

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.03.2024 16:25:46  
Уникальный идентификатор документа:  
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**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 - 2021

Автор-составитель: Дедкова А.А.

## 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.....               | 9 |

## 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  |
|---|---|
| <b>ОПК-3</b> 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) | <b>ОПК-3.1.</b> Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.   |
|   | <b>ОПК-3.2.</b> 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. |
|   | <b>ОПК-3.3.</b> 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, товары народного потребления) | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/>ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/>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><i>3 Этап - Владеть:</i><br/>ОПК-3.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.</p> |

## 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 средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) | <p><i>1 Этап - Знать:</i><br/>ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i><br/>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><i>3 Этап - Владеть:</i><br/>ОПК-3.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разрабо-</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> |

|  |  |  |                              |   |
|--|--|--|------------------------------|---|
|  |  |  | танного проекта в материале. | <p>2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.</p> <p>3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой</p> <p>4. Неумение четко сформулировать выводы.</p> <p>5. Грубая ошибка в практическом задании.</p> <p>6. Неточные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:</p> <p>1. Незнание значительной части программного материала.</p> <p>2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой</p> <p>3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.</p> <p>5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.</p> |
|--|--|--|------------------------------|---|

**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 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                | 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.