

**КАЗАНСКИЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)
АВТОНОМНОЙ НЕКОММЕРЧЕСКОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОРГАНИЗАЦИИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТРОСОЮЗА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ КООПЕРАЦИИ»**

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ОСНОВЫ ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ

Направления подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) «Графический дизайн»

Форма обучения: очная

Объем дисциплины:

в зачетных единицах: 5 з.е.

в академических часах: 180 ак.ч.

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Оценочные материалы:

обсуждены и рекомендованы к утверждению решением кафедры Естественных дисциплин, сервиса и туризма от 25 марта 2025 г., протокол № 6

одобрены Научно-методическим советом Казанского кооперативного института (филиала) от 2 апреля 2025 г., протокол № 3.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт оценочных материалов по дисциплине
2. Оценочные материалы по дисциплине:
 - 2.1. Оценочные материалы для проведения текущего контроля.
 - 2.2. Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации.

Обновление оценочных материалов дисциплины

Целью оценочных материалов по дисциплине (далее – ОМ) является комплексная оценка результатов обучения по дисциплине и установление уровня сформированности компетенций обучающегося.

ОМ предназначен для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

ОМ включает оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Оценочные материалы разработаны в соответствии с рабочей программой

1. Паспорт оценочных материалов по дисциплине

Формируемые компетенции (код и наименование компетенции)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения	Контролируемые разделы, темы дисциплины	Наименование оценочного средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6
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 Способен применять методы, особенности поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.	Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения. 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. Владеть: методами дизайн проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.	Тема 1. Основы цифрового рисунка Тема 2. Обрубковка Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе Тема 4. Основы стилизации Тема 5. Рендер материалов Тема 6. Пайплайн в работе художника Тема 7. Работа со сложной формой. Тема 8. Презентация проектов	Практические задания	Практические задания
	ОПК-3.2 Способен	Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и	Тема 1. Основы цифрового рисунка	Практические задания	Практические задания

Формируемые компетенции (код и наименование компетенции)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения	Контролируемые разделы, темы дисциплины	Наименование оценочного средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6
	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.	концепции проекта, ее последующего графического выражения. 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. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.	Тема 2. Обрубковка Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе Тема 4. Основы стилизации Тема 5. Рендер материалов Тема 6. Пайплайн в работе художника Тема 7. Работа со сложной формой. Тема 8. Презентация проектов		
	ОПК-3.3 Способен использовать методы дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации	Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.	Тема 1. Основы цифрового рисунка Тема 2. Обрубковка Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе	Практические задания	Практические задания

Формируемые компетенции (код и наименование компетенции)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения	Контролируемые разделы, темы дисциплины	Наименование оценочного средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6
	разработанного материала проекта	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. Владеть: методами дизайн проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.	Тема 4. Основы стилизации Тема 5. Рендер материалов Тема 6. Пайплайн в работе художника Тема 7. Работа со сложной формой. Тема 8. Презентация проектов		

2. Оценочные материалы по дисциплине «Основы графики в дизайне»

2.1 Оценочные материалы для проведения текущего контроля успеваемости

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 уровне горизонта – слева, справа 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 разбивать 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.

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.

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, шероховатости 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 картинку 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.

Критерии оценивания выполнения практического задания

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
Отлично	Соблюдение всех пропорций, общая форма предмета выполнено верно, приемы лепки усвоены. Формообразующие грани и плоскости обозначены без ошибок. Умение применять основные приемы и методы изобразительного языка академической скульптуры, применять знание в творческих задачах. Самостоятельное выполнение практических заданий и упражнений.
Хорошо	Теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, что и отражено в практических работах. Раскрытие темы практического задания выполнено в полном объеме и на хорошем уровне, Необходимые практические навыки работы с материалом в основном сформированы. Отсутствуют существенные ошибки, но работа содержит несущественные недочеты. В целом работа выполнена на высоком уровне. Экспозиция и презентация работ выполнены на высоком уровне.
Удовлетворительно	Теоретическое содержание курса освоено частично, пробелы не носят существенного характера, что и отражено в практических работах. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, но имеют ряд недостатков. Предусмотренное программой обучения учебное задание выполнено. Раскрытие темы выполнено в не полном объеме, и в большей степени, на среднем уровне. В работе отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается применение случайных необоснованных материалов. Экспозиция и презентация работ выполнены на удовлетворительном уровне.
Неудовлетворительно	Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы. Работа выполнена не в полном объеме. Грубые ошибки, недочеты при выполнении практических заданий и самостоятельной работы.

2.2 Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации

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 «НЕУДОВЛЕТВОРИ-

ТЕЛЬНО»:

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.

Обновление оценочных материалов дисциплины

обсуждены и рекомендованы к утверждению решением кафедры

_____ от ____ ____ 20__ г., протокол № ____

одобрены Научно-методическим советом _____ от ____ ____ 20__ г.,
№ _____