

Б1.О.38

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Концепт-арт объектов окружения, архитектуры</i>
По направлению подготовки	54.03.01 <i>«Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Графика компьютерных игр и анимация</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

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

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» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. N 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 «Концепт-арт объектов окружения, архитектуры» 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
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории 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 Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий	Знать: - основные профессиональные компьютерные программы; - методику, правила и способы работы в них; Уметь: - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий; Владеть: - способностью выбора компьютерной программы; - техникой исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.	Семестр 3 Раздел 1. Скетчинг сцен, локаций, архитектуры Тема 1.1. Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения Тема 1.2. Пайплайн	Устный опрос по темам 1.1, 1.2 Просмотр выполненных практических заданий по темам 1.1, 1.2
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном,	ОПК-3.1 Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики	Знать: - основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке; - основные законы перспективы; Уметь: - производить визуальный анализ натуры;	Семестр 3 Раздел 1. Скетчинг сцен, локаций, архитектуры Тема 1.1. Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения Тема 1.2. Пайплайн	Устный опрос по темам 1.1, 1.2, по темам 2.1, 2.2, 2.3 Просмотр выполненных практических

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)		- выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы; - иметь навыки линейно-конструктивного построения рисунка; Владеть: - навыками понимания линейно-конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения конкретного рисунка.	Семестр 4 Раздел 2. Дизайн техники Тема 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их. Тема 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализовка Тема 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии	их заданий по темам 1.1, 1.2, по темам 2.1, 2.2, в том числе итогового практического задания по теме 2.3
ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	ОПК-8.2 Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации	Знать: -проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования. Уметь: -решать профессиональные задачи в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации. Владеть: -опытом решения профессиональных задач в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.	Семестр 4 Раздел 2. Дизайн техники Тема 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их. Тема 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализовка Тема 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии	Устный опрос по темам 2.1, 2.2, 2.3 Просмотр выполненных практических заданий по темам 2.1, 2.2, в том числе итогового практического задания по теме 2.3

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

Список типовых практических заданий (3 семестр)

№	Наименование задания	Тема №
1	Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения Выполнить анализ работы с референсами. - Выполнение анализа скетча линейки силуэтов зданий и окружения.	1.1
2	Пайплайн Выполнить художественную проработку эскиза в графическом редакторе	1.2

Список типовых практических заданий (4 семестр)

№	Наименование задания	Тема №
1	Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их Выполнить работу с референсами: - скетчи, фотографии. Разработать мудборд-«компиляция» из референсов	2.1
2	2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка Создание законченного изображения техники в большом разрешении с необходимым качеством детализировки.	2.2
3	Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии (итоговое практическое задание) Художественная проработка, наложение текстуры и детализировка. Создание законченного игрового образа.	2.3

Критерии оценивания 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

Самостоятельная работа обучающихся

. В рамках данной учебной дисциплины обучающиеся выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала изучение дополнительного теоретического материала, подготовки к практическим занятиям, в том числе итогового творческого задания, подготовки к промежуточной аттестации.

Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к

ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

Список заданий для самостоятельной работы (3 семестр).

Раздел 1. Скетчинг сцен, локаций, архитектуры

Тема 1.1. Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения

Задание для самостоятельной работы:

Цель: Закрепить знания о правилах подбора референсов

Задача: Подобрать референсы для создания концепта фантастического здания

Результат практического задания:

Создание линейки референсов деталей для создания концепта фантастического здания

Тема 1.2. Пайплайн

Задание для самостоятельной работы:

Цель: Закрепление знаний о пайплайне.

Задача: На основе линейки референсов сделать концепт фантастического здания в графической программе.

Результат практического задания:

Концепт фантастического здания.

Список заданий для самостоятельной работы (4 семестр).

Раздел 2. Дизайн техники

Тема 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их

Задание для самостоятельной работы:

Цель: Закрепить знания о правилах подбора референсов

Задача: Разработать мудборд-«компиляция» из референсов

Результат практического задания:

Мудборд-«компиляция» из референсов

Тема 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка

Задание для самостоятельной работы:

Цель: Закрепление знаний о пайплайне.

Задача: На основе линейки референсов сделать концепт техники в графической программе.

Результат практического задания:

Законченное изображение техники в большом разрешении с необходимым качеством детализировки.

Тема 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии

Задание для самостоятельной работы:

Цель: Закрепление знаний о пайплайне.

Задача: На основе линейки референсов сделать основы-изображения для 3D моделирования техники.

Результат практического задания:

Основы-изображения для 3D моделирования техники.

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ЗАЧЕТ– 3 СЕМЕСТР

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЁТЕ

Список вопросов для проведения зачета (3 семестр)

1. Что такое референс?
2. Монохромные и цветные скетчи
3. Что такое локация?
4. Скетч линейки изображений
5. Процесс производства компьютерной графики
6. Что такое пайплайн?
7. Процесс создания локаций для гейм-индустрии
8. Художественная проработка локаций (Matte Paint)
9. Как определить необходимую степень детализации сцены?
10. Достоинства и недостатки растровой графики.
11. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Инструменты рисования, их свойства и настройка.
12. Инструмент Градиент. Виды градиентов. Параметры градиентов. Создание нового градиента (редактирование существующего). Диалоговое окно Редактор градиента.
13. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Инструменты выделения, их параметры. Операции с выделенными областями.
14. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Работа с изображениями.
15. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Работа с текстом.
16. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Слои.
17. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Фильтры.
18. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Тоновая коррекция изображений.
19. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Цветовая коррекция изображений.
20. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Ретушь.
21. Растровый графический редактор Adobe Photoshop. Маски. Альфа-каналы.
22. В чем различия между форматами графических файлов JPG, GIF, BMP?
23. Как изменить яркость/контрастность, баланс цветов изображения?

24. Как откалибровать изображения в заданных пропорциях?
25. Какие способы корректировки мелких дефектов изображения (например, царапины) вы знаете?
26. Как влияет плотность точек изображения при просмотре его на экране монитора?
27. Какую плотность точек необходимо установить для подготовки изображения к печати?
28. Как изменить линейные размеры изображения (ширину и высоту в см. или пикселях)?
29. В каком формате необходимо сохранить изображение с прозрачными областями?
30. Какие преобразования можно выполнять в режиме трансформации изображения?

Компетенция ОПК-1

Способен применять знания в области истории и теории 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

Индикатор ОПК-1.1

Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий

Обучающийся знает:

- основные профессиональные компьютерные программы;
- методику, правила и способы работы в них;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его ответов на вопросы по темам 1.1. Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения, 1.2. Пайплайн, по результатам устного ответа на вопрос к зачету

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)

Индикатор ОПК-3.1

Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики

Обучающийся знает:

- основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке;
- основные законы перспективы;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его ответов на вопросы по темам 1.1. Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения, 1.2. Пайплайн, по результатам устного ответа на вопрос к зачету

ОЦЕНКА УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ

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

Компетенция ОПК-1

Способен применять знания в области истории и теории 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

Индикатор ОПК-1.1

Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий

Обучающийся умеет:

- решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий;

Обучающийся владеет:

- способностью выбора компьютерной программы;
- техникой исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ обучения вопросы по темам 1.1. Работа с референсами. Скetchи линейки силуэтов зданий и окружения, 1.2. Пайплайн, по результатам просмотра всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету и прохождения текущего контроля.

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)

Индикатор ОПК-3.1

Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики

Обучающийся умеет:

- производить визуальный анализ натуры;
- выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы;
- иметь навыки линейно-конструктивного построения рисунка;

Обучающийся владеет:

- навыками понимания линейно-конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения конкретного рисунка.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ обучения вопросы по темам 1.1. Работа с референсами. Скetchи линейки силуэтов зданий и окружения, 1.2. Пайплайн, по результатам

просмотра всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету и прохождения текущего контроля.

ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ – 4 СЕМЕСТР

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой (4 семестр)

1. Назовите известные вам форматы графических файлов.
2. Растровая и векторная графика. В чем их отличие.
3. Цветовая модель. Понятие.
4. Цветовая модель. Типы цветовых моделей.
5. Цветовая модель RGB.
6. Цветовая модель CMYK.
7. Как уменьшить объем сохраняемого изображения (в байтах) не меняя его линейных размеров?
8. Композиционные закономерности создания художественной фотографии.
9. Основное техническое обеспечение для создания художественной фотографии.
10. Сканирование и первичная обработка фотоматериалов.
11. Какие действия необходимо выполнить, чтобы вставить фрагмент одного изображения в другое изображение?
12. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их.
13. Как изменить цвет контура и заливку нарисованного объекта?
14. Как создать градиентную заливку?
15. Как выделить объект или группу объектов? Охарактеризуйте инструменты выделения.
16. В чем разница между рисованием нескольких объектов на одном слое и на разных слоях?
17. Как наложить текстуру на объект?
18. Цепочка процессов преобразования эскизов в 2D (двухмерную) картинку для гейм индустрии.
19. Цепочка процессов преобразования эскизов в 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии.
20. Что такое мудборд?
21. Связь объекта со средой
22. Формирование игрового портфолио

23. Техники создания эскизов объектов, зданий, деталей окружения.
24. Способы поиска характерных особенностей и определения пропорциональных размеров объектов, а так же необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.
25. Правила подбора цветового решения сцены
26. Принципы детализовки итогового образа
27. Способы художественной проработки в графическом редакторе.
28. Характеристика создания законченного изображения техники
29. Принципы подбора материала для создания презентации портфолио.
30. Стили визуального представления линейки зданий

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)

Индикатор ОПК-3.1

Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики

Обучающийся знает:

- основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке;
- основные законы перспективы;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его ответов на вопросы по темам 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их, 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализовка, 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии , по результатам устного ответа на вопрос к зачету с оценкой.

Компетенция ОПК-8

Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации

Индикатор ОПК-8.2

Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации

Обучающийся знает:

- проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его ответов на вопросы по темам 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их, 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализовка, 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии , по результатам устного ответа на вопрос к зачету с оценкой.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

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

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)

Индикатор ОПК-3.1

Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики

Обучающийся умеет:

- производить визуальный анализ натуры;
- выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы;
- иметь навыки линейно-конструктивного построения рисунка;

Обучающийся владеет:

- навыками понимания линейно-конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения конкретного рисунка.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ, в том числе лабораторных, по темам 2.1.

Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их, 2.2.

Художественная проработка в графическом редакторе, детализовка, 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии, по результатам просмотра всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Компетенция ОПК-8

Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации

Индикатор ОПК-8.2

Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации

Обучающийся умеет:

- решать профессиональные задачи в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.

Обучающийся владеет:

- опытом решения профессиональных задач в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ обучения вопросы по темам 2.1. Работа с

референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их, 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализовка, 2.3. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии, по результатам просмотра всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

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

3 СЕМЕСТР – ЗАЧЕТ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **зачёт** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения зачета учебным планом не предусмотрено. Зачет 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). В ходе промежуточной аттестации (зачет) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Устный ответ на вопрос: вопросы к зачёту представлены в п.3.

Просмотр всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачёту и прохождения текущего контроля. Результаты выполнения практических заданий, представляемые обучающимися на просмотр:

Тема 1.1. Работа с референсами. Скетчи линейки силуэтов зданий и окружения
Выполнить анализ работы с референсами. - Выполнение анализа скетча линейки силуэтов зданий и окружения.

Тема 1.2. Пайплайн
Выполнить художественную проработку эскиза в графическом редакторе

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории 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					
Индикатор ОПК-1.1 Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий					
Знать: - основные профессиональные	Не знает	Фрагмент арные	Общие, но не	Сформиров анные, но	Сформиров анные

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
компьютерные программы; - методику, правила и способы работы в них;		знания	структурированные знания	содержащие отдельные пробелы знания	систематизированные прочные знания
Уметь: - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий;	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: - способностью выбора компьютерной программы; - техникой исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности. .	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 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)					
Индикатор ОПК-3.1 Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики					
Знать: - основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке; - основные законы перспективы;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - производить визуальный анализ натуры; - выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы; - иметь навыки линейно-конструктивного построения рисунка;	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: - навыками понимания линейно-конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения конкретного рисунка. .	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
			навыки		грамотно выполняем ые навыки

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.

4 СЕМЕСТР – ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **зачёт 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.

Устный ответ на вопрос: вопросы к зачёту с оценкой представлены в п.3.

Просмотр всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачёту с оценкой и прохождения текущего контроля. Результаты выполнения практических заданий, в том числе лабораторных работ, представляемые обучающимися на просмотр:

Тема 2.1. Работа с референсами: подбор аналогов и образцов, анализ и изучение их
 Выполнить работу с референсами: - скетчи, фотографии. Разработать мудборд-«компиляция» из референсов

Тема 2.2. Художественная проработка в графическом редакторе, детализовка
 Создание законченного изображения техники в большом разрешении с необходимым качеством детализовки.

Тема 2.3. Итоговое практическое задание. Пайплайн создания объектов: цепочка процессов преобразования эскизов) в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии
 Художественная проработка, наложение текстуры и детализовка. Создание законченного игрового образа.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
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) Индикатор ОПК-3.1 Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики					
Знать: - основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке; - основные законы перспективы;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - производить визуальный анализ натуры; - выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы; - иметь навыки линейно-конструктивного построения рисунка;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельные, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками понимания линейно-конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения конкретного рисунка.	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 ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации Индикатор ОПК-8.2 Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской					

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Федерации					
Знать: -проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования;	Не знает	Фрагмент арные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: -решать профессиональные задачи в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельны выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: -опытом решения профессиональных задач в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.	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

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.

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

Компетенция ОПК-1

Способен применять знания в области истории и теории 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

Индикатор компетенции ОПК-1.1

Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно- историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий

Знать:

Знать:

- Основные профессиональные компьютерные программы;
- методику, правила и способы работы в них;

Уметь:

- решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий;

Владеть:

способностью выбора компьютерной программы;

- техникой исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Выберите определение референса

а) Документ, выданный образовательным учреждением, подтверждающий получение образования

б) Персона, которая может подтвердить чьи-либо профессиональные качества и навыки

в) Личное мнение о ком-либо или чем-либо

Ответ: б.

Задание 2. Выберите определение скетча

а) Скетч — это вид изобразительного искусства, который заключается в быстром создании рисунка или картины

б) Скетч — это жанр документального кино, основанный на реальных событиях

в) Скетч — это краткая, юмористическая сценка, предназначенная для исполнения на сцене или на экране

Ответ: в.

Задание 3. Выберите определение пайплайна

- а) Пайплайн — это последовательность связанных процессов или действий, выполняемых в определенном порядке для достижения желаемого результата
- б) Пайплайн — это последовательность операций, выполняемых на конвейере
- в) Пайплайн — это вид трубопровода, используемый для транспортировки жидкостей или газов

Ответ: а.

Задание 4. Выберите этапы создания мудборда

- а) Сбор вдохновляющих изображений и материалов
- б) Проведение опроса целевой аудитории
- в) Создание окончательного дизайна

Ответ: а.

Задание 5. Выберите определение гейминдустрии

- а) Гейминдустрия — это часть индустрии развлечений, которая фокусируется на создании азартных игр
- б) Гейминдустрия — это сектор индустрии развлечений, который занимается разработкой, публикацией и продажей видеоигр
- в) Гейминдустрия — это отрасль, занимающаяся производством и продажей игрушек

Ответ: б.

Задание 6. Выберите определение скетчинга

- а) Скетчинг — это вид рисования, который использует только карандаш
- б) Скетчинг — это быстрый и свободный метод рисования, который используется для захвата идей, изучения форм и композиций и создания черновых набросков
- в) Скетчинг — это процесс создания детализированных и реалистичных произведений искусства

Ответ: б.

Задание 7. Как называется цепочка процессов преобразования эскизов в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейминдустрии?

- а) Пикселизация
- б) Векторизация
- в) Арт-пайплайн

Ответ: в.

Задание 8. Выберите верное определение текстурирования в геймдизайне

- а) Текстурирование — это процесс создания 3D-моделей для видеоигр
- б) Текстурирование — это процесс оптимизации производительности видеоигр
- в) Текстурирование — это процесс добавления деталей и реализма 3D-моделям в видеоиграх путем создания и применения текстур

Ответ: в.

Задание 9. Выберите верное определение локации в геймдизайне

- а) Уникальная и самодостаточная область игрового мира, которая имеет свои собственные правила, задачи и визуальные элементы
- б) Область игрового мира, в которой происходят события
- в) Предмет, с которым может взаимодействовать игрок

Ответ: а.

Задание 10. Какой графический редактор - растровый?

- а) CorelDraw

б) Adobe Photoshop

в) Blender

Ответ: б.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Этапы работы над макетом локации.

Ответ: Этапы работы над макетом локации:

1. Концептуализация: определение темы, атмосферы и основных элементов локации.
2. Блокировка: создание грубого макета локации, определяющего ее размер, форму и расположение ключевых областей.
3. Детализация: заполнение макета деталями, такими как объекты, текстуры и освещение, чтобы создать захватывающую и правдоподобную игровую среду. 16:50

Задание 2. Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа.

Ответ: Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа:

1. Концептуализация: определение внешнего вида, личности и предыстории персонажа.
2. Моделирование: создание трехмерной модели персонажа, включая его форму, одежду и текстуры.
3. Анимация: добавление движений и выражений лица персонажу, чтобы сделать его правдоподобным и выразительным.

Задание 3. Что такое пайплайн?

Ответ: Пайплайн — это последовательность шагов или задач, которые выполняются в определенном порядке для создания продукта или достижения цели. В разработке игр пайплайн обычно относится к набору процессов и инструментов, используемых для создания игровых ресурсов и контента, таких как персонажи, локации и эффекты. Пайплайны оптимизируют производственные процессы, обеспечивая четкий и эффективный путь от концепции до завершения.

Задание 4. Как определить необходимую степень детализации сцены?

Ответ: Определение необходимой степени детализации сцены зависит от следующих факторов:

1. Масштаб и цель: размер сцены и ее предназначение, например, внутриигровой уровень или кинематографическая заставка.
2. Дистанция обзора: расстояние, с которого игроки будут просматривать сцену, влияет на уровень детализации, необходимый для создания ощущения погружения и достоверности.
3. Оптимизация производительности: избыточная детализация может нагружать систему, поэтому важно оптимизировать сцену, чтобы обеспечить плавную работу на целевых платформах.

Задание 5. Что такое Matte Paint?

Ответ: Matte Paint — это техника, используемая в визуальных эффектах, которая сочетает в себе фотографию и цифровую живопись для создания реалистичных и детализированных фонов. Эта техника часто используется в кино и играх для расширения существующих локаций или создания полностью вымышленных миров. Художники Matte Paint используют фотографии и 3D-элементы в качестве основы, а затем дорисовывают и раскрашивают сверху, чтобы создать бесшовные и убедительные фоны.

Задание 6. Опишите процесс создания локаций для гейм-индустрии.

Ответ: Процесс создания локаций для гейм-индустрии включает в себя несколько этапов:

1. Концептуализация: начинается с определения темы, атмосферы и основных игровых элементов для локации. На этом этапе создаются концепт-арты и прототипы для визуализации идей.
2. Блокинг: создание грубого макета локации, определяющего ее размер, форму и расположение ключевых областей. Этот этап фокусируется на создании функционального игрового пространства.
3. Детализация: заполнение макета деталями, такими как объекты, текстуры и освещение. На этом этапе создается окончательный художественный облик локации, придавая ей желаемую атмосферу и правдоподобие.

Задание 7. Какие есть достоинства и недостатки у растровой графики?

Ответ: Достоинства растровой графики:

- Высокая детализация: растровые изображения могут содержать огромное количество пикселей, что позволяет создавать очень детализированные и реалистичные изображения.
- Подходит для фотографий и изображений реального мира: растровые изображения хорошо подходят для хранения и отображения фотографий и изображений реального мира, поскольку они могут точно захватывать непрерывные тона и цвета.
- Широкая поддержка: растровые форматы изображений, такие как JPEG, PNG и TIFF, широко поддерживаются различными приложениями и устройствами.

Недостатки растровой графики:

- Зависимость от разрешения: растровые изображения привязаны к определенному разрешению, и их масштабирование может привести к пикселизации или размытости.
- Большой размер файла: растровые изображения могут иметь большой размер файла, особенно при высоком разрешении.
- Сложность редактирования: редактирование и манипулирование растровыми изображениями может быть сложным из-за их пиксельной структуры.

Задание 8. Создание циклов покадровой анимации.

Ответ: Создание циклов покадровой анимации включает в себя следующие шаги:

1. Планирование: определение ключевых кадров анимации, а также промежуточных кадров, которые будут созданы между ними.
2. Раскадровка: создание серии рисунков или эскизов, которые представляют последовательность действий в анимации.
3. Рисование кадров: создание отдельных рисунков для каждого кадра, постепенно переходя от одного ключевого кадра к другому.

Задание 9. Что такое – игровая локация?

Ответ: Игровая локация — это определенное место или область в видеоигре, где игроки взаимодействуют с окружением, принимают участие в задачах и продвигаются по сюжету. Локации могут представлять собой различные среды, такие как города, леса, пещеры или подземелья. Игровые локации часто содержат уникальных врагов, предметы и загадки, которые нужно решить для дальнейшего продвижения.

Задание 10. Понятие 2D графики.

Ответ: 2D-графика — это тип компьютерной графики, в котором изображения создаются и отображаются в двух измерениях: ширины и высоты. В отличие от 3D-графики, которая представляет собой трехмерные объекты в виртуальном пространстве, 2D-графика работает с плоскими изображениями. 2D-графика широко используется в видеоиграх, анимации, веб-дизайне и других цифровых приложениях, где требуется создание визуального контента без необходимости в сложной трехмерной обработке. Некоторые распространенные примеры 2D-графики включают спрайты, используемые в

видеоиграх, рисованные от руки анимации, используемые в мультфильмах, и векторные изображения, используемые в логотипах и графическом дизайне.

Задание 11. Понятие 3D графики.

Ответ: 3D-графика — это тип компьютерной графики, который используется для создания трехмерных изображений и анимаций. Она представляет собой объекты и сцены в трех измерениях: ширины, высоты и глубины. В отличие от 2D-графики, которая работает с плоскими изображениями, 3D-графика позволяет создавать реалистичные и иммерсивные визуальные эффекты.

3D-графика широко используется в видеоиграх, фильмах, архитектурном проектировании, медицинской визуализации и других областях, где требуется создавать реалистичные и интерактивные трехмерные представления.

Некоторые распространенные примеры 3D-графики включают персонажей и окружения в видеоиграх, спецэффекты в фильмах, моделирования зданий и продуктов в архитектуре и дизайне, а также анатомические модели в медицинской визуализации.

Задание 12. Таблица пропорций персонажа. Что это такое. Для чего создается?

Ответ: Таблица пропорций персонажа — это набор измерений и отношений, которые используются для определения размеров и пропорций тела персонажа. Она служит руководством для художников и дизайнеров, позволяя им создавать визуально сбалансированные и анатомически правдоподобные персонажи.

Таблица пропорций персонажа создается для обеспечения единообразия и согласованности в дизайне персонажей, особенно когда над проектом работает несколько художников. Она помогает избежать несоответствий в размерах и пропорциях, что может отвлекать и вредить целостности дизайна персонажа.

Таблицы пропорций могут варьироваться в зависимости от стиля и назначения персонажей. Например, пропорции персонажа для реалистичного человеческого персонажа будут отличаться от пропорций персонажа для стилизованного мультфильма или аниме-персонажа.

Задание 13. Каким образом выполняется цветовая коррекция в Adobe Photoshop?

Ответ: В Adobe Photoshop цветовая коррекция может быть выполнена с помощью различных инструментов и настроек. Один из распространенных способов - использовать панель "Коррекция" (Image > Adjustments > Color Correction). Эта панель предоставляет ряд ползунков, которые позволяют регулировать такие параметры, как экспозиция, контрастность, насыщенность, оттенок и температура.

Другой способ выполнить цветовую коррекцию - использовать слои коррективки. Слои коррективки позволяют вносить неразрушающие изменения в цвета изображения, что означает, что оригинальные пиксели остаются нетронутыми. Для создания слоя коррективки перейдите в меню "Слои" (Layer) > "Новый корректирующий слой" (New Adjustment Layer) и выберите нужный тип коррективки, например "Уровни" (Levels) или "Кривые" (Curves).

В дополнение к панели "Коррекция" и слоям коррективки, в Photoshop также есть ряд других инструментов и функций, которые можно использовать для цветовой коррекции, таких как инструмент "Пипетка" (Eyedropper Tool) для выборки цветов и функция "Цветовой баланс" (Color Balance) для регулировки баланса цветов.

Задание 14. В чем различия между форматами графических файлов JPG, GIF, PSD?

Ответ: Форматы графических файлов JPG, GIF и PSD имеют разные характеристики и области применения:

- **JPG (JPEG)** — это формат с потерями, который широко используется для фотографий и других изображений, где важна цветовая глубина и плавные цветовые переходы. Сжатие с потерями уменьшает размер файла за счет удаления ненужной информации, что приводит к

некоторой потере качества при высоких уровнях сжатия.

- GIF — это формат без потерь, который лучше всего подходит для изображений с ограниченным количеством цветов, таких как логотипы, иконки и простая графика. Он поддерживает прозрачность и анимацию, что делает его популярным для веб-изображений и баннеров.

- PSD — это собственный формат графического файла Adobe Photoshop, который сохраняет все слои, маски, настройки и другие данные изображения. Он используется для редактирования и хранения многослойных изображений и не предназначен для общего распространения в Интернете.

Основное различие между этими форматами заключается в том, поддерживают ли они сжатие с потерями или без потерь. Форматы с потерями, такие как JPG, уменьшают размер файла за счет удаления ненужной информации, что может привести к небольшой потере качества. Форматы без потерь, такие как GIF и PSD, не теряют никакой информации при сжатии, но обычно приводят к более крупным размерам файлов.

Задание 15. Как применить маску к слою в Adobe Photoshop?

Ответ: чтобы применить маску к слою в Adobe Photoshop, выполните следующие действия:

1. Создайте маску слоя: на панели "Слой" (Layers) выберите слой, к которому вы хотите применить маску. Затем нажмите кнопку "Добавить маску слоя" (Add Layer Mask) в нижней части панели.
 2. Выберите инструмент кисти: Выберите инструмент "Кисть" (Brush Tool) на панели инструментов. Настройте размер и жесткость кисти в соответствии с вашими потребностями.
 3. Загрузите маску: Нажмите клавишу "Alt" (Windows) или "Option" (Mac) и щелкните миниатюру маски слоя на панели "Слой". Это загрузит маску как выделение на холсте. Теперь вы можете использовать кисть для рисования черным или белым цветом, чтобы скрыть или отобразить части слоя в соответствии с маской. Белый цвет отображает область слоя, а черный - скрывает ее.
- После того, как вы применили маску, вы можете настроить ее, отрегулировав непрозрачность и наложение маски на панели "Слой".

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)

Индикатор компетенции ОПК-3.1

Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики.

Знать:

- основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке;
- основные законы перспективы;

Уметь:

- производить визуальный анализ натуры;
- выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы;
- иметь навыки линейно-конструктивного построения рисунка;

Владеть:

- навыками понимания линейно-конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения конкретного рисунка.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Выберите определение референса

- а) Референс — это изображение, которое используется как руководство при создании нового произведения искусства
- б) Референс — это дополнительный материал, который используется для разъяснения или дополнения информации в основном тексте
- в) Референс — это источник информации, используемый при создании нового произведения искусства, который может включать изображения, тексты и т.д.

Ответ: в.

Задание 2. Выберите определение скетча

- а) Скетч — это детально проработанный рисунок, предназначенный для окончательного произведения искусства
- б) Скетч — это тип живописи, которая характеризуется использованием широких мазков и ярких цветов
- в) Скетч — это быстрый и незавершенный рисунок, который используется для передачи идеи, изучения композиции или захвата момента

Ответ: в.

Задание 3. Выберите определение пайплайна

- а) Пайплайн — это последовательность процессов, которые используются для создания цифрового произведения, например, 3D-модели или анимации
- б) Пайплайн — это последовательность команд, выполняемых компьютером для достижения определенного результата
- в) Пайплайн — это процесс производства, который включает в себя несколько этапов, таких как проектирование, сборка и тестирование.

Ответ: а.

Задание 4. Выберите этапы создания мудборда

- а) Определите тему и соберите изображения, которые соответствуют этой теме
- б) Проанализируйте собранные изображения и выделите общие темы, цвета и формы
- в) Создайте физическую или цифровую доску и расположите на ней собранные изображения

Ответ: б.

Задание 5. Выберите определение гейминдустрии

- а) Гейминдустрия — это сообщество людей, которые увлекаются видеоиграми
- б) Гейминдустрия — это отрасль, которая охватывает создание, разработку, маркетинг и продажу видеоигр, а также связанных с ними продуктов и услуг
- в) Гейминдустрия — это отрасль, которая занимается разработкой и распространением компьютерных игр

Ответ: б.

Задание 6. Выберите определение скетчинга

- а) Скетчинг — это вид искусства, который заключается в создании детальных и реалистичных рисунков
- б) Скетчинг — это метод рисования, используемый для создания мультфильмов и комиксов
- в) Скетчинг — это быстрый и незавершенный рисунок, который используется для передачи идеи, изучения композиции или захвата момента

Ответ: в.

Задание 7. Как называется цепочка процессов преобразования эскизов в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейминдустрии?

- а) Конвейер преобразования текстур
- б) Процесс рендеринга сцены
- в) Панель конвейера графики

Ответ: в.

Задание 8. Выберите верное определение текстурирования в геймдизайне

- а) Процесс добавления цветов и материалов к 3D-моделям
- б) Нанесение 2D-изображений на 3D-модели для придания им внешнего вида
- в) Создание реалистичных изображений в реальном времени

Ответ: б.

Задание 9. Выберите верное определение локации в геймдизайне

- а) Окружающая среда, в которой происходит игра
- б) Персонаж, которым управляет игрок
- в) Объект, с которым игрок может взаимодействовать

Ответ: а.

Задание 10. Какой графический редактор - растровый?

- а) CorelDraw
- б) Adobe Photoshop
- в) Blender

Ответ: б.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Этапы работы над макетом локации.

Ответ: Этапы работы над макетом локации:

1. Планирование: Определение целей локации, её размера, формы и общего расположения элементов.
2. Блокировка: Создание грубого макета локации с помощью простых форм и объектов-заполнителей для определения общего потока и структуры.
3. Детализация: Добавление деталей и объектов, таких как мебель, реквизит и освещение, для создания более реалистичной и захватывающей среды.

Задание 2. Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа.

Ответ: Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа:

1. Концептуализация: Создание первоначальных идей и эскизов, определяющих внешний вид, историю и характер персонажа.
2. Моделирование: Создание трехмерной модели персонажа с использованием программного обеспечения для 3D-моделирования.
3. Текстурирование: Наложение текстур на модель персонажа, чтобы придать ей цвет, детали и реалистичность.

Задание 3. Что такое пайплайн?

Ответ: Пайплайн — это последовательность связанных задач или процессов, которые вместе выполняют более крупную задачу. В контексте разработки игр пайплайн — это серия шагов, которые необходимо предпринять для создания игры, от первоначального концепта до финального продукта. Пайплайны необходимы для обеспечения организованности и

эффективности процесса разработки, поскольку они помогают командам отслеживать свой прогресс и выявлять потенциальные проблемы.

Задание 4. Как определить необходимую степень детализации сцены?

Ответ: Необходимая степень детализации сцены определяется несколькими факторами:

- **Размер сцены и расстояние до камеры:** Сцены, которые находятся близко к камере или занимают большую часть экрана, требуют большего количества деталей, чем сцены, которые находятся далеко или занимают меньшую часть экрана.
- **Стиль и тон игры:** Игры с реалистичным стилем, такие как симуляторы или военные шутеры, обычно требуют более высокого уровня детализации, чем игры с мультяшным или стилизованным стилем.
- **Ограничения производительности:** Необходимо учитывать ограничения производительности целевых платформ и оборудования, поскольку чрезмерная детализация может привести к замедлению работы или сбоям.

Задание 5. Что такое Matte Paint?

Ответ: Matte Paint — это техника в киноиндустрии и производстве видеоигр, которая включает в себя создание реалистичных фонов или расширений существующих декораций путем рисования или манипулирования фотографиями. Художники Matte Paint используют различные инструменты и техники для создания убедительных изображений, которые могут интегрироваться в сцены с живыми действиями или компьютерной графикой. Matte Paint часто используется для создания сложных или недоступных для физического строительства сред, таких как футуристические города или исторические места.

Задание 6. Опишите процесс создания локаций для гейм-индустрии.

Ответ: Создание локаций включает проектирование среды, разработку архитектуры, добавление декораций и объектов, а также интеграцию освещения и эффектов для определения атмосферы и направляющей навигации игрока. В современном гейм-дизайне часто используются передовые технологии, такие как фотограмметрия и процедурная генерация, для создания реалистичных и динамичных окружений. Художники по окружающей среде тесно сотрудничают с дизайнерами и программистами, чтобы создать увлекательные и запоминающиеся локации, обеспечивающие захватывающий игровой процесс.

Задание 7. Какие есть достоинства и недостатки у растровой графики?

Ответ: Достоинства растровой графики:

- Высокая детализация и точность цветопередачи
- Подходит для создания реалистичных изображений и фотографий
- Широко используется в цифровых камерах и редакторах изображений

Недостатки растровой графики:

- Не масштабируема без потери качества
- Большие размеры файлов, особенно для изображений с высоким разрешением
- Может быть трудно редактировать и манипулировать отдельными элементами

Растровая графика лучше всего подходит для случаев, когда требуются реалистичные изображения с высокой детализацией, например, в фотографии, редактировании изображений и цифровом искусстве.

Задание 8. Создание циклов покадровой анимации.

Ответ: Создание циклов покадровой анимации включает в себя рисование или моделирование каждого кадра вручную, обеспечивая плавный переход между кадрами для создания иллюзии движения. Традиционные методы покадровой анимации часто

использовались в ранней анимации, но в настоящее время они были в значительной степени заменены компьютерной анимацией. Тем не менее, покадровая анимация по-прежнему ценится за свой уникальный художественный стиль и внимание к деталям.

Задание 9. Что такое – игровая локация?

Ответ: Игровая локация — это термин, используемый для описания конкретной области или среды в видеоигре. Локации могут варьироваться от небольших комнат до обширных открытых миров и служат местами, где игроки взаимодействуют с игрой. Дизайн локаций играет решающую роль в создании атмосферы и погружения, а также в направляющей навигации и повествовании.

Задание 10. Понятие 2D графики.

Ответ: 2D-графика относится к двумерным изображениям, отображаемым на плоской поверхности. В отличие от 3D-графики, которая использует трехмерное пространство, 2D-графика ограничена двумя измерениями: шириной и высотой. 2D-графика широко используется в различных областях, включая цифровое искусство, веб-дизайн и видеоигры, и может быть создана с помощью различных программных инструментов и художественных приемов.

Задание 11. Понятие 3D графики.

Ответ: 3D-графика относится к трехмерным изображениям, которые создают иллюзию глубины и объема. В отличие от 2D-графики, которая ограничена двумя измерениями, 3D-графика использует третье измерение: глубину. 3D-графика широко используется в различных областях, включая фильмы, видеоигры, архитектурную визуализацию и научные визуализации. Она может быть создана с помощью различных программных инструментов и аппаратных средств, таких как системы автоматизированного проектирования (САПР) и графические процессоры (GPU).

Задание 12. Таблица пропорций персонажа. Что это такое. Для чего создается?

Ответ: Таблица пропорций персонажа — это справочный инструмент, который помогает художникам и аниматорам создавать персонажей с реалистичными и эстетически приятными пропорциями. Она представляет собой набор измерений и соотношений, основанных на средних пропорциях человеческого тела или других форм жизни. Таблицы пропорций используются для обеспечения единообразия и согласованности в дизайне персонажей, особенно когда над проектом работает несколько художников. Они также могут помочь начинающим художникам понять и изучить основы анатомии и композиции персонажей.

Задание 13. Каким образом выполняется цветовая коррекция в Adobe Photoshop?

Ответ: Цветовая коррекция в Adobe Photoshop может выполняться различными способами в зависимости от желаемых результатов. Одним из распространенных методов является использование инструмента «Кривые», который позволяет пользователям настраивать тональное распределение изображения, регулируя кривую яркости. Другой вариант — использовать панель «Настройки», которая предоставляет ряд ползунков для настройки экспозиции, контрастности, насыщенности и других параметров цвета. Кроме того, Photoshop предлагает множество предустановок и инструментов автоматической коррекции, которые могут быстро улучшить общее цветовое впечатление изображения.

Задание 14. В чем различия между форматами графических файлов JPG, GIF, PSD?

Ответ: JPG (JPEG) - формат с потерями, который подходит для фотографий и изображений с плавными переходами цветов. GIF - формат без потерь, который лучше всего подходит для изображений с ограниченной палитрой и анимацией. PSD — это формат Adobe

Photoshop, который позволяет сохранять слои и другие данные редактирования, что делает его идеальным для редактирования и дизайна графики.

Задание 15. Как применить маску к слою в Adobe Photoshop?

Ответ: чтобы применить маску к слою в Adobe Photoshop, сначала создайте маску, перейдя в "Слои»> "Маска слоя»> "Показать все". Затем выберите инструмент "Кисть" и установите цвет переднего плана на черный или белый. Рисуйте черным, чтобы скрыть части слоя, и белым, чтобы показать их. Маска прикрепится к слою, позволяя вам скрывать или отображать его части без изменения самого слоя.

Компетенция ОПК-8

Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации

Индикатор компетенции ОПК-8.2

Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации

Знать:

-проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования.

Уметь:

-решать профессиональные задачи в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.

Владеть:

-опытом решения профессиональных задач в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Что такое дизайн-мышление и почему он считается стратегическим подходом в новых социокультурных условиях?

- а) Это методология, которая делает упор на технические решения
- б) Это методология, которая помогает решать сложные проблемы через креативный подход
- в) Это методология, сосредоточившая внимание на эффективности, стандартах и предсказуемости

Ответ: б.

Задание 2. Какие основные принципы дизайна могут быть полезны при работе в новых социокультурных условиях?

- а) Приверженность к фиксированному плану без учета потребностей пользователей
- б) Создание высококачественных прототипов или решений с самого начала без обратной связи
- в) Эмпатия, итеративность и решение проблем

Ответ: в.

Задание 3. Какие преимущества дает использование дизайна при создании социокультурных проектов?

- а) Опора на существующие подходы без рассмотрения новых или инновационных идей

- б) Создание проектов, ориентированных на немедленные результаты
- в) Улучшение взаимодействия с аудиторией, развитие креативности и инноваций, повышение эффективности коммуникации и адаптация к изменяющимся трендам

Ответ: в.

Задание 4. Какие методики и инструменты дизайна могут быть полезны при работе в новых социокультурных условиях?

- а) Дизайн-спринты, дизайн-макетирование, SCRUM-подход
- б) Индивидуализм, системное мышление
- в) Статичное мышление, итеративный и пользовательский подход

Ответ: а.

Задание 5. Какие вызовы могут возникнуть при применении дизайна в социокультурных проектах?

- а) Дизайн, который учитывает различные культурные перспективы
- б) Недостаточное понимание ценности дизайна, сопротивление изменениям, нехватка квалифицированных специалистов
- в) Принятие во внимание культурного контекста пользователей и игнорирование культурных различий

Ответ: б.

Задание 6. Какие области жизни могут быть улучшены с помощью дизайна в новых социокультурных условиях?

- а) Свободная воля, случайность, социальные нормы
- б) Образование, здравоохранение, городская среда
- в) Личные ценности, биологические потребности

Ответ: б.

Задание 7. Какие роли могут быть определены в команде, использующей дизайн-мышление для работы в новых социокультурных условиях?

- а) Критик, реалист, теоретик
- б) Аналитик, перфекционист, исследователь
- в) Дизайнер, менеджер проекта, маркетолог

Ответ: в.

Задание 8. Какие навыки можно развить, участвуя в проектах с использованием дизайн-мышления в новых социокультурных условиях?

- а) Креативное мышление, работа в команде, навыки презентации и коммуникации
- б) Апатия, индивидуализм, креативность, упрямство
- в) Толерантность, консерватизм, нетерпимость, открытость, изоляция

Ответ: а.

Задание 9. Какие этапы включает процесс применения дизайн-мышления в социокультурном проекте?

- а) Исследование и понимание проблемы, генерация идей и концепций, прототипирование и тестирование
- б) Эмпатия, прокрастинация, блокировка идей, уклонение
- в) Застывание, стагнация, апатия, тестирование, генерация идей

Ответ: а.

Задание 10. Какие изменения в бизнес-процессах могут быть достигнуты с помощью дизайн-мышления в новых социокультурных условиях?

а) Ухудшение взаимодействия с клиентами, создание новых продуктов и услуг, увеличение затрат

б) Улучшение взаимодействия с клиентами, снижение издержек и рисков, увеличение прибыли

в) Снижение социальной ответственности, ухудшение устойчивости, улучшение корпоративной культуры

Ответ: б.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Опишите основные особенности информационной графики авангарда.

Ответ: Увлекательный и динамичный способ представления данных, который может бросить вызов традиционным представлениям и побудить нас по-новому взглянуть на мир.

Задание 2. Опишите пиктограмму как новый феномен дизайна.

Ответ: Пиктограммы стали новым феноменом дизайна благодаря своей универсальности, простоте и способности передавать информацию без языковых барьеров.

Задание 3. Раскройте особенности дизайн-проектирования навигационных систем.

Ответ: фокусируется на создании простых в использовании, точных и надежных интерфейсов, которые помогают пользователям ориентироваться в своем окружении и достигать своих целей

Задание 4. Раскройте особенности иллюстративности и информативности.

Ответ: В иллюстративности визуальные элементы помогают сделать информацию более понятной и запоминающейся, в то время как информативность обеспечивает точные и исчерпывающие данные.

Задание 5. Раскройте особенности эстетических свойств как главный смысловой стержень постмодернизма.

Ответ: В целом, эстетические свойства постмодернизма служат для подрыва традиционных эстетических норм, оспаривания идеалов и созданию новых форм и значений в искусстве

Задание 6. Раскройте особенности индустриального общества 19 в. и его влияние на художественную культуру

Ответ: Индустриальное общество 19 века оказало влияние на художественную культуру через промышленную революцию, технологический прогресс и социальные изменения

Задание 7. Раскройте особенности романтизма как современного художественного направления

Ответ: Романтизм характеризовался стремлением к свободе выражения чувств и фантазии, интересом к национальным и мистическим темам

Задание 8. Опишите художественные стили в конце 19 в. (импрессионизм, символизм, декаданс)

Ответ: Импрессионизм, символизм и декаданс в конце 19 века были художественными стилями, характерными своеобразным отношением к свету, цвету, эмоциям и символам

Задание 9. Раскройте особенности сентиментализма как художественный стиль

Ответ: Сентиментализм отличался эмоциональностью, нежностью, возвышенностью чувств и уходом от рационализма

Задание 10. Опишите идеи просвещения и их влияние на художественную культуру

Ответ: Идеи просвещения, такие как разум, рационализм, образование и наука, повлияли на художественную культуру, способствуя усилению образовательных и просветительских ценностей в искусстве

Задание 11. Сформулируйте кризис культуры 20 в. и его влияние на художественную культуру

Ответ: Кризис культуры 20 века характеризовался разрушением традиционных ценностей и установившихся общественных структур под воздействием различных исторических событий, таких как две мировые войны, революции, технологические достижения и социокультурные трансформации. Этот кризис оказал существенное влияние на художественную культуру, приводя к возникновению новаторских направлений искусства, отказу от классических форм и тем, разрушению конвенций и изучению психологических и философских аспектов человеческого бытия

Задание 12. Опишите европейский модернизм в современной художественной культуре

Ответ: Европейский модернизм в художественной культуре был представлен как искусственная реакция на кризис культуры 20 века. Он характеризовался стремлением к новаторству, инновациям и изменению устоявшихся стандартов в искусстве. Художники модернизма искали новые формы выражения, экспериментировали с материалами и техниками, а также отражали современное общество и его проблемы в своих произведениях

Задание 13. Перечислите постмодернизм и его влияние на современную художественную культуру

Ответ: Постмодернизм представляет собой культурное направление 20 века, характеризующееся отказом от меты нарративов и универсальной истины, а также критикой иррациональности и разнородности мировоззрений. Его влияние на художественную культуру проявляется в разнообразных формах искусства, экспериментальных техниках, использовании цитат и аллюзий из различных источников, а также в игре с реальностью и виртуальностью

Задание 14. Перечислите культуру второй половины 20 в. и перспективы развития предметного мира

Ответ: Культура второй половины 20 века характеризовалась разнообразием искусств, развитием многочисленных направлений и стилей, в том числе поп-арт, арт-брут, сюрреализм, абстракционизм, концептуализм и др. Перспективы развития предметного мира касаются дальнейшего расширения художественных границ, углубления в философские и психологические аспекты искусства, а также использования новых технологий и подходов

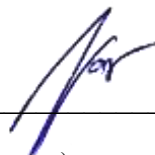
Задание 15. Перечислите Современные виды искусства и их классификация

Ответ: - Живопись: абстракционизм, поп-арт, фотореализм. - Скульптура: инсталляции, арт-объекты, современная скульптура. - Фотография: стиль фотография, фотожурналистика, концептуальная фотография. - Интерактивное искусство: видеоинсталляции, ар-перформансы, цифровое искусство. - Архитектура: современная архитектура, футуризм, экологически устойчивое строительство

5. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

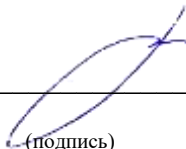
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент


(подпись)

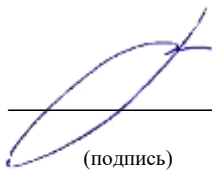
Заведующий кафедрой

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)