

Приложение ППССЗ/ПКРС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) 2022-2023 уч. г.: Комплект контрольно-оценочных средств междисциплинарного курса МДК 01.02. Основы проектной и компьютерной графики

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«АЛЕКСЕЕВСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

**Комплект
контрольно-оценочных средств
междисциплинарного курса
МДК 01.02. Основы проектной и компьютерной графики
для специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

Комплект контрольно-оценочных средств разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Составитель:

Казарцева Т.В., преподаватель ОГАОУ «Алексеевский колледж»

1. Паспорт комплекта оценочных средств

1.1 Область применения комплекта оценочных средств

Контрольно-оценочные средства (КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу междисциплинарного курса МДК 01.02. Основы проектной и компьютерной графики

КОС включают контрольные материалы для проведения текущей и промежуточной аттестации в форме дифференцированного зачета.

КОС разработан на основании рабочей программы междисциплинарного курса.

1.2 Цели и задачи МДК – требования к результатам освоения МДК

С целью овладения указанным видом деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения МДК должен:

уметь:

У1 использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;

У2 осуществлять процесс дизайн-проектирования;

У3 разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;

У4 осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей

знать:

З1 систематизацию компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования

иметь практический опыт:

осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

Перечень знаний, умений, навыков в соответствии со спецификацией стандарта компетенции Ворлдскиллс Графический дизайн, которые актуализируются при изучении междисциплинарного курса должен:

знать и понимать:

- 1) креативные тенденции в отрасли;
- 2) обработку и редактирование изображения;
- 3) принципы и технологии применения графического оформления в различных случаях;
- 4) как применять соответствующие цвета, шрифтовое оформление и композицию;
- 5) соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие;
- 6) цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC;
- 7) различные процессы печати, присущие им ограничения и методики применения.

уметь:

- 1) создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- 2) создавать (в том числе методом фотографирования), изменять и оптимизировать изображения как для печати, так и представления в сети в онлайн режиме;
- 3) корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;
- 4) вносить корректировку цветов в файл;
- 5) охранять файлы в соответствующем формате;
- 6) использовать приложения ПО надлежащим и эффективным образом.

1.3. Планируемые личностные результаты освоения рабочей программы

ЛР 1. Осознающий себя гражданином и защитником великой страны.

ЛР 2. Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций.

ЛР 3. Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих.

ЛР 4. Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионально конструктивного «цифрового следа».

ЛР 7. Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.

ЛР 8. Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп. Сопричастный к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства.

ЛР 10. Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.

ЛР 11. Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.

Результатом освоения МДК является овладение обучающимися видом

деятельности - Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов, в том числе общими компетенции (ОК) и профессиональными компетенциями (ПК):

Код	Наименование результата обучения
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения;
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 08.	.Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
ОК 11.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере
ПК 1.3.	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ;

1.3 Результаты освоения междисциплинарного курса, подлежащие проверке

Наименование тем	Коды компетенций	Средства контроля и оценки результатов	Средства контроля и оценки результатов
------------------	------------------	--	--

	(ОК, ПК), личностных результатов (ЛР), умений (У), знаний (З), формированию которых способствует элемент программы	обучения в рамках текущей аттестации (номер задания)	обучения в рамках промежуточной аттестации (номер задания/контрольного вопроса/ экзаменационного билета)
Тема 1.1. Основы проектной графики	ОК 1-ОК 6, ОК 9-ОК11, У1 , У2, З1 ,ПК 1.3, ЛР 1, ЛР 2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11	ПЗ №1- ПЗ №10 ТЗ№1	ГР№1, 2, 3 ТЗ №
Тема 1.2. Основы векторной компьютерной графики	ОК 1-ОК 6, ОК 9-ОК11, У1 , У2, З1 , ПК 1.3, ЛР 1, ЛР 2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11	ПЗ №11-ПЗ №18 ТЗ№2	ГР№4,5 ТЗ №5
Тема 1.3 Растровая компьютерная графика	ОК 1-ОК 6, ОК 9-ОК11, У1 , У2, З1 ,ПК 1.3, ЛР 1, ЛР 2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11	ПЗ №19-ПЗ №28 ТЗ№3	ГР№6,7 ТЗ №5
Тема 1.4 Моделирование интерьера в 3D	ОК 1-ОК 6, ОК 9-ОК11, У1 , У2, У3, У4, З1, ПК 1.3, ЛР 1, ЛР 2, ЛР 3, ЛР 4, ЛР7, ЛР 8, ЛР 10, ЛР 11	ПЗ №29 - ПЗ №35 ТЗ№4	ПЗ №8 ТЗ №5

2. Комплект оценочных средств для текущей аттестации

2.1. Практические задания (ПЗ)

ПЗ№ 1. Особенности проектной графики как средства коммуникации в профессиональной деятельности дизайнера.

ПЗ№ 2. Виды проектно-графических изображений, требования к ним.

ПЗ№ 3. Особенности архитектурной графики.

ПЗ№ 4. Изобразительные средства графики, особенности использования в проектных изображениях.

- ПЗ№ 5. Архитектурно-проектные изображения. Фасады, генеральные планы, поэтажные планы, развертки и др.
- ПЗ№ 6. Оформление архитектурно-проектных изображений. Надписи, таблицы и др.
- ПЗ№ 7. Перспективные проектные изображения.
- ПЗ№ 8. Аксонометрические проекции в проектной графике.
- ПЗ№ 9. Ортогональные проектные изображения.
- ПЗ№ 10. Виды и способы построения кривых.
- ПЗ№ 11. Передача цвето-фактурных характеристик в проектной графике.
- ПЗ№ 12. Цвет в проектной графике.
- ПЗ№ 13. Использование шрифта в проектной графике.
- ПЗ№ 14. Сопутствующие изображения в проектной графике: антураж, стаффажи, схемы и
- ПЗ№ 15. Особенности восприятия проектных изображений, принципы выбора видов изображений в проектной графике.
- ПЗ№ 16. Представление проектных изображений.
- ПЗ№ 17. Анализ и оценивание проектных изображений.
- ПЗ№ 18. Дизайнерский эскиз: особенности, требования, целевые установки.
- ПЗ№ 19. Техники выполнения дизайнерского эскиза.
- ПЗ№ 20. Графический эскизный проект, цели, задачи, элементы, этапы.
- ПЗ№ 21. Технические средства ввода графической информации..
- ПЗ№ 22. Технические средства получения твердой копии графической информации.
- ПЗ№ 23. Дисплей как техническое средство компьютерной графики.
- ПЗ№ 24. Векторная и растровая графика: суть, отличия, области применения.
- ПЗ№ 25. Мировые координаты, нормированные координаты, координаты устройства, функция кадрирования.
- ПЗ№ 26. Понятие графического примитива. Наиболее распространенные графические примитивы и операции над ними.
- ПЗ№ 27. Основные отличия текстового и графического режима видеоадаптера.
- ПЗ№ 28. Понятие векторной графики и ее применение.
- ПЗ№ 29. Особенности представления цвета в видеоадаптерах EGA и VGA.
- ПЗ№ 30 Понятие растровой графики и ее применение..
- ПЗ№ 31. Цветовые системы, применяемые в компьютерной графике.
- ПЗ№ 32. Форматы растровых редакторов
- ПЗ№ 33. Основные виды проекций и соответствующие им аффинные преобразования.
- ПЗ№ 34. Форматы векторных редакторов.
- ПЗ№ 35. Понятие разрешения в компьютерной графике.

2.2. Тестовые задания (ТЗ)

1. Что из перечисленного НЕ является элементом проектной графики?

- А) клаузура;
- Б) набросок интерьера с натуры;
- В) развертки стен;
- Г) план этажа с оборудованием;

2. Что из перечисленного является изобразительными и выразительными средствами (проектной) графики?

- А) рапидограф, пастель, тонированная бумага;
- Б) точка, линия, пятно, штрих;
- В) заливка, отмывка, тонирование;
- Г) линейная перспектива, аксонометрия, технический рисунок;

3. Проектная графика (в большей степени) является средством...

- А) профессиональной коммуникации архитектора и дизайнера;
- Б) творческого самовыражения, самореализации архитектора, дизайнера;
- В) творческих поисков станковых художников;
- Г) изучения объектов окружающей действительности;

4. Первоначальный образ, расплывчатое, нечеткое передающее лишь общие контуры проектной идеи изображение это

- А) форэскиз;
- Б) рабочий эскиз;
- В) набросок с натуры;
- Г) эскиз к станковому произведению изобразительного искусства;

5. Выберите из перечисленных, качество наиболее важное для проектной графики

- А) авторский графический почерк (язык); Б) сложная (уникальная) техника графики;
- В) точная цветофактурная передача проектируемых объектов;
- Г) убедительность в передаче формы, объема проектируемых предметов, цветофактурных характеристик поверхностей изображаемых предметов, особенностей пространства;

6. Выберите из перечисленных, средство композиции, выражающее в художественной форме логику материально-конструктивного строения объекта, выявляющее соотношение подвижных и неподвижных, несущих и несомых частей изделий, физических свойств материалов, конструкций.

- А) эргономика;
- Б) тектоника;
- В) ритмичность;
- Г) пропорциональность;

7. Комплексная система визуальной коммуникации, способствующая формированию благоприятного имиджа предприятия, организации, способствующая росту её репутации и известности и усиливающая эффективность ее контактов с потребителями называется

- А) логотипом;
- Б) фирменным стилем;
- В) семиотикой;
- Г) рекламной продукцией;

8. Изображение проектируемого или существующего предмета, выполненное от руки (без применения чертежных инструментов), по правилам аксонометрии или перспективы с соблюдением пропорций на глаз это

- А) технический рисунок; Б) чертеж;
- В) перспективный рисунок с натуры;
- Г) набросок;

9. Рисунок на поверхности предмета, обусловленный внутренним строением, структурой материала данного объекта (камня, дерева и др.) называется

- А) фактурой;
- Б) декором;
- В) *текстурой*;

Г) качеством поверхности;

10. Какое проектное изображение лучше воспринимает неподготовленный профессионально зритель?

А) *выполненное по правилам линейной и воздушной перспективы*;

Б) аксонометрические проекции проектируемых объектов;

В) ортогональные проекции проектируемых объектов;

Г) стилизованное плоскостное изображение проектируемых объектов;

11. Изображение интерьера по законам линейной перспективы, где одна из изображаемых стен расположена параллельно картинной плоскости, с одной точкой схода (она же главная точка картины) называется

А) угловой перспективой интерьера;

Б) *фронтальной перспективой интерьера*;

В) обратной перспективой интерьера;

Г) панорамной перспективой интерьера;

12. Аксонометрические проекции получаются методом

А) центрального проецирования;

Б) *параллельного проецирования*;

В) свободного рисунка с натуры;

Г) центрального и параллельного проецирования;

13. Объем изображаемых объектов в проектной графике передается

А) цветом;

Б) конструкцией;

В) *светотенью*;

Г) фактурой;

14. Передать материальность предметов в проектной графике это значит

А) *передать свойства поверхностей изображаемых объектов*;

Б) передать конструкцию изображаемых объектов;

В) передать форму изображаемых объектов;

Г) передать пропорции изображаемых объектов;

15. Относительная величина формы, соразмерная в той или иной степени с другой исходной величиной — это

А) размер;

Б) *масштаб*;

В) пропорциональность; Г)

соразмерность;

16. Выберите наиболее подходящий вариант масштаба для выполнения плана квартиры;

А) 1:500; Б) 1:2;

В) 50:1;

Г) 1:50;

17. Изображение угловой перспективы интерьера выполняется

А) *на 2 точки схода*;

Б) с одной точкой схода, она же - главная точка картины;

В) с тремя точками схода;

Г) без точек схода;

18. Какая кривая называется коробовой?

- А) построенная с помощью циркуля; Б) построенная с помощью лекала;
В) построенная от руки;
Г) построенная рейшиной;

19. Какая из перечисленных кривых лекальная?

- А) плавный переход из одной прямой в другую прямую; Б) эллипс;
В) плавный переход из дуги окружности в другую дугу окружности; Г) овал;

20. Плавный переход из одной прямой или кривой в другую прямую или кривую это

- А) дуга окружности; Б) лекальная кривая;
В) коробовая кривая;
Г) сопряжение;

21. Кривая, представляющая собой развертку круга

- А) спираль Архимеда;
Б) эвольвента;
В) синусоида;
Г) эллипс;

22. Спираль Архимеда

- А) лекальная кривая;
Б) коробовая кривая;
В) сложное сопряжение;
Г) линия архитектурного облома;

23. Гусек, каблучок, валик, выкружка это

- А) элементы здания;
Б) названия линий архитектурных обломов;
В) названия элементов скульптурного декора;
Г) название элементов декоративной композиции;

24. Как называются изображения внешних сторон здания, по которым судят о расположении и форме отдельных конструктивных и архитектурных элементов здания: окон, дверей, балконов, наличников, пилястр, колон?

- А) генеральные планы;
Б) фасады;
В) разрезы;
Г) планы;

25. Как называется таблица, включающая в себя все изображенные на плане элементы (помещения)?

- А) таблица условных обозначений; Б) опись;
В) экспликация;
Г) схема сборки и эксплуатации;

26. Разрез здания горизонтальной плоскостью на уровне немного выше подоконников называется

- А) планом этажа помещения; Б) генеральным планом;
В) конструктивным разрезом; Г) планом полов;

27. Изображения (людей, животных) на архитектурных и дизайнерских проектах, позволяющие судить о размерах проектируемых объектов и в некоторой степени о возможностях их эксплуатации называются

- А) схемами;
Б) стаффажами;
В) антуражем; Г) набросками;

28. Как называется план участка земли, на котором показано взаимное расположение проектируемых, существующих и реконструируемых зданий?

- А) план застройки; Б) генеральный план;
- В) топографический план; Г) поэтажный план;

29. Изображение, выполняемое с целью выявления:

1. конструкции здания и высоты этажей. Получают его с помощью вертикальных секущих плоскостей, проходящих, как правило, по оконным и дверным проемам, или

2. внутреннего вида помещения это

- А) план этажа; Б) развертка;
- В) разрез;
- Г) фасад;

30. Чертежи фасадов именуют

- А) по крайним левой и правой разбивочным осям;
- Б) произвольно;
- В) по названию проекта;
- Г) по центральной разбивочной оси;

ТЗ №2

1. Элементарным объектом обработки в векторном графическом изображении является ...

- А) линия;
- Б) палитра цветов;
- В) символ;
- Г) точка изображения.

2. Векторное изображение – это...

- А) полноцветное изображение, обработанное особым образом и хранящееся в памяти компьютера;
- Б) изображение, создаваемое посредством математических вычислений, представляющее собой набор действий по созданию рисунка с помощью различных линий, фигур;
- В) чертежи, выполняемые графическими редакторами для проектных работ.

3. Большой размер файла — это недостаток ...

- А) фрактальной графики;
- Б) растровой графики;
- В) векторной графики.

4. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой

- А) Компас3Д;
- Б) Photoshop;
- В) Corel Draw;
- Г) Blender;
- Д) Picasa;
- Е) Gmp.

5. В векторном редакторе можно выполнить следующие операции (выберите 2 варианта ответа):

- А) изменить разрешение изображения;
- Б) изменить размер объекта изображения;
- В) изменить форму объекта изображения;
- Г) изменить яркость (контрастность) изображения.

6. К достоинствам векторной графики можно отнести:

- А) фотографическое качество изображения;
- Б) возможность экспорт/импорт информации в различные графические форматы;
- В) возможность масштабирования изображения без потери качества;
- Г) относительно небольшой размер файлов.

7. Выберите один правильный ответ. Примитивом называются ...

- А) простые объекты;
- Б) точки на рисунке;
- В) простые карандаши;
- Г) картины, нарисованные ребенком.

8. Какие утверждения являются недостатками векторной графики?

- А) большой объем файлов;
- Б) сложности с выводом на печать;
- В) искажение при масштабировании;
- Г) невозможность создать изображение с фотографической точностью.

9. Укажите свойства присущие объекту "линия" в редакторе векторной графики:

- А) стиль, толщина, цвет;
- Б) цвет, длина, заливка;
- В) стиль, заливка, длина;
- Г) толщина, длина, кривизна.

10. Разрешение изображения измеряют в ...

- А) пикселях;
- Б) точках на дюйм (dpi);
- В) мм, см, дюймах.

ТЗ №3

Выбери один правильный ответ

1) К ЭЛЕМЕНТАМ ИНТЕРФЕЙСА ПРОГРАММЫ PHOTOSHOP НЕ ОТНОСИТСЯ

- 1. панель инструментов;
- 2. командная панель;
- 3. плавающие палитры;
- 4. окно документа;
- 5. строка состояния.

Выбери один правильный ответ

2) МЕНЮ, ОТВЕЧАЮЩЕЕ ЗА ОТКРЫТИЕ 15 ПЛАВАЮЩИХ ПАЛИТР

- 1. View;
- 2. Layer;
- 3. Select;
- 4. Window.

Выбери один правильный ответ

3) НАЗНАЧЕНИЕ ПЛАВАЮЩЕЙ ПАЛИТРЫ HISTORY

- 1. следить за цветом изображения под указателем мыши;
- 2. увеличивать или уменьшать масштаб изображения;
- 3. выполнять операции над слоями;
- 4. отменять выполненные действия.

Выбери один правильный ответ

4) НАЗНАЧЕНИЕ ПЛАВАЮЩЕЙ ПАЛИТРЫ LAYER

- 1. следить за координатами указателя;

2. следить за размерами выделенной области;
3. следить за цветом изображения под указателем мыши;
4. выполнять операции над слоями.

Выбери один правильный ответ

5) ИЗОБРАЖЕНИЕ В РАСТРОВОЙ ГРАФИКЕ СОСТОИТ ИЗ...

1. пикселей;
2. объектов;
3. геометрических фигур;
4. примитивов.

Выбери один правильный ответ

6) НАЗНАЧЕНИЕ СЕТКИ

1. для рисования и размещения объектов с большой точностью;
2. для изменения порядка следования объектов;
3. для создания или удаления слоев.

Выбери один правильный ответ

7) НАЗНАЧЕНИЕ КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ CTRL + ALT + +

1. уменьшает рисунок;
2. увеличивает рисунок;
3. масштабирует изображение так, чтобы оно все поместилось на экране;
4. что выполняет комбинация клавиш Ctrl + Alt +0.

8) НАЗНАЧЕНИЕ КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ CTRL+0

1. уменьшает рисунок;
2. увеличивает рисунок;
3. масштабирует изображение так, чтобы оно все поместилось на экране;
4. показывает изображение в реальном масштабе, т.е. в масштабе 100%.

Выбери один правильный ответ

9) НАЗНАЧЕНИЕ СЛОЕВ В РАСТРОВОЙ ГРАФИКЕ

1. манипулировать отдельными объектами растрового изображения и при этом не портить соседних областей изображения;
2. для рисования и размещения объектов с большой точностью;
3. для выравнивания объектов по линиям;
4. для задания общих границ изображения или границ отдельных его частей;
5. для проверки горизонтальных и вертикальных линий.


Выбери один правильный ответ

10) МЕНЮ С ПОМОЩЬЮ КОТОРОГО ВЫЗЫВАЕТСЯ ПАЛИТРА СЛОИ

1. Window/Layer;
2. Window/Navigator;
3. Window/History.


Выбери несколько правильных ответов

11) КОМАНДА СОЗДАНИЯ НОВОГО СЛОЯ

1. Layer/New;
2. Layer/New/Layer via Cut;
3. Layer/New/Layer via Copy;
4. команда New Layer меню палитры;
5. щелкнуть по кнопке Create a new Layer  внизу палитры слоев.


Выбери один правильный ответ

12) ВЫРЕЗАТЬ ВЫДЕЛЕНИЕ НА НОВЫЙ СЛОЙ

1. Layer/New/Layer via Cut;
2. Layer/New/Layer via Copy;
3. команда New Layer меню палитры;
4. щелкнуть по кнопке Create a new Layer  внизу палитры слоев.

Выбери один правильный ответ

13) СКОПИРОВАТЬ ВЫДЕЛЕНИЕ НА НОВЫЙ СЛОЙ

1. Layer/New/Layer via Cut;
2. Layer/New/Layer via Copy;
3. команда New Layer меню палитры;
4. щелкнуть по кнопке Create a new Layer  внизу палитры слоев.

Выбери один правильный ответ

14) ИНСТРУМЕНТ CROP

1. выделение;
2. перемещение;
3. заливка;
4. обрезка.

Выбери один правильный ответ

15) ПЕРЕВОД ИЗОБРАЖЕНИЯ В ЧЕРНО-БЕЛУЮ ПАЛИТРУ (МОНОХРОМНУЮ)

1. Image/Mode/Bitmap;
2. Image/Mode/Grayscale;
3. Image/Mode/RGB Color;
4. Image/Mode/CMYK Color;
5. Image/Mode/Lab Color.

Выбери один правильный ответ

16) ПЕРЕВОД ИЗОБРАЖЕНИЯ В ПОЛУТОНОВОЕ

1. Image/Mode/Bitmap;
2. Image/Mode/Grayscale;
3. Image/Mode/Duotone;
4. Image/Mode/Index Color.

Выбери один правильный ответ

17) ПЕРЕВОД ИЗОБРАЖЕНИЯ В ЦВЕТОВУЮ ПАЛИТРУ RGB

1. IMAGE/MODE/BITMAP№;
2. Image/Mode/RGB Color;
3. Image/Mode/CMYK Color;
4. Image/Mode/Lab Color.

Выбери несколько правильных ответов

18) СПОСОБ ВЫДЕЛЕНИЯ ВСЕГО ИЗОБРАЖЕНИЯ

1. Select /All;
2. инструментом Rectangular Marquee;
3. Ctrl+A;
4. Ctrl+Shift.

Выбери один правильный ответ

19) НАЗНАЧЕНИЕ КОМАНДЫ SELECT/DESELECT

1. Выделить;
2. снять выделение;
3. выделить все изображение;
4. выделить области одинакового размера.

Выбери один правильный ответ

20) ЦВЕТА ПО УМОЛЧАНИЮ

1. два белых;
2. два черных;
3. черный – белый;
4. красный – белый.

Выбери один правильный ответ

21) ЦВЕТ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ ИНСТРУМЕНТАМИ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

1. основной цвет;
2. цвет по умолчанию;
3. цвет фона.

Выбери один правильный ответ

22) КАКИМ ЦВЕТОМ РИСУЕТ ИНСТРУМЕНТ ЛАСТИК

1. основной цвет;
2. цвет по умолчанию;
3. цвет фона.

Выбери один правильный ответ

23) НАЗНАЧЕНИЕ ПЛАВАЮЩЕЙ ПАЛИТРЫ COLOR

1. добавлять цвета;
2. выбор цвета;
3. смешивать цвета;
4. градиентная заливка.

24) ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ ГРАДИЕНТА LINER GRADIENT

1. полосы перехода расположены перпендикулярно вектору градиента;
2. полосы перехода образуют концентрические окружности, центр которых находится в начальной точке вектора;
3. цвет меняется по кругу в направлении по часовой стрелке, начиная от вектора;
4. вектор градиента задает направление диагоналей ромба.
3. цвет меняется по кругу в направлении по часовой стрелке, начиная от вектора;

вектора;

4. вектор градиента задает направление диагоналей ромба.

Выбери один правильный ответ

25) ПРИНЦИП ДЕЙСТВИЯ ЛАСТИКА MAGIC ERASER

1. рисует фоновым цветом в однослойном изображении;
2. делает пиксели прозрачными. Для него можно включить режим, при котором основной цвет остается неприкосновенным;
3. делает все пиксели данного цвета прозрачными или окрашивает их фоновым цветом, если в слое заблокирована прозрачность.

Выбери один правильный ответ

26) МАСКА – ЭТО..

1. выделенная область;
2. выделенная область сохраненная для постоянного пользования;
3. специальные каналы для хранения выделенных областей.

Выбери один правильный ответ

27) НАЗНАЧЕНИЕ АЛЬФА-КАНАЛА – ЭТО..

1. хранение выделенных областей;
2. хранение цветовых коррекций;
3. хранение тоновых настроек.

Выбери один правильный ответ

28) НАЗНАЧЕНИЕ РАСТЕРИЗАЦИИ ТЕКСТОВОГО СЛОЯ

1. превратить текст в картинку из пикселей;
2. применять инструменты рисования и фильтры слоев;
3. редактировать текст.
4. Filter/Artistic.

Выбери один правильный ответ

29) ФОРМАТ PSD

1. используется в основном для типографской печати;
2. стандартный формат Windows для растровых изображений;
3. «Родной» формат PhotoShop;

4. используется для электронного распространения документов.

Выбери один правильный ответ

30) ФОРМАТ JPEG

1. стандартный формат Windows для растровых изображений;
2. в этом формате используется эффективный алгоритм сжатия, но с потерей качества изображения;
3. «родной» формат *PhotoShop*.

ТЗ №4

1. Дайте определение термину Моделирование.

- A) Назначение поверхностям моделей растровых или процедурных текстур;
- B) Установка и настройка источников света;
- C) Создание трёхмерной математической модели сцены и объектов в ней;
- D) Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей или принтер.

2. Что такое рендеринг?

- A) Трёхмерные или стереоскопические дисплеи;
- B) Установка и настройка источников света;
- C) Построение проекции в соответствии с выбранной физической моделью;
- D) Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей.

3. Где применяют трёхмерную графику (изображение)?

- A) Науке и промышленности, компьютерных играх, медицине ;
- B) Кулинарии, общепитах;
- C) Торговли;
- D) Стоматологии.

4. Модель человека в виде манекена в витрине магазина используют с целью:

- A) Продажи ;
- B) Рекламы;
- C) Развлечения ;
- D) Описания

5. Рисунки, карты, чертежи, диаграммы, схемы, графики представляют собой модели следующего вида:

- A) Табличные информационные;
- B) Математические;
- C) Натурные;
- D) Графические информационные.

6. Программные обеспечения, позволяющие создавать трёхмерную графику это...

- A) *Blender Foundation Blender, Side Effects Software Houdini*;
- B) **AutoPlay Media Studio**;
- C) **Adobe Photoshop**;
- D) **FrontPage**.

7. К числу математических моделей относится:

- A) *Формула корней квадратного уравнения*;
- B) Правила дорожного движения;
- C) Кулинарный рецепт;
- D) Милицейский протокол.

8. Процесс построения информационных моделей с помощью формальных языков называется:

- A) Планированием;
- B) Визуализацией;
- C) *Формализацией*;
- D) Рендеринг.

9. Математическая модель объекта:

- А) Созданная из какого-либо материала модель, точно отражающая внешние признаки объекта-оригинала;
- В) Совокупность данных, содержащих информацию о количественных характеристиках объекта и его поведении в виде таблицы;
- С) *Совокупность записанных на языке математики формул, отражающих те или иные свойства объекта-оригинала или его поведение;*
- Д) Установка и настройка источников света.

10. Сколько существует основных этапов разработки и исследование моделей на компьютере:

- А) 5
- В) 6
- С) 3
- Д) 2

3. Комплект оценочных средств для промежуточной аттестации

Графическое задание (ГР)

ГР №1. Задание графической работы «Дизайнерский эскиз» к просмотру №1.

Формат: А3, 1 листа, материалы по выбору.

Выполнить в 3-х квадратах композиции 1) из прямых линий; 2) из кривых линий; 3) буква. Выполнить линейный орнамент.

ГР №2. Задание графической работы «Дизайнерский эскиз» к просмотру №1.

Формат: А3, 1 лист, материалы по выбору.

Выполнить эскизы одного предмета быта, используя различные выразительные средства, материалы и техники графики.

линейное решение;

работа пятном;

работа точкой;

работа с цветными материалами;

ГР №3. Задание графической работы к просмотру №1:

Выполняются главный фасад, чертеж плана дома: план с оборудованием и мебелью в выбранном масштабе и формате; наглядное изображение дома. Фасад и изображение дома выполнить в цвете, в технике акварели или смешанной технике исполнения, способом отмычки, заливки или др. Допускается использование графических материалов и инструментов, тонированной бумаги.

ГР №4. Задание графической работы к просмотру №2:

В векторном редакторе выполнить изображение дома с применением различных заливок, примитивов.

ГР №5. Задание графической работы к просмотру №2:

Выполнить проект журнальной обложки в векторном редакторе.

ГР №6. Задание графической работы к просмотру №3:

В растровом редакторе выполнить реставрацию изображения с удалением ненужных элементов и коррекцией цвета.

ГР №7. Задание графической работы к просмотру №3:

В растровом редакторе выполнить реставрацию черно-белой фотографии и преобразованием ее в цветное фото.

ГР №8. Задание графической работы к просмотру №4:

В графическом редакторе Sweet Home выполнить проект жилой комнаты в указанном стиле.

ТЗ №5

Тест с ответами по компьютерной графике

1. Пиксель является-

- а. Основой растровой графики +
- б. Основой векторной графики
- в. Основой фрактальной графики
- г. Основой трёхмерной графики

2. При изменении размеров растрового изображения-

- а. качество остаётся неизменным
- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении +
- в. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается
- г. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным

3. Что можно отнести к устройствам ввода информации

- а. мышь клавиатуру экраны
- б. клавиатуру принтер колонки
- в. сканер клавиатура мышь +
- г. Колонки сканер клавиатура

4. Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- а. чёрный синий красный
- б. жёлтый розовый голубой
- в. красный зелёный голубой +
- г. розовый голубой белый

5. Что такое интерполяция-

- а. разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения +
- б. программа для работу в с фрактальными редакторами
- в. инструмент в Photoshop
- г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

6. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

- а. курсор
- б. символ
- в. линия
- г. пиксель +

7. Выберите устройства являющиеся устройством вывода

- а. Принтер +
- б. сканер
- в. дисплей монитора +
- г. клавиатура
- д. мышь
- е. колонки +

8. Наименьший элемент фрактальной графики

- а. пиксель
- б. вектор
- в. точка
- г. фрактал +

9. К какому виду графики относится данный рисунок

- а. фрактальной
- б. растровой +
- в. векторной
- г. ко всем выше перечисленным

10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой

- а. Компас3Д +
- б. Photoshop
- в. Corel Draw +
- г. Blender
- д. Picasa
- е. Gimp

11. При изменении размеров векторной графики его качество

- а. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным
- б. При уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается.
- в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- г. качество остаётся неизменным +

12. Чем больше разрешение, тем изображение

- а. качественнее +
- б. светлее
- в. темнее
- г. не меняется

13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков

- а. растровой графики +
- б. векторной графики
- в. фрактальной графики
- г. масляной графики

14. Графика которая представляется в виде графических примитивов

- а. растровая
- б. векторная
- в. трёхмерная
- г. фрактальная +

15. Недостатки трёх мерной графики

- а. малый размер сохранённого файла
- б. не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании
- в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах +

16. К достоинствам ламповых мониторов относится

- а. низкая частота обновления экрана
- б. хорошая цветопередача +
- в. высокая себестоимость

17. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести

- а. громоздкость +
- б. излучение
- в. узкий угол обзора
- г. широкий угол обзора

18. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?

- а. ехе
- б. doc
- в. bmp +
- г. com

19. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется

- а. видеопамять;
- б. видеоадаптер;
- в. растр; +
- г. дисплейный процессор;

20. Графический редактор Paint находится в группе программ

- а. утилиты
- б. стандартные +
- в. Microsoft Office

21. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint

- а. векторная
- б. фрактальная
- в. растровая +
- г. трёхмерная

22. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет

- а. пиксель
- б. формат +
- в. графика
- г. гифка

23. С помощью растрового редактора можно:

- а. Создать коллаж +
- б. улучшить яркость +
- в. раскрашивать чёрно белые фотографии +
- г. печатать текст
- д. выполнять расчёт

24. Для ввода изображения в компьютер используются

- а. принтер
- б. сканер +
- в. диктофон
- г. цифровой микрофон

25. Графический редактор это

- а. устройство для создания и редактирования рисунков
- устройство для печати рисунков на бумаге
- в. программа для создания и редактирования текстовых документов
- г. программа для создания и редактирования рисунков +

26. Графическим объектом НЕ является

- а. чертёж
- б. текст письма +
- в. рисунок
- г. схема

27. Растровым графическим редактором НЕ является

- а. GIMP
- б. Paint
- в. Corel draw +
- г. Photoshop

28. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...

- а. 10-15 раз +
- б. 100раз
- в. ни разу
- г. 2-3 раза

29. В модели CMYK используется

- а. красный, голубой, желтый, синий
- б. голубой, пурпурный, желтый, черный +
- в. голубой, пурпурный, желтый, белый
- г. красный, зеленый, синий, черный

30. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- а. красный +
- б. чёрный
- в. голубой
- г. зелёный

31. Какие виды компьютерной графики существуют?

Выберите несколько из 7 вариантов ответа:

- 1) векторная+
- 2) растровая+
- 3) фрактальная+
- 4) трехмерная+
- 5) двухуровневая
- 6) фактическая
- 7) практическая

32. Что такое компьютерная графика?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) специальная область информатики, которая изучает методы и способы создания и обработки изображений+
- 2) комплекс программного обеспечения для подготовки иллюстрированного материала
- 3) специальная область информатики, изучающая способы и методы кодирования информации
- 4) способ кодирования графической информации с использованием вычислительной техники

33. Какую форму имеет пиксель?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) квадрат+
- 2) круг
- 3) овал
- 4) треугольник

34. Как называется эффект, который наблюдается при увеличении масштаба растрового изображения?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) деформация
- 2) растеризация
- 3) пикселизация+
- 4) векторизация
- 5) визуализация

35. Что такое разрешение?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) это количество точек в изображении
- 2) это количество точек, приходящееся на единицу длины+
- 3) это количество пикселей по горизонтали и вертикали

- 4) это минимальный элемент растрового изображения
- 5) это минимальный элемент векторного изображения

36. Экранное разрешение указывает....

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) количество точек на экране, приходящееся на один дюйм изображения+
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали
- 3) количество линий на экране, приходящееся на один дюйм изображения

37. Как называется минимальный элемент рисунка в растровой графике?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) пиксель+
- 2) сегмент
- 3) узел
- 4) линия
- 5) формула

37. Когда проявляется эффект пикселизация?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) при увеличении масштаба+
- 2) при уменьшении масштаба
- 3) при сохранении изображения в другом формате
- 4) при открытии одновременно нескольких изображений

38. Выберите примеры экранного разрешения

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) 640x480+
- 2) 300 dpi
- 3) 500 lpi
- 4) 600 dpi
- 5) 1280x1024+

39. От чего зависит размер растра?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) от требований к качеству
- 2) от размера файла
- 3) от формата файла
- 4) от выбранного экранного разрешения+
- 5) от частоты сетки

40. Где используется растровая графика?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) для хранения и обработки фотографий+
- 2) в полиграфии+
- 3) при создании ландшафта+
- 4) в web-дизайне+
- 5) в машиностроении, металлургии

41. Где используется векторная графика?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) для хранения и обработки фотографий
- 2) в полиграфии
- 3) при создании ландшафта
- 4) в web-дизайне
- 5) в машиностроении, металлургии

42. Пиксель –это элемент какой графики?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- 1) растровой+
- 2) векторной
- 3) фрактальной

4) трехмерной

43. В каком виде графики сочетаются растровый и векторный способ хранения изображения?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровой
- 2) векторной+
- 3) фрактальной
- 4) трехмерной

44. Что такое цветовая модель?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это система описания цвета в зависимости от применения
- 2) это количественно измеряемые физические характеристики
- 3) это средство управления вниманием человека
- 4) это средство усиления зрительного впечатления и повышения информационной насыщенности изображения

45. Какая цветовая модель относится к аддитивным?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB+
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

46. Какая цветовая модель относится к субтрактивным?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK+
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

47. Базовые цвета модели RGB

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) красный, желтый, синий
- 2) красный, синий, зеленый+
- 3) голубой, желтый, пурпурный
- 4) синий, желтый, красный

48. Какая модель не применима для печати?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB+
- 2) CMYK
- 3) LAB
- 4) HSB
- 5) XYZ

49. Что такое цветокоррекция?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) преобразование цветов из одной модели в другую без потери качества
- 2) вклад нескольких цветов в результирующий цвет в диапазоне от нуля до максимального значения+
- 3) вычитание основных цветов из белого для получения нового цвета

50. Для чего используется модель $L^*a^*b^*$?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) для преобразования цветов из одной модели в другую+
- 2) для отображения на экране

- 3) для печати
- 4) для выбора цвета

4. Критерии оценивания

«5» «отлично» – студент показывает глубокое и полное овладение содержанием программного материала по МДК, в совершенстве владеет понятийным аппаратом и демонстрирует умение применять теорию на практике, решать различные практические и профессиональные задачи, высказывать и обосновывать свои суждения в форме грамотного, логического ответа (устного или письменного), а также высокий уровень овладения общими и профессиональными компетенциями и демонстрирует готовность к профессиональной деятельности;

«4» «хорошо» – студент в полном объеме освоил программный материал по МДК, владеет понятийным аппаратом, хорошо ориентируется в изучаемом материале, осознанно применяет знания для решения практических и профессиональных задач, грамотно излагает ответ, но содержание, форма ответа (устного или письменного) имеют отдельные неточности, демонстрирует средний уровень овладения общими и профессиональными компетенциями и готовность к профессиональной деятельности;

«3» «удовлетворительно» – студент обнаруживает знание и понимание основных положений программного материала по МДК, но излагает его неполно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, в применении знаний для решения практических и профессиональных задач, не умеет доказательно обосновать свои суждения, но при этом демонстрирует низкий уровень овладения общими и профессиональными компетенциями и готовность к профессиональной деятельности;

«2» «неудовлетворительно» – студент имеет разрозненные, бессистемные знания, не умеет выделять главное и второстепенное, допускает ошибки в определении понятий, беспорядочно и неуверенно излагает программный материал по МДК, не умеет применять знания для решения практических и профессиональных задач, не демонстрирует овладения общими и профессиональными компетенциями и готовность к профессиональной деятельности.

5. Информационное обеспечение

перечень учебных изданий, электронных изданий, электронных и Интернет-ресурсов, образовательных платформ, электронно-библиотечных систем, веб-систем для организации дистанционного обучения и управления им, используемые в образовательном процессе как основные и дополнительные источники.

Основные источники:

1. Тозик В.Т. Компьютерная графика и дизайн: учебник. – М.: ИЦ Академия, 2017.-208 с.
2. Рашевская М.А. Компьютерные технологии в дизайне среды: Учебное пособие / М.А. Рашевская. – М.: Форум, 2016. – 304 с.
3. Компьютерная графика и web- дизайн: учебное пособие Т.И. Немцова и др. М.: ИД Форум, НИЦ ИНФРА-М, 2017 – 400 с.

Дополнительные источники:

1. Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс. – М.: Adobe Press, Эксмо, 2013 г.
2. Гурский Ю. CorelDRAW X5. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер. 2011 – 416 с.: ил.
3. Завгородний В. / Photoshop CS6 на 100%. – СПб.: Питер, 2013 г.
4. Петров М. / Компьютерная графика: Учебник для вузов. 3-е издание. – СПб.: Питер, 2011 г.
5. Тозик В.Т., Корпан Л.М. Компьютерная графика и дизайн. – М.: Академия, 2013. - 463 с.: ил.
6. Харьковский А.В. / 3DS MAX 2013 Лучший самоучитель. - изд. 4-е, доп. и перераб. - Москва: Астрель, 2013.
7. Хессайон Д. Г. Все об альпинарии. Изд. Кладезь-Букс. 2012. 128 с.: ил
8. Шнейдеров В.С. Фотография, реклама, дизайн на компьютере. М.: «Архитектура-С», 2012. 423 с., ил.
9. Сидорова М. Ландшафтный дизайн. Изд. Ниола-Пресс. 2010. 128с.
10. Шмелев В.Е. Проблемы проектирования предметной среды. М., «Техническая эстетика», 2011.
11. Панксенов Г.И. Живопись. Форма, цвет, изображение: учеб. пособие для студ. высш. худ. учебных заведений, 2010
12. Марковский Ю. Каменистый сад. М.: Фитон+. 2010. 64с.: ил.
13. Минервин Г.Б., Ефимов А.В., Ермолаев А.П. и др. Дизайн архитектурной среды. Учебник.- М.: «Архитектура-С», 2010.- 503 с., ил
14. Азрикан Д.А., Антонов Р.О. и др. Основные термины дизайна. Краткий словарь-справочник. – М., 2006.
15. Архитектура и градостроительство. Энциклопедия. – М., 2007.
16. Вудсон У., Коновер Д. Справочник по инженерной психологии для инженеров и художников-конструкторов / Пер. с англ. – М., Мир – 2004.
17. Дизайн архитектурной среды [Текст] : учеб. для вузов. - М.: Архитектура-С, 2011. - 502,[2]с.: ил.

18. Дизайн и проектная наука. Теоретический курс. – М.: МЭГУ, 2010 – 158 с.
19. Уткин М.Ф., Шимко В.Т., Пяль Г.Е., Никитина Е.В., Гаврюшкин А.В. Архитектурно-дизайнерское проектирование жилой среды (городская застройка). Учебное пособие. - М.: «Архитектура-С», 2010.- 204 с., ил.
20. Минервин Г.Б., и др. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник. Учебное пособие.- М.: «Архитектура-С», 2004 -453 с., ил.
21. Минервин Г.Б. Основы проектирования оборудования для жилых и общественных зданий (принципы формообразования, основные типы и характеристики): Учеб. пособие для студентов вузов / Моск. архит. ин-т (Гос. акад.),Каф."Дизайнархит. среды". - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Архитектура-С, 2004. - 111с. : ил.
22. Ермолаев А.В., Очерки реальности профессии архитектор-дизайнер. Учебное пособие.- М.: «Архитектура-С», 2004.- 405 с., ил.
23. Щепетков Н.И. Световой дизайн города. Учебное пособие.- М.: «Архитектура-С», 2006.- 317с., ил.
24. Ефимов А.В. Колористика города. - М.:, Стройиздат, 1990.-272 с., ил.
25. Кудряшев К.В. Архитектурная графика. Учебное пособие.– М.: «Архитектура-С», 1990, 2004, 2006.- 308 с., ил.
26. Брызгов Н.В., Воронежцев С.В., Логинов В.Б.. Проектная графика. Практикум. 2005
27. Быков А.В., Патнюхин П.Я., Репинская А.В. Компьютерная графика. 2004
28. Климачева Т.М. Трехмерная компьютерная графика и автоматизация проектирования. 2002
29. Литвинов В. Практика современной экспозиции. 2006
30. Микрюков В.Ю. Компьютерная графика. 2003
31. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики. 2004
32. Шимко В.Т., Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды. Учебник.- М.: «Архитектура-С», 2010,- 382 с., ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Основные понятия компьютерной графики. https://studopedia.ru/18_43824_osnovnie-ponyatiya-kompyuternoy-grafiki.html
2. Цветовые модели в компьютерной графике. <https://www.sites.google.com/site/plttcompgraf/lectures/color>
3. Виды и области применения компьютерной графики. https://xn----7sbbfb7a7aej.xn--p1ai/informatika_07_sim/informatika_materialy_zanytii_07_22.html
4. Форматы графических редакторов. <https://www.sites.google.com/site/grafgimp/home/formaty-graficeskih-fajlov>
5. Принципы растривания и сглаживания растровых изображений. https://studopedia.ru/9_48403_rastrirovanie-izobrazheniy.html
6. Векторный редактор CorelDRAW. <https://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2014/05/23/lektcii-coreldraw>
7. Манипулирование объектами в CorelDRAW. https://corel.demiart.ru/book12/Glava_05/Index03.htm.

8. Манипулирование объектами в CorelDRAW. Видео ролик.
https://yandex.ru/video/search?text=%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BF%D1%83%D0%BB%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5%20%D0%BE%D0%B1%D1%8A%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B0%D0%BC%D0%B8%20%D0%B2%20CorelDRAW&path=wizard&parent-reqid=1606376876006024-330108169386184807500208-production-app-host-vla-web-yp-320&wiz_type=v4thumbs&filmId=16679934374235578445
9. Инструмент Текст. <https://alexsv.ru/osnovy-raboty-s-tekstom-v-corel-draw-x7/>
10. Видеоролик: работа с текстом.
https://yandex.ru/video/search?text=%D0%98%D0%BD%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82%20%D0%A2%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%20%D0%B2%20%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BB%20%D0%B4%D1%80%D0%BE&path=wizard&parent-reqid=1606377093683305-753052389233364708200163-production-app-host-vla-web-yp-332&wiz_type=vital&filmId=4846457500363926243
<https://ruplans.ru/proekti/> <https://ruplans.ru/>
11. Возможности и особенности компьютерного проектирования.
<https://www.pointcad.ru/novosti/obzor-sistem-avtomatizirovannogo-proektirovaniya>
12. Основы компьютерного проектирования.
https://spravochnick.ru/informatika/osnovy_kompyuternogo_proektirovaniya
13. Проектирование интерьера жилой комнаты. <http://proektabc.ru/>
14. Заливки в CorelDRAW.
<http://product.corel.com/help/CorelDRAW/540229932/Main/RU/Documentation/CorelDRAW-Working-with-fills.html>
15. Видеоролик. Заливки в CorelDRAW
https://yandex.ru/video/search?text=%D0%97%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D0%B2%D0%BA%D0%B8%20%D0%B2%20CorelDRAW.&path=wizard&parent-reqid=1606392545095164-1686549501071597183500163-production-app-host-man-web-yp-328&wiz_type=vital
16. Художественные инструменты в CorelDRAW.
<https://intuit.ru/studies/courses/2311/611/lecture/13249>
17. Выполнение пейзажа в CorelDRAW. <https://ped-kopilka.ru/blogs/andrei-valerevich-merzljakov/zimnii-peizazh-v-coreldraw.html>
18. Элементы кривых. <http://www.tehnikasmi.narod.ru/less4.html>
19. Применение кривых: рисунок Матрешка.
<http://www.interface.ru/home.asp?artId=27864>
20. Методы упорядочения объектов.
https://corel.demiart.ru/book12/Glava_09/Index0.htm
21. Рисование капли в CorelDRAW.
<https://www.youtube.com/watch?v=Qh2cMh5Gk8I>
22. Эффекты объема в CorelDRAW.
<https://www.sites.google.com/site/sajtdlaucenikov/dizajn/4-j-kurs/coreldraw-interaktivnyj-obem>

23. Создание технического рисунка в CoreDRAW.
<https://tutotvetbl.ru/risovanie-geometricheskix-figur-v-coreldraw.html>
24. Упражнение Шестеренка. <https://www.youtube.com/watch?v=x2PUkw-RzxY>
25. Праздничная открытка в в CoreDRAW.
<https://www.coreldraw.com/ru/pages/items/14100078.html>
26. Японский цветок . <http://www.interface.ru/home.asp?artId=26836>
27. Создание постера. <https://www.youtube.com/watch?v=vLNRxkhXUYo>
28. Импорт и экспорт изображений.
<http://www.interface.ru/home.asp?artId=17402>
29. Фигурная обрезка. <https://www.youtube.com/watch?v=Hda-OmDp11s>
30. Фигурная обрезка. Видеоролик. <http://www.youtube.com/watch?v=Hda-OmDp11s>
31. Понятия растровой графики. <http://cpu3d.com/grraster/rastrovaya-grafika-plyusy-i-minusy/>
32. Назначение и состав программы photoshop.
<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/workspace-basics.html>
33. Цветовые модели. <https://sites.google.com/site/grafgimp/home/cvetovye-modeli>
34. Техника выделения областей изображения. <https://docplayer.ru/40118375-Vydelenie-oblastey-izobrazheniya-v-photoshop-manipulirovanie-vydelennymi-oblastyami.html>
35. Кисти, аэрограф, карандаш, ластик. <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop-elements/using/painting-tools.html>
36. Растушевка границы области. <http://psand.ru/rastushevka-v-fotoshope-kak-sdelat-rastushevku-kraev/>
37. Действия с выделенной областью .
<https://photoshop.demiart.ru/book/6/Index23.htm>
38. Способы создания слоя.
https://www.softmagazin.ru/blog/rabota_so_sloyami_i_fonom_v_fotoshope/
39. Операции со слоями.
https://www.politerm.com/zuludoc/layer_operations.html
40. Растрирование текстового слоя.
<http://webcomme.ru/photoshop/rastrirovanie-tekstovogo-sloya.html>
41. Создание коллажей. <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/kb/create-collages-montages-photoshop-photoshop.html>
42. Эффекты в растровой среде. <http://compgraph.tpu.ru/bookcoreldraw/15.htm>
43. Чистка и восстановление деталей изображения.
<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/retouching-repairing-images.html>
44. Клонирование изображений.
<http://www.lessonsphotoshop.ru/photoshop2/6/Index18.htm>
45. Инструменты коррекции. <http://li-monmalina.com/Adobe-Photoshop/tema-19-instrumenty-korrekcii-izobrazhenij/>
46. Общие сведения о каналах.
<https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/channel-basics.html>

47. Создание монтажа с использованием маски.
<https://videofoto54.ru/sozdanie-maski-v-after-effects/>
48. Обработка изображений после сканирования.
<https://www.melimde.com/obrabotka-izobrazeniya-posle-skanirovaniya-ustraneniemuara.html>
49. Устранение муара. <https://nikonofficial.livejournal.com/136649.html>
50. Знакомство с 3д редакторами <https://habr.com/ru/post/136350/>
51. Создание области выделения в 3Д редакторе.
<https://3dyuriki.com/2012/03/06/16-3ds-max-podskazki-5-metodov-prodvinutogo-vydeleniya/>
52. Клонирование объекта. <http://www.teachvideo.ru/v/4381>
53. Группировка объектов. <http://samoychiteli.ru/document853.html>
54. Создание объекта методом прямого лифтинга. http://esate.ru/uroki/3d-max/kurs_modelirovaniya/3D_max_urok_4_1/
55. Построение фигуры с помощью модификатора вращение и выдавливание.
<https://docplayer.ru/46643894-Algorithm-sozdaniya-tel-vrashcheniya-s-pomoshchyu-modifikatora-lathe.html>
56. Создание трехмерных примитивов с помощью клавиатуры и мыши.
<http://ivnrono.narod.ru/dejat/proekty/3d/blender.pdf>

Цифровая образовательная среда СПО PROФобразование:

- Видеоролик: Кто такие дизайнеры и кто такой не дизайн Людвиг Быстровский <blob:https://www.youtube-nocookie.com/554f8c59-544a-4483-bee5-c12296245540>

- Компьютерная графика: учебное пособие для СПО / Е. А. Ваншина, М. А. Егорова, С. И. Павлов, Ю. В. Семагина. — Саратов : Профобразование, 2020. — 206 с. — ISBN 978-5-4488-0720-6. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/91878> (дата обращения: 04.09.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

Электронно-библиотечная система:

IPR BOOKS - <http://www.iprbookshop.ru/78574.html>

Веб-система для организации дистанционного обучения и управления им:

Система дистанционного обучения ОГАПОУ «Алексеевский колледж»
<http://moodle.alcollege.ru/>