

Б1.В.ДВ.04.01

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<u>Скетчинг</u>
По направлению подготовки	<u>09.03.03 «Прикладная информатика»</u>
Профиль (программа бакалавриата)	<u>«Дизайн и разработка цифровых программных продуктов»</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 09.03.03 «Прикладная информатика» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 19.09.2017 № 922 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020, 08.02.2021)

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Дизайн и разработка цифровых программных продуктов» в процессе обучения по дисциплине «*Скетчинг*» 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 выявлять информационные потребности пользователей и составлять техническое задание на разработку цифрового программного продукта	ПК-1.3 Создает дизайн-концепцию цифрового программного продукта	Знать: - терминологию художественных стилей; - Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира; Уметь: - проводить анализ современных тенденций дизайна для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к проекту; - Выбирать оптимальные решения для проектирования на основе анализа и синтеза современного визуального языка Владеть: - навыками художественно-технических приёмов при создании дизайн – проекта; - разными подходами при выполнении дизайн-проекта на основе анализа и синтеза примеров стилеобразования из истории культуры.	Тема 1. Роль скетчинга в деятельности графического дизайнера Тема 2. Плоскостные и объёмные изображения Тема 3. Изобразительные техники и материалы	Просмотр выполненных практических заданий, 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 подготовки к зачету с оценкой

№	Наименование вопроса
1	Виды графики в скетчинге
2	Перечислите виды проецирования.
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	Инструменты применяемые в скетчинге

29	Материалы применяемые в скетчинге
30	Приемы создания быстрых набросков в технике скетчинг
31	Приемы архитектурного скетчинга
32	Приемы интерьерного скетчинга
33	Приемы скетчинга в графическом дизайне
34	Приемы скетчинг в черно-белой гамме
35	Приемы скетчинга с использованием цвета
36	Приемы скетчинга в начертании шрифтов

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 2. Плоскостные и объемные изображения

- 1 **Практическое задание:** Выполнить рисунок перспективного изображения интерьера комнаты с одной и с двумя точками схода в формате А4 (2 листа).
Цель: Освоить принципы перспективного построения интерьера с одной и с двумя точками схода.
Результат выполнения практического задания: Рисунок перспективного изображения интерьера комнаты с одной и с двумя точками схода в заданном формате (2 листа).
- 2 **Практическое задание:** Выполнить рисунок простых геометрических тел в движении, с вертикальной и с горизонтальной осью вращения. Конструктивное построение с легким тонированием объемов. Формат А2.
Цель: Освоить принципы построения простых геометрических тел в движении.
Результат выполнения практического задания: 2 листа заданного формата с рисунком простых геометрических тел в движении (с вертикальной и с горизонтальной осью вращения). Конструктивное построение с легким тонированием объемов.

Тема 3. Изобразительные техники и материалы

- 1 **Практическое задание:** Выполнить эскизное представление фактур и текстур с использованием разнообразных инструментов и материалов. Формат А4.
Цель: Освоить изображение фактур и текстур с использованием разнообразных инструментов и материалов.
Результат выполнения практического задания: Эскизные зарисовки фактур и текстур различных материалов, в заданном формате. 6 – 8 листов.
- 2 **Практическое задание:** Выполнить компоновочный набросок, используя принципы графического обобщения (схематизация и стилизация изображения). Формат А4.
Цель: Освоить принципы графического обобщения в эскизной графике.
Результат выполнения практического задания: Компоновочный набросок с использованием принципов графического обобщения (схематизации и стилизации)

изображения), в заданном формате.

- 3 **Практическое итоговое задание:** Выполнить эскизное представление идеи упаковки (перспективное изображение, виды, развертки, пояснительные надписи). Формат А4, А3.

Цель: Освоить приемы эскизного представления проектной идеи.

Результат выполнения практического задания: Эскиз идеи упаковки серии товаров в заданном формате.

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

№	Наименование вопроса
1	Виды графики в скетчинге
2	Перечислите виды проецирования.
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	Инструменты применяемые в скетчинге
29	Материалы применяемые в скетчинге

30	Приемы создания быстрых набросков в технике скетчинг
31	Приемы архитектурного скетчинга
32	Приемы интерьерного скетчинга
33	Приемы скетчинга в графическом дизайне
34	Приемы скетчинга в черно-белой гамме
35	Приемы скетчинга с использованием цвета
36	Приемы скетчинга в начертании шрифтов

Компетенция **ПК-1**

Способен выявлять информационные потребности пользователей и составлять техническое задание на разработку цифрового программного продукта

Индикатор **ПК-1.3**

Создает дизайн-концепцию цифрового программного продукта

Обучающийся знает: терминологию художественных стилей;

- Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия по теме Тема 1. Роль скетчинга в деятельности графического дизайнера

Тема 2. Плоскостные и объемные изображения

Тема 3. Изобразительные техники и материалы

ОЦЕНКА УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Компетенция **ПК-1**

Способен выявлять информационные потребности пользователей и составлять техническое задание на разработку цифрового программного продукта

Индикатор **ПК-1.3**

Создает дизайн-концепцию цифрового программного продукта

Обучающийся умеет проводить анализ современных тенденций дизайна для определения

оптимального решения задачи, исходя из требований к проекту;

- Выбирать оптимальные решения для проектирования на основе анализа и синтеза современного визуального языка

Обучающийся владеет навыками художественно-технических приёмов при создании дизайн

– проекта;

- разными подходами при выполнении дизайн-проекта на основе анализа и синтеза примеров стилеобразования из истории культуры.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия по теме Тема 1. Роль скетчинга в деятельности графического дизайнера

Тема 2. Плоскостные и объемные изображения

Тема 3. Изобразительные техники и материалы

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 составлять проектное задание на разработку дизайн-проекта, обосновывать свои проектные предложения Индикатор ПК 1.2 – Обосновывает проектные предложения на разработку объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации					
Знать: терминологию художественных стилей; - Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: проводить анализ современных тенденций дизайна для определения оптимального решения задачи, исходя из	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
требований к проекту; - Выбирать оптимальные решения для проектирования на основе анализа и синтеза современного визуального языка			самостояте льностью выполни я умения	всегда интеллект уально обоснован ные умения	мые умения
Владеть: навыками художественно-технических приёмов при создании дизайн – проекта; - разными подходами при выполнении дизайн-проекта на основе анализа и синтеза примеров стилеобразования из истории культуры.	Не владеет	Фрагмен тарно сформир ованные навыки	В целом сформиров анные, но выполняе мые на элементар ном уровне навыки	Сформиро ванные, но не устойчивы е в сложных ситуациях навыки	Успешно сформиро ванные, устойчивы е, технологи чески грамотно выполняе мые навыки

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

Компетенция ПК-1

Способен выявлять информационные потребности пользователей и составлять техническое задание на разработку цифрового программного продукта

Индикатор компетенции ПК-1.3

Создает дизайн-концепцию цифрового программного продукта

Знать:

- терминологию художественных стилей;
- Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;

Уметь:

- проводить анализ современных тенденций дизайна для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к проекту;
- Выбирать оптимальные решения для проектирования на основе анализа и синтеза современного визуального языка

Владеть:

- навыками художественно-технических приёмов при создании дизайн – проекта;

- разными подходами при выполнении дизайн-проекта на основе анализа и синтеза примеров стилеобразования из истории культуры.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Что из перечисленного относится к видам проецирования?

- а) Ортогональное проецирование
- б) Стереографическое проецирование
- в) 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.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Выберите верное определение плоскостного изображения

- а) Двумерное изображение, не имеющее объема или глубины
- б) Трехмерное изображение, имеющее объем и глубину.
- в) Изображение, созданное с использованием светотени
- г) Изображение, которое создает иллюзию трехмерности, используя такие техники, как перспектива и затенение

Ответ: а, г.

Задание 2. Выберите верное определение объемного изображения

- а) Трехмерное изображение, имеющее объем и глубину
- б) Двумерное изображение, не имеющее объема или глубины
- в) Изображение, созданное с использованием светотени

Ответ: а.

Задание 3. Что из перечисленного относится к изобразительным техникам?

- а) Совокупность приемов, используемых художником для создания изображения
- б) Материалы, используемые для создания изображения
- в) Тема или сюжет изображения

Ответ: а.

Задание 4. Что из перечисленного относится к изобразительным материалам?

- а) Текст
- б) Чертеж
- в) Таблица
- г) Числа
- д) Фотография

Ответ: б, д.

Задание 5. Выберите верное определение чертежа

- а) Чертеж — это изображение объекта, выполненное карандашом или ручкой
- б) Чертеж — это рисунок, который точно передает внешний вид объекта
- в) Чертеж — это графическое представление объекта, выполненное с использованием условных обозначений и масштаба

Ответ: в.

Задание 6. Выберите верное определение разреза на чертеже

- а) Разрез на чертеже — это изображение объекта, выполненное в увеличенном масштабе
- б) Разрез на чертеже — это изображение внутренней структуры объекта, полученное путем мысленного рассечения объекта плоскостью
- в) Разрез на чертеже — это изображение объекта, выполненное с использованием условных обозначений

Ответ: б.

Задание 7. Выберите верное определение сечения на чертеже

- а) Сечение на чертеже — это изображение внутренней структуры объекта
- б) Сечение на чертеже — это изображение фигуры, которая получается при мысленном пересечении объекта плоскостью
- в) Сечение на чертеже — это изображение объекта, выполненное с использованием масштаба

Ответ: б.

Задание 8. Выберите верное определение перспективы

- а) Перспектива — это способ изображения трехмерных объектов на плоскости с учетом их удаленности от наблюдателя
- б) Перспектива — это изображение объекта с использованием условных обозначений
- в) Перспектива — это изображение объекта с использованием масштаба

Ответ: а.

Задание 9. Выберите верное определение геометрического тела

- а) Геометрическое тело — это трехмерная фигура, ограниченная поверхностью
- б) Геометрическое тело — это плоская фигура
- в) Геометрическое тело — это фигура, имеющая только длину и ширину

Ответ: а.

Задание 10. Выберите верное определение развертки.

- а) Развертка — это трехмерное изображение геометрического тела.
- б) Развертка — это изображение геометрического тела, выполненное с использованием условных обозначений
- в) Развертка — это плоское изображение, получаемое путем мысленного разворачивания поверхности геометрического тела на плоскость

Ответ: в.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Виды графики в техническом рисунке.

Ответ: Технические рисунки используют различные виды графики для представления технической информации:

- Линейная графика: Использование линий для изображения контуров, размеров и других деталей.
- Объемная графика: Использование света, тени и перспективы для создания иллюзии трехмерности.
- Символьная графика: Использование условных обозначений, таких как символы, для представления конкретных объектов или понятий.

Задание 2. Дайте определение линейному изображению.

Ответ: Линейное изображение в техническом рисунке представляет собой двухмерное изображение объекта, создаваемое с использованием только линий. Оно передает форму, размеры и контуры объекта, но не его объем или текстуру. Линейные изображения часто используются для чертежей, схем и других технических иллюстраций, где точность и ясность важнее, чем реализм.

Задание 3. Дайте определение тональному изображению.

Ответ: Тональное изображение относится к изображению, в котором для передачи формы и глубины используются только оттенки серого и черный и белый цвета. Оно создает

реалистичный эффект, имитируя непрерывный тон, как в фотографии. Тональные изображения часто создаются с помощью карандашей, угля или графита, и они могут варьироваться от высококонтрастных до тонко детализированных.

Задание 4. Дайте определение цветному изображению.

Ответ: Цветное изображение — это изображение, в котором используется диапазон цветов, чтобы передать визуальную информацию. В отличие от тональных изображений, цветные изображения включают оттенки, тона и насыщенность, создавая более живое и реалистичное представление. Цветные изображения могут быть созданы с помощью различных средств, включая краски, цветные карандаши, маркеры и цифровые технологии. Они широко используются в искусстве, фотографии и дизайне для передачи эмоций, создания атмосферы и улучшения визуальной привлекательности.

Задание 5. Дайте определение ручной графике.

Ответ: Ручная графика относится к искусству и технике создания изображений от руки с использованием различных инструментов для рисования, таких как карандаши, ручки, чернила, уголь и мелки. В отличие от цифровых или механических изображений, ручная графика обладает уникальным и личным качеством, отражающим индивидуальный стиль и чувствительность художника. Ручная графика широко используется в различных художественных формах, включая рисунок, живопись, иллюстрацию и графический дизайн, для передачи идей, эмоций и визуальных впечатлений.

Задание 6. Дайте определение компьютерной графике.

Ответ: Компьютерная графика относится к созданию и манипулированию цифровыми изображениями с помощью компьютеров. Она включает в себя широкий спектр техник, таких как моделирование 3D, 2D-анимация, обработка изображений и дизайн графического интерфейса. Компьютерная графика используется во многих отраслях, включая кино, телевидение, видеоигры, дизайн и рекламу, для создания визуальных эффектов, анимации и интерактивного контента. Она позволяет художникам и дизайнерам создавать сложные и реалистичные изображения, которые были бы невозможны традиционными методами.

Задание 7. Дайте определение эскизному представлению идеи.

Ответ: Эскизное представление идеи относится к быстрому и грубому наброску, который используется для передачи основных концепций или идей. Оно включает в себя использование простых линий, форм и штрихов для создания визуального представления мысли или концепции. Эскизные представления широко используются в различных областях, включая дизайн, инженерию и планирование, для быстрого и эффективного общения идей и обратной связи. Они позволяют дизайнерам и инженерам исследовать различные варианты и получать отзывы, прежде чем приступить к более детальной работе.

Задание 8. Дайте определение тонированию объемов

Ответ: Тонирование объемов — это техника рисования или живописи, используемая для создания иллюзии трехмерности на двухмерной поверхности. Она включает в себя нанесение оттенков или тонов на объект или фигуру для придания им глубины, формы и объема. Тонирование объемов может выполняться с помощью различных инструментов и материалов, таких как карандаши, уголь, маркеры или краски, и может варьироваться от тонких градаций до сильных контрастов. Реалистичное тонирование объемов позволяет художникам создавать изображения, которые выглядят так, как будто они готовы сойти со страницы или холста.

Задание 9. Дайте определение текстуре.

Ответ: Текстура в искусстве и дизайне относится к воспринимаемой поверхности качества объекта или изображения. Она создает тактильное впечатление, даже если на самом деле объект невозможно потрогать. Художники и дизайнеры используют различные техники для создания текстуры, такие как использование разных мазков кисти, добавление песка или других материалов в краску или вырезание и тиснение бумаги или ткани. Текстура может добавить глубину, интерес и реалистичность изображению, а также передать настроение или атмосферу.

Задание 10. Дайте определение фактуре.

Ответ: Фактура — это коммерческий документ, выдаваемый продавцом покупателю в качестве подтверждения продажи и ее условий.

Она содержит подробную информацию о товарах или услугах, проданной цене, условиях оплаты и налоговых сведениях.

Фактура является юридическим документом, который служит доказательством сделки и облегчает процесс учета.

Задание 11. Опишите принципы графического обобщения.

Ответ: Принципы графического обобщения:

- **Выделение существенных признаков:** Упрощение объекта за счет выделения наиболее важных его характеристик и игнорирования второстепенных деталей.
- **Типизация:** Создание обобщенных образов путем объединения похожих объектов и выявления их общих черт.
- **Символизация:** Использование условных обозначений и символов для представления объектов или идей, что позволяет сделать графику более лаконичной и выразительной. Эти принципы позволяют художникам и дизайнерам создавать визуальные образы, которые передают суть изображаемого объекта или идеи в упрощенной и легко узнаваемой форме.

Задание 12. Какие бывают виды дизайн упаковки?

Ответ: • **Структурный дизайн:** Разработка формы и конструкции упаковки для обеспечения защиты, функциональности и удобства использования.

• **Графический дизайн:** Создание визуального образа упаковки, включая логотип, шрифты, цвета и изображения, для привлечения внимания и передачи информации о продукте.

• **Информационный дизайн:** Представление информации о продукте на упаковке, такой как ингредиенты, инструкции по использованию и сведения о питательной ценности, в четкой и доступной форме.

Каждый из этих видов дизайна играет важную роль в создании эффективной упаковки, которая защищает продукт, привлекает потребителей и предоставляет им необходимую информацию.

Задание 13. Для чего служит развертка?

Ответ: Развертка служит для:

- **Визуализации трехмерных объектов:** Развертка позволяет представить трехмерный объект в двумерном виде, что упрощает его понимание и анализ.
- **Проектирования и изготовления:** Развертка используется в различных отраслях, таких как упаковка, металлообработка и строительство, для создания шаблонов для изготовления трехмерных объектов.
- **Описания поверхностей:** Развертка может представлять поверхности сложной формы, таких как криволинейные поверхности, обеспечивая полное понимание их формы и размеров.

Развертка является важным инструментом для инженеров, дизайнеров и других специалистов, позволяя им эффективно работать с трехмерными объектами.

Задание 14. Инструменты применяемые в скетчинге.

Ответ: Линеры, пастельные карандаши, шариковая ручка, белая ручка, простой карандаш, резинка, линейка пластиковая, скотч, офисные стикеры

Задание 15. Материалы применяемые в скетчинге.

Ответ: В скетчинге часто используют бумагу, карандаши (графитовые, цветные, пастельные) и чернила (тушь, ручки, маркеры).

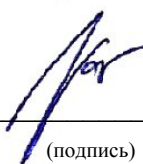
Для создания динамичных линий и мягких переходов отлично подходят фломастеры-кисти и водяные кисти, а для разбавления акварели или чернил обычно используют кисти с мягким ворсом.

Для фиксации скетчей используются фиксативы и спреи, которые позволяют сохранить целостность рисунка и защитить его от воздействий внешней среды.

5. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

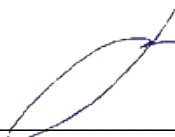
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Н.Б. Стрекалова, д.п.н., доцент



(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова



(подпись)