

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 28.04.2025 11:40:55  
Уникальный программный идентификатор:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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): Цифровая графика в индустрии  
компьютерных игр  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Год набора - 2025

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Челябинск 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	4
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	5
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	8

# 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
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. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	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,	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-3.2. Разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-3.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

		товары народного потребления)	
--	--	-------------------------------	--

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

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОПК-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	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-3.2. Разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>Оценка «ОТЛИЧНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.</li> <li>2. Правильная формулировка основных понятий и определений.</li> <li>3. Знание основ композиции и цветоведения</li> <li>4. Владение навыками скетчинга</li> <li>5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике</li> <li>6. Безошибочное выполнение практического задания.</li> <li>7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.</li> <li>8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.</li> </ol> <p>Оценка «ХОРОШО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Хорошее знание программного материала.</li> <li>2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.</li> <li>3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга</li> <li>4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.</li> <li>5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.</li> <li>6. Правильные ответы на дополнительные вопросы.</li> </ol> <p>Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поверхностное усвоение программного материала.</li> </ol>

		средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	3 Этап - Владеть: ОПК-3.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.	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. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

#### 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

##### 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 пропорциями
4. Далее скопируйте этот квадрат так, чтоб получить 9 положений относительно точки 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 не 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 картинке 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	<b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>
«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	<b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>
«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	<b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>
«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.