Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Выборнова Любовь Алексеевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 28.10.2026 14:34:14
Уникальный программный ключ:
c3b3b9c625f6c113afa2a2c42baff9e05a38b76e

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования«Поволжский государственный университет сервиса» (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)

УТВЕРЖДЕНО

на заседании
Высшей школы дизайна и искусства

Протокол от 27.05.2024 г № 10

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
(фонд оценочных средств)для проведения промежуточной аттестации
по дисциплине

«Компьютерные технологии в графическом дизайне»

наименование дисциплины

по образовательной программе высшего образования – программе **бакалавриата**

«Государственное и муниципальное управление»

наименование образовательной программы

38.03.04 «Государственное и муниципальное управление»

шифр, наименование направления подготовки / специальности

Составитель Березова М.А, доцент Высшей школы дизайна и искусства, к.т.н.

ФИО, должность, структурное подразделение,
ученая степень, ученое звание

Тольятти 2024

1. Паспорт фонда оценочных средств (далее – ФОС)

1.1. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикаторов достижения компетенции
УК-6.	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	ИУК-6.1. Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития, образовательного и профессионального роста; подбирает способы решения и средства развития, в том числе в цифровой среде ИУК-6.2. Владеет технологиями и навыками управления своей познавательной деятельностью и ее совершенствования на основе самооценки, самоконтроля и принципов самообразования в течение всей жизни

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знает:Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Умеет: использовать специальные компьютерные программы для проектирования и моделирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Владеет: навыками применения компьютерного программного обеспечения, используемое в проектировании и моделировании объектов объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации

1.2. Содержание дисциплины

№	Тема (раздел дисциплины) (в соответствии с РПД)	Код компетенции
1	ТЕМА 1. ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОЙ ПРОГРАММЫ ADOBE PHOTOSHOP	УК-6
2	ТЕМА 2. ОСНОВЫ ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ В ADOBE ILLUSTRATOR	
3	ТЕМА 3. ОСНОВЫ ВЕРСТКИ ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ В ADOBE INDESIGN	
4	ТЕМА 4. ОСНОВЫ ТРЕХМЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В BLENDER	

1.3. Система оценивания по дисциплине

Дисциплина изучается в течение одного семестра
Форма промежуточной аттестации по дисциплине – зачет.

Шкала оценки уровня сформированности компетенций		Шкала оценки уровня освоения дисциплины	
Уровневая шкала оценки компетенций	100 балльная шкала, %	100 балльная шкала, %	5-балльная шкала, дифференцированная оценка/балл
Допороговый	Ниже 61	Ниже 61	«Не зачтено»
Пороговый	61-85,9	61-69,9	«Зачтено»
		70-85,9	«Зачтено»
Повышенный	86-100	86-100	«Зачтено»

2. Перечень оценочных материалов для проведения промежуточной аттестации

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в ходе текущего контроля успеваемости (в процессе проведения практических занятий, тестирования, опросов).

В ходе проведения промежуточной аттестации осуществляется контроль и оценка результатов освоения компетенций.

Перечень вопросов к зачету

УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

1. Что такое растровая графика?
2. Области применения растровой графики?
3. Основные инструменты рисования вAdobePhotoshop.
4. Специфика работы с библиотеками кистей в AdobePhotoshop.
5. Основные изобразительные средства графической программы AdobePhotoshop, используемые в компьютерной графике костюма.
6. Методы создания компьютерной графики костюма с помощью функций слоев в AdobePhotoshop.
7. Какие средства относят к средствам выразительности в компьютерном проектировании?
8. С помощью, какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое в AdobePhotoshop?
9. Для какой цели используется палитра «Навигатор» в AdobePhotoshop?
10. Какое назначение инструмента «Штамп» в AdobePhotoshop?
11. Какой инструмент AdobePhotoshop служит для выделения областей одного цвета?
12. Перечислите функции AdobePhotoshop по изменению цвета.
13. Функция каналов в AdobePhotoshop.
14. Перечислите стили фильтров в AdobePhotoshop.
15. Типы наложения слоев в AdobePhotoshop.
16. Возможности функции «пластика» в AdobePhotoshop.
17. Перечислите функции выделения в AdobePhotoshop.
18. Описание цветовой модели RGB и ее применение.
19. Описание цветовой модели CMYK и ее применение.
20. Наиболее часто экспортируемые типы файлов в вAdobePhotoshop
21. Какие факторы влияют на качество итогового изображения в AdobePhotoshop? Прозрачность, разрешение изображения, разрешение принтера и линиатура растра
22. Разрешение пиксельного изображения в AdobePhotoshop
23. Отображение слоев в вAdobePhotoshop
24. Сохранение документов в AdobePhotoshop
25. Функция магнитного лассо в AdobePhotoshop
26. Функция волшебной палочки в AdobePhotoshop
27. Функция восстанавливающей кисти в AdobePhotoshop
28. Функция инструмента «градиент» и его виды в AdobePhotoshop
29. Возможные действия с текстом в AdobePhotoshop
30. Как написать текст по контуру или вписать в фигуру в AdobePhotoshop
31. Что такое векторная графика?
32. Основные инструменты создания векторных объектов.
33. Метод перевода растровой графики в векторную.
34. Инструменты графической программы AdobeIllustrator для создания паттерна.

35. Перечислите инструменты рисования в AdobeIllustrator
36. Типы инструментов в AdobeIllustrator
37. Определение единичной области кадрирования в AdobeIllustrator
38. Назовите компоненты контура в AdobeIllustrator
39. Перечислите инструменты рисования в AdobeIllustrator
40. Перечислите инструменты в категории «Выбор инструментов» в AdobeIllustrator
41. Перечислите инструменты инструменты для навигации в AdobeIllustrator
42. Перечислите текстовые инструменты в AdobeIllustrator
43. Перечислите инструменты модификации в AdobeIllustrator
44. Функция инструмента «перо» в AdobeIllustrator
45. Функция инструмента «Опорная точка» в AdobeIllustrator
46. Функция инструмента «Кривизна» в AdobeIllustrator
47. Функция инструмента «Частичное выделение» в AdobeIllustrator
48. Функция инструмента «Волшебная палочка» в AdobeIllustrator
49. Функция инструмента «Монтажная область» в AdobeIllustrator
50. Функция инструмента «Рука» в AdobeIllustrator
51. Функция инструмента «Сетка» в AdobeIllustrator
52. Распространенные форматы файлов векторнойграфики в AdobeIllustrator
53. Для чего используется программное обеспечение AdobeInDesign
54. Опишите функции рабочего пространства панели приложения в AdobeInDesign
55. Опишите функции рабочего пространства панели инструментов в AdobeInDesign
56. Опишите функции рабочего пространства панели управления в AdobeInDesign
57. Опишите функции рабочего пространства панели «Палитры» в AdobeInDesign
58. Функции шаблонов в AdobeInDesign
59. Основные правила верстки в AdobeInDesign
60. Создания гиперссылок в AdobeInDesign
61. Создание интерактивных кнопок в AdobeInDesign
62. Функции интерактивной кнопки в AdobeInDesign
63. Что такое тегированные объекты
64. Назовите основные программы по трехмерной графике
65. Охарактеризуйте ПО Blender
66. Функция рабочей области «Моделирование» в Blender
67. Функция рабочей области «Скульптуринг» в Blender
68. Функция рабочей области «Rendering» в Blender
69. Что такое NURBS?
70. Чтотакое Object Origin в Blender?
71. С чего начинается моделирование трехмерного объекта?
72. Перечислите способы 3D-моделирования
73. Что такое САПР?
74. Суть полигонального моделирования
75. Из чего состоят меш-объектывBlender?
76. Как переключиться из объектного в редактируемый режим в Blender?
77. Отличие объектного режима от режима редактирования в Blender
78. Базовые трансформации в Blender
79. Различие между UV-сферой и Ico-сферой при моделировании трехмерных объектов в Blender
80. Что входит в группу объектов Mesh в Blender?
81. Что входит в группу математических объектов в Blender?
82. Основные способы просмотра сцены в Blender?
83. Назовите основную функцию Extrudев Blender
84. Назовите основную функцию Knifев Blender
85. Как называется процесс пропорционального увеличения элементов структуры примитива в Blender

86. Что такое модификатор в Blender?
87. Что обозначает термин «Boolean» в Blender?
88. Типы взаимодействия объектов при булевых операциях в Blender?
89. Контрольные точки Безье в Blender
90. Простейшая модель, которую можно сделать из кривой (конкретно имеется в виду примитив Bezier) в Blender
91. Как осуществляется управление деформацией объектом, привязанной к кривой в Blender?
92. Примитив «Text» в Blender
93. Основные способы управления объектами в сцене в Blender?
94. Координатные оси в 3D-программе
95. Логика построения сложных объектов из примитивоввBlender
96. Режимменю Mode «Object Mode»в Blender
97. Режимменю Mode «Sculpt Mode»(Режимскульптуры)в Blender
98. Функцияинструмента Loop Cut and Slide в Blender
99. Функции Latticeв Blender
100. Какую функцию нужно применить в Blendertсли вам необходимо создать модель со сглаженными краями и при этом сохранить ее форму?