

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 12.10.2023 10:27:15
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи



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

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Дизайн костюма
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2020

Автор-составитель: Дедкова А.А.

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	9
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	14
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	17

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

Процесс изучения дисциплины «Основы графики в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОК-10. Способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;
	ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
	ОК-10.3. навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
ОПК-1. Способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	ОПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту;
	ОПК-1.2. -Использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн - объекта; грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн - объектов; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; использовать различные графические материалы и технические

	приемы рисования; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; ОПК-1.3. Навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; методами изобразительного языка академического рисунка; приемами выполнения работ в графическом материале; пространственным и аналитическим мышлением; навыками работы графическими материалами; рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
ОПК-4. Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн - проектировании	ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения; ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне; ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения за-

	дач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
ПК-1. Способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	ПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; ПК-1.2. Грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; использовать рисунок для составления композиции; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн - объектов; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии; ПК-1.3. Навыками работы с макетными материалами; навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; способностью к пространственному аналитическому мышлению.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОК-10.	Способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	1 Этап - Знать: ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия

			информации;
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ОК-10.3. навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
2.	ОПК-1.	Способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту;
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-1.2. -Использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн - объекта; грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн - объектов; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные,

			стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-1.3. Навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; методами изобразительного языка академического рисунка; приемами выполнения работ в графическом материале; пространственным и аналитическим мышлением; навыками работы графическими материалами; рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
3.	ОПК-4.	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн - проектировании	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения; <i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального

			композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне; <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
4.	ПК-1.	Способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования;

			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2. Грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; использовать рисунок для составления композиции; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн - объектов; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии; <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3. Навыками работы с макетными материалами; навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; способностью к пространственному аналитическому мышлению.
--	--	--	---

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.	ОК-10.	Способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>1 Этап - Знать:</i> ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации; <i>2 Этап - Уметь:</i> ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;	Оценка «ОТЛИЧНО»: 1. Глубокое и прочное усвоение программного материала. 2. Правильная формулировка основных понятий и определений. 3. Знание основ композиции и цветоведения

			<i>3 Этап - Владеть:</i> ОК-10.3. навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.	4. Владение навыками скетчинга 5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике 6. Безошибочное выполнение практического задания. 7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы. 8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.
2.	ОПК-1.	Способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; <i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-1.2. -Использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн - объекта; грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн - объектов; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе зна-	Оценка «ХОРОШО»: 1. Хорошее знание программного материала. 2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений. 3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга 4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания. 5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части. 6. Правильные ответы на дополнительные вопросы. Оценка

			ния их строения и конструкции; грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-1.3. Навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; методами изобразительного языка академического рисунка; приемами выполнения работ в графическом материале; пространственным и аналитическим мышлением; навыками работы графическими материалами; рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.	«УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»: 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений. 3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой 4. Неумение четко сформулировать выводы. 5. Грубая ошибка в практическом задании. 6. Неточные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»: 1. Незнание значительной части программного материала. 2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой 3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 4. Грубые ошибки при выполнении практического задания. 5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.
3.	ОПК-4.	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн - проектировании	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и	выделить главное, сделать выводы и обобщения. 4. Грубые ошибки при выполнении практического задания. 5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.

			технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;	
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой куль-	

			турой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.	
4.	ПК-1.	Способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2. Грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; использовать рисунок для составления композиции; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн - объектов; использовать различные графические материалы и тех-	

			нические приемы рисования; применять различные макет- ные технологии;	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3. Навыками работы с макетными материалами; навыками линейно- конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного ри- сунка; рисунком и приемами работы с обоснованием худо- жественного замысла дизайн- проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; способностью к простран- ственному аналитическому мышлению.	

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

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Практические задания

Тема 1. Основы цифрового рисунка.

Цель: научиться строить в перспективе простые фигуры

Задание 1. Построение куба, пирамиды, цилиндра в одноточечной перспективе

Построение куба:

1. Создайте файл любого размера. Можно взять привычный формат А4
2. Определите точку схода – центр листа
3. Постройте сначала квадрат. Квадрат имеет равные стороны, следите за пропорция-
ми
4. Далее скопируйте этот квадрат так, чтоб получить 9 положений относительно точ-
ки схода: 3 положения на уровень горизонта – слева, справ по центру. Далее так же на
уровне горизонта и под ним.
5. Соедините вершины квадратов с точкой схода.
6. Нарисуйте недостающие грани
7. На новом слое выделите четко видимые грани фигур
8. Линии построения оставляем
9. На новом слое делаем заливку плоскостей в зависимости от освещения

Построение пирамиды основывается на построении куба. Для построения цилиндра
нужно взять прямоугольную форму.

Задание 2. Построение куба, пирамиды, цилиндра в двухточечной перспективе

Построение куба:

1. Создайте файл любого размера. Можно взять привычный формат А4
2. Определите линию горизонта и две точки схода на ней
3. Необходимо построить фигуру над уровнем горизонта, на нем и под ним

4. Сначала необходимо построить ближайшую к нам грань куба
5. От ее вершин к точкам схода провести линии
6. Обозначить остальные грани
7. На новом слое выделите четко видимые грани фигур
8. Линии построения оставляем
9. На новом слое делаем заливку плоскостей в зависимости от освещения

Построение пирамиды основывается на построении куба. Для построения цилиндра нужно взять прямоугольную форму.

Задание 3. Построение куба, цилиндра и пирамиды в трехточечной перспективе.

Построение куба:

1. Создайте файл любого размера. Можно взять привычный формат А4
2. Определите линию горизонта: две точки схода на ней, третья точка над горизонтом, четвертая под горизонтом.
3. Необходимо построить фигуру над уровнем горизонта и под ним
4. Сначала необходимо построить ближайшую к нам грань куба
5. От ее вершин к точкам схода провести линии
6. Обозначить остальные грани
7. На новом слое выделите четко видимые грани фигур
8. Линии построения оставляем
9. На новом слое делаем заливку плоскостей в зависимости от освещения

Построение пирамиды основывается на построении куба. Для построения цилиндра нужно взять прямоугольную форму.

Построение пирамиды основывается на построении куба. Для построения цилиндра нужно взять прямоугольную форму.

Тема 2. Обрубковка.

Задание: Упрощение сложного объекта методом обрубковки и выявления основных форм, плоскостей.

Цель: научиться анализировать сложные формы и разбирать их на простые примитивы.

Задачи:

- Возьмите фото реального объекта и расположите перед собой. Ракурс объекта лучше выбирать в 2-х точечной перспективе. Объектом пусть будет предмет обуви – ботинок, сапог, туфли.
- Нарисуйте объект сначала в том виде, как он выглядит на фото
- На новом слое попробуйте разбить предмет на прямоугольные формы. Анализируйте из чего состоит ваш предмет.
- Не используйте для построения обрубковки цилиндрические формы!
- Выделите четко грани получившегося изображения
- Важно оставить все линии построения
- Залейте плоскости в оттенки серого с учетом выбранного положения источника света.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.

Задание. Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.

Цель: уметь строить сложные композиции в перспективе

Технология работ:

1. Выберите фото понравившегося интерьера. Перспектива в самом фото не важна. Только объекты и общий характер
2. В двух точечной перспективе постройте интерьер
3. Раскидайте по тону получившуюся картинку. Используем только монохромную палитру
4. Продумайте как будет выглядеть экстерьер вокруг жилища и сам дом снаружи
5. Постройке экстерьер в 2-х точечной перспективе
6. Раскидайте по тону получившуюся картинку. Используем только монохромную палитру

Тема 4. Основы стилизации.

Задание. Деформация простых объектов: куб, цилиндр, пирамида.

Цель: уметь с помощью деформации задавать новые характеристики объекту.

Технология работ:

1. Примените к фигурам вытягивание, сплющивание, сжатие и другие физические воздействия.
2. На каждую фигуру не менее 3 воздействий.
3. Соберите все результаты на один лист
4. Деформации не забывайте строить объект и сохранять все линии построения.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Практические задания

Тема 5. Рендер материалов.

Задание. Работа с изображением материалов: дерево, камень, металл, стекло и т.д.

1. Нарисовать в перспективе куб, шар, цилиндр или пирамиду
2. Сделать фигуру деревянной, каменной, металлической и т.д., опираясь на референсы с материалами.
3. Удобней всего работать со слоями: на отдельном слое залить фигуру в нейтральный цвет
4. Создать слой с тенями
5. Создать слой со светом
6. Создать слой с цветом
7. Создать слой с различными нюансами самого материала: блики, царапины, шерховатости и т.д.
8. Не забудьте сделать падающую тень и разместить объекты на нейтральном белом фоне, добавив эффект Френеля.

Тема 6. Пайплайн в работе художника.

Задание. Разработать пайплайн для рендера материалов.

Разработайте поэтапный процесс работы над рендером материала

Примерный пайплайн:

- локальная заливка форм объекта на отдельных слоях цветом
- прорисовка окклюзии (тени, которые возникают там, где две поверхности приближаются друг к другу)

- определение источника света
- прорисовка падающих теней
- добавление цвета
- уточнение деталей: блики, отражения, эффект Френеля, римлайт (контурный свет от дополнительного источника света) и т.д.

Сохраните файл в виде поэтапной картинки с рисованием объекта.

Тема 7. Работа со сложной формой.

Задание. Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Собрать референсы, сделать скетчи.

1. Выбрать персонажа, не именного
2. Придумать какой предмет вы будете ему делать: оружие, сумка, одежда и т.д. Но предмет должен тематически подходить вашему герою.
3. Собрать референсы
4. Сделать несколько вариантов с поиском формы.
5. Выбрать лучший скетч и подобрать цветовое решение
6. Довести скетч до финального изображения.

Тема 8. Презентация проектов.

Задание. Оформить все работы в виде кейсов для размещения в портфолио

1. Необходимо собрать все скетчи и готовые изображения
2. Сделать подачу отдельными файлами на каждое задание

ЗАДАНИЕ К ЭКЗАМЕНУ

Предоставить все выполненные работы, оформленные для размещения в портфолио в виде отдельных кейсов.

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

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема проекта раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема проекта раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема проекта раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	задание не выполнено.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания индивидуальных практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;

«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема проекта раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема проекта раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема проекта раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	задание не выполнено.

Экзамен по дисциплине «Основы графики в дизайне»

Критерии оценивания знаний на экзамене

Оценка «ОТЛИЧНО»:

1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Правильная формулировка основных понятий и определений.
3. Знание основ композиции и цветоведения
4. Владение навыками скетчинга
5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике
6. Безошибочное выполнение практического задания.
7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.
8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

1. Хорошее знание программного материала.
2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.
3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга
4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.
5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.
6. Правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Поверхностное усвоение программного материала.
2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.
3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой
4. Неумение четко сформулировать выводы.
5. Грубая ошибка в практическом задании.
6. Неточные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Незнание значительной части программного материала.
2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой
3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.
5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.