

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.07.2026 14:21:09
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e38

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ
СФОРМИРОВАННОСТИ
КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.О.29 СПЕЦИАЛЬНЫЙ РИСУНОК И ГРАФИКА

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Дизайн интерьера и городской среды
Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Специальный рисунок и графика» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК - 3.1. Знает особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	ОПК - 3.2. Умеет разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществляет все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирает способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК – 3.3. Владеет методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

7 семестр

Компетенция: ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

ОПК - 3.1. Знает особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, его последующего графического выражения.

1. Соотнесите термин с его определением, соединив буквы и цифры.

Термины	Определения
А. Концептуальный эскиз	1. Визуальная подборка изображений, цветов, текстур и материалов, создающая общее настроение и стилистическую направленность проекта.
Б. Референс	2. Краткий, часто схематичный рисунок, фиксирующий первичную идею, композицию или решение; служит для проработки и визуализации замысла на ранних этапах проектирования.
В. Мудборд (mood board)	3. Образцовый материал (фото, рисунок, объект), используемый как источник вдохновения или образец для изучения форм, пропорций, приёмов.

Г. Эскизный поиск	4. Основная идея проекта, выраженная через ключевые образы, смыслы и принципы; задаёт направление для всех последующих проектных решений.
Д. Концепция проекта	5. Системная работа с сериями эскизов для исследования разных вариантов композиции, формы, стилистики; позволяет отобрать наиболее удачные решения.

Ответ: А – 2; Б – 3; В – 1; Г – 5; Д – 5

2. Как называется визуальный коллаж образов, цветов и текстур, используемый для первичной презентации концепции проекта?

Ответ: Mood board.

3. Какие из перечисленных этапов относятся к формированию концепции проекта? Выберите все верные варианты:

- а) сбор референсов;
- б) создание финального макета;
- в) формулировка ключевой идеи;
- г) тестирование прототипа.

«а» - сбор референсов помогает определить визуальные решения

«в» - формулировка ключевой идеи — ядро концепции

«б», «г» относятся к последующим стадиям

4. Соотнесите вид перспективы с его ключевой особенностью:

Вид перспективы	Ключевая особенность
а) фронтальная перспектива	1. Используется для гиперболизации масштаба (например, высотных зданий)
б) трёхточечная перспектива	2. Одна точка схода, вид спереди
в) мультиточечная перспектива	3. Четыре и более точек схода для максимального искажения

Ответ: а–2, б–1, в–3.

5. Вставьте недостающее слово, опираясь на смысл предложения. Речь идёт о начальном этапе проектирования, когда важно быстро зафиксировать идею, не вдаваясь в детали:

«Для графического выражения концепции проекта в дизайне часто используют _____, которые позволяют визуализировать объёмно-пространственное решение».

Ответ: эскизы

6. Какой из перечисленных инструментов НЕ относится к методам графического выражения концепции проекта?

- а) эскиз от руки;
- б) 3D-визуализация;
- в) финансовый расчёт сметы;
- г) коллаж.

7. Сколько точек схода используется в угловой перспективе?

Ответ: Две

8. Соотнесите основные средства художественной выразительности в архитектурной графике с их ключевыми функциями и характерными приёмами реализации.

- одному средству может соответствовать несколько функций/приёмов;
- часть вариантов в правом столбце останутся невостребованными.

Средства художественной выразительности	Функции и приёмы реализации
1. Линия 2. Тон. 3. Цвет 4. Композиция	А - Создание иллюзии глубины пространства через уменьшение размеров удалённых объектов. В - Передача фактуры материалов с помощью штриховки и растровых техник. С - Формирование эмоционального настроения проекта через тёплые/холодные оттенки. Д - Выделение доминантных элементов за счёт контрастной проработки контуров. Е - Обеспечение гармоничного распределения масс на листе с учётом зрительных центров. Ф - Моделирование объёма архитектурных форм через светотеневые градации. Г - Подчёркивание ритмической структуры фасада через повторяющиеся элементы. Н - Передача атмосферной дымки и смягчение контрастов на дальних планах. І - Акцентирование пространственных связей через толщину и тип линий. Ј - Создание декоративного эффекта с помощью локальных цветовых пятен. К - Построение трёхмерного изображения с учётом точки зрения и линии горизонта. Л - Усиление выразительности за счёт контраста чёрного и белого. М - Организация движения взгляда зрителя по изображению через композиционные оси. Н - Передача материальности поверхностей через плотность штриховки. О - Подчёркивание масштабности сооружения через соотношение с окружающей средой.

Ответы:

1. **Линия:** D, I, G, L.

Обоснование:

- D: контрастные контуры выделяют ключевые элементы;
- I: вариация толщины и типа линий (сплошная, штриховая) показывает пространственные связи;
- G: повторяющиеся линейные элементы создают ритмический строй;
- L: чёрно-белый контраст усиливает графическую выразительность.

2. **Тон:** F, H, N, L.

Обоснование:

- F: светотеневые переходы моделируют объём;
- H: ослабление контраста на дальних планах передаёт воздушную перспективу;
- N: плотность штриховки имитирует материальность;
- L: тоновый контраст (свет-тень) усиливает выразительность.

3. **Цвет:** С, J, О.

Обоснование:

- С: тёплая/холодная гамма задаёт эмоциональный тон;
- J: локальные цветовые пятна создают декоративный эффект;
- О: цветовое решение может подчёркивать масштаб (например, монохром для монументальности).

4. **Композиция:** Е, М, G, О.

Обоснование:

- Е: распределение масс и пустот обеспечивает гармонию листа;
- М: композиционные оси направляют взгляд зрителя;
- G: ритмическая организация элементов усиливает целостность;
- О: соотношение объектов с полем листа подчёркивает масштабность.

Невостребованные варианты:

А: относится к перспективе, не включённой в список средств;

К: построение по правилам перспективы даёт трёхмерный эффект;

В: относится к текстуре, не включённой в список средств

9. Требуется определить, являются ли следующие утверждения истинными или ложными:

а) Верно ли, что mood board в проектировании может включать не только фотографии, но и текстуры, цветовые палитры, графические элементы, передающие дух выбранного стиля?

Ответ: верно.

б) Верно ли, что основная задача mood board — детально показать конструктивные элементы?

Ответ: неверно. (Mood board задаёт настроение и стилистику, а не техническую детализацию)

в) Верно ли, что mood board используется только на финальном этапе проектирования, когда все технические решения уже приняты?

Ответ: неверно. (Mood board применяют на ранних этапах для формирования концепции и визуального языка проекта)

г) Верно ли, что в mood board для исторического стиля (например, барокко) можно включать изображения лепнины, витиеватых орнаментов и роскошных тканей, чтобы передать эстетику эпохи?

Ответ: верно.

10. В чём принципиальное отличие прямой линейной перспективы от обратной перспективы?

Ответ: Прямая линейная перспектива предполагает, что удаляющиеся линии сходятся в одной или нескольких точках на линии горизонта, а объекты визуально уменьшаются с расстоянием. Обратная перспектива, напротив, изображает объекты увеличивающимися по мере удаления от наблюдателя, нарушая законы оптического восприятия.

ОПК - 3.2. Умеет разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществляет все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирает способы и технологии для реализации проекта, и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.

11. Расположите этапы художественного проектирования в логической последовательности — от начального до завершающего. Пронумеруйте их от 1 до 7.

Этапы (перемешаны):

- Разработка концептуальных эскизов и вариантов решения.
- Согласование и утверждение финального варианта с заказчиком.
- Проведение предпроектного анализа (сбор информации, изучение контекста, анализ аналогов).
- Подготовка финальной презентации и документации проекта.
- Формулирование технического задания и постановка целей проекта.
- Детальная проработка выбранного варианта (колористические схемы, материалы, конструкции).
- Визуализация проекта (3D-модели, рендеры, макеты).

Ответ:

1. *Формулирование технического задания и постановка целей проекта.*
2. *Проведение предпроектного анализа (сбор информации, изучение контекста, анализ аналогов).*
3. *Разработка концептуальных эскизов и вариантов решения.*
4. *Детальная проработка выбранного варианта (колористические схемы, материалы, конструкции).*
5. *Визуализация проекта (3D-модели, рендеры, макеты).*
6. *Согласование и утверждение финального варианта с заказчиком.*
7. *Подготовка финальной презентации и документации проекта.*

12. Вставьте пропущенные слова в текст, чтобы получить логически завершённое и корректное утверждение о ключевых умениях дизайнера среды.

Для наглядной разработки концепции дизайн-проекта необходимо уметь:

1. выполнять _____ с передачей пропорций и масштаба;
2. строить _____ проекции пространств и объектов;
3. работать с _____ и светотеневой моделировкой для создания объёма;
4. применять различные _____ графики (карандаш, тушь, маркер, цифровые инструменты);
5. создавать _____ схемы и диаграммы, визуализирующие функциональные связи;
6. грамотно использовать _____ средства (линия, пятно, фактура, ритм) для выразительности образа.

Ответ:

1. *наброски и эскизы*
2. *аксонометрические и перспективные*
3. *тональной*
4. *материалы и техники*
5. *планировочные*
6. *изобразительные*

13. Какой из перечисленных этапов художественного проектирования предполагает создание трёхмерных эскизов, позволяющих клиенту оценить пространственную идею без цветовых решений?

Варианты ответов:

1. Техническое задание
2. **Эскизный проект**
3. 3D-визуализация
4. Рабочий проект
5. Комплектация материалов

Ответ:

2. Эскизный проект

Пояснение:

На этапе эскизного проекта дизайнер разрабатывает трёхмерные эскизы (чертежи, графику, макеты), фокусируясь на форме и пространственной организации. Цвет на этом этапе не используется — это позволяет клиенту сосредоточиться на композиции и планировке, не отвлекаясь на колористику. После согласования эскизов переходят к детализации (подбор материалов, цветовое решение) и последующей 3D-визуализации.

14. Опишите алгоритм построения плоскости (на примере прямоугольной фигуры, например, фасада здания или грани куба) в перспективе с двумя точками схода. В ответе обязательно раскройте следующие аспекты:
 1. Какие базовые элементы (линии, точки) необходимо задать в первую очередь и как их правильно расположить?
 2. Как именно две точки схода определяют ориентацию плоскости в пространстве? Приведите примеры, как изменение взаимного расположения точек схода и линии горизонта влияет на визуальное восприятие плоскости.
 3. Какие типичные ошибки могут возникнуть при построении плоскости в двухточечной перспективе и как их избежать?
 4. В каких художественных или проектных задачах особенно актуально применение двухточечной перспективы? Приведите 2–3 конкретных примера из практики (архитектура, дизайн, иллюстрация и т. п.) и поясните, почему в этих случаях предпочтительнее использовать именно этот метод.
15. Верно ли, что аксонометрические изображения часто используются в техническом черчении и дизайне для наглядного представления трёхмерных объектов?

Ответ: верно

16. Каждый вид перспективы соотносится с **тремя** верными утверждениями о его сути, сфере применения и условиях использования.

Виды перспективы	Утверждения
1. Воздушная перспектива 2. Цветовая перспектива 3. Тональная перспектива.	a - Применяется преимущественно в пейзажной живописи и фотографии, особенно при съёмке горных ландшафтов, дальних планов, туманных или дымных сцен. b - Основана на эффекте «растворения» контуров и снижения чёткости объектов по мере удаления от наблюдателя. c - Используется для передачи глубины пространства через изменение насыщенности и оттенков цвета (дальние объекты становятся холоднее и бледнее). d - Ключевой фактор — состояние воздушной среды (туман, дымка, влажность, пыль, дым).

	e - Работает за счёт контраста светлых/тёмных и тёплых/холодных тонов: светлые и холодные кажутся дальше, тёмные и тёплые — ближе. f - Особенно эффективна в натюрморте, портрете и сюжетной живописи, где важно подчеркнуть объём и плановость без явных атмосферных эффектов. g - Требуется наличия минимум трёх планов в композиции (передний, средний, дальний) для наглядной передачи глубины. h - Зависит от времени суток и погодных условий: ярче проявляется в ясную погоду или при контрастном освещении. i - Позволяет передать ощущение дистанции даже при отсутствии явных цветовых изменений, только за счёт тональных градаций.
--	--

Ответ

1. Воздушная перспектива — a, b, d.

Обоснование:

- Применяется в пейзажах и ландшафтной фотографии, где важна передача глубины через атмосферные эффекты (a)
- Основана на постепенном «размытии» контуров и потере детализации удалённых объектов (b)
- Её выраженность напрямую зависит от состояния воздуха (туман, дымка) (d)

2. Цветовая перспектива — c, g, h.

Обоснование:

- Строится на изменении цвета: дальние планы становятся менее насыщенными и приобретают холодные оттенки
- Требуется многослойной композиции (передний/средний/дальний план) для визуального сравнения цветов (g)
- Интенсивность эффекта варьируется в зависимости от освещения и погоды (h)

3. Тональная перспектива — e, f, i.

Обоснование:

- Использует контраст тонов (светлое/тёмное, тёплое/холодное) для создания иллюзии глубины (e)
- Чаще применяется в жанрах, где атмосферные эффекты не являются главным средством выразительности (натюрморт, портрет) (f)
- Позволяет передать плановость даже при монохромной гамме, опираясь только на тональные переходы (i)

- 17.** Как называется этап проектирования, на котором дизайнер создаёт «наброски» идей в виде зарисовок или цифровых макетов без детализации?

Ответ: Эскизирование

- 18.** Какие из перечисленных техник относятся к ручным графическим методам создания и модификации чёрно-белых и цветных изображений?

Выберите **все верные варианты**.

Варианты ответов:

1. Ксилография (гравюра на дереве)
2. Линогравюра
3. Фотография
4. Офорт (гравюра на металле)

5. **Монотипия**
6. Цифровая ретушь в Photoshop
7. **Литография**
8. 3D-моделирование.

Правильный ответ: 1, 2, 4, 5, 7

19. Соотнесите описание метода построения перспективного изображения с его названием. Обратите внимание: некоторых названий может не хватать — это сделано намеренно, чтобы проверить глубину понимания материала.

методы построения	названия методов
1. Построение перспективы с использованием одной точки схода, расположенной на линии горизонта. 2. Метод, при котором используются две точки схода на линии горизонта для передачи объёма и пространственного расположения объекта. 3. Техника быстрого наброска, где пропорции и перспективные сокращения определяются «на глаз», без строгих правил. 4. Способ построения перспективы с тремя точками схода — две на горизонте и одна выше или ниже его. 5. Метод, основанный на нанесении сетки из параллельных линий, пересекающихся под прямым углом, для точного переноса пропорций объекта. 6. Техника, при которой изображение строится с помощью вертикальных и горизонтальных направляющих, без явных точек схода.	А - Двухточечная перспектива Б - Свободная зарисовка В - Одноточечная перспектива Г - Аксонометрия Д - Трёхточечная перспектива

Ответы: 1 — В; 2 — А; 3 — Б; 4 — Д; 5 и 6 — (нет подходящего варианта)

Пояснения:

- Вопрос 5 описывает метод перспективной сетки (в списке ответов отсутствует).
- Вопрос 6 относится к ортогональной проекции или прямоугольному черчению (также нет в списке).

20. Сопоставьте методы и техники архитектурной графики с подходящей картинкой

1. Линейная графика	А 
---------------------	--

2. Отмывка	Б 
3. Тушевая отмывка	В 
4. Тональная графика	Г 
5. Лессировка	Д 
6. Цветная графика	Е 

Ответ: 1 – Б; 2 - В; 3 – Д; 4 – А; 5 – Е; 6 - Г

ОПК – 3.3. Владеет методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

- 21.** Необходимо изобразить здание в перспективе, подчеркнув его монументальность и статичность. Какие средства художественной выразительности вы используете? Назовите не менее 3-х приёмов

Ответ (возможные варианты):

- симметрия композиции;
- вертикальные линии в рисунке;
- низкий угол зрения (взгляд «снизу вверх»);
- чёткие контуры, минимум тональной проработки.

22. Вы создаёте Mood board для проекта в стиле «ар-деко». Какие 3 типа текстур и 2 цветовых сочетания вы включите, чтобы передать эстетику стиля?

1. **Текстуры: глянец (полированный камень), геометрический узор, металл (хромированные детали).**
2. Цвета: нежно-зеленый + медный
3. Текстуры: камень с неровной фактурой, цветочные принты, деревянные элементы
4. Текстуры: шероховатые поверхности, перфорированный рисунок (геометрические отверстия), бетон
5. Цвета: **чёрный + золотой**
6. Цвета: красный + серебряный

23. Сопоставление методов архитектурной графики и инструментов

Методы	Инструменты
Цветная графика	Акварель, уголь, тушь
Линейная графика	Карандаш, тушь, перо
Тональная графика	Акварель, гуашь, маркеры

24. Важную роль в передаче материала играет _____ (1) — соотношение светлых и тёмных участков, которое помогает создать объём и подчеркнуть особенности поверхности. Кроме того, для реалистичной передачи материалов используют разные графические инструменты: карандаши разной твёрдости, тушь, перо, уголь, пастель, а также _____ (2) для плавных переходов цвета и тона.

Ответ: 1 – светотень; 2 – растушевка

25. Установите правильную последовательность этапов при выполнении акварельной отмывки. Переместите пункты в нужном порядке:

1. Проработка глубоких теней на переднем плане и размытых контуров на заднем для придания объёма.
2. Нанесение первого красочного слоя (светлый тон переднего края, блики остаются незакрашенными).
3. Фиксация бумаги на рабочей поверхности (мольберте/этюдне).
4. Прописывание теневых частей на заднем плане (от светлого к тёмному).
5. Наметка рисунка лёгким нажатием карандаша (или разведённой водой тушью).
6. Проработка передних теневых частей (более контрастные мазки, чем на заднем плане).

Ответ (верная последовательность): 3 → 5 → 2 → 4 → 6 → 1

Пояснение по этапам:

1. **Фиксация бумаги** — предотвращает деформацию при высыхании.
2. **Наметка рисунка** — лёгкий контур для дальнейшей работы.
3. **Первый красочный слой** — закладывает базовый тон, оставляет блики незакрашенными.
4. **Тени на заднем плане** — соблюдается принцип «от светлого к тёмному».
5. **Передние теневые части** — усиление контраста для эффекта близости объектов.

6. *Проработка деталей* — финальное придание объёма и реалистичности.

26. Верно ли утверждение, что для выполнения отмывок больше подходит акварель, а не гуашь? Кратко пояснить свой ответ.

Ответ: верно

Обоснование: акварель благодаря своей прозрачности и способности создавать плавные градиенты идеально подходит для отмывок — техники постепенного наложения полупрозрачных слоёв краски для получения мягких переходов тона.

Гуашь же обладает плотной, непрозрачной структурой, что затрудняет создание плавных тональных переходов и делает её менее пригодной для этой техники.

27. Какое количество основных цветов рекомендуется использовать для фокусировки на форме и композиции?

Ответ: 1–3 цвета.

28. Почему важно грамотно передавать освещение в художественных зарисовках?

Варианты ответа:

1. Чтобы точно передать внешний вид предметов без учёта условий среды.
2. **Чтобы передать объём, фактуру и эмоциональное состояние сцены через взаимодействие света и тени.**
3. Чтобы использовать как можно больше цветов и сделать работу ярче и эффектнее.
4. Чтобы строго следовать правилам академического рисунка, независимо от замысла.

Пояснение:

Освещение — ключевой инструмент художественной выразительности. Оно:

- создаёт иллюзию объёма (светотень моделирует форму);
- раскрывает фактуру поверхностей (гладкие/шероховатые, блестящие/матовые);
- задаёт настроение (мягкий свет — спокойствие, резкий контраст — драматизм);
- направляет взгляд зрителя (световые акценты выделяют главное);
- передаёт время суток и среду (тёплый закат, холодный лунный свет и т. п.).

Без учёта освещения изображение остаётся плоским и эмоционально нейтральным.

29. Применение каких материалов характерно для тональной графики?

- а) акварель;
- б) **отмывка акварелью или тушью;**
- в) уголь;
- г) гуашь цветная;
- д) **чёрно-белая гуашь;**
- е) пастель сухая.

30. Какое средство изображения считается самым простым и распространённым в архитектурной графике?

- а) пятно;
- б) **линия;**
- в) текстура;
- г) цвет;
- д) светотень;
- е) штрих.