умолчанию в качестве единиц измерения на линейках установлены
(!)пункты;
(?)сантиметры;
(?)миллиметры;
(?)пики.
13. Чтобы отобразить линейки по верхнему и левому краю окна используется команда меню
(!)View-Show Rules.
(?)View – Shou Grids.
(?)View – ShouPageTiling.
14. Для позиционирования узловых точек нового объекта относительно узловых точек другого объекта используются
(?)линейки;
(?)поля документа;
(!)интеллектуальные направляющие.
15. Как следует выделять объекты, не обладающие заливкой, щелчком левой кнопкой мыши?
(!)Объекты, не обладающие заливкой, следует выделять щелчком мыши на контуре.
(?)Объекты, не обладающие заливкой, следует выделять щелчком мыши внутри области.
(?)Объекты, не обладающие заливкой, не могут быть выделены с помощью щелчка кнопкой «мыши».
16. Заливка области осуществляется с помощью
(!)палитры Color;
(!)палитры Swatches;
(!)кнопки Fill панели инструментов.
17. Настройка цвета и типа контура осуществляется с помощью
(!)палитры Stroke;
(?)палитры Transform;
(?)инструмента Draw;
(?)кнопки Fill панели инструментов.
18. Прозрачность фигуры настраивается
(!)с помощью палитры Transparency;
(?)с помощью команды Effect-Distort – Glass;
(?)с помощью инструмента EraserTool.
19. Чтобы переместить фигуру во время рисования достаточно
(!)удерживать клавишу Spase (Пробел);
(?)использовать комбинацию клавиш Esc + Shift;
(?)нажать клавишу Ctrl;
(?)удерживать клавишу Shift.
20. Чтобы применить эффект, сохранив возможность последующей его отмены
(!)удобно использовать дополнительный слой;
(?)используют команды меню Effect;
(?)не требуется дополнительных действий – примененный эффект можно отменить на любом этапе работы с олбъектом.

Тест 2

1. В типографике единицей измерения размера шрифта и толщины линий традиционно является
(!) 1 point;
(?) 1 pica;
(?) 1 мм;
(?) 1 см.

2. К основными параметрами шрифта относятся:
(!) гарнитура;
(!) начертание;
(?) тип выделения;
(!) кегль.

3. Гарнитурой называется
(!) комплект шрифтов разных начертаний и размеров, объединенных общим стилем исполнения;
(?) совокупность шрифтов одинаковых начертаний и разных размеров, объединенных общим стилем исполнения;
(?) общее описание используемого шрифта, реализованного разными фирмами-производителями под разными названиями.

4. Выделение капителью — это особый вид набора текста, при котором
(!) заглавные буквы остаются без изменений, а строчные заменяются заглавными меньшего размера;
(?) заглавные буквы заменяются строчными большего размера, а строчные остаются без изменений;
(?) заглавные буквы заменяются строчными большего размера, а строчные заменяются заглавными меньшего размера.

5. Выделение кеглем, обычно более мелким,
(!) применяется при цитировании больших фрагментов текста;
(?) широко используется в иностранных текстах, потому что латинские строчные и заглавные буквы различаются сильно;
(?) используется для обозначения новых терминов или слов, которые объясняются в дальнейшем тексте, а также для обозначения главного слова в предложении, слова, на которое падает логическое ударение;
(?) используется для обозначения основной темы какого-либо фрагмента текста.

6. Выделение полужирным начертаниемиспользуется:
(!) для того, чтобы обозначить основную тему какого-либо фрагмента текста;
(?) для обозначения главного слова в предложении, слова, на которое падает логическое ударение;
(?) для обозначения новых терминов или слов, которые объясняются в дальнейшем тексте.

7. Выделение курсивным начертанием используется:
(!) для обозначения новых терминов или слов, которые объясняются в дальнейшем тексте;
(!) для обозначения главного слова в предложении, слова, на которое падает логическое ударение;
(?) при цитировании больших фрагментов текста;
(?) для обозначения основной темы какого-либо фрагмента текста.

8. Настройка общего вида программы InDisign осуществляется с помощью команды
(?) Edit – Preferences – General;
(!) Edit – Preferences – Interface;
(?) View – Fit Spread in Window.

9. Типографические настройки программы InDisign осуществляется с помощью следующих разделов меню Edit – Preferences:

(!) Type,
(!) AdvancedType,
(!) Composition,
(!) Units&Increments.

10. Гладкость кривой, полученной с помощью инструмента Pencil (Карандаш), может быть обеспечена настройкой инструмента с помощью
(!) ползунка Fidelity;
(!) ползунка Smoothness;
(?) опции Keep Selected.

11. Основная проблема при работе с инструментом Pencil (Карандаш)
(!) неизбежный выбор между гладкостью и точностью рисования;
(?) невозможность дорисовывать фрагменты к уже существующим кривым;
(?) невозможность замыкать незамкнутые кривые.

12. Эффект Rainbow (Радуга) позволяет выбрать следующий вариант размещения текста (отдельных его символов) на кривой
(!) буквы поворачиваются без искажений и смещаются, следуя за кривой;
(?) вертикальные линии букв не искажаются;
(?) горизонтальные линии букв не искажаются;
(?) буквы не искажаются и не поворачиваются, меняется только их положение.

13. Эффект 3D Ribbon (Объемная лента) позволяет выбрать следующий вариант размещения текста (отдельных его символов) на кривой
(?) буквы поворачиваются без искажений и смещаются, следуя за кривой;
(?) вертикальные линии букв не искажаются;
(!) горизонтальные линии букв не искажаются;
(?) буквы не искажаются и не поворачиваются, меняется только их положение.

14. Текст на кривой может состоять
(!) только из одной строки;
(?) из абзаца текста, строки которого расположены по волнообразным линиям;
(?) из целой страницы волнообразных линий текста.

15. Весь текст, который не вместился в длину кривой,
(!) будет скрыт, и увидеть его нельзя;
(?) будет расположен по другую сторону кривой;
(?) будет размещаться в специальном фрейме;
(?) будет размещаться за линией как обычная строка текста по горизонтали.

16. К элементам управления расположением текста на кривой относятся:
(!) стартовый маркер;
(!) серединный маркер;
(?) промежуточные маркеры;
(!) конечный маркер.

17. Для создания и настройки обтекания текстом используется
(!) палитра TextWrap;
(?) палитра Navigator;
(?) палитра Swatches;
(?) палитра Stroke.

18. При работе в AdobeInDesign
(!) весь текст будет находиться в *текстовых фреймах*, или *текстовых контейнерах;*
(?) текст является основным элементом документа и размещается в контейнере в особых случаях;
(?) текст обладает свойствами графических объектов.

19. Связь между фреймами выражается в том, что
(!) текст помещается только в один из фреймов — первый, а в остальных фреймах текст «продолжается», если размеров первого фрейма оказалось недостаточно.
(?) текст дублируется в двух разных фреймах, в которых настраивается отображение нужного фрагмента;
(?) В каждый из фреймов помещаются необходимые части текста.

20. AdobeInDesign может импортировать графические файлы следующих форматов:
(!)GIF;
(!) JPEG;
(!) PDF;
(!) WMF.

Тематика рефератов, докладов

Компьютерная графика. Основные понятия

1.Понятие компьютерной графики.
2.Виды компьютерной графики.
3.Растровая графика: разрешение оригинала; разрешение экранного изображения; разрешение печатного изображения.
4.Интенсивность тона. Динамический диапазон.
5.Векторная графика. Математические основы векторной графики: Точка. Прямая линия. Отрезок прямой. Кривая второго порядка. Кривая третьего порядка.
6.Основные понятия трехмерной графики.
7.Программные средства обработки трехмерной графики.

Представление графических данных

1.Понятие цвета. Законы Грассмана.
2.Способы описания цвета. Цветовая модель CIELab. Цветовая модель RGB. Цветовая модель HSB. Цветовая модель CMYK, цветоделение.
3.Цветовая палитра.
4.Системы управления цветом. Цветовая гамма. Профиль. Калибровка.AgfaFotoTune, KodakDayStar, ColorMatch.
5.Форматы графических данных

Тема 3. Аппаратная база машинной графики
1.Эволюция компьютерных видеосистем.
2.Логическая организация видеопамяти.
3.Общая структура современного видеоадаптера

Тема4. Работа с графикой в текстовых документах
1.Типы графических объектов
2.Вставка графических объектов.
3.Точное размещение графики.Иллюстрации. Фигуры

Подготовка мультимедийной презентации дизайн-проекта

1.Понятие и виды презентаций Этапы подготовки мультимедийной презентации.

2.Подготовка к публичной защите проекта.

3.Методы и средства создания презентации дизайн-проекта с использованием компьютерных технологий

4.Методы создания анимации.Анимационный документ в программе Flash. Приемы и техники визуализации в презентации. Создание Flash презентаций.

5.Создание анимационного рекламного ролика.

Тема 6. Компьютерная графика в среде AdobePhotoShop

1.Создание многослойного изображения. Особенности работы с многослойным изображением.

2.Применение фильтров для имитации различных техник рисования.

3.Техника ретуширования. Использование инструментов коррекции изображения. Применение фильтров для размытия, повышения резкости и имитации световых эффектов.

4.Выполнение сложного монтажа. Сканирование и коррекция изображения. Использование фильтров для стилизации изображения. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.

Примеры практических и творческих заданий

Компьютерная графика. Основные понятия

1. Основные понятия трехмерной графики.
2. Программные средства обработки трехмерной графики.
3. Построение объектов в программе SketchUp
4. Построение тел вращения в программе SketchUp

Представление графических данных

1.Способы описания цвета. Цветовая модель CIELab. Цветовая модель RGB. Цветовая модель HSB. Изучение отличий моделей.

2.Построение одного изображений в разных моделях и его сравнительные характеристики с точки зрения цветопередачи

3.Цветовая модель CMYK, цветоделение. Построение модели в CMYK, ее отличие от других моделей. Подготовка файла к печати.

4.Калибровка цветового снимка с применением цветовых каналов

Аппаратная база машинной графики

1. Составление информационной таблицы программного обеспечения для дизайнера-графика
2. Составление таблицы характеристик ПК и оборудования для работы над дизайн-проектами

Работа с графикой в текстовых документах

1. Растровый графический редактор (создание рисунка, работа с буфером обмена).
2. Создание и редактирование документов в MSWord. . Форматирование документов в MSWord.

3. Представление информации в табличной форме. Создание сложных документов в MSWord. Использование гиперссылок.
4. Работа с графическими изображениями в MSWord. Макетирование текстовых документов.
5. Создание форм для ввода данных в MSWord. Слияние документов в MSWord.

Подготовка мультимедийной презентации дизайн-проекта

1. Методы и средства создания презентации проекта с использованием информационных технологий. Составление конспекта обзора программного обеспечения для создания мультимедийных презентаций с краткой характеристикой возможностей ПО для презентаций. Выявление достоинств и недостатков.
2. Создание мультимедийной презентации дизайн-проектасредствами PowerPoint по заданной теме.
3. Методы создания анимации.Анимационный документ в программе Flash. Изучение работы в программеFlash.
4. Создание Flash-презентации фотоальбома

Компьютерная графика в среде AdobePhotoShop

1.Тоновая коррекция изображения: осветление фотографии смешиванием слоев, увеличение контрастности, коррекция портрета с помощью тоновой кривой, раздельная коррекция областей.

2.Цветовая коррекция изображения*:* балансировка по серой точке, ослабление красного канала, регулировка каналов, подгонка цветов по удачной фотографии, коррекция цвета в окне MatchColor, настройка отдельных цветов, настройка цветового диапазона.

3.Изменение резкости и ретушь изображения :усиление резкости фильтром контурная резкость, регулировка белых и темных ореолов, работа с клонирующим штампом, заплата из фона, изготовление заплаты инструментом Patch, усиление контуров изображения, удаление шума, царапин и пыли.

4.Фотомонтаж: Перенос фрагмента изображения, Создание и редактирование маски слоя. Вставка внутрь выделения, Замена фрагментов изображения. Художественные эффекты.

5.Создание планшета содержащего материалы дизайн-проекта

Пример кейс-задания

Создание дизайн-проекта средствами ИКТ по выбранной теме «Дизайн праздничной афиши» Задание выполняется студентом самостоятельно, преподаватель выступает в роли консультанта при выполнении кейс-задания, в роли арбитра выступает выборочная группа студентов с разных курсов, которые оценивают данное задание. Кейс-задание включает в себя комплекс заданий:

- изучение аналогичных проектов, выявление недостатков и их обсуждение
- получение технического задания, анализ требований
- выполнение аналогичного задания по образцу
- выполнение творческого задания – создание дизайн-концепции проекта на основе полученного опыта;
- выполнение дизайн-проекта средствами ИКТ

- утверждение и обсуждение макета, экспертная оценка проектного решения
- пробная печать, исправление ошибок,
- печать проекта и его презентация.

3.3 Промежуточная аттестация по дисциплине

Промежуточная аттестация проводится в форме **дифференцированного зачета,**

Примеры вопросов для дифференцированного зачета

1. Понятие компьютерной графики. Виды компьютерной графики.
2. Растровая графика (разрешение, интенсивность тона, тоновый диапазон, связь между параметрами изображения и размером файла, масштабирование растровой графики).
3. Понятие векторной и фрактальной графики.
4. Основные понятия трехмерной графики.
5. Представление графических данных.Понятие цвета. Способы описания цвета (законы Грассмана)
6. Понятие цвета. Цветовые модели.
7. Цветовая палитра. Системы управления цветом.
8. Форматы графических данных.
9. Аппаратная база машинной графики. Эволюция компьютерных видеосистем.
10. Логическая организация видеопамяти.
11. Общая структура современного видеоадаптера .
12. Работа с графикой в текстовых документах.
13. Работа с иллюстрациями в текстовом документе. Макетирование.
14. Презентация с точки зрения информационных технологий. Назначение и возможности MicrosoftPowerPoint. Экранный интерфейс программы PowerPoint. Основные этапы создания слайд-фильма.
15. Основные режимы работы со слайдами. Шаблон оформления. Возможности меню «Дизайн».
16. Создание интерактивной презентации. Настройка гиперссылок. Примеры.
17. Выразительные средства презентации. Настройка анимации в слайд-фильме. Добавление в презентацию мультимедийных объектов.
18. Подготовка к показу и демонстрация презентации.
19. Подготовка к публичной презентации. Этапы подготовки. Типология презентаций.
20. Приемы и техники визуализации презентационного материала.
21. Растровый редактор Photoshop. Экранный интерфейс и основные понятия.
22. Растровый редактор Photoshop. Палитра инструментов. Инструменты выделения, перемещения, обрезки.
23. Растровый редактор Photoshop. Палитра инструментов. Инструменты рисования и ретуширования.
24. Растровый редактор Photoshop. Палитра инструментов. Инструменты заливки.
25. Растровый редактор Photoshop. Палитра инструментов. Инструменты коррекции изображения.
26. Растровый редактор Photoshop. Основные палитры инструментов.

27. Простейшие операции обработки растровых изображений. Задание размеров и разрешения, кадрирование,выравнивание.
28. Растровый редактор Photoshop. Создание художественных рамок.
29. Растровый редактор Photoshop.Тоновая коррекция (коррекция в окне уровней, коррекция смешиванием слоев, коррекция с помощью тоновой кривой, раздельная коррекция).
30. Растровый редактор Photoshop. Цветовая коррекция (балансировка по серой точке, регулировка отдельных каналов, подгонка по удачной фотографии и др.).
31. Растровый редактор Photoshop. Изменение резкости и ретушь изображения.
32. Растровый редактор Photoshop. Имитация объема.
33. Растровый редактор Photoshop.Фотомонтаж.
34. Растровый редактор Photoshop. Ретушь фотографии (Усиление контурных линий.Удаление шума, царапин и пыли). Имитация старой фотографии.