



**УТВЕРЖДАЮ**  
Декан художественно-  
технологического факультета

Васильев А.А.  
«30» августа 2016 г.

## ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

### Б1.В.ОД.3 «Компьютерные технологии в графическом дизайне»

основной образовательной программы высшего образования –

программы прикладного бакалавриата

по направлению подготовки: 54.03.01 Дизайн

направленность (профиль): Графический дизайн

Квалификация: бакалавр

Формы обучения: очная

#### Разработчики:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
Преподаватель кафедры «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		Попов С.А.

#### Оценочные средства рассмотрены и одобрены на заседании кафедры:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
заведующий кафедрой «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		проф. Васильев А.А.

#### Оценочные средства согласованы и одобрены руководителем ООП:

должность	подпись	ученая степень и звание, ФИО
Профессор кафедры «Художественное проектирование предметно- пространственной среды»		к.ф.н., проф. Ермилова Д.Ю.



## 1. Тестовые задания

### 1.1. Тестовые задания по теме Программы растровой графики «Adobe Photoshop»

1. Фотошоп - это ...

Программа обработки векторных изображений  
**Программа обработки растровых изображений**  
Программа обработки текстовой информации  
Программа для создания сайтов

2. Основной формат сохранения графической информации в Adobe Photoshop – это

**psd**  
jpg  
txt  
html

3. Какой инструмент "переносит" цвет пиксела из изображения на цветовые поля палитры инструментов?

штамп  
кисть  
прямоугольник  
**пипетка**

4. Что такое кадрирование изображения?

изменение контрастности изображения  
**отсечение частей изображения с целью фокусирования или улучшения компоновки**  
улучшение качества изображения  
изменение цветовой гаммы

5. Кнопка для пропорционального уменьшения выделенного фрагмента

ctrl  
**shift**  
alt  
delete

6. Инструмент, позволяющий плавно переходить от одного цвета к другому – это

губка  
штамп  
кисть  
**градиент**



7. Какой из ответов НЕ является размером листа А3?

- 3508\*4961 пикселей
- 11,693\*16,535 дюймов
- 29,7\*42 см
- 595,3\*841,9 точек**

8. Какой из заголовков верхнего меню нужно выбрать, чтобы изменить размеры холста?

- файл
- редактирование
- изображение**
- слой

9. Как называется маска, которая накладывается на специально созданный слой и оставляет видимым только ту часть слоя, которая находится под маской, все остальное скрывается.

- векторная маска
- умная маска**
- линейная маска
- градиентная маска

10. Каков максимальный размер кисти в фотошопе?

- 1500 пикселей
- 2000 пикселей
- 2500 пикселей
- 5000 пикселей**

11. Какого инструмента нет в фотошопе?

- лассо
- круглое лассо
- многоугольное лассо**
- магнитное лассо

13. Вставка из буфера обмена:

- ctrl+c
- ctrl+w
- ctrl+v**
- ctrl+alt

14. Программа для создания анимации:



Adobe Photoshop  
**Adobe Animation**  
Adobe Image  
Adobe Image Ready

15. Какой из этих режимов НЕ является настройками ластика?

**Обычный**

Кисть  
Карандаш  
Блок

**1.2. Тестовые задания по теме «Стандартные приемы работы в 3Ds»**

1. Информация о реальных размерах объекта, доступна:

В разделе: "единицы измерения" - меню Customize.

На панели Utilities.

**На панели Modify.**

2. При добавлении в существующий файл, из ранее сохранённого, отдельных, но входящих в состав группы объектов, группу - необходимо предварительно:

**Открыть**

Закрыть.

Разгруппировать.

3. Глобально-пространственные модификаторы, в стеке расположены:

Непосредственно поверх объекта.

**Над всеми остальными.**

По-порядку назначения.

4. Чтобы получить фигуру из формы, требуется выполнить следующее действие:

активизировать видимость на визуализаторе.

**активизировать видимость в окнах проекций.**

оставить настройки - "ПО-умолчанию".

5. Составные объекты:

**Состоят из объектов.**

Создаются средствами программы.

Создаются из других объектов.

6. Раздел модификатора Edit Poly -(Редактирование полигональной сетки), служащий для деформации при помощи рисования, называется:



Paint Selection.  
Paint Deformation.  
**Soft Selection.**

7. NURBS поверхности были разработаны для создания:

**Открытых поверхностей.**  
Закрытых поверхностей, со швами.  
Закрытых поверхностей, без швов.

8. Карты, предназначенные для нанесения, на различные свойства материала – имеют общее название:

Текстурные.  
Проекционные.  
**Процедурные.**

9. Для источников освещения, доступны эффекты:

Атмосферные и линзовые.  
Только линзовые.  
**Только атмосферные.**

10. Полноценное перемещение (верх-вниз, вперед-назад, лево-право) свободной съёмочной камеры, по 3d сцене, осуществляется с помощью:

Инструментов навигации.  
1-й клавиатурной группы.  
**2-й клавиатурной группы.**

11. Программный модуль, самостоятельно выполняющий анимацию называется:

Компоустер.  
**Контроллер.**  
Манипулятор.

12. Итоговое изображение в модуле Video Post, в очереди событий, это:

Указанное событие.  
Первое событие.  
**Последнее событие.**

### 1.3. Тестовые задания по теме «Программа векторной графики Adobe Illustrator»

1. Палитра Swatches предназначена для хранения и отображения:

1. готовых образцов изображений
- 2. образцов заливок всех видов, которые можно применить к контурам**



3. образцов декоративных заливок, которые можно применить к контурам
2. Если при создании образца заливки не дать ему конкретное имя, то:
  1. Образец создан не будет
  - 2. Ему будет присвоено имя предлагаемое программой по умолчанию**
  3. Его можно использовать только в текущем сеансе программы
3. Какого типа градиента нет в программе Adobe Illustrator:
  1. Линейный
  - 2. Ромбический**
  3. Радиальный
4. Можно ли применить градиент через палитру GRADIENT сразу к нескольким объектам:
  - 1. Да**
  2. Нет
  3. Только если объекты сгруппированы
5. Можно ли применить инструмент градиент сразу к нескольким объектам:
  1. Да
  2. Нет
  - 3. Только если объекты сгруппированы**
6. Можно ли при редактировании градиентной и сетки выделить сразу несколько точек:
  - 1. Да**
  2. Нет
  3. Зависит от настроек
7. Можно ли использовать градиент для создания образца заливки:
  1. Да
  2. Нет
  - 3. Можно, если преобразовать градиент при помощи команды EXPAND**
8. Что произойдет, если ввести значение толщины линии без указания единицы измерения:
  1. Программа воспримет значение в миллиметрах
  2. Программа воспримет значение в пунктах
  - 3. Выдаст ошибку, т.к. обязательно определять единицы измерения**
9. С помощью какого инструмента можно управлять точкой объекта:

**Direct section tool**



10. Blend Tool – это :

1. Вспомогательная программа для создания плавных переходов
- 2. Инструмент плавного перехода от одной формы в другую, от одного цвета в другой**
3. Инструмент создания объема фигур

11. Горячие клавиши приближения к объекту или увеличения масштаба:

- 1. Ctrl +**
2. Ctrl Tab л.кн.мыши
3. Скролл на мышке

12. Можно ли написать текст внутри фигуры произвольной формы :

1. нет
2. только если форма замкнута
- 3. можно**

13. Можно ли текст раскрасить градиентом:

- 1. да**
2. нет
3. можно, когда превратим его в объект с помощью команды Ctrl+Shft+O или превращение в кривые

14. Как нарисовать прямую в строго горизонтальном положении:

1. Зажав Alt+Tab
- 2. Зажав Shift**
3. Горизонтально нарисовать невозможно

15. Для чего нужен инструмент Perspective Grid Tool:

**Для просмотра и управления сеткой перспективы**

16. Что делает инструмент Lasso Tool :

**Позволяет от руки рисовать выделения вокруг объектов.**

17. Как переместить объект на дно (или в самый низ) :

**Ctrl+shift+[**

18. Палитра Pathfinder используется для :

1. Придания плоским формам объема фигур 3D
2. Разложения объектов на составные части



### 3. Объединения, вычитания, пересечения и вычленения объектов относительно друг друга

18. С помощью Shift объект разворачивается строго на:

1. 45 градусов
2. 15 градусов
3. Зависит от настройки программы

19. Инструмент Scale Tool вызывает окошко настройки параметров через:

1. Кликнуть Enter
2. Зажав Shift
3. Через команду **Object – Transform – Scale**

22. С помощью какой команды или инструмента можно написать текст по волне (кривой линии):

**Blend Tool**

23. Для чего нужен инструмент Group Selection Tool :

1. Для выделения точки объекта
2. Для группировки объектов
3. Для выделения одного объекта, находящегося в группе

24. Работает ли Adobe Illustrator с растровой графикой, т.е. добавляет ли эффекты, делает цветокоррекцию изображений или можно только поместить ее в программу? Опишите, что можно делать с растровой графикой в Illustrator.

**Да можно работать, трассировать и обрезать**

25. Что такое трэйсинг изображения? Для чего он нужен?

### Перевод из растра в вектор

## 2. Контрольные вопросы

Контрольные вопросы РУП не предусмотрены – промежуточная аттестация проводится по результатам просмотра контрольных практических заданий, выполненных обучающимся в течение семестра

## 3. Типовые практические задания

### 3.1. Типовые контрольные задания для практических занятий в 4 семестре

1. Программа растровой графики Adobe PhotoShop

2. Создание и редактирование изображений в PhotoShop

1. Создание макета с применением
  2. различных приемов редактирования, фильтры
- создание руководства по-фирменному стилю (brand book) с использованием графического пакета Adobe Illustrator и Adobe PhotoShop





### **3.2. Типовые контрольные задания для практических занятий в 5 семестре**

#### 3. Стандартные приемы работы в 3Ds Max

1. Использование модификаторов в 3Ds Max
2. Итоговая визуализация проекта согласно заданию по проектированию. Используются графические пакеты Autodesk 3ds max

### **3.3. Типовые контрольные задания в 6 семестре**

#### Раздел 4. Программа векторной графики Adobe Illustrator

#### Раздел 5. Компьютерное макетирование и верстка

1. Верстка буклета с разработкой бренда

#### Раздел 6. Web-редактор

1. создание своего web-сайта на основе шаблонов «WordPress»

Групповой проект 6 семестра по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне» представляет собой выполнение проекта по дисциплине "Проектирование в графическом дизайне" в соответствии с программой семестра с применением цифровых технологий, изученных в течение семестра. – «Разработка макета печатного издания на заданную тему», «Разработка сайта».

### **3.4. Типовые контрольные задания в 7 семестре**

#### Раздел 7. Создание камер, освещение, визуализация

1. Визуализация готовой сцены с настройкой камер и освещения

#### Раздел 8. Создание сложных конструкций и деформация

1. Выполнение контрольного задания по теме «Создание сложных конструкций и деформация в 3Ds»

Групповой проект 7 семестра по дисциплине «Компьютерные технологии в графическом дизайне» представляет собой выполнение проекта по дисциплине "Проектирование в графическом дизайне" в соответствии с программой семестра с применением цифровых технологий, изученных в течение семестра – «Разработка графической дизайн-концепции выставочного стенда».