

Кафедра

Дизайн

Б1.В.ДВ.02.02

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<u>Скетчинг в графике компьютерных игр</u>
По направлению подготовки	54.03.01
	<u>«Дизайн»</u>
Профиль (программа бакалавриата)	<u>Графика компьютерных игр и анимация</u>
Форма обучения	<u>Очная</u>

Оценочные материалы (средства) дисциплины рассмотрены (актуализированы) и утверждены на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол заседания № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**
- 5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ**

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Скетчинг в графике компьютерных игр» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств	Знать: - различные графические приёмы и принципы, позволяющие максимально сократить разрыв между идеей и её изображением; Уметь: - создавать структуру выполнения рисунка сообразно композиционной закономерности; - ориентироваться в многообразии методов визуализации образа; Владеть: - творческими методами, приемами и средствами визуализации образа; - системой практических навыков организации творческого процесса и ведения работы.	Тема 1 Тема 2	Просмотр выполненных практических заданий, устный опрос
	ПК-1.2. обосновывает проектные предложения на разработку объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: - основы теории и методологии скетчинга; - методы применения разных способов концептуального линейно-тонового рисунка; Уметь: - формулировать проблемы и оценивать возможности их разрешения в различных материалах скетчинга; Владеть: - владеет проектными стратегиями и современными концепциями дизайнерского скетчинга.	Тема 3	Просмотр выполненных практических заданий, в том числе итогового задания, устный опрос

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов

1. Виды графики в скетчинге
2. Перечислите виды проектирования.

3. Что входит в аппарат ортогонального проецирования?
4. Какие линии относятся к главным линиям?
5. Какие поверхности называются многогранными?
6. Особенности рисунка куба в движении.
7. Как образуются поверхности вращения?
8. Что такое аксонометрические проекции?
9. Что такое изометрические проекции?
10. Понятие скетчинга
11. Роль скетчинга в деятельности графического дизайнера.
12. Что такое линия горизонта?
13. Что такое точка схода?
14. Особенности построения перспективы с одной точкой схода.
15. Построение перспективы с двумя точками схода.
16. Изображение теней.
17. Особенности рисунка пирамиды в движении.
18. Использование эскизной графики
19. Что такое компоновочный набросок?
20. Эскизное представление идеи.
21. Графическое обобщение изображения.
22. Что такое эскизная графика?
23. Что такое стилизация изображения?
24. Что такое презентационная графика?
25. Какие виды презентационной графики вам известны?
26. Применение изобразительных техник в зависимости от вида графики и ее назначения.
27. Что такое схематизация изображения?
28. Скетчинг в дизайне компьютерных игр
29. Скетчинг концепт-персонажей компьютерных игр
30. Концепт-арт

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;
- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;
- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Список типовых практических заданий

Тема 1. Роль скетчинга в деятельности графического дизайнера

- 1 **Практическое задание:** Подобрать референсы для разработки скетча персонажа компьютерной игры

Тема 2. Плоскостные и объемные изображения

- 2 **Практическое задание:** Выполнить скетч концепт-арта персонажа компьютерной игры

Тема 3. Изобразительные техники и материалы

- 3 **Практическое итоговое задание:** Выполнить скетч концепт-арта локации для выбранного персонажа.

Критерии оценивая практических заданий

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок
- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти

в полном объеме с несущественными ошибками

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками

оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Список вопросов для проведения зачета с оценкой

Виды графики в скетчинге

Перечислите виды проецирования.

Что входит в аппарат ортогонального проецирования?

Какие линии относятся к главным линиям?

Какие поверхности называются многогранными?

Особенности рисунка куба в движении.

Как образуются поверхности вращения?

Что такое аксонометрические проекции?

Что такое изометрические проекции?

Понятие скетчинга

Роль скетчинга в деятельности графического дизайнера.

Что такое линия горизонта?

Что такое точка схода?

Особенности построения перспективы с одной точкой схода.

Построение перспективы с двумя точками схода.

Изображение теней.

Особенности рисунка пирамиды в движении.

Использование эскизной графики

Что такое компоновочный набросок?

Эскизное представление идеи.

Графическое обобщение изображения.

Что такое эскизная графика?

Что такое стилизация изображения?

Что такое презентационная графика?

Какие виды презентационной графики вам известны?

Применение изобразительных техник в зависимости от вида графики и ее назначения.

Что такое схематизация изображения?

Скетчинг в дизайне компьютерных игр

Скетчинг концепт-персонажей компьютерных игр

Концепт-арт

Компетенция **ПК-1** – Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор **ПК 1.1** – Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств

Обучающийся знает: - различные графические приёмы и принципы, позволяющие максимально сократить разрыв между идеей и её изображением;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

Индикатор **ПК 1.2**- обосновывает проектные предложения на разработку объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Обучающийся знает: - основы теории и методологии скетчинга;

- методы применения разных способов концептуального линейно-тонового рисунка;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

ОЦЕНКА УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всех выполненных заданий (просмотр всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля).

Компетенция **ПК-1** - Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор **ПК 1.1** – Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств

Обучающийся умеет - создавать структуру выполнения рисунка сообразно композиционной закономерности; - ориентироваться в многообразии методов визуализации образа;

Обучающийся владеет - творческими методами, приемами и средствами визуализации образа; - системой практических навыков организации творческого процесса и ведения работы.

Индикатор **ПК 1.2**- обосновывает проектные предложения на разработку объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Обучающийся умеет - формулировать проблемы и оценивать возможности их разрешения в различных материалах скетчинга;

Обучающийся владеет - владеет проектными стратегиями и современными концепциями дизайнерского скетчинга.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **зачет с оценкой** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения зачета с оценкой учебным планом не предусмотрено. Зачет с оценкой проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всех выполненных практических заданий (всего состава практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой). В ходе промежуточной аттестации (Зачет с оценкой) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о

формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-1 - Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна Индикатор ПК 1.1 – Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств					
Знать: - различные графические приёмы и принципы, позволяющие максимально сократить разрыв между идеей и её изображением;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - создавать структуру выполнения рисунка сообразно композиционной закономерности; - ориентироваться в многообразии методов визуализации образа;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - творческими методами, приемами и средствами визуализации образа; - системой практических навыков организации творческого процесса и ведения работы.	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ПК-1 - Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна Индикатор ПК 1.2 – Обосновывает проектные предложения на разработку объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации					
Знать: - основы теории и методологии скетчинга; - методы применения разных способов концептуального линейно-тонового рисунка;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - формулировать проблемы и оценивать возможности их разрешения в различных материалах скетчинга;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
			самостояте льностью выполнения умения	ые, но не всегда интеллектуа льно обоснованн ые умения	выполняем ые умения
Владеть: - владеет проектными стратегиями и современными концепциями дизайнерского скетчинга.	Не владеет	Фрагмент арно сформиро ванные навыки	В целом сформирова нные, но выполняем ые на элементарн ом уровне навыки	Сформиров анные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформиров анные, устойчивые , технологич ески грамотно выполняем ые навыки

5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ПК-1

Способен составлять проектное задание на разработку дизайн-проекта, обосновывать свои проектные предложения

Индикатор компетенции ПК-1.1

Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств

Знать:

- различные графические приёмы и принципы, позволяющие максимально сократить разрыв между идеей и её изображением;

Уметь:

- создавать структуру выполнения рисунка сообразно композиционной закономерности; - ориентироваться в многообразии методов визуализации образа;

Владеть:

- творческими методами, приемами и средствами визуализации образа;
- системой практических навыков организации творческого процесса и ведения работы.

Индикатор компетенции ПК-1.2

Составляет проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Знать:

- Профессиональную терминологию в области дизайна

Уметь: предварительно проработывать эскизы объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации в технике скетчинга

Владеть: навыками обоснования проектных предложений на разработку объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. в технике скетчинга

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Что из перечисленного относится к видам проецирования?

- Ортогональное проецирование
- Стереографическое проецирование
- Перспективное проецирование

г) Рентгеновское проецирование

Ответ: а, в.

Задание 2. Выберите верное определение скетчинга

- а) Быстрый и свободный рисунок, используемый для захвата идей и концепций
- б) Детальный и реалистичный рисунок
- в) Технический рисунок с точными измерениями

Ответ: а.

Задание 3. Что из перечисленного входит в аппарат ортогонального проецирования?

- а) Точка схода
- б) Линия горизонта
- в) Центр проекции

Ответ: в.

Задание 4. Какие поверхности называются многогранными?

- а) Поверхности, состоящие из кривых линий
- б) Поверхности, состоящие из плоских многоугольников
- в) Поверхности, состоящие из объемных фигур

Ответ: б.

Задание 5. Выберите верное определение линии горизонта

- а) Линия, которая параллельна основанию объекта
- б) Линия, которая соединяет две точки схода
- в) Линия, которая разделяет небо и землю в перспективе

Ответ: в.

Задание 6. Выберите верное определение точки схода

- а) Точка на изображении, в которой сходятся все линии, образующие перспективу
- б) Точка на горизонте, в которой сходятся линии, перпендикулярные картинной плоскости
- в) Точка в бесконечности, на воображаемой линии, в которой сходятся все параллельные друг другу линии, показанные на изображении в перспективе

Ответ: в.

Задание 7. Выберите верное определение компоновочного наброска

- а) Быстрый рисунок, используемый для определения общей композиции и размещения элементов в художественном произведении
- б) Чертеж, выполненный от руки для создания композиции художественного произведения
- в) Финальный рисунок, используемый для создания окончательной версии художественного произведения

Ответ: а.

Задание 8. Выберите верное определение эскизной графики

- а) Тип графики, создаваемый с использованием только карандаша
- б) Тип графики, создаваемый с использованием, только чернил
- в) Тип графики, создаваемый с использованием быстрых линий и штрихов

Ответ: в.

Задание 9. Выберите верное определение презентационной графики

- а) Тип графики, созданный с целью передачи информации или идей аудитории
- б) Тип графики, созданный только для личного удовольствия
- в) Тип графики, созданной для украшения

Ответ: а.

Задание 10. Выберите верное определение стилизации

- а) Упрощение формы и деталей объекта для создания характерного визуального стиля
- б) Исключение деталей для создания абстрактного произведения искусства
- в) Упрощение объекта для создания мультфильма

Ответ: а.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Как образуются поверхности вращения?

Ответ: Поверхности вращения образуются путем вращения плоской фигуры вокруг оси, лежащей в ее плоскости. При этом каждый заданный отрезок на оси вращения порождает окружность, лежащую в плоскости, перпендикулярной оси. Объединение этих окружностей образует поверхность вращения.

Например, если вращать прямоугольник вокруг одной из его сторон в качестве оси, получится цилиндрическая поверхность. Если вращать треугольник вокруг его высоты, получится коническая поверхность. Вращение окружности вокруг ее диаметра создаст сферическую поверхность.

Задание 2. Что такое аксонометрические проекции?

Ответ: Аксонометрические проекции — это параллельные проекции трехмерных объектов на плоскость, при которых оси координат объекта проецируются под равными углами друг к другу. Это означает, что все три оси (X, Y и Z) видны на спроецированном изображении, и они образуют одинаковые углы между собой.

Аксонометрические проекции используются для создания чертежей и изображений трехмерных объектов, которые легко читать и интерпретировать. Они часто применяются в техническом черчении, архитектуре и дизайне. Существует три основных типа аксонометрических проекций: изометрическая, диметрическая и триметрическая.

Задание 3. Что такое изометрические проекции?

Ответ: Изометрическая проекция — это аксонометрическая проекция, при которой все три оси проецируются под углом 120 градусов друг к другу, что приводит к равномерному сокращению размеров объекта по всем трем направлениям. Диметрическая проекция — это аксонометрическая проекция, при которой две оси проецируются под углом 120 градусов друг к другу, а третья ось - под углом 90 градусов. Триметрическая проекция — это аксонометрическая проекция, при которой все три оси проецируются под разными углами друг к другу.

Задание 4. Роль скетчинга в деятельности графического дизайнера.

Ответ: Скетчинг - незаменимый инструмент, помогающий графическим дизайнерам генерировать идеи, быстро визуализировать концепции и исследовать творческие возможности. С помощью скетчей дизайнеры могут исследовать различные ракурсы, макеты и композиции, которые впоследствии станут основой для более детальных работ. Кроме того, скетчинг позволяет быстро передать идеи заказчикам и коллегам, способствуя эффективной коммуникации и сотрудничеству в рамках творческих проектов.

Задание 5. Особенности построения перспективы с одной точкой схода.

Ответ: Перспектива с одной точкой схода используется для создания иллюзии глубины на плоской поверхности. Основным ее отличием является наличие одной центральной точки, в которой все линии перспективы сходятся. Это придает изображению эффект удаляющихся

параллельных линий, которые сходятся в точке схода на горизонте. Такой тип перспективы часто используется для изображения дорог, железнодорожных путей, зданий и других объектов с четко выраженными прямыми линиями и параллельными плоскостями. Для правильного построения перспективы с одной точкой схода необходимо сначала определить линию горизонта и точку схода, а затем использовать линейку или другие инструменты для проведения линий перспективы от объектов к точке схода.

Задание 6. Построение перспективы с двумя точками схода.

Ответ: Перспектива с двумя точками схода используется для создания иллюзии глубины на плоской поверхности, изображая объекты, расположенные под углом к зрителю. В отличие от перспективы с одной точкой схода, в данном случае используются две точки схода, расположенные на горизонте. Для построения такой перспективы необходимо определить линию горизонта и две точки схода, а затем провести линии перспективы от объектов к каждой точке схода. Таким образом, параллельные линии в сцене сходятся в соответствующих точках схода, создавая эффект удаляющихся объектов в двух направлениях. Перспектива с двумя точками схода часто применяется для изображения зданий, улиц, комнат и других объектов с геометрически сложной формой.

Задание 7. Какие виды презентационной графики вам известны?

Ответ: Виды презентационной графики:

- Инфографика: визуальное представление данных, информации или знаний с использованием графических элементов, таких как диаграммы, графики и иконки.
- Слайды: отдельные страницы презентации, содержащие текст, изображения, графику и другие элементы для передачи информации и идей.
- Видеоролики: движущееся изображение со звуком, которое может использоваться для представления сложных концепций, демонстрации продуктов или создания эмоциональной связи с аудиторией.

Задание 8. Дайте определение концепт-арту

Ответ: Концепт-арт — это форма иллюстрации, используемая для визуализации идей и концепций в различных отраслях, включая фильмы, видеоигры, анимацию и дизайн продуктов. Он помогает передать художественное видение и установить общий стиль и атмосферу для проекта. Концепт-арт часто используется для создания персонажей, окружений, реквизита и других элементов, которые позже будут использоваться для создания финального продукта.

Задание 9. Применение изобразительных техник в зависимости от вида графики и ее назначения.

Ответ: Применение изобразительных техник в зависимости от вида графики и ее назначения:

- Фотореалистичная графика (например, для рекламы, фотографии): используются техники реалистичного рисования, такие как светотень, перспектива и анатомия, для создания изображений, максимально приближенных к реальности.
- Мультяшная графика (например, для анимации, детских книг): применяются преувеличенные формы, яркие цвета и упрощенные детали для создания юмористического или очаровательного эффекта.
- Абстрактная графика (например, для современного искусства, декора): используются формы, линии и цвета без явного изображения реальных объектов для выражения идей или эмоций.

Задание 10. Дайте определение референсу

Ответ: Референс — это визуальный материал (например, фотографии, рисунки, видео), используемый в качестве источника вдохновения или для копирования при создании произведения искусства. Он помогает художникам точно передавать детали, такие как анатомия, перспектива и освещение, а также изучать стиль и технику других художников. Референсы могут значительно улучшить качество и реалистичность художественных работ.

Задание 11. Дайте определение скетчу

Ответ: Скетч — это краткая, забавная сценка, предназначенная для развлечения аудитории. Скетчи часто используют гиперболу и социальную сатиру для создания комического эффекта. Скетчи обычно выполняются группой актеров или комиков и могут быть частью более крупного представления, такого как скетч-шоу.

Задание 12. Цветовой контраст - тетрада?

Ответ: Цветовая тетрада - это цветовая схема, использующая четыре цвета, расположенных на равном расстоянии друг от друга на цветовом круге.

Цветовые тетрады создают яркие и динамичные композиции.

Четыре цвета в тетраде можно использовать в различных комбинациях для создания различных настроений и эффектов.

Примеры цветовых тетрад:

- Красный, желтый, зеленый, синий
- Фиолетовый, оранжевый, желтый, зеленый
- Красный, желтый, синий, фиолетовый

Цветовые тетрады часто используются в дизайне, искусстве и моде для создания визуального интереса и привлечения внимания.

Задание 13. Для чего применяется эскизная графика

Ответ: Эскизная графика используется для следующих целей:

- Для быстрого захвата идей и концепций, как правило, в свободной и экспрессивной манере.
- Для изучения формы, композиции и перспективы, а также для экспериментов с различными художественными приемами.
- Для создания предварительных набросков, которые впоследствии могут быть использованы для создания более детализированных работ.

Эскизная графика является ценным инструментом для художников, дизайнеров и других творческих профессионалов, позволяя им развивать и совершенствовать свои идеи.

Задание 14. Опишите виды теней

Ответ: Виды теней:

- Собственная тень: Темная область на объекте, которая не освещается источником света.
- Падающая тень: Темная область, отбрасываемая объектом на поверхность, на которую он падает.
- Полутень: Область, которая частично освещена и частично затемнена, создавая переход от света к тени.

Эти виды теней играют важную роль в создании глубины, формы и реализма в изобразительном искусстве.

Задание 15. Опишите скетчинг концепт-персонажей компьютерных игр

Ответ: Скетчинг концепт-персонажей для компьютерных игр включает в себя создание визуальных идей и концепций для игровых персонажей. Это творческий процесс, который требует понимания анатомии, движения и дизайна персонажей. Скетчи обычно создаются с использованием цифровых или традиционных инструментов рисования и служат основой для дальнейшего развития игровых персонажей.

5.ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

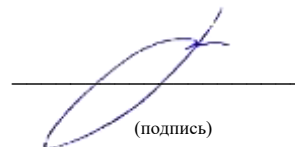
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент



Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

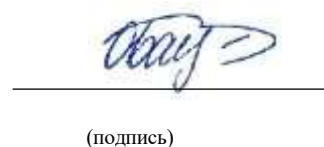
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник

ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)