

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 11.06.2026 11:20:11  
Уникальный идентификатор:  
e3a68f3aa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

## Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине

### Компьютерная графика в дизайне

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Код направления подготовки | 44.03.01 Педагогическое образование                                |
| Направленность (профиль)   | Дополнительное образование в области дизайна и цифровых технологий |
| Форма обучения             | очная  |
| Кафедра-разработчик        | Педагогики профессионального и дополнительного образования         |
| Выпускающая кафедра        | Педагогики профессионального и дополнительного образования         |

### Типовые задания для контрольной работы:

### 3 СЕМЕСТР

**Тема контрольной работы:** Создание векторного визуального материала по заданным параметрам.

**Цель контрольной работы:** Проверить умение обучающихся выполнять построение графических объектов средствами векторной графики, применять трансформации, логические операции, работу с кривыми, цветом, выравниванием и вспомогательными инструментами для создания целостного визуального материала.

### Задание

Разработать **векторную композицию** на заданную тему с использованием инструментов векторного редактора.

### Варианты тем контрольной работы:

1. Иконка для образовательного цифрового сервиса.
2. Эмблема студенческого проекта.
3. Набор из 3 пиктограмм для навигации в образовательной среде.
4. Векторная иллюстрация для афиши мероприятия.
5. Стилизованный знак для учебного курса или мастер-класса.

### Требования к выполнению

Обучающийся должен:

1. Создать новый документ с заданными параметрами:
  - формат: A4 или 1080 × 1080 px;
  - цветовая модель: RGB для цифровой среды или CMYK для печати;
  - ориентация: по заданию преподавателя.
2. Построить композицию средствами векторной графики, используя:
  - простые геометрические фигуры;
  - заливку и абрис;
  - перемещение, масштабирование, поворот, наклон, зеркальное отражение;
  - выравнивание объектов;

- группировку элементов;
  - логические операции с объектами;
  - кривые Безье;
  - направляющие, сетку, линейки, привязки.
3. Обеспечить композиционную целостность визуального материала:
- единый стиль элементов;
  - читаемость формы;
  - логичное расположение объектов;
  - гармоничное цветовое решение.
4. Сохранить работу в исходном формате редактора и экспортировать итоговый вариант:
- исходный файл;
  - PDF;
  - PNG или SVG.

### Ожидаемый результат

Обучающийся создаёт завершённый векторный визуальный материал, соответствующий заданным параметрам, демонстрирующий владение инструментами построения, трансформации, цветового оформления и композиционной организации графических объектов.

### Критерии оценивания

| Критерий  | Баллы      |
|---|------------|
| Документ создан с учётом заданных параметров                                  | 10         |
| Использованы базовые геометрические фигуры и операции редактирования объектов | 15         |
| Применены точные трансформации, выравнивание, группировка                     | 15         |
| Использованы логические операции и работа с кривыми                           | 20         |
| Цветовое решение соответствует задаче и не нарушает читаемость                | 15         |
| Композиция целостная, визуально аккуратная, элементы согласованы между собой  | 15         |
| Работа корректно сохранена и экспортирована в требуемых форматах              | 10         |
| <b>Итого</b>  | <b>100</b> |

## 4 СЕМЕСТР

**Тема контрольной работы:** Создание и обработка растрового визуального материала с использованием инструментов растрового редактора и нейросетевых сервисов.

**Цель контрольной работы:** Проверить умение обучающихся выполнять обработку и создание изображений средствами растровой графики, работать со слоями, выделениями, цветом, ретушью, текстом, мокапами и применять нейросетевые сервисы для улучшения или генерации визуального материала.

## **Задание**

Разработать **растровый визуальный материал** на заданную тему с использованием инструментов растрового редактора.

### **Варианты тем контрольной работы:**

1. Афиша образовательного мероприятия.
2. Постер для студенческого проекта.
3. Обложка для цифрового учебного материала.
4. Рекламный баннер для мастер-класса.
5. Визуальная карточка для социальной сети образовательной организации.

### **Требования к выполнению**

Обучающийся должен:

1. Создать рабочий файл с заданными параметрами:
  - размер: по варианту задания;
  - разрешение: 72 dpi для цифровой среды или 300 dpi для печати;
  - цветовая модель: RGB или CMYK в зависимости от назначения материала.
2. Подготовить исходные изображения:
  - выполнить обрезку;
  - изменить размер;
  - удалить фон при необходимости;
  - улучшить качество изображения;
  - выполнить базовую ретушь.
3. Организовать работу со слоями:
  - разместить фон, изображения, текст и декоративные элементы на отдельных слоях;
  - использовать группировку слоёв;
  - применить маски, прозрачность или режимы наложения при необходимости.
4. Выполнить цветовую коррекцию:
  - подобрать цветовую палитру;
  - настроить яркость, контраст, насыщенность;
  - обеспечить цветовое единство изображения.
5. Добавить текст как элемент визуального материала:
  - заголовок;
  - дополнительную информацию;
  - визуальный акцент;
  - соблюдение читаемости и иерархии текста.
6. Использовать нейросетевой сервис по выбору:
  - для генерации фона;
  - создания изображения;
  - улучшения качества;
  - ретуши;
  - удаления или замены элементов.
7. Подготовить мокап или презентационный вариант визуального материала.
8. Сохранить работу:
  - исходный файл редактора;
  - итоговый файл PNG или JPEG;
  - PDF;

- изображение на мокапе.

### Ожидаемый результат

Обучающийся создаёт завершённый растровый визуальный материал, соответствующий заданным параметрам, демонстрирующий владение слоями, инструментами редактирования, цветокоррекцией, ретушью, текстовой композицией, мокапами и нейросетевыми сервисами.

### Критерии оценивания

| Критерий  | Баллы      |
|---|------------|
| Рабочий файл создан с учётом заданных технических параметров                              | 10         |
| Использованы слои, группировка, маски или прозрачность                                    | 15         |
| Выполнена обработка исходных изображений: кадрирование, удаление фона, улучшение качества | 15         |
| Выполнена цветовая коррекция и обеспечено единство цветового решения                      | 15         |
| Текст включён в композицию грамотно, читаемо и иерархично                                 | 15         |
| Использован нейросетевой сервис для генерации, ретуши или улучшения изображения           | 10         |
| Подготовлен мокап или презентационный вариант визуального материала                       | 10         |
| Работа корректно сохранена и экспортирована в требуемых форматах                          | 10         |
| <b>Итого</b>  | <b>100</b> |

### Типовые вопросы к экзамену:

## 3 СЕМЕСТР

1. Понятие компьютерной графики. Основные области применения компьютерной графики в дизайне и образовании.

2. Виды компьютерной графики: растровая, векторная, фрактальная, трёхмерная. Их особенности и области применения.

3. Отличия растровой и векторной графики. Преимущества и ограничения каждого вида графики.

4. Основные параметры графического изображения: формат, размер, разрешение, цветовая модель.

5. Форматы графических файлов и их назначение: PNG, JPEG, SVG, PDF. Особенности выбора формата для разных задач.

6. Цвет в компьютерной графике. Основные характеристики цвета и значение цветового решения в визуальном материале.

7. Понятие векторной графики. Особенности построения изображения в векторной графике.

8. Области применения векторной графики в дизайне: логотипы, иконки, пиктограммы, схемы, инфографика, полиграфические материалы.

9. Редакторы векторной графики. Назначение и основные возможности векторного редактора.

10. Интерфейс векторного редактора: рабочая область, панель инструментов, панель свойств, палитра цветов, направляющие, сетка.
11. Создание простых геометрических фигур в векторном редакторе.
12. Работа с заливкой и абрисом объекта. Влияние цвета, толщины линии и стиля обводки на восприятие изображения.
13. Основные операции с объектами в векторном редакторе: перемещение, масштабирование, поворот, наклон, зеркальное отражение.
14. Точные трансформации объектов: выравнивание, распределение, поворот относительно центра, копирование с заданными параметрами.
15. Работа с группировкой и разгруппировкой объектов в векторной композиции.
16. Логические операции с объектами в векторной графике: объединение, вычитание, пересечение, исключение.
17. Кривые в векторной графике. Прямые линии, кривые линии, кривая Безье.
18. Работа с узлами и направляющими кривой Безье.
19. Использование вспомогательных инструментов: сетка, линейки, направляющие, привязки.
20. Понятие композиционной целостности векторного визуального материала.
21. Требования к графическому изображению, созданному средствами векторной графики.
22. Настройка документа в векторном редакторе с учётом назначения визуального материала.
23. Последовательность создания векторного визуального материала: анализ задачи, настройка документа, построение форм, трансформации, цветовое решение, проверка результата.
24. Ошибки при создании векторной графики: нарушение пропорций, случайное цветовое решение, неаккуратные контуры, отсутствие выравнивания.
25. Нейросетевые сервисы для работы с векторной графикой: возможности и ограничения применения в учебных и дизайнерских задачах.
26. Обоснование выбора параметров компьютерной графики для представления визуального материала.
27. Выбор формата файла в зависимости от условий представления: цифровая среда, печать, презентация, размещение в LMS.
28. Роль векторной графики в создании айдентики, навигации и визуальной коммуникации.
29. Критерии оценки качества векторного визуального материала.
30. Подготовка векторного изображения к экспорту и представлению результата.

## **Типовые вопросы к экзамену**

### **4 СЕМЕСТР**

1. Понятие растровой графики. Особенности построения растрового изображения.
2. Пиксель как основная единица растрового изображения.
3. Размер и разрешение растрового изображения. Значение разрешения для цифровой среды и печати.

4. Интерфейс растрового редактора: рабочая область, панель инструментов, слои, свойства, история действий.
5. Организация рабочего файла в растровом редакторе.
6. Слои в растровой графике. Назначение слоёв и принципы работы с ними.
7. Группировка слоёв и порядок расположения объектов в растровом изображении.
8. Базовые инструменты редактирования растрового изображения.
9. Инструменты выделения в растровом редакторе и их назначение.
10. Создание визуальных элементов средствами растровой графики.
11. Трансформация объектов в растровом редакторе: масштабирование, поворот, отражение, деформация.
12. Работа с текстом в растровом визуальном материале.
13. Формообразование и композиционная организация визуальных элементов.
14. Визуальная иерархия в растровом макете.
15. Типичные ошибки при создании растрового визуального материала.
16. Цвет в растровой графике. Выбор цвета, палитры, заливки и градиента.
17. Цветовые модели RGB и CMYK. Назначение и особенности применения.
18. Цифровое представление цвета. Значения HEX, RGB, CMYK.
19. Особенности отображения цвета в цифровой среде.
20. Типичные ошибки при работе с цветом в компьютерной графике.
21. Цветовая коррекция изображения: назначение и основные приёмы.
22. Настройка яркости, контраста, насыщенности и цветового баланса изображения.
23. Инструменты ретуши в растровой графике.
24. Удаление дефектов изображения средствами растрового редактора.
25. Восстановление и улучшение качества изображения.
26. Подготовка изображения к использованию в цифровой среде и печати.
27. Смарт-слои и смарт-объекты в растровой графике.
28. Стили слоёв и их применение при оформлении визуального материала.
29. Мокап как способ презентации визуального материала.
30. Этапы создания мокапа в растровом редакторе.
31. Нейросетевые сервисы для ретуши изображений: возможности и ограничения.
32. Использование нейросетей для улучшения и восстановления изображений.
33. Нейросетевые сервисы генерации изображений: назначение и основные возможности.
34. Промпт как текстовое описание для генерации изображения.
35. Возможности и ограничения применения нейросетей при создании визуальных материалов.
36. Этапы создания визуального материала средствами растровой графики и нейросетевых сервисов.
37. Интеграция нейросетевых сервисов в процесс разработки визуального материала.
38. Критерии качества визуального материала: соответствие цели, композиционная целостность, читаемость, цветовое решение, техническое качество.
39. Анализ и совершенствование визуального материала средствами компьютерной графики.
40. Понятие брифа в дизайне. Структура брифа.

41. Анализ требований брифа при проектировании визуального материала.
42. Определение цели, задач и целевой аудитории визуального материала.
43. Выбор формата и структуры визуального материала с учётом брифа.
44. Выбор средств компьютерной графики для решения проектной задачи.
45. Планирование этапов разработки визуального материала.
46. Типичные ошибки визуального материала: композиционные, цветовые, типографические и технические.
47. Способы предупреждения и устранения ошибок при разработке визуального материала.
48. Экспертная оценка визуального материала, созданного средствами компьютерной графики.
49. Роль компьютерной графики в профессиональной деятельности специалиста.
50. Современные тенденции развития визуальных технологий: нейросервисы, автоматизация визуального производства, шаблонные системы, онлайн-редакторы.