

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 29.08.2023 15:36:16  
Уникальный идентификатор документа:  
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**ФОНД  
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ  
УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ  
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн среды

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2022

Автор-составитель: Пайко Д.С.

Челябинск 2023

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания .....	4
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	36

# 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1. Знать: назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.
	ОПК-5.2. Уметь: разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.
	ОПК-5.3. Владеть: навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Знать: основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности.
	ОПК-6.2. Уметь: применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.
	ОПК-6.3. Владеть: навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.
ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	ОПК-7.1. Знать: современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся.
	ОПК-7.2. Уметь: использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам.
	ОПК-7.3. Владеть: методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании.

№ п/п	Код компетенций	Наименование компетенций	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	1 Этап - Знать: ОПК-5.1. Назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.
			2 Этап - Уметь: ОПК-5.2. Разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве

			автора произведений искусства и дизайна. <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-5.3. Навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.
2.	ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-6.1. Основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности. <i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-6.2. Применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности. <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-6.3. Навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.
3.	ОПК-7	Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-7.1. Современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся. <i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-7.2. Использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам. <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-7.3. Методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании.

## 2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОПК-5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих ме-	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-5.1. Назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей. <i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-5.2. Разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприя-	Экзамен «Отлично»: отличное исполнение с незначительным количеством ошибок

		роприятиях	тия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.	«Хорошо»: в целом правильная работа/ответ, с определенным количеством незначительных ошибок
			3 Этап - Владеть: ОПК-5.3. Навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.	«Удовлетворительно»: удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции
2.	ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	1 Этап - Знать: ОПК-6.1. Основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности. 2 Этап - Уметь: ОПК-6.2. Применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности. 3 Этап - Владеть: ОПК-6.3. Навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.	«Неудовлетворительно»: не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции
	ОПК-7	Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	1 Этап - Знать: ОПК-7.1. Современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся. 2 Этап - Уметь: ОПК-7.2. Использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам. 3 Этап - Владеть: ОПК-7.3. Методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании.	

### 3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

#### 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

##### Раздел II. Adobe Illustrator

##### Собеседование по темам

##### Тема 1. Знакомство с рабочим пространством. Основы коррекции изображений

1. Создание узоров (паттернов). Градиенты.
2. Инструменты для построения и отрисовки объектов. Монтажные области. Рисование фигур и линий.
3. Применение цвета.
4. Инструмент Shape Builder. Инструмент Width.
5. Создание и изменение градиентной заливки.
6. Создание и форматирование текста.
7. Режимы рисования. Работа с кистями. Управление обводками. Выравнивание объектов.

##### Тема 2. Обзор рабочей среды

1. Изменение режима просмотра иллюстрации: использование команд просмотра; использование инструмента Zoom; прокрутка документа; просмотр иллюстрации. Навигация по нескольким монтажным областям.
2. Использование палитры Navigator: представление о линейках, упорядочение нескольких документов, группы документов.
3. Поиск ресурсов по работе с Illustrator.

##### Тема 3. Выделение и выравнивание

1. Выделение объектов: использование инструментов Selection и Direct Selection; выделение с помощью прямоугольной области и с помощью инструмента Magic Wand; выделение похожих объектов.
2. Выравнивание объектов: выравнивание по ключевому объекту, выравнивание точек, распределение объектов, выравнивание по монтажной области.
3. Управление группой объектов: группирование элементов, работа в режиме изоляции, добавление в группу.
4. Упорядочивание объектов: изменение наложения объектов, выделение объектов на заднем плане. Скрытие объектов. Применение методов выделения.

##### Тема 4. Создание и редактирование фигур

1. Работа с базовыми документами: представление о режимах рисования; создание прямоугольников, прямоугольников со скругленными углами, эллипсов, многоугольников, звезд; рисование за объектами; изменение ширины и выравнивание обводки; работа с сегментами линии; соединение контуров; использование инструмента Width; преобразование обводки в кривые.
2. Комбинирование и редактирование фигур: работа с инструментом Shape Builder; работа с эффектами палитры Pathfinder; работа с режимами фигуры; использование режима рисования Draw Inside; редактирование фигур, расположенных внутри других фигур; использование инструмента Eraser.
3. Трассировка изображений для создания фигур, чистка изображения после трассировки.

##### Тема 5. Трансформирование объектов

1. Управление монтажными областями: добавление монтажных областей в документы; редактирование, переименование и упорядочивание монтажных областей.
2. Трансформирование объектов: работа с линейками и направляющими; масштабирование, отражение, вращение, искажение и наклон объектов.

3. Точное позиционирование объектов: изменение перспектив; выполнение нескольких трансформаций; использование эффекта Free Distort.

#### **Тема 6. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil**

1. Рисование кривых: выделение кривой; рисование криволинейного контура и различных типов кривых; разделение контура; добавление указателей стрелок; создание пунктирной линии.

2. Редактирование кривых: удаление и добавление опорных точек; преобразование между гладкими и угловыми точками.

3. Рисование и редактирование с помощью инструмента Pencil.

#### **Тема 7. Цвет и раскрашивание**

1. Цветовые режимы. Представление об элементах управления цветом.

2. Создание цвета: создание и сохранение пользовательского цвета; редактирование образца цвета; создание плашечного цвета; использование палитры цветов; создание и сохранение оттенка цвета; копирование атрибутов оформления.

3. Создание цветовых групп: работа с палитрой Color Guide; редактирование цветовой группы и цветов графического объекта; назначение цветов и коррекция цвета.

4. Раскрашивание с помощью узоров: применение существующих узоров; создание, применение и редактирование узора.

5. Работа с быстрой заливкой: создание группы и редактирование областей с быстрой заливкой; настройка зазоров.

#### **Тема 8. Работа с текстом**

1. Создание текста из точки и в области. Импорт простого текста из файла. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста; связывание текста и создание столбцов текста.

2. Формирование текста: изменение размера и цвета шрифта; изменение дополнительных атрибутов текста; работа с глифами; изменение размеров текстовых объектов и атрибутов абзаца.

3. Создание и использование стилей текста: создание, использование и редактирование стиля абзаца; работа с глифами; изменение размеров текстовых объектов и атрибутов абзаца.

4. Создание и использование стилей текста: создание, использование и редактирование стиля абзаца; копирование атрибутов текста; создание, применение и редактирование стиля символов; изменение формы текста путем искажения оболочки и формы текста в оболочке; обтекание объекта текстом; создание текста по открытому и по закрытому контуру; преобразование текста в кривые.

#### **Тема 9. Работа со слоями**

1. Создание слоев: выделение и перемещение объектов и слоев; копирование и перемещение содержимого слоев.

2. Закрепление слоев.

3. Просмотр слоев: вставка, объединение и поиск слоев; применение к слоям атрибутов оформления; изоляция слоев.

#### **Тема 10. Рисование перспективы**

1. Представления о сетке перспективы и работы с ней: использование и редактирование сетки перспективы; рисование, выделение и трансформирование объектов в перспективе; прикрепление объектов к перспективе; редактирование плоскостей вместе с объектами. Добавление и редактирование текста в перспективе.

2. Работа с символами в перспективе: добавление символов на сетку перспективы и трансформирование символов в перспективе.

3. Открепление содержимого от перспективы: работа с горизонтальной плоскостью.

#### **Тема 11. Создание переходов между цветами и фигурами**

1. Работа с градиентами: создание и применение линейного градиента; изменение направления и угла градиентного перехода; применение градиента к обводке; редактирование градиентной обводки; создание, применение, изменение цветов и настройка радиального градиента; применение градиентов к нескольким объектам; другие методы редактирования цветов градиента; добавление прозрачности к градиенту.

2. Создание и редактирование переходов между объектами: переход с заданным числом шагов; модификация перехода; плавные цветовые переходы.

#### **Тема 12. Работа с кистями**

1. Основные принципы работы с кистями. Использование каллиграфических кистей: настройка кистей; использование цвета заливки с кистями; удаление мазков кисти.

2. Использование объектных кистей: рисование и редактирование контуров с помощью инструмента Paintbrush; создание и редактирование объектной кисти. Использование кистей из щетины: изменение параметров и рисование. Использование узорчатых кистей: создание и применение.

3. Изменение атрибутов цвета кистей с использованием методов окраски Tints и Hue Shift. Работа с инструментом Blob Brush: рисование и объединение контуров.

#### **Тема 13. Применение эффектов**

1. Стилизация текста с помощью эффектов; редактирование фигур с помощью эффекта Pathfinder; применение эффекта Offset Path.

2. Создание объемного эффекта: создание трехмерного объекта вращением; изменение освещения трехмерного объекта и проецирование символа на трехмерный объект.

#### **Тема 14. Применение атрибутов оформления и стилей графики**

1. Использование атрибутов оформления: редактирование и добавление атрибутов оформления; добавление дополнительной обводки и заливки; переупорядочение атрибутов оформления; применение атрибутов оформления к слою.

2. Использование стилей графики: создание, сохранение и замена атрибутов стиля графики; применение стиля графики к объекту и к слою.

3. Применение стиля графики к слою и его изменение. Применение существующих стилей графики. Применение нескольких стилей графики. Применение стиля графики к тексту; копирование и удаление стилей графики.

4. Выравнивание объектов по пиксельной сетке. Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов.

#### **Тема 15. Работа с символами**

1. Работа с символами: использование библиотек символов программы Adobe Illustrator; создание и редактирование символов; замена экземпляра символов другим символом; изменение дополнительных параметров символов.

2. Использование инструментов для работы с символами: распыление экземпляров символов; редактирование наборов символов с использованием инструментов для работы с символами; копирование и редактирование набора символов.

3. Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их оттуда. Проецирование символа на трехмерный объект.

#### **Тема 16. Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений Adobe**

1. Импорт файлов в Adobe Photoshop: помещение файла, трансформирование и коррекция цвета помещенного изображения.

2. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски. Маскирование объекта одной или несколькими фигурами. Создание и редактирование непрозрачной маски. Захват образцов цвета из помещенных изображений.

3. Связи изображений: поиск информации о связи и замена связанного изображения. Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop и Adobe In Design.



### Раздел III. Adobe Photoshop. Figma

#### Тема 1. Знакомство с рабочим пространством. Основы коррекции изображений

1. Использование инструментов: выбор и использование инструментов из панели Tools и скрытых инструментов; редактирование выделенных областей.
2. Настройка инструментов: использование контекстных меню; настройка инструментов с помощью панели параметров; использование панелей и их меню.
3. Отмена действий в программе Photoshop: отмена одного действия; отмена нескольких действий; панели и их размещение.
4. Выпрямление и кадрирование изображений в программе Photoshop.
5. Настройка цвета и тонов изображений. Использование инструмента Spot Healing Brush. Использование заливок с учетом содержимого.
6. Ретуширование с помощью инструмента Clone Stamp.
7. Применение заплаток с учетом содержимого. Настройка резкости изображений. Превращение фотографии в черно-белую.

#### Тема 2. Работа с выделенными областями. Работа со слоями

1. Выделенные области и инструментах выделения. Начало работы. Использование инструмента Quick Selection. Перемещение выделенных областей.
2. Управление выделенными областями: перемещение границ выделенных областей; перемещение выделенных пикселей с помощью сочетаний клавиш; перемещение выделенных областей при помощи клавиш.
3. Использование инструмента Magic Wand.
4. Создание выделенных областей при помощи инструмента Lasso. Поворот выделенных областей. Создание выделенных областей от центра.
5. Изменение размеров и копирование выделенных областей. Изменение размера содержимого выделенных областей.
6. Одновременное перемещение и дублирование выделенных областей.
7. Кадрирование изображений.
8. Управление слоями: изменение непрозрачности слоев; создание дубликатов слоев и изменение режима наложения; изменение размера и поворот слоев; применение фильтров при создании рисунков; добавление новых слоев посредством перемещения; добавление текста.
9. Применение градиента к слоям. Применение стилей слоев. Добавление корректирующих слоев. Обновление эффектов слоев. Добавление границ слоев. Сведение слоев и сохранение файлов.

#### Тема 3. Коррекция и улучшение цифровых изображений. Маски и каналы

1. Обработка файлов в программе Camera Raw: открытие изображений в программе Camera Raw; настройка баланса белого; настройка оттенков в Camera Raw; настройка резкости; синхронизация настроек между изображениями; сохранение изменений в программе Camera Raw.
2. Цветокоррекция: настройка баланса белого в программе Camera Raw; коррекция уровней; изменение насыщенности в программе Camera Raw; удаление недостатков с помощью инструмента Healing Brush; улучшение изображений с помощью инструментов Dodge и Sponge; коррекция тона кожи; применение фильтра Surface Blur.
3. Коррекция цифровых фотографий в программе Photoshop: коррекция теней и светов; удаление «эффекта красных глаз»; уменьшение шума. Коррекция искаженных изображений. Добавление глубины резкости: добавление объектов с помощью инструмента Content-Aware Move и добавление интерактивного размытия.
4. Работа с масками и каналами. Начало работы. Создание масок. Уточнение масок. Создание быстрых масок. Манипулирование изображениями с помощью инструмента Puppet Warp.

5. Работа с каналами: создание теней с помощью альфа-канала и настройка отдельных каналов.

#### **Тема 4. Оформление текста. Техники работы с векторными объектами**

1. Создание текста по контуру. Деформация текста. Оформление абзацев текста: использование направляющих для размещения текста; добавление абзацев текста из комментариев.

2. Стилизация текста: создание, применение и редактирование стилей абзаца; создание стилей символа.

3. Добавление прямоугольников со скругленными краями. Добавление вертикального текста.

4. Создание контуров: использование инструмента Pen; завершение контуров; преобразование выделенных областей в контуры; преобразование контуров в выделенные области; преобразование выделенных областей в слои.

5. Создание векторных объектов для фона: создание масштабируемых фигур; сброс выделения с контуров; изменение цвета заливки слоев-фигур; вычитание фигур из слоев-фигур. Работа с произвольными фигурами.

6. Импорт смарт-объектов: добавление текста из файла программы Illustrator; добавление векторных масок к смарт-объектам; поворот холста (требуется поддержка OpenGL); завершение работы.

#### **Тема 5. Профессиональные приемы создания композиций. Обработка видеороликов**

1. Рисование на слоях. Добавление фона. Автоматизация многоэтапных задач: запись, воспроизведение, копирование и уточнение и создание условных операций; пакетное применение операций.

2. Масштабирование изображения с низким разрешением. Сохранение изображений для четырехцветной печати. Сопоставление цветовых схем нескольких изображений. Создание панорамы.

3. Использование фильтра Adaptive Wide Angle. Добавление фотофильтров.

4. Создание новых видеопроектов: создание проектов; импорт файлов; изменение продолжительности роликов на Шкале времени. Анимация текста с помощью ключевых кадров.

5. Создание эффектов: добавление корректирующих слоев в видеоролики; анимация эффекта изменения масштаба; наложение смарт-фильтров на видеоролики; анимация эффектов стиля; анимация изображений и создание эффекта движения; добавление эффектов панорамирования и масштабирования; добавление переходов; добавление звука. Приглушение нежелательного шума.

#### **Тема 6. Рисование с помощью микс-кисти. Работа с трехмерными объектами. Печать и управление цветом**

1. Об инструменте Mixer Brush. Выбор параметров кисти: настройка параметров влажности кисти; использование размываемых кончиков кистей.

2. Смешивание цветов. Создание пользовательских предустановок кисти. Смешивание красок и изображения.

3. Создание трехмерной фигуры из слоя. Управление трехмерными объектами: добавление трехмерных объектов; создание трехмерной открытки; создание трехмерной сетки из нового слоя; импорт трехмерных объектов из файлов; создание трехмерного текста.

4. Слияние трехмерных слоев в одном трехмерном пространстве. Позиционирование объектов на сцене. Изменение ракурса камеры. Перемещение объектов с помощью виджета 3D Axis.

5. Использование панели Properties для позиционирования 3D-объектов. Масштабирование и поворот объектов с помощью виджетов.

6. Применение материалов к 3D-объектам. Изменение внешнего вида трехмерного текста. Применение материалов к объектам.
7. Освещение трехмерной сцены. Рендеринг трехмерной сцены.
8. Настройки управления цветом. Цветопробы. Определение цветов, не входящих в гамму.
9. Настройка изображений и пробная печать.
10. Сохранение изображений в файлы формата EPS в режиме CMYK. Вывод на печать.

#### **Тема 7. Основы работы в Figma**

1. Фон рабочей области.
2. Панель свойств.

#### **Тема 8. Основные инструменты Figma**

1. Определение расстояний. Режим редактирования.
2. Окружность, овал и пайчарт. Звезда. Линия. Стрелка.
3. Перо. Векторные сети.

#### **Тема 9. Булевы группы и флэтен**

1. Сходства и различия булевых групп в Фигме и Скетче.
2. Принцип инверсии в Скетче. Вложенные булевы группы в Фигме.
3. Flatten составных фигур.
4. Режим Outline: векторные контуры. Находим невидимые шейпы.
5. Выделение труднодоступных слоев.

#### **Тема 10. Работа с цветом**

1. Режимы цветового кодирования. HEX: Шестнадцатичные цвета. RGB-цвета. RGBA-коды. HSB-цвета.
2. Заливка и градиенты. Делаем пробники для градиентов. Режимы градиентов.
3. Режим заливки Solid: ровный цвет. Режим заливки Linear: линейный градиент. Режим заливки Angular: угловой градиент. Режим заливки Diamond: делаем блики. Режим заливки Radial: радиальный градиент. Режим заливки Image.
4. Режим Image / Fill. Режим Image / Fit. Режим Image / Crop. Режим Image / Tile.
5. Цветокоррекция. Exposure. Contrast. Saturation. Temperature. Tint. Highlights. Shadows.

#### **Тема 11. Дополнительные инструменты Figma**

1. Обводка. Отличия пунктирной обводки в Скетче и Фигме.
2. Стили изгибов обводки. Типы окончания линии. Маски.
3. Кадрирование фото. Альфа маски. Ограничители шейпа по умолчанию.
4. Резиновая шапка. Сайдбар с резиновой высотой. Фоновое фото на весь фрейм. Фиксация модального окна по центру экрана.

#### **Тема 12. Работа со слоями**

1. Текстовые слои. Шрифты из Google Web Fonts. Auto Resize: Width. Auto Resize: Height. Выравнивание и распределение. Align: Выравнивание. Distribute: Распределение.
2. Стили цветов. Копируем стили с одного объекта на другой. Сходства и различия стилей в Фигме и Скетче. Цвета можно называть и комментировать. Компоненты.
3. Сделаем компонент кнопки. Немного о клавишах. Сравнение символов Скетча и компонентов Фигмы. Различие в логике дублирования.
4. Различие в логике детача. Различие в реализации оверрайдов. Переход к мастеру.

## **2 ЭТАП – УМЕТЬ**

### **Задания для самостоятельного решения**

Варианты изображений:

1. Котики



2. Кофе



3. Волшебная ночь



4. Рыбки



5. Завтрак



6. Горы



### **Тема 1. Adobe Illustrator: знакомство с интерфейсом**

Создать контуры заданного изображения с использованием:

- режимов рисования;
- работы с кистью;
- работы с пером.

### **Тема 2. Обзор рабочей среды**

Работа со вспомогательными инструментами, упрощающими рисование, на примере созданного ранее (см. Тема 1) изображения.

### **Тема 3. Выделение и выравнивание**

На примере созданного в предыдущих темах изображения:

- создать группы объектов;
- управление группами объектов (группировка, разгруппировка и проч.).

### **Тема 4. Создание и редактирование фигур**

Доработать созданное в предыдущих темах изображение путем:

- создания прямоугольников, прямоугольников со скругленными углами, эллипсов, многоугольников, звезд;
- рисования за объектами;
- изменения ширины и выравнивание обводки;
- работы с сегментами линии;
- соединения контуров;
- преобразование обводки в кривые.

В результате должно получиться изображение с законченным сюжетом.

### **Тема 5. Трансформирование объектов**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- добавить монтажные области в документ;
- осуществить их редактирование, переименование и упорядочивание.

### **Тема 6. Рисование с помощью инструментов Pen и Pencil**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы) осуществить редактирование кривых путем:

- удаления и добавления опорных точек;
- преобразования между гладкими и угловыми точками;

- создать с их помощью дополнительные изображения по заданию преподавателя/выбору студентов.

#### **Тема 7. Цвет и раскрашивание**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- создать группы и редактировать области с быстрой заливкой;
- настроить зазоры.

#### **Тема 8. Работа с текстом**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- сформировать текст, его поясняющий;
- изменить размер и цвет шрифта;
- изменить дополнительные атрибуты текста;
- изменить размеры текстовых объектов и атрибуты абзаца.

#### **Тема 9. Работа со слоями**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- выделить и переместить объекты и слои;
- копировать и переместить содержимое слоев по заданию преподавателя.

#### **Тема 10. Рисование перспективы**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- использовать и редактировать сетку перспективы;
- нарисовать, выделить и трансформировать объекты в перспективе;
- прикрепить объекты к перспективе;
- редактировать плоскости вместе с объектами;
- добавить и отредактировать текст в перспективе.

#### **Тема 11. Создание переходов между цветами и фигурами**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы) создать линейный градиент с использованием предложенных цветов.

#### **Тема 12. Работа с кистями**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- создать свои кисти (каллиграфическую и художественной);
- применить кисти к созданному ранее изображению.

#### **Тема 13. Применение эффектов**

Для ранее созданного изображения и текста к нему (см. предыдущие темы):

- создать трехмерный объект вращением;
- изменить освещение трехмерного объекта;
- спроецировать символ на трехмерный объект.

#### **Тема 14. Применение атрибутов оформления и стилей графики**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- создать, сохранить и заменить атрибуты стиля графики;
- применить стиль графики к объекту и к слою.

#### **Тема 15. Работа с символами**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- сохранить изображение в палитре Symbols, извлечь его оттуда;
- спроецировать символ на трехмерный объект.

#### **Тема 16. Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений**

##### **Adobe**

Для сделанного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- импортировать заданный файл в Adobe Photoshop;
- скорректировать цвет помещенного изображения.

### **Раздел III. Adobe Photoshop**

Варианты изображений:

1. Бочка



2. Город

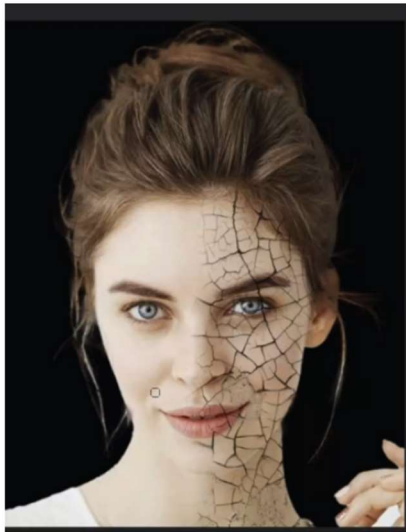


3. Корбка



4. Лицо





## 5. Пакет молока



### Тема 1. Знакомство с рабочим пространством. Основы коррекции изображений

Для заданного изображения выполнить следующую работу с инструментами:

- выбор и использование инструментов из панели Tools;
- выбор и использование скрытых инструментов;
- редактирование выделенных областей.

Для заданного ранее изображения (см. предыдущую тему) выполнить:

- выпрямление изображения;
- кадрирование заданного изображения.

### Тема 2. Работа с выделенными областями. Работа со слоями

На заданном ранее изображении (см. предыдущие темы) осуществить:

- перемещение границ выделенных областей;
- перемещение выделенных пикселей с помощью сочетаний клавиш;
- перемещение выделенных областей при помощи клавиш.

Для заданного ранее изображения (см. предыдущие темы) отработать следующие навыки управления слоями:

- изменение непрозрачности слоев;
- создание дубликатов слоев и изменение режима наложения;
- изменение размера и поворот слоев;



- применение фильтров при создании рисунков;
- добавление новых слоев посредством перемещения;
- добавление текста.

### **Тема 3. Коррекция и улучшение цифровых изображений. Маски и каналы**

Обработать заданное ранее изображение (см. предыдущие темы) в программе Camera Raw следующим образом:

- открыть изображение в программе Camera Raw;
- настроить баланс белого;
- настроить оттенки;
- настроить резкость;
- синхронизировать настройки между изображениями;
- сохранить изменения в программе Camera Raw.

Для заданного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- создать маски;
- уточнить маски.

### **Тема 4. Оформление текста. Техники работы с векторными объектами**

Для заданного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- создать текст по контуру на заданную тему;
- деформировать текст;
- оформить абзацы текста.

Для заданного ранее изображения (см. предыдущие темы) создать векторные объекты для определенного фона:

- создать масштабируемые фигуры;
- сбросить выделения с контуров;
- изменить цвет заливки слоев-фигур;
- вычесть фигуры из слоев-фигур.

### **Тема 5. Профессиональные приемы создания композиций. Обработка видеороликов**

Для заданного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- масштабировать заданное изображение с низким разрешением;
- сопоставить цветовые схемы нескольких изображений;
- создать панорамы на заданную тему.

По теме заданного ранее изображения (см. предыдущие темы) создать видеопроект:

- выбрать вариант развития темы и обосновать его;
- импортировать файлы;
- изменить продолжительность ролика на Шкале времени.

### **Тема 6. Рисование с помощью микс-кисти. Работа с трехмерными объектами. Печать и управление цветом**

Для заданного ранее изображения (см. предыдущие темы):

- выбрать параметры кисти;
- настроить параметры влажности кисти;
- использовать размываемые кончики кистей.

Для заданного ранее изображения (см. предыдущие темы) добавить трехмерные объекты по выбору преподавателя/студента и создать трехмерную открытку.

Для заданного ранее изображения (см. предыдущие темы) по заданным параметрам:

- произвести настройки управления цветом;
- провести цветопробы.

### **Тема 7. Основы работы в Figma**

По заданию преподавателя:

- сформировать фон рабочей области;

### **Тема 8. Основные инструменты Figma**

По заданию преподавателя построить следующие фигуры:

- окружность, овал и пайчарт; звезда, линия, стрелки.

### **Тема 9. Булевы группы и флэтен**

По заданию преподавателя:

- построить векторные контуры;
- использовать невидимые шейки.

### **Тема 10. Работа с цветом**

По заданию преподавателя отработать следующие инструменты:

- режимы цветового кодирования. HEX: Шестнадцатичные цвета. RGB-цвета. RGBa-коды. HSB-цвета;
- заливка и градиенты;
- режим заливки Solid: ровный цвет. Режим заливки Linear: линейный градиент. Режим заливки Angular: угловой градиент. Режим заливки Diamond: делаем блики. Режим заливки Radial: радиальный градиент. Режим заливки Image.

### **Тема 11. Дополнительные инструменты Figma**

По заданию преподавателя отработать следующие инструменты:

- обводка;
- стили изгибов обводки, маски.

### **Тема 12. Работа со слоями**

По заданию преподавателя отработать следующее:

- текстовые слои. Шрифты из Google Web Fonts. Auto Resize: Width. Auto Resize: Height.
- выравнивание и распределение.

## **3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**

### **Вопросы к экзамену**

#### **Раздел I. Растровая и векторная графика**

1. Понятие растровой графики.
2. Понятие векторной графики.
3. Инструменты для создания растровой и векторной графики.
4. Области применения растровой графики. Области применения векторной графики.

#### **Раздел II. Adobe Illustrator**

5. Эффективный и гибкий интерфейс. Настраиваемый и пользовательский интерфейс.
6. Трассировка изображений. Создание узоров (паттернов). Градиенты.
7. Инструменты для построения и отрисовки объектов.
8. Монтажные области. Рисование фигур и линий.
9. Создание и изменение градиентной заливки.
10. Создание и форматирование текста.
11. Режимы рисования.
12. Панель Tools.
13. Панель Control.
14. Работа с палитрами.
15. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды.
16. Изменение режима просмотра иллюстрации.
17. Использование палитры Navigator.
18. Выделение объектов.
19. Выравнивание объектов.
20. Управление группой объектов.

21. Упорядочивание объектов.
22. Скрытие объектов. Применение методов выделения.
23. Создание нового документа.
24. Работа с базовыми документами.
25. Комбинирование и редактирование фигур.
26. Трассировка изображений для создания фигур, чистка изображения после трассировки.
27. Управление монтажными областями.
28. Трансформирование объектов.
29. Точное позиционирование объектов.
30. Знакомство с инструментом Pen (Перо).
31. Рисование кривых.
32. Рисование и редактирование с помощью инструмента Pencil.
33. Цветовые режимы.
34. Создание цвета.
35. Создание цветовых групп.
36. Создание текста из точки и в области.
37. Импорт простого текста из файла.
38. Работа с переполнением текста и повторным заполнением текста; связывание текста и создание столбцов текста.
39. Формирование текста.
40. Создание и использование стилей текста.
41. Создание слоев.
42. Закрепление слоев.
43. Просмотр слоев.
44. Представление о перспективе.
45. Представления о сетке перспективы и работы с ней.
46. Добавление и редактирование текста в перспективе.
47. Работа с символами в перспективе.
48. Открепление содержимого от перспективы.
49. Работа с градиентами.
50. Создание и редактирование переходов между объектами.
51. Основные принципы работы с кистями.
52. Использование каллиграфических кистей.
53. Использование объектных кистей.
54. Использование кистей из щетины.
55. Использование узорчатых кистей.
56. Изменение атрибутов цвета кистей с использованием методов окраски Tints и Hue Shift.
57. Работа с инструментом Blob Brush.
58. Использование интерактивных эффектов.
59. Создание объемного эффекта.
60. Использование атрибутов оформления.
61. Использование стилей графики.
62. Применение стиля графики к слою и его изменение.

63. Применение существующих стилей графики.
64. Применение нескольких стилей графики.
65. Применение стиля графики к тексту; копирование и удаление стилей графики.
66. Выравнивание объектов по пиксельной сетке.
67. Фрагментация изображения. Выделение и редактирование фрагментов.
68. Работа с символами.
69. Использование инструментов для работы с символами.
70. Сохранение иллюстраций в палитре Symbols и извлечение их оттуда.
71. Проецирование символа на трехмерный объект.
72. Работа с программой Adobe Bridge.
73. Импорт файлов в Adobe Photoshop.
74. Применение обтравочной маски к изображению. Редактирование маски. Маскирование объекта одной или несколькими фигурами.
75. Связи изображений.
76. Экспорт файла со слоями в формат программы Adobe Photoshop и Adobe In Design.

### **Раздел III. Adobe Photoshop**

77. Запуск программы Photoshop и открытие файла.
  78. Открытие файла при помощи программы Adobe Bridge.
  79. Использование и настройка инструментов.
  80. Отмена действий в программе Photoshop.
  81. Стратегия ретуширования.
  82. Выпрямление и кадрирование изображений в программе Photoshop.
  83. Настройка цвета и тонов изображений.
  84. Использование инструмента Spot Healing Brush.
  85. Использование заливок с учетом содержимого.
  86. Ретуширование с помощью инструмента Clone Stamp.
  87. Применение заплаток с учетом содержимого. Настройка резкости изображений.
- Превращение фотографии в черно-белую.
88. Выделенные области и инструментах выделения.
  89. Использование инструмента Quick Selection.
  90. Управление выделенными областями.
  91. Использование инструмента Magic Wand.
  92. Создание выделенных областей при помощи инструмента Lasso.
  93. Работа с выделенными областями.
  94. Кадрирование изображений.
  95. Понятие слоев.
  96. Использование панели Layers.
  97. Управление слоями.
  98. Обработка файлов в программе Camera Raw.
  99. Цветокоррекция.
  100. Коррекция цифровых фотографий в программе Photoshop.
  101. Добавление глубины резкости.
  102. Работа с масками.

103. Работа с каналами.
104. Создание обтравочной маски из текста.
105. Оформление абзацев текста.
106. Стилизация текста.
107. Создание контуров.
108. Создание векторных объектов для фона.
109. Импорт смарт-объектов.
110. Создание новых видеопроектов.
111. Создание эффектов.
112. Приглушение нежелательного шума.
113. Об инструменте Mixer Brush.
114. Выбор параметров кисти.
115. Смешивание красок и изображения.
116. Управление трехмерными объектами.
117. Слияние трехмерных слоев в одном трехмерном пространстве.
118. Перемещение объектов с помощью виджета 3D Axis
119. Масштабирование и поворот объектов с помощью виджетов. Применение материалов к 3D-объектам.
120. Освещение трехмерной сцены. Рендеринг трехмерной сцены.
121. Настройки управления цветом. Цветопробы. Определение цветов, не входящих в гамму.
122. Настройка изображений и пробная печать.
123. Основы работы в Figma.
124. Основные инструменты Figma.
125. Булевы группы и флэттен.
126. Работа с цветом.
127. Дополнительные инструменты Figma.
128. Работа со слоями

### **Тест для самоконтроля (примерные вопросы итогового тестирования)**

#### **Adobe illustrator**

1.Программа Adobe Illustrator предназначена для ...

создания высококачественных изображений для печати и публикации в Web  
 верстки текстов  
 моделирования фильмов  
 создания изображений  
 создания слайдов

2. Какой инструмент используется в Adobe Illustrator для вывода графики на страницы сайта

инструмент Безье  
 инструмент Ластик  
 инструмент Аэрограф  
 инструмент Эллипс  
 инструмент Web

3. Какими форматами являются форматы GIF, JPEG

растровыми  
 векторными  
 точечными

цветными  
тоновыми

4. Какой инструмент используется для перемещения прямоугольника в Adobe Illustrator selection

перо  
Безье  
Ластик  
эллипс

5. В каком режиме можно увидеть, как будет выглядеть рисунок при печати в Adobe Illustrator

Artwork  
Preview  
Outline  
Print  
New

6. В какой палитре в Adobe Illustrator находится каталог цветов

Paint Style  
Information  
Layers  
Radial  
Topics

7. Какой используется инструмент для увеличения размера в Adobe Illustrator

а. **Zoom**  
б. Pen  
в. Preview  
г. Open  
д. Defects

8. С помощью какого инструмента в Adobe Illustrator можно перемещать опорные и направляющие точки

а. **Direct selection**  
б. Selection  
в. Stroke  
г. Selection direct  
д. Direct all

9. Какой формат является стандартным для фотографий и рисунков с прозрачными и градиентными цветами в Adobe Illustrator

а. **JPEG**  
б. PNG  
в. GIF  
г. BMP  
д. CDR

10. Какой формат является стандартным для логотипов со сплошными заливками и плоскими цветами в Adobe Illustrator

а. JPEG  
б. PNG  
в. **GIF**

- г. TIF
- д. BMP

11. Какой формат является стандартным для изображений с обязательной прозрачностью в Adobe Illustrator

- а. JPEG
- б. **PNG**
- в. GIF
- г. BMP
- д. CDR

12. Сколько свободного пространства должно быть на жестком диске для установки Adobe Illustrator 10

- а. **180 МБ**
- б. 100 МБ
- в. 10 МБ
- г. 200 МБ
- д. 110 МБ

13. Сколько оперативной памяти минимум необходимо для установки Adobe Illustrator 10

- а. **128 МБ**
- б. 32 МБ
- в. 64 МБ
- г. 56 МБ
- д. 256 МБ

14. С помощью какого инструмента можно добавить реалистичные источники света на изображение:

Flare  
Liquify  
Warp effects  
Live Distortion

- а. CSS

15. Тип какого процессора наиболее рекомендуем для работы с Adobe Illustrator 10?

- а. IBM 386
- б. Celeron
- в. **Intel Pentium IV**
- г. Intel Pentium a
- д. Intel Pentium c

16. С помощью какой команды можно смешать объекты

- а. Release To Lay
- б. Release To Laers
- в. **Release To Layers**
- г. Release To Las
- д. Release To Layer

17. С помощью какого пункта меню можно создать «ломтики» объектов

- а. Object - Make
- б. Object - Slice - Cut
- в. Object - Repeat
- г. Object - New
- д. **Object - Slice – Make**

18. С помощью какой команды можно обновить все вхождения элемента на создаваемом изображении:

- а. Rereat Symbol
- б. Cut Symbol
- в. Copy Symbol
- г. **Redefine Symbol**
- д. Edit Symbol

19. С помощью какого инструмента создаются объектно-зависимые "ломтики" большого изображения:

- а. **Нарезка**
- б. Обрезка
- в. Заливка
- г. Ластик
- д. Кривая Безье

20. Какое расширение имеют файлы анимации:

- а. HTML
- б. **SWF**
- в. GIF
- г. BMP
- д. JPG

21. С помощью какого пункта меню можно создать повторяющуюся анимацию:

- а. Zoom
- б. **Looping**
- в. Pallet
- г. Edit
- д. Picture

22. Вы открыли фотографию в программе Adobe Illustrator. К какому типу объектов она будет относиться?

- а. **растровый**
- б. векторный
- в. символьный
- г. групповой
- д. текстовый

23. Что такое обводка применительно к объекту векторной графики?

- а. заливка контура
- б. **оформление контура**
- в. содержимое рабочего документа
- г. объекты, вынесенные за пределы рабочей области

Для инструмента Pencil (Карандаш) был установлен следующий вид контура:

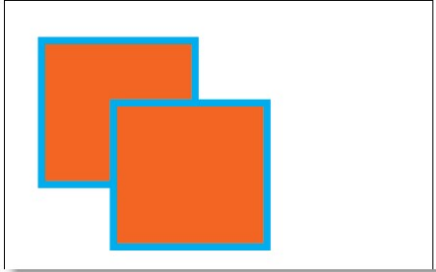


Можно ли будет изменять узлы такой линии?

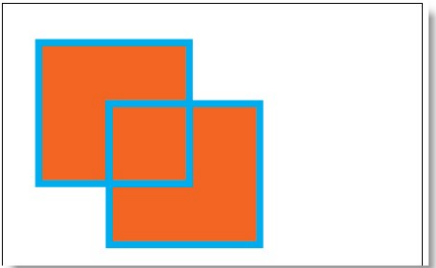


- а. нет, фигурная заливка делает линию растровой
- б. нет, фигурная заливка объединит линию как единое целое
- в. нет. Линия стала объектом, сгруппированным со страницей
- г. **да, можно**

24. Исходные прямоугольники выглядели так:



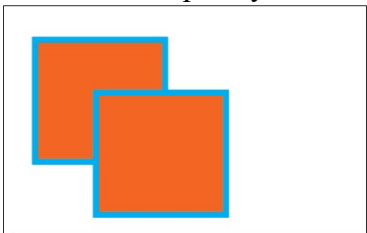
После применения к ним средства комбинирования панели Pathfinder (Поиск контура) результирующая фигура стала выглядеть так:



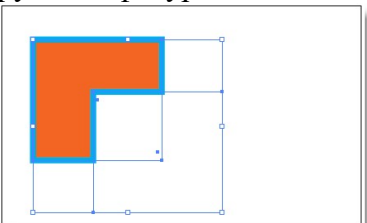
Укажите название операции комбинирования, которая была использована.  
вычитание (subtract)

- а. **разделение (divide)**
- б. пересечение (intersect)
- в. исключение (exclude)
- г. (слияние (merge))

25. Исходные прямоугольники выглядели так:



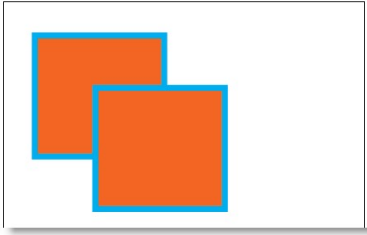
После применения к ним средства комбинирования панели Pathfinder (Поиск контура) результирующая фигура стала выглядеть так:



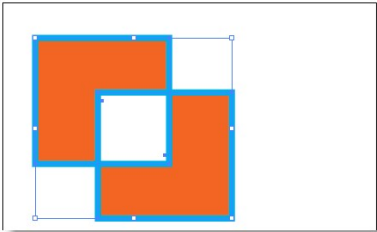
Укажите название операции комбинирования, которая была использована.

- а. **вычитание (subtract)**
- б. разделение (divide)
- в. пересечение (intersect)
- г. исключение (exclude)
- д. слияние (merge)

26. Исходные прямоугольники выглядели так:



После применения к ним средства комбинирования панели Pathfinder (Поиск контура) результирующая фигура стала выглядеть так:



Укажите название операции комбинирования, которая была использована.

- а. вычитание (subtract)
- б. разделение (divide)
- в. пересечение (intersect)
- г. **исключение (exclude)**
- д. слияние (merge)

27. К какой группе относится оранжевый цвет по своему психологическому и эмоциональному воздействию?

- а. **возбуждающей**
- б. успокаивающей
- в. нейтральной
- г. замедляющей

28. Выберите цвет, который является ахроматическим:

- а. красный
- б. зеленый
- в. синий
- г. оранжевый
- д. **белый**

29. Выберите сочетание цветов, которое подходит под систему "Монохромия":

- а. **синий, белый**
- б. красный, зеленый
- в. оранжевый, фиолетовый
- г. красный, синий
- д. зеленый, синий

30. Выберите сочетание, описываемое контрастом направления:

- а. большой и маленький
- б. **вертикальный и горизонтальный**
- в. длинный и короткий
- г. черный и белый
- д. теплый и холодный

31. В чем заключается правило композиции "Внимание к деталям"?

а. основная композиция содержит детали, которые приводятся в очень крупном масштабе

б. **в тщательной проработке всех элементов композиции, в недопустимости опечаток, лишних пробелов и отступов, в устранении ляпов и ошибок**

в. детали, формирующие композицию, привлекают основное внимание пользователя. Для этого используются яркие изображения и заголовки, двигающиеся картинки и анимационные ролики

г. детали, формирующие композицию, должны увеличиваться по щелчку мыши, открывая новые фрагменты текста

32. Вы получили документ, в котором изображены следующие иконки:



Каким образом они были созданы в программе Adobe Illustrator?

а. это стандартные символы, входящие в состав редактора по умолчанию. Для их использования достаточно отобразить панель инструментов, а потом перенести символы в документ

б. эти иконки были получены трассировкой реальных фотографий. Трассировка была выполнена пользователем, который создал документ

в. стандартная группа инструментов "произвольная фигура", включающая в себя такие объекты, как эллипс, прямоугольник, звезда, содержит и представленные значки

г. эти изображения были импортированы из другой программы, поскольку Adobe Illustrator не содержит средств для их рисования

33. Выберите достоинство растровой графики:

а. аппаратная реализуемость

б. свобода трансформирования

в. минимальный объем документа

34. Выберите достоинства векторной графики:

а. аппаратная реализуемость

б. свобода трансформирования

в. программная независимость

г. фотореалистичность

35. Что выполняют системы OCR (Optical Character Recognition)?:

а. отслеживание времени, затрачиваемое на трассировку и растеризацию

б. преобразование набранного текста в изображение, воспроизводимое на всех компьютерах

в. преобразование сканированной литературы в текстовый формат

г. разделение векторной и растровой графики, которое осуществляется прямо в программе Adobe Illustrator

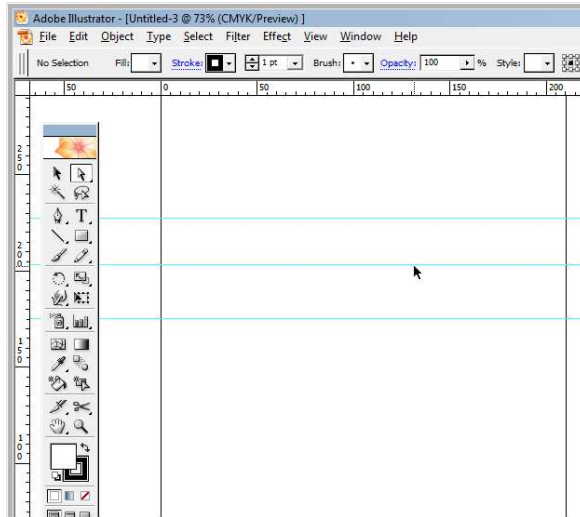
36. Как увеличится время трассировки, если в настройках увеличить количество используемых цветов?

а. уменьшится

б. станет неизменным

в. увеличится

37. Как можно убрать направляющие, отображаемые в документе Adobe Illustrator?



а. щелкнуть правой кнопкой мыши в любом месте документа и в появившемся контекстном меню выбрать пункт **"Undo Ruler Guides"**

б. направляющие исчезнут автоматически, как только будет выбран инструмент выделения

в. направляющие исчезнут автоматически, как только в документе появится первая фигура

г. направляющие в документе Adobe Illustrator предназначены для размещения текста. После завершения ввода текста направляющие исчезнут

38. Когда возникает эффект "прыгающего горизонта"?

а. **когда колонки с материалами не выровнены по верхнему краю**

б. если в документе нет подписей к рисункам, то это и есть "прыгающий горизонт"

в. если в документе нет рисунков и абзацев, то его трудно читать. В этом случае говорят, что макет содержит "прыгающий горизонт"

г. эффект "прыгающего горизонта" возникает при выравнивании текста по ширине

39. Как возникают "висячие строки"?

а. при пропуске запятых и точек предложение оказывается незавершенным или "висячим"

б. если в предложении есть сноски, то внизу страницы появляется текст сноски. Этот текст и называется "висячим"

в. **они возникают при отрыве строки от абзаца или когда последняя строка - очень короткая**

г. они возникают тогда, когда предложение начинается со строчной (маленькой) буквы

40. В каком цветовом режиме следует печатать изображения на персональных цветных принтерах?

а. **RGB**

б. CMYK

в. HSB

г. персональные цветные принтеры не поддерживают цветовые режимы

41. Можно ли с помощью программы Adobe Illustrator открыть PDF-файл, для того чтобы извлечь из него иллюстрации?

- а. **да, можно**
- б. нет, нельзя
- в. можно, но только черно-белые иллюстрации
- г. можно, но только цветные рисунки

42. Почему нельзя увеличивать масштаб растровых изображений при макетировании?

- а. **потому что при этом будет уменьшаться их разрешение, появляться пикселизация**
- б. большие рисунки плохо воспринимаются читателями
- в. большие рисунки не оставляют места для текста
- г. нумерация страниц может быть испорчена в результате подобного преобразования

43. Как будет выглядеть растровое изображение, для которого была выполнена трассировка в программе Adobe Illustrator?

- а. **оно будет фотореалистическим, напоминающим рисунок**
- б. изображение не изменится, оно будет выглядеть точно также
- в. изображение будет выглядеть так, словно оно было распечатано, а затем отсканировано в высоком разрешении
- г. от фотографии останутся лишь общие контуры, на которых не будут видно никаких деталей

## Adobe Photoshop

44. Как можно уменьшить размер графического файла \*.jpg с помощью FS, не изменяя разрешение?

- а. Сохранить его в формате TIFF
- б. **Понизить качество файла (image options)**
- в. Использовать различные режимы смешивания (blending mode)
- г. Отразить (flip) его справа налево, или наоборот

45. Как можно вырезать часть файла, (выделив его предварительно), так, чтобы вырезанное оказалось только на новом слое?

- а. Layer/New/Layer Via Copy
- б. Select/Load Selection/Ok
- в. Select/Similar Layers
- г. **Layer/New/Layer Via Cut**

46. Есть три слоя. Каждый из них полностью залит определенном цветом. В окне “Layers” слои расположены сверху вниз в таком порядке : Layer 5 (красный), Layer 8 (белый), Layer 1 (синий). Режим смешивания normal. Каким цветом будет залито рабочее окно?

- а. Белым
- б. **Красным**
- в. Синим
- г. Жёлтым

47. В рабочем окне открыта фотография. Что будет, если нажать комбинацию клавиш Shift+Ctrl+U (Desaturate)?

- а. Фото станет чёрным

- б. Фото станет Белым
- в. **Фото станет чёрно-белым**
- г. Откроется окно Hue & Saturation

48. На фотографии чёрная коробка на зелёной траве. Слой, расположенный ниже залит синим цветом. Что произойдёт после следующих операций : Select/Color Range/В открывшемся окне клик на коробку/Ok/Edit/Cut.

- а. **На фотографии на месте коробки будет синее пятно.**
- б. Откроется окно "Save As"
- в. Зелёная трава исчезнет, а в рабочем поле останется только коробка на синем фоне.
- г. Ничего не изменится, так как некоторые действия противоречат друг другу.

49. Что значит RGB?

- а. Red, Green, Black
- б. Right, Good, Bad
- в. **Red, Green, Blue**
- г. Red, Great, Black

50. Как запускается режим Quick Mask?

- а. Q+M
- б. Ctrl+U
- в. M
- г. **Q**

51. Открыта фотография. На ней изображено озеро. Создается новый слой, ложится поверх слоя с озером, при этом его Opacity устанавливается на 0,2% Что визуально изменится на фотографии?

- а. Фото станет чёрным.
- б. **Ничего не изменится**
- в. С фотографии исчезнут все чёрные поля
- г. разрешение фотографии уменьшится на 0,2%

52. Каким фильтром можно наиболее быстро немного увеличить резкость фотографии?

- а. Filter/Render/Fibers
- б. **Filter/Sharpen/Unsharp Mask**
- в. Filter/Blur/Blur
- г. Filter/Noise/Median

53. С помощью какого инструмента PS можно в автоматическом режиме сделать панораму из нескольких фото?

- а. File/Save As
- б. File/Scripts/Image Processor
- в. **File/Automate/Photomerge**
- г. File/Revert

54. Как можно вдвое уменьшить разрешение фотографии?

а. Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width и Height по 200%. Constrain Proportions включено.

б. **Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width и Height по 50%. Constrain Proportions включено.**

в. Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width на 50%, а Height на 200%. Constrain Proportions выключено.

г. Image/Image Size/ В окне устанавливаем Width на 2000%, а Height на 50%. Constrain Proportions выключено.

55. Какими клавишами можно увеличивать/уменьшать размер кисти?

а. “1”, “2”

б. “,”, “

в. “)”, “(”

г. “[”, “[”

56. Каким инструментом можно копировать пиксели из одной части фотографии в другую ничего не вырезая, не выделяя и не перемещая?

а. Magic Wand Tool

б. **Clone Stamp Tool**

в. Sponge Tool

г. Brush Tool

57. Какого инструмента в PS нет?

а. Audio Annotation Tool

б. **Eyebobber Tool**

в. Freeform Pen Tool

г. Slice Select Tool

58. Каким инструментом чаще всего пользуются для быстрого ретуширования проблемных частей кожи на фотографиях?

а. Eraser Tool

б. Magic Eraser Tool

в. **Healing Brush**

г. Background Eraser Tool

59. Какой опции не предусмотрено в панели Transform?

а. **Rotate 45 CW**

б. Rotate 90 CCW

в. Rotate 90 CW

г. Rotate 180

60. Как называется встроенный в PS браузер для удобного поиска и открытия графических файлов?

а. Adobe Porridge

б. Adobe Courage

в. **Adobe Bridge**

г. Adobe Edge

61. Можно ли с помощью PS CS2 работать с HDRi (high dynamic range image), и если можно, то с помощью какой команды?

- а. Нет. Этим занимаются специальные программы, например, Photomatix
- б. Нет. HDRi можно сделать только вручную, в настройках цифрового фотоаппарата.
- в. **Да. File/Automate/Merge to HDR**
- г. Да. File/Save As/\*.hdr

63. Как можно вновь открыть любое случайно закрытое вами окно в PS?

- а. View/Screen Mode/Full Screen Mode
- б. View/Show Grid
- в. Image/ и далее нужное окно...
- г. **Window/ и далее нужное окно...**

64. Удерживая какую кнопку можно проводить идеально прямые линии с помощью инструмента Brush Tool?

- а. Tab
- б. **Shift**
- в. Ctrl
- г. Alt

65. Какой вид графики используется в Adobe Photoshop?

- а. **растровый;**
- б. векторный;
- в. фрактальный;
- г. прямолинейный.

66. Выберите расширение графического файла:

- а. **\*.doc;**
- б. \*.jpg;
- в. \*.exe;
- г. \*.bak.

67. С помощью, какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое?

- а. размер холста;
- б. размер изображения;
- в. **свободная трансформация;**
- г. объединить слои.

68. Для какой цели используется палитра «Навигатор»?

- а. для перемещения отдельных слоев по плоскости графического изображения;
- б. **для масштабирования изображения;**
- в. для перемещения и масштабирования изображения на рабочем столе;
- г. для удаления отдельных фрагментов изображения.

69. Какое назначение инструмента «Штамп»?

- а. для удаления отдельных фрагментов изображения;
- б. для перемещения отдельных фрагментов изображения;
- в. **для клонирования отдельных фрагментов изображения;**
- г. для масштабирования изображения.



70. Какую клавишу нужно нажать для выхода из режима трансформации и применения изменений?

- а. Ctrl;
- б. Alt;
- в. Tab;
- г. **Enter.**

71. Какой инструмент Adobe Photoshop служит для выделения областей одного цвета?

- а. Пипетка;
- б. Лассо;
- в. **Волшебная палочка;**
- г. Штамп.

72. Как называется инструмент, позволяющий залить изображение двумя плавно перетекающими друг в друга цветами?

- а. **градиент;**
- б. заливка;
- в. текстура;
- г. узор.

73. Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Отмена выделения?

- а. Shift+Ctrl+U;
- б. **Ctrl+D;**
- в. Ctrl+T
- г. Shift+Ctrl+I;

74. Режим Быстрая Маска позволяет:

- а. маскировать часть изображения;
- б. вырезать часть изображения;
- в. редактировать существующее выделение;
- г. **создавать новое выделение.**

75. Какой инструмент удобнее всего использовать для ретуширования проблемных участков кожи лица, например, прыщей?

- а. Ластик (Eraser Tool);
- б. Волшебный ластик (Magic Eraser Tool);
- в. **Восстанавливающая кисть (Healing Brush Tool);**
- г. Фоновый ластик (Background Eraser Tool);
- д. Штамп (Clone Stamp Tool).

76. Требуется закрасить слой с помощью инструмента «Кисть» (Brush Tool), причём «Кисть» должна иметь параметр «Непрозрачность» (Opacity) равный 50%. Где можно изменить параметр прозрачности Кисти?

- а. в панели слоёв;
- б. в панели кистей;
- в. **в панели параметров;**
- г. в строке состояния документа;
- д. в панели, которая откроется после клика правой клавишей мыши по окну документа при активном инструменте «Кисть».

77. Какую из указанных библиотек не содержит менеджер наборов (Preset Manager)?

- а. Библиотеку Кистей (Brush);
- б. Библиотеку Стилей слоя (Layer Styles);
- в. Библиотеку Узоров (Patterns);

г. **Библиотеку Цветов (Colors);**

д. Библиотеку Градиентов (Gradients).

78. Какая клавиша или комбинация клавиш скроет все панели кроме панели инструментов?

а. Ctrl + F3;

б. Ctrl + Пробел;

в. Tab;

г. **Shift + Tab.**

79. Продолжите фразу. Панель Каналы (Channels)...

а. меняет цвет документа;

б. представляет собой слои разного цвета;

в. **показывает данные об изображении в разных цветовых каналах;**

г. нужна для просмотра разнообразных опций цветокоррекции.

80. Какое расширение файлов является в Adobe Photoshop основным?

а. \*.JPG;

б. \*.PSD;

в. **\*.BMP;**

г. \*.GIF.

81. Какой из параметров нельзя выбрать при создании нового изображения?

а. ширина;

б. разрешение;

в. режим;

г. **длина.**

83. Как добавить новые палитры на рабочий стол программы?

а. **с помощью вкладки «Окно»;**

б. с помощью вкладки «Просмотр»;

в. с помощью вкладки «Слои»;

г. с помощью вкладки «Изображения».

84. С помощью какого инструмента или команды осуществляется обрезка изображений?

а. прямоугольное выделение;

б. **кадрирование (рамка);**

в. перемещение;

г. инверсия.

85. Для задания исходной точки клонирования инструментом Штамп нужно щелкнуть на ней мышкой при:

а. **нажатой клавише Alt;**

б. нажатой клавише Shift;

в. нажатой клавише Ctrl;

г. нажатой клавише Ctrl + T.

86. Для чего в Photoshop применяются фильтры?

а. для улучшения яркости изображений;

б. **для нанесения различных художественных эффектов;**

в. для улучшения контрастности изображений;

г. для удаления отдельных фрагментов изображения.

87. Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Инверсия?

а. Shift+Ctrl+U;

- б. Ctrl+T;
- в. **Shift+Ctrl+I;**
- г. Ctrl+D.

88. Какой инструмент позволяет сделать многоугольное выделение?  
прямоугольник;

- а. **прямоугольное лассо;**
- б. магнитное лассо;
- в. волшебная палочка.

89. Инструмент Магнитное Лассо используется для:

- а. выделения любых участков изображения;
- б. **выделения контрастных участков изображения;**
- в. перемещения каких-либо участков изображения;
- г. удобства работы.

90. Что происходит, когда при трансформировании области командой Редактирование-Трансформирование - Масштаб удерживается клавиша Shift?

- а. выделенная область копируется на новый слой в новом масштабе;
- б. масштабируется выделение на всех видимых слоях;
- в. **сохраняются пропорции выделения;**
- г. выделение трансформируется только в горизонтальном направлении.

### **Figma**

91. Что из перечисленных является онлайн-сервисом для разработки интерфейсов и прототипирования с возможностью организации совместной работы в режиме реального времени.

- а. Adobe Photoshop
- б. Adobe Illustrator
- в. **Figma**

92. Инструмент Frame создает

- а. Векторную линию
- б. Прямоугольник
- в. Служит инструментом для обрезки
- г. **Создает Breakpoints**

93. Цифровой номер белого цвета

- а. 333333
- б. 000000
- в. 3#2313
- г. **FFFFFF**

94. Union selection - это инструмент, с помощью которого происходит

- а. **Обрезка объекта**
- б. Объединение объекта
- в. Разгруппировка объекта

95. Corner radius - это функция, с помощью которой происходит

- а. **сглаживание углов**
- б. обрезка объекта
- в. объединение объекта
- г. импорт объекта

96. Встроенная функция в инструмент «Текст», которая делает его жирным

- а. **Bold**

б. Light

в. Black

97. Glassmorphism - это эффект

а. Стекла

б. Ткани

в. Текстура бумаги

98. При создании анимированного перехода между фреймами по нажатию клавиши используют настройку

а. On click

б. On drag

в. Mose up

99. Функция, с помощью которой происходит настройка сетки

а. Layout grid

б. Auto Layout

в. Layer

100. Функция в инструменте «Сетка», которая настраивает колонки

а. Crid

б. Coloms

в. Rows

#### 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

### 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

#### Инструкция для студентов

Для подготовки к собеседованию вам необходимо:

- 1) изучить литературу и источники по данной теме;
- 2) выделить основные тезисы;
- 3) четко сформулировать ответы на вопросы.

#### Критерии оценивания

Критерии оценивания ответов на вопросы собеседования

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Дано полное содержание ответа (понятия, определения, анализ) и аргументация излагаемого материала.
«хорошо»	Названы основные понятия и определения, краткий анализ и аргументация излагаемого материала.
«удовлетворительно»	В содержании ответа допущены практические и теоретические ошибки. Ответ раскрывает основную суть части вопросов, ответ не содержит аргументации излагаемого материала.
«неудовлетворительно»	В содержании ответа допущены практические и теоретические ошибки в большинстве случаев. В содержании ответа не представлены аргументы излагаемого материала. Ответ не раскрывает основную суть вопроса.

## 2 ЭТАП – УМЕТЬ

Задания для самостоятельного выполнения

Инструкция для студента

- 1) внимательно прочитайте условие задания;
- 2) продумайте варианты выполнения задания и алгоритм действий;
- 3) выполните задание;
- 4) сохраните результаты выполнения для оценки и дальнейшей работы.

### Критерии оценивания

Оценка	Правильность (ошибочность) решения
«отлично»	Полностью верное выполнение задания, без ошибок, рациональным способом. Ясно представлен способ выполнения. Или В целом верное выполнение, но имеются небольшие недочеты, в целом не влияющие на результат.
«хорошо»	Выполнение в целом верное, без существенных ошибок. Однако, задание выполнено неоптимальным способом или допущено не более двух незначительных ошибок.
«удовлетворительно»	В логике выполнения нет существенных ошибок, но в процессе выполнения допущены ошибки, искажающие результат.
«неудовлетворительно»	Выполнены отдельные элементы задания. Или Выполнение неверное или отсутствует.

## 3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Экзамен

### Критерии оценивания знаний на экзамене

«Отлично»: отличное исполнение с незначительным количеством ошибок

«Хорошо»: в целом правильная работа/ответ, с определенным количеством незначительных ошибок

«Удовлетворительно»: удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции

«Неудовлетворительно»: не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции

### Тест для самоконтроля (примерные вопросы итогового тестирования)

#### Критерии оценивания теста

Полная вервия тестовых вопросов содержится в электронно-информационной системе вуза. Студенты проходят тестирование компьютерном классе Оценка успешности прохождения теста отпределяется следующей сеткой: от 0% до 29% – «неудовлетворительно», от 30% до 59% – «удовлетворительно»; 60% – 79 % – «хорошо»; 80% -100% – «отлично».