

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Выборнова Любовь Алексеевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 08.09.2026 13:11:53
Уникальный программный ключ:
c3b3b9c625f6c113afa2a2c42baff9e05a38b76e

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования «Говолжский 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

«Графический дизайн»

наименование образовательной программы

54.03.01 «Дизайн»

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 объектов 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 двух семестров.

Форма промежуточной аттестации по дисциплине – диф. зачет, экзамен.

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 и заданий для подготовки к дифф. зачету

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

ОПК -6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ТЕМА 1. ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОЙ ПРОГРАММЫ ADOBE PHOTOSHOP

1. Что такое растровая графика?
 2. Области применения растровой графики?
 3. Основные инструменты рисования в Adobe Photoshop.
 4. Специфика работы с библиотеками кистей в Adobe Photoshop.
 5. Основные изобразительные средства графической программы Adobe Photoshop, используемые в компьютерной графике костюма.
 6. Методы создания компьютерной графики костюма с помощью функций слоев в Adobe Photoshop.
 7. Какие средства относят к средствам выразительности в компьютерном проектировании?
 8. С помощью, какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое Adobe Photoshop?
 9. Для какой цели используется палитра «Навигатор» в Adobe Photoshop?
 10. Какое назначение инструмента «Штамп» в Adobe Photoshop?
 11. Какой инструмент Adobe Photoshop служит для выделения областей одного цвета?
 12. Перечислите функции Adobe Photoshop по изменению цвета.
 13. Функция каналов в Adobe Photoshop.
 14. Перечислите стили фильтров в Adobe Photoshop.
 15. Типы наложения слоев в Adobe Photoshop.
 16. Возможности функции «пластика» в Adobe Photoshop.
 17. Перечислите функции выделения в Adobe Photoshop.
 18. Описание цветовой модели RGB и ее применение.
 19. Описание цветовой модели CMYK и ее применение.
 20. Наиболее часто экспортируемые типы файлов в Adobe Photoshop
 21. Какие факторы влияют на качество итогового изображения в Adobe Photoshop?
- Прозрачность, разрешение изображения, разрешение принтера и линиатура растра
22. Разрешение пиксельного изображения в Adobe Photoshop
 23. Отображение слоев в Adobe Photoshop
 24. Сохранение документов в Adobe Photoshop
 25. Функция магнитного лассо в Adobe Photoshop
 26. Функция волшебной палочки в Adobe Photoshop

27. Функция восстанавливающей кисти в Adobe Photoshop
28. Функция инструмента «градиент» и его виды в Adobe Photoshop
29. Возможные действия с текстом в Adobe Photoshop
30. Как написать текст по контуру или вписать в фигуру в Adobe Photoshop

ТЕМА 2. ОСНОВЫ ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКИ В ADOBE ILLUSTRATOR

31. Что такое векторная графика?
32. Основные инструменты создания векторных объектов.
33. Метод перевода растровой графики в векторную.
34. Инструменты графической программы Adobe Illustrator для создания паттерна.
35. Перечислите инструменты рисования в Adobe Illustrator
36. Типы инструментов в Adobe Illustrator
37. Определение единичной области кадрирования в Adobe Illustrator
38. Назовите компоненты контура в Adobe Illustrator
39. Перечислите инструменты рисования в Adobe Illustrator
40. Перечислите инструменты в категории «Выбор инструментов» в Adobe Illustrator
41. Перечислите инструменты для навигации в Adobe Illustrator
42. Перечислите текстовые инструменты в Adobe Illustrator
43. Перечислите инструменты модификации в Adobe Illustrator
44. Функция инструмента «перо» в Adobe Illustrator
45. Функция инструмента «Опорная точка» в Adobe Illustrator
46. Функция инструмента «Кривизна» в Adobe Illustrator
47. Функция инструмента «Частичное выделение» в Adobe Illustrator
48. Функция инструмента «Волшебная палочка» в Adobe Illustrator
49. Функция инструмента «Монтажная область» в Adobe Illustrator
50. Функция инструмента «Рука» в Adobe Illustrator
51. Функция инструмента «Сетка» в Adobe Illustrator
52. Распространенные форматы файлов векторной графики в Adobe Illustrator

ТЕМА 3. ОСНОВЫ ВЕРСТКИ ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ В ADOBE INDESIGN

53. Для чего используется программное обеспечение Adobe InDesign
54. Опишите функции рабочего пространства панели приложения в Adobe InDesign
55. Опишите функции рабочего пространства панели инструментов в Adobe InDesign
56. Опишите функции рабочего пространства панели управления в Adobe InDesign
57. Опишите функции рабочего пространства панели «Палитры» в Adobe InDesign
58. Функции шаблонов в Adobe InDesign
59. Основные правила верстки в Adobe InDesign
60. Создание гиперссылок в Adobe InDesign
61. Создание интерактивных кнопок в Adobe InDesign
62. Функции интерактивной кнопки в Adobe InDesign
63. Что такое тегированные объекты

Перечень вопросов и заданий для подготовки к экзамену

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

ОПК -6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ТЕМА 4. ОСНОВЫ ТРЕХМЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В BLENDER

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. Что такое 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-объекты в Blender?
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 Extrude в Blender
84. Назовите основную функцию Knife в Blender
85. Как называется процесс пропорционального увеличения элементов структуры примитивов 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 примитивов в Blender
96. Режим меню Mode «Object Mode» в Blender
97. Режим меню Mode «Sculpt Mode» (Режим скульптуры) в Blender
98. Функция инструмента Loop Cut and Slide в Blender
99. Функции Lattice в Blender
100. Какую функцию нужно применить в Blender, если вам необходимо создать модель со сглаженными краями и при этом сохранить ее форму?