

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 19.07.2025 19:42:21
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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.30 СПЕЦИАЛЬНЫЙ РИСУНОК И ГРАФИКА**

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Дизайн одежды и маркетинг в модной индустрии

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-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Знать: историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте.
	ОПК-1.2. Уметь: выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна, осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов.
	ОПК-1.3. Владеть: методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности.
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.

7 семестр

Компетенция: ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

ОПК-1.1 Знать: историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте.

1. Какое из следующих утверждений о формате листа является верным?

а) Формат листа не влияет на восприятие работы.

б) Формат листа определяет композицию и масштаб произведения.

в) Формат листа всегда должен быть квадратным.

2. Пятно в графике может быть использовано для создания акцентов.

а) Верно.

б) Неверно.

3. Какой элемент графики чаще всего используется для создания контуров?

а) Пятно.

б) Линия.

в) Штрих.

4. Комбинаторика материалов в графике позволяет создавать новые текстуры и визуальные эффекты.

а) Верно.

б) Неверно.

5. Какое культурное движение оказало наибольшее влияние на развитие дизайна в начале XX века?

а) Романтизм.

б) Модернизм.

в) Барокко.

г) Импрессионизм.

6. Использование цветовой палитры не имеет значения для передачи эмоционального настроения изображения.

а) Верно.

б) Неверно.

ОПК-1.2. Уметь: выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна, осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов.

1. Какой век считается началом активного развития графики костюма?

а) XVIII век.

б) XIX век.

в) XX век.

2. Современная графика костюма включает в себя элементы: —

а) Только традиционного искусства.

б) Цифрового дизайна.

в) Исключительно ручной работы.

3. Какой из следующих факторов является ключевым для понимания пропорциональных закономерностей фигур?

а) Цвет.

б) Пропорции.

в) Текстура.

4. Какой из следующих графических материалов чаще всего используется для линейного рисунка?

а) Карандаш.

- б) Акварель.
- в) Масло.

5. В Fashion графике линии чаще всего используются для:

- а) Создания фона.
- б) **Определения формы и силуэта.**
- в) Задания цвета.

6. Какой метод помогает оценить художественную ценность произведения?

- а) Личное мнение.
- б) **Искусствоведческий анализ.**
- в) Оценка по популярности.

ОПК-1.3. Владеть: методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности.

2. Варирование масштабом в работе позволяет:

- а) Изменить цветовую палитру.
- б) **Создать разные акценты и фокус в композиции.**
- в) Увеличить стоимость произведения.
- г) Упростить исполнение.

3. Искусствоведческий анализ не влияет на качество дизайн-проектов.

- а) Верно.
- б) **Неверно.**

4. «Золотое сечение» в композиции графики используется исключительно в архитектурных и урбанистических задачах и не имеет прикладного значения в модной иллюстрации.

- а) Верно
- б) **Неверно.**

5. Иллюстратор, работавший над коллекционными и рекламными материалами для Christian Dior в 1950-е и чьи работы стали визуальным словарём для haute couture, — это:

- а) **Рене Грюа.**
- б) Франсуа Виено.
- в) Андре Талио.
- г) Альберт Вальтер.

6. Fashion-иллюстратор, чьи работы отличаются артистической, лёгкой графической манерой, тонкой линией и акцентом на силуэтной пластике костюма, а также регулярно публикуются в модных журналах и в художественных изданиях, — это:

- а) **Алена Лавдовская.**
- б) Оксана Некрасова.
- в) Ирина Фролова.
- г) Татьяна Иванова.

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. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.

1. При разработке концепции дизайн-проекта целесообразно использовать языковое изобразительное мышление, чтобы связать визуальную идею с её смысловым содержанием.
 - а) Формулировка идей через вербальные и ассоциативные образы усиливает языковое изобразительное мышление и концептуальную основу проекта.**
 - б) Это относится только к письменным текстам, а не к проектной графике.
 - в) Визуальное решение не связано с вербальными представлениями.
 - г) Достаточно только набросать линии без мыслей.
2. Элементы графики (точка, линия, штрих, пятно) в дизайне одежды используются только для декорирования, но не влияют на композицию силуэта.
 - а) Верно.
 - б) Неверно.**
3. В fashion-графике линейно-пятновое изображение костюма позволяет:
 - а) Только раскрасить рисунок без учёта структуры формы.
 - б) Последовательно моделировать силуэт, фактуру и структуру ткани через комбинацию линейной и пятновой графики.**
 - в) Подчеркнуть голову и лицо.
 - г) Только использовать сплошные пятна без контуров.
4. Владение техническими приёмами граттажа, монотипии и декалькомании в дизайне-проектировании позволяет:
 - а) Лишь продлить технологический цикл работы и усложнить процесс визуальной подготовки, не добавляя существенных выразительных качеств иллюстрации.
 - б) Расширить спектр художественных эффектов, создавать авторские фактурные решения и усиливать стилистическую индивидуальность иллюстрации, а также визуализировать ключевые элементы костюма и композиции.**
 - в) Упростить технику рисования карандашом, заменяя ей все другие выразительные средства.
 - г) Эстетически повторять чужие техники без модификаций и без учёта задач проекта.
5. В дизайне-проекте концептуальный подход к решению задачи предполагает:
 - а) Исключительно выбор одного устойчивого стилевого канона, применяемого без анализа и без вариаций.
 - б) Формирование и графическое выражение художественной идеи, синтез нескольких возможных решений, их логическое обоснование и связь с эстетическими и утилитарными требованиями целевой аудитории.**
 - в) Только использование клип-артов и шаблонов, взятых из онлайн-баз, без авторской разработки.
 - г) Только подбор максимально привлекательного силуэта, не учитывая задачи эмоционального воздействия и коммуникации.
6. Способ выполнения поисковых эскизов зависит преимущественно от количества уже имеющихся визуальных референсов и не связан ни с художественным, ни с концептуальным мышлением.
 - а) Верно.
 - б) Неверно.**

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.

1. В fashion-графике точка может использоваться как:

а) **Композиционный акцент, начальный элемент линии, элемент фактурной текстуры и точка притяжения взгляда, участвующая в построении ритма и пространственной структуры изображения.**

б) Как элемент фона, не несущий смысловой или композиционной нагрузки.

в) Только техническая пометка для самого художника, не предназначенная для зрителя.

г) Как графический аналог буквы, выполняющий исключительно текстовую функцию.

2. Дублирование образа в рекламном графическом ряду используется преимущественно для заполнения лишних полей листа и исчерпания доступного пространства.

а) Верно.

б) **Неверно.**

3. В модной рекламной графической композиции дублирование образа целесообразно для:

а) Увеличения продолжительности рабочего процесса и количества изображений без смыслового развития

б) **Укрепления визуальной идентичности бренда, демонстрации универсальности одного костюма, усиления запоминаемости и эмоциональной привязки зрителя через повтор и вариации образа.**

в) Замены одного элемента на другой без учёта композиции и стилистической целостности.

г) Изменения цветовой палитры без изменения формы и содержания образа.

4. В конструктивном рисунке фигуры человека в fashion-графике целесообразно:

а) Передавать внешний контур головы и лица, без учёта пропорций и конструктивных связей.

б) **Выявлять основные пропорции, осевые линии, конструктивные пояса и объёмные связи, чтобы поддерживать связь между фигурой человека и костюмом и усиливать пластическую выразительность.**

в) Акцентировать линии одежды, игнорируя анатомическую основу и пластику позы

г) Только заполнять пространство линиями без логической структуры.

5. Силуэтный рисунок фигуры человека в fashion-иллюстрации целесообразно использовать для:

а) Заполнения листа большим тёмным пятном без композиционных и смысловых акцентов.

б) **Подчеркивания общего силуэтного решения костюма, создания композиционного центра и ритма за счёт светотеневого распределения и динамики силуэта.**

в) Ограничения пространства без учёта членений и позы

г) Копирования силуэта с фотографии без художественной интерпретации.

6. В профессиональной модной иллюстрации плоское изображение не может быть использовано для передачи объёмов и пространства, а только для декоративного.

а) Верно.

б) **Неверно.**

6. В модной графике контраст фактур целесообразно применять:

а) В условиях яркого цветового акцента, не связывая это с фактурными качествами материалов.

б) **Для выделения отдельных элементов костюма, подчёркивания структуры и**

создания визуальной вариативности даже в монохромной или нейтральной гамме

в) Для оформления фоновых поверхностей, не затрагивая основной предмет одежды.

г) Во вспомогательных и аксессуарных элементах, не связывая с силуэтом и конструктивными поясами костюма.

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

1. Владение методами дизайн-проектирования и техническими приёмами означает, что дизайнер умеет лишь создавать визуальные эскизы, не участвуя в дальнейшей реализации проекта в материальном и технологическом плане.

а) верно.

б) неверно.

2. В fashion-графике штрих и заливка целесообразно использовать для:

а) Разделения белого и чёрного цвета без мягких переходов.

б) Создания светотеневого объёма, передачи материала и структуры ткани, а также формирования ритма и динамики линий и поверхностей.

в) Заполнения контуров силуэта без фактуры.

г) Оформления текста и подписей, не связанных с костюмом.

3. При выборе формата листа в проектной графике целесообразно учитывать:

а) Личные предпочтения к размеру блокнота, без связи с назначением иллюстрации.

б) Масштаб и роль изображения (поисковый эскиз, ассоциативный лист, журнальная обложка, буклет), а также композиционные пропорции и логику восприятия визуального ряда.

в) Цвет бумаги и её текстуру, без учёта габаритов и расположения изображения.

г) Внешние требования к форме обложки, не связанные с содержанием иллюстрации.

4. В рекламно-графической композиции роль фона сводится к пассивному заполнению пространства вокруг модели без влияния на восприятие образа.

а) Верно.

б) Неверно.

5. Важно ли учитывать закономерности зрительного восприятия при выборе графических средств?

а) Верно.

б) Неверно.

6. Что значит «владеть методами дизайн-проектирования и техническими приёмами для реализации разработанного проекта в материале»?

а) Умение рисовать эскиз, не участвуя в выборе материалов и технологий.

б) Соблюдать правила композиции, не учитывая производственные ограничения.

в) Способность переводить концепцию в материальную и техническую форму: выбирать и комбинировать материалы, технологии и графические приёмы, а также технически и художественно реализовывать проект в носителе.