

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
"НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова"  
(НГУАДИ)

УТВЕРЖДАЮ

Ректор НГУАДИ

\_\_\_\_\_ Н.В. Багрова

\_\_\_\_\_ 2024 г.

## МДК.01.02 Основы проектной и компьютерной графики

### рабочая программа дисциплины

Закреплена за кафедрой **Промышленного дизайна**  
Учебный план 54.02.01 Дизайн (по отраслям) 9 кл\_2024\_ПД.plx  
Специальность 54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ). Предметный дизайн

Квалификация **дизайнер**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **118 часов**

Часов по учебному плану 118

в том числе:

аудиторные занятия 82

самостоятельная работа 26

часов на контроль 6

Виды контроля в семестрах:

зачет с оценкой 3

курсовой проект 4

другие формы контроля 4

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3(2.1)		4(2.2)		Итого	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4	8	8
Практические	32	32	40	40	72	72
Итого ауд.	36	36	46	46	82	82
Сам. работа	18	18	8	8	26	26
Часы на контроль			6	6	6	6
Итого	54	54	64	64	118	118

Разработчик(и):

старший преподаватель, Гольцова А.Н.

\_\_\_\_\_

Рецензент(ы):

д-р техн. наук , зав. кафедрой, Бекк Н.В.

\_\_\_\_\_

Рабочая программа дисциплины

Основы проектной и компьютерной графики

Разработана в соответствии с ФГОС СПО:

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ) (приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 05 мая 2022 № 308)

Составлена на основании учебного плана: "54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ). Предметный дизайн " утвержденного ученым советом вуза, протокол № 53 от 26.08.2024.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры Промышленного дизайна

Протокол от 26.08.2024 № 1

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ Н.В. Бекк

СОГЛАСОВАНО

Начальник УРО \_\_\_\_\_ Кузнецова Н.С.

Заведующий НТБ \_\_\_\_\_ Патрушева Н.А.

И.о. зам.директора Колледжа НГУАДИ \_\_\_\_\_ Кушнерук О.П.

## 1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель - формирование у обучающихся знаний и умений в соответствии с планируемыми результатами освоения дисциплины.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП: ПЦ

## 3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций:

**ОК 02.: Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;**

-

**ПК 1.3.: Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ**

- В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	- систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования;
3.1.2	- приемы структурирования информации;
3.1.3	- формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации;
3.1.4	- порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств;
3.1.5	- теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном дизайне;
3.1.6	- законы создания колористики;
3.1.7	- закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
3.1.8	- современные тенденции в области дизайна.
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	- использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;
3.2.2	- осуществлять процесс дизайн-проектирования;
3.2.3	- разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;
3.2.4	- определять задачи для поиска информации;
3.2.5	- определять необходимые источники информации;
3.2.6	- планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию;
3.2.7	- выделять наиболее значимое в перечне информации;
3.2.8	- оценивать практическую значимость результатов поиска;
3.2.9	- оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач;
3.2.10	- использовать современное программное обеспечение;
3.2.11	- использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач;
3.2.12	- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
3.2.13	- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
3.2.14	- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
3.2.15	- выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов;
3.2.16	- владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.

## 4. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Формируемые компетенции (с учетом РПВ)	Формы контроля
-------------	---	----------------	-------	--	----------------

<b>Раздел 1. Выполнение эскизов с использованием различных ручных графических средств и разработка колористического решения дизайн-проекта</b>					
1. 1	Тема 1. Основы проектной графики. Место проектной графики в дизайн-проектировании. Методы и типы проектно-графических изображений./Лек/	3	2	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Фронтальный опрос.
1. 2	Тема 2. Материалы, инструменты, принадлежности и приборы./Лек/	3	2		Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
1. 3	Тема 2.1. Работа с материалами и инструментами. Упражнения на постановку руки./Пр/	3	6		Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Оценка выполнения практического задания (работы)
1. 4	Тема 3. Линейное изображение. Построение аксонометрической проекции предмета./Пр/	3	4	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Оценка выполнения практического задания (работы)
1. 5	Тема 4. Монохромное изображение с помощью различных графических техник./Пр/	3	6		Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Оценка выполнения практического задания (работы)
1. 6	Тема 5. Полихромное изображение. Выполнение имитации природных и искусственных материалов с помощью различных графических техник. Законы создания колористики/Пр/	3	14	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Оценка выполнения практического задания (работы)
1. 7	Отработка приемов передачи фактуры и текстуры материала в различных техниках проектной графики/СР/	3	8	ОК 02.,ПК 1.3.	Оценка результатов выполнения самостоятельной работы
1. 8	Отработка приемов построения перспективы, теней и отражений/СР/	3	10		Оценка результатов выполнения самостоятельной работы
1. 9	Промежуточная аттестация: зачет с оценкой (дифференцированный зачет)/ЗаО/	3	2	ОК 02.,ПК 1.3.	
1. 10	Тема 6. Основы векторной компьютерной графики. Графические редакторы. Систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования/Лек/	4	2	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Фронтальный опрос.
1. 11	Тема 7. Знакомство с интерфейсом программы Corel Draw и основными инструментами./Пр/	4	2	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Оценка выполнения практического задания (работы)
1. 12	Тема 8. Разработка	4	6		Наблюдение за деятельностью

	многослойных эскизов и их редактирование./Пр/				обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Оценка выполнения практического задания (работы)
1. 13	Тема 9. Допечатная подготовка в векторных редакторах/Пр/	4	2	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
1. 14	Векторное изображение/СР/	4	8		Оценка результатов выполнения самостоятельной работы
1. 15	Тема 10. Основы растровой компьютерной графики. Графические редакторы./Лек/	4	2	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Фронтальный опрос.
1. 16	Тема 11. Знакомство с интерфейсом программы Krita и основными инструментами/Пр/	4	2	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Оценка выполнения практического задания (работы)
1. 17	Тема 12. Разработка многослойных эскизов и их редактирование. Теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном дизайне./Пр/	4	6	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы; Оценка выполнения практического задания (работы)
1. 18	Тема 13. Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах. Порядок применения современных средств, устройств информатизации и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств./Пр/	4	2	ОК 02.,ПК 1.3.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
1. 19	Тема 14. Приемы структурирования информации. Формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации. Закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия. Современные тенденции в области дизайна. Разработка технического задания на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна. Подготовка курсового проекта./Пр/	4	18		Наблюдение за выполнением практического задания (деятельностью студента)
1. 20	Подготовка к защите проекта./СРЭ/	4	4		
1. 21	Консультация перед защитой курсового проекта./КЭ/	4	2		
1. 22	Защита курсового проекта/КП/	4	6		Оценка выступления с

					докладом, сообщением, презентацией;
1. 23	Промежуточная аттестация: другие формы контроля. Семестровая оценка./Др/	4	2	ОК 02.,ПК 1.3.	

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением об организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по образовательным программам среднего профессионально образования, программ высшего образования, программ магистратуры в ФГБОУ ВО НГУАДИ имени А.Д. Крячкова

Порядок и периодичность текущего контроля и промежуточной аттестации представлены в фонде оценочных средств дисциплины.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1. Информационное обеспечение реализации программы

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Кол-во экз
<b>6.1.1. Основная литература</b>				
ЛП.1	Тонковид, С. Б.	Основы проектной и компьютерной графики	Липецк, Саратов: Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2024	ЭБС
ЛП.2	Колошкина Инна Евгеньевна, Селезнев Владимир Аркадьевич	Компьютерная графика	Москва: Юрайт, 2024	ЭБС
ЛП.3	Сергеев Евгений Юрьевич	Технология производства печатных и электронных средств информации	Москва: Юрайт, 2024	ЭБС
ЛП.4	Боресков Алексей Викторович, Шикин Евгений Викторович	Компьютерная графика	Москва: Юрайт, 2024	ЭБС

### 6.1.2. Дополнительная литература

Л2.1	Горденко, Д. В.	Компьютерная графика	Саратов: Профобразование, 2022	ЭБС
Л2.2	Хейфец Александр Львович, Логиновский Александр Николаевич	Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 1	Москва: Юрайт, 2024	ЭБС
Л2.3	Хейфец Александр Львович, Логиновский Александр Николаевич	Инженерная 3D-компьютерная графика в 2 т. Том 2	Москва: Юрайт, 2024	ЭБС

### 6.2. Электронные информационные ресурсы

1	Электронно-библиотечная система "Юрайт" – Режим доступа: <a href="https://urait.ru/">https://urait.ru/</a>
2	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/">http://www.iprbookshop.ru/</a>
3	Электронная образовательная среда НГУАДИ (ЭИОС) - Режим доступа: <a href="https://portal.nsuada.ru/">https://portal.nsuada.ru/</a>

### **6.3. Перечень программного обеспечения**

Windows 10 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64, AutoCAD, Adobe Illustrator, 3ds MAX, Adobe Photoshop.

## **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебная аудитория, для проведения учебных занятий всех видов, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащённая комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ.

## **8. ТРЕБОВАНИЯ К ПЕДАГОГИЧЕСКИМ РАБОТНИКАМ**

Реализация дисциплины обеспечивается работниками университета относящимися к профессорско-преподавательскому составу и иными педагогическими работниками, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 10. Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн (имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее трех лет).

Требования к квалификации. Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки "Образование и педагогика" или в области, соответствующей преподаваемой дисциплине, без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации не реже одного раза в три года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 10. Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн, а также в других областях профессиональной деятельности и (или) сферах профессиональной деятельности при условии соответствия полученных компетенций требованиям к квалификации педагогического работника.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
"НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова"  
(НГУАДИ)

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

**для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации**

Учебная дисциплина:  
Основы проектной и компьютерной графики  
Специальность: 54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ). Предметный дизайн

Составитель: Гольцова А.Н.,  
старший преподаватель ПД

Рассмотрен и рекомендован  
для использования в учебном процессе  
на заседании кафедры промышленного  
дизайна  
Протокол от 26.08.2024 № 1  
Зав. кафедрой ПД Бекк Н.В.

Новосибирск 2024



## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Фонд оценочных средств (ФОС) включает материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

Целью текущего контроля (ТК) и промежуточной аттестации (ПА) является контроль освоения запланированных по дисциплине знаний и умений, направленных на формирование у обучающихся компетенций в соответствии с рабочей программой дисциплины.

Настоящий ФОС по дисциплине «Основы проектной и компьютерной графики» является неотъемлемым приложением к рабочей программе дисциплины «Основы проектной и компьютерной графики» (РПД). На данный ФОС распространяются все реквизиты утверждения, представленные в РПД по данной дисциплине.

## **2. КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ**

**Тема 1. Основы проектной графики. Место проектной графики в дизайн-проектировании. Методы и типы проектно-графических изображений.**

Вопросы для устного опроса:

1. Как вы считаете, что такое проектная графика? Приведите примеры.
2. Какие виды проектной графики вы знаете?
3. Когда начали использовать двумерные изображения?
4. В какое время начали использовать трехмерное изображение?
5. Чем отличается эскиз от наброска?
6. Чем отличается монохромное и полихромное изображение?
7. Какие приемы используются в линейных изображениях?
8. Для чего используют технический рисунок?

**Тема 2. Материалы, инструменты, принадлежности и приборы.**

Вопросы для устного опроса:

1. Чем отличаются материалы и инструменты?
2. Какие инструменты могут использоваться в проектной графике?
3. Чем отличается гуашевая и акриловые краски?
4. Для каких целей используют акварельные краски?
5. Какими инструментами можно выполнить линейный рисунок?
6. Какой краской можно заменить акриловую краску?

**Задание к Теме 2.1. Работа с материалами и инструментами. Упражнения на постановку руки.**

Выполнить работу на формате А4, расчертить шесть квадратов размером 7\*7 см и заполнить в двух техниках «пуантель» и «штрих», разными способами: равномерное заполнение, линейный градиент, ступенчатый градиент. Работа оформляется подписью печатным шрифтом в формате «Фамилия И.О. № группы». Необходимо обратить внимание на аккуратность выполнения работы.

Материалы: бумага чертежная А4. Инструменты: Линейка, карандаш, линер 0,05.

**Задание к Теме 3. Линейное изображение. Построение аксонометрической проекции предмета.**

Выполнить работу на формате А4, необходимо перенести изображение с листа-примера, с помощью свето-стола, дополняя объект предметами антуража и стаффажа. Необходимо обратить внимание на аккуратность выполнения работы, точный перенос деталей с образца, а также соблюдение пропорций объектов антуража и стаффажа.

Материалы: бумага чертежная А4. Инструменты: Линейка, карандаш, линер 0,05.

#### **Задание к Теме 4. Монохромное изображение с помощью различных графических техник.**

**1. Техники нанесения акварели.** Выполнить работу на формате А3, необходимо вырезать 9 квадратов размером 7\*7 см и каждый квадрат заполнить в разных техниках: закрашивание, заливка, отмывка, тамповка, протирка, набрызг, монотипия, печать, аппликация. Далее эти квадраты размещаются на листе формата А3 с равномерными отступами, каждый квадрат подписывается печатным шрифтом. Работа оформляется подписью печатным шрифтом в формате «Фамилия И.О. № группы». Необходимо обратить внимание на аккуратность работы.

Материалы: бумага чертежная формат А3. Инструменты: акварель, кисти, линейка, карандаш ластик, канцелярский нож, линер.

**2. Отмывка.** Выполнить работу на формате А4. Лист расчерчивается согласно схеме-примеру на четыре области. Каждая из областей заполняется в технике отмывки: равномерным заполнением, линейным градиентом, ступенчатым градиентом, перетеканием из светлого — в темное — в светлое. Работа оформляется подписью печатным шрифтом в формате «Фамилия И.О. № группы». Необходимо обратить внимание на аккуратность работы.

Материалы: бумага чертежная формат А4. Инструменты: акварель, кисти, линейка, карандаш ластик, канцелярский нож, линер.

#### **Задание к Теме 5. Полихромное изображение. Выполнение имитации природных и искусственных материалов с помощью различных графических техник.**

**1. Техника штриховки цветными карандашами.** Необходимо выполнить работу на формате А4. Разделить лист на 9 квадратов размером 5\*5 см, угловые квадраты заштриховываются основными цветами (красный, желтый, синий, зеленый), в квадратах между ними производится смешение цветов. Работа оформляется подписью печатным шрифтом в формате «Фамилия И.О. № группы». Необходимо обратить внимание на аккуратность работы, яркость цветов, одно направление штриховки.

Материалы: бумага чертежная формат А4. Инструменты: линейка, карандаш, ластик, цветные карандаши, линер.

**2. Полихромное изображение цветными карандашами.** Необходимо выполнить работу на формате А4. Линейное изображение, выполненное с помощью переноса изображение необходимо дополнить в технике цветных карандашей. Передать различные фактуры и текстуры поверхностей. Работа оформляется подписью печатным шрифтом в формате «Фамилия И.О. № группы». Необходимо обратить внимание на аккуратность работы, яркость цветов, их гармоничное сочетание, одно направление штриховки.

Материалы: бумага чертежная формат А4. Инструменты: линейка, карандаш, ластик, цветные карандаши, линер.

#### **Тема 6. Основы векторной компьютерной графики. Графические редакторы**

Вопросы для устного опроса:

1. Чем отличается векторная графика от растровой?
2. Из чего состоит векторное изображение?
3. Какие цветовые схемы вы знаете?

#### **Задание к Теме 7. Знакомство с интерфейсом программы Corel Draw и основными инструментами**

Необходимо выполнить упражнение, используя инструменты построения кривых, различного типа. Важно использовать два типа построения формы: из коротких отрезков с их объединением, отрисовка общей формы с дальнейшей её корректировкой.

#### **Задание к Теме 8. Разработка многослойных эскизов и их редактирование**

Необходимо выполнить изображение натюрморта из геометрических фигур используя инструменты построения геометрических фигур, а также градиентных заливок разного типа.

#### **Задание к Разделу 1. Выполнение эскизов с использованием различных ручных графических средств и разработка колористического решения дизайн-проекта, Самостоятельная работа. Векторное изображение**

Необходимо выполнить паттерн, используя инструменты трассировки изображения, а также операций копирования/переноса объектов на свободную тематику.

#### **Тема 10. Основы растровой компьютерной графики. Графические редакторы**

Вопросы для устного опроса:

1. Из чего состоит растровое изображение?
2. Как можно определить размер изображения и его разрешение?
3. Какие настройки отвечают за качество печати?

#### **Задание к Теме 11. Знакомство с интерфейсом программы Krita и основными инструментами**

Необходимо выполнить упражнения на постановку руки используя различные инструменты.

Упражнение 1. Выполнение линий с разным нажимом

Упражнение 2. Заполнение шести квадратов линиями в разных направлениях (по горизонтали, по вертикали, по диагонали, с помощью дуг)

Упражнение 3. Изображение фигур в пяти разных ракурсах (куб, конус, цилиндр)

#### **Задание к Теме 12. Разработка многослойных эскизов и их редактирование.**

Необходимо выполнить изображение свето-теневых схем геометрических фигур: куб, конус, цилиндр, шар и дополнительная фигура по выбору.

#### **Критерии оценки творческих практических заданий**

«Отлично» Ставится за полное и качественное выполнение объема работы и усвоение материала.

«Хорошо» Ставится за работу, выполненную в полном объеме, но с незначительными дефектами техники исполнения.

«Удовлетворительно» Ставится за полный объем, но низкое качество подачи материала.

«Неудовлетворительно» Ставится за не полный объем и низкое качество подачи материала. Либо за отсутствие выполненной работы.

#### **Задание к Теме 14. Подготовка курсового проекта.**

Необходимо выполнить дизайн-проект коллекции сувенирных изделий в стилистике известного дизайнера/художника. Работа оформляется в формате презентационного плаката, реферата, макета одного из объектов.

Курсовой проект выполняется в соответствии с требованиями, формулируемыми преподавателем перед ее выполнением. Представляется на проверку преподавателю в

распечатанном виде и/или прикрепляется в личный кабинет обучающегося (ЭИОС)

Оценка защиты курсового проекта является комплексной. При этом учитываются следующие факторы:

- Соответствие выполненной работы поставленным целям и задачам.
- Актуальность выбранной темы.
- Логичность построения выступления.
- Аргументация всех основных положений.
- Свободное владение материалом.
- Самостоятельность выводов.
- Прогнозирование путей решения поставленных проблем в целом и выстраивание перспектив дальнейшей работы над темой.
- Культура выступления (речевая культура, коммуникативная компетентность, владение аудиторией).
- Культура письменного оформления курсовой работы.

Все это суммируется в итоговую оценку:

**«отлично»:** студент демонстрирует уверенное владение проблемой исследования, логично, последовательно и аргументировано отстаивает ее концептуальное содержание, обстоятельно, исчерпывающе отвечает на все дополнительные вопросы, и при оформлении работы в соответствии с требованиями.

**«хорошо»:** студент демонстрирует высокий уровень владения проблемой исследования, логично, последовательно и аргументировано отстаивает ее концептуальное содержание, но при ответах на дополнительные вопросы испытывает затруднения. Та же оценка может быть выставлена и когда комиссия отмечает незначительные пробелы в профессиональной подготовке студента или обнаруживает в тексте работы небольшие нарушения.

**«удовлетворительно»:** студент хотя и демонстрирует достаточно (или относительно) хорошее владение проблемой исследования, логично, последовательно и аргументировано отстаивает ее концептуальное содержание, но при ответах допускает ошибочные утверждения, либо в тексте обнаруживаются нарушения при оформлении научного аппарата работы, стилистические и иные погрешности.

**«неудовлетворительно»:** обнаруживается несамостоятельность выполнения курсовой работы, некомпетентность в исследуемой студентом проблеме, при плохой защите курсовой работы, небрежном и неаккуратном ее оформлении.

Защита курсового проекта является допуском к промежуточной аттестации номер 2 (экзамен).

### **3. КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

#### **1. Промежуточная аттестация номер 1:**

Зачет с оценкой (дифференцированный зачет). Выставляется по итогу сдачи всех практических работ.

**2. Промежуточная аттестация номер 2: Другие формы контроля\*.** Промежуточная аттестация проводится в виде ответов на вопросы – тестирования. Максимальное количество вопросов в одном варианте теста 20.

\*Не сдавать промежуточную аттестацию (получить «автомат») имеют право обучающиеся, выполнившие программу по учебной дисциплине «Основы проектной и компьютерной графики» в полном объеме и в установленные сроки, имеющие среднее арифметическую всех оценок не менее 4,7.

#### Критерии выставления оценки ПА:

Оценка (ПА)	Оценки текущего контроля	Оценка тестирования
5	Все работы сданы среднее арифметическое всех оценок не менее 4,6 балла	«4» или «5»
4	Все работы сданы среднее арифметическое всех оценок от 3,6	«3», «4» и «5»
3	Не сданы 2 работы среднее арифметическое всех оценок от 2,6 до 3,6 балла	«3»
2	Не сданы более 2-х работ среднее арифметическое всех оценок менее 2,6 балла	«2»

#### Промежуточная аттестация в виде тестирования

Тесты представлены 3 вариантами заданий: открытые тесты, закрытые тесты и комбинированные.

В задании указывается действия, которые студенты должны выполнить для успешного его решения.

Максимальное количество вопросов в одном варианте теста - 20. Вопросы задаются последовательно в *случайном порядке* из банка вопросов.

#### Критерии оценивания тестирования

Оценка	Количество правильных ответов на вопросы
5	17-20
4	13-16
3	10-12
2	0-9

#### Банк тестовых заданий для ПА

##### 1. ЗАКРЫТЫЕ ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ

##### 1. Для каких целей используют акварельные краски?

1. Для плотных заливок
2. Для росписи ткани
3. Для лессировочных работ
4. Для широкоформатной продукции

##### 2. Какой вариант не относится к проектной графике?

1. Схема
2. Чертеж
3. Технический рисунок
4. Фотография

##### 3. Из чего состоит растровое изображение?

1. Пиксели
2. Треугольники
3. Линии
4. Объекты

**4. Из чего состоит векторное изображение?**

1. Пиксели
2. Точки
3. Линии и кривые
4. Векторные точки

**5. Верно ли утверждение? «Цветовая схема RGB используется для отображения изображений на электронных устройствах».**

1. Да
2. Нет

**6. Какую краску из перечисленных изобрели раньше?**

1. Акрил
2. Гуашь
3. Темпера
4. Силиконовая

**7. Какой цвет в цветовой схеме CMYK под буквой К?**

1. Черный
2. Белый
3. Серый
4. Желтый

**8. В какое время начали использовать изображение перспективы?**

1. В Древнем Риме
2. Во времена Древнего Египта
3. В эпоху Возрождения
4. В эпоху модерна

**9. Верно ли утверждение?**

**«При смешивании максимальных значений всех четырех компонентов в цветовой схеме CMYK получается черный цвет».**

1. Да
2. Нет

**10. Какой цвет получается при смешивании максимальных значений всех трех компонентов в цветовой схеме RGB?**

1. Черный
2. Белый
3. Красный
4. Зеленый

**11. Для чего используется цветовая схема CMYK?**

1. Для изображений, отображаемых только на электронных устройствах
2. Для изображений, которые будут печататься

- 3. Для изображений в интернете
- 4. Для фотографий

**12. Какие цвета входят в цветовую схему RGB? Выберите все верные ответы.**

- 1. Красный
- 2. Белый
- 3. Зеленый
- 4. Синий
- 5. Лиловый

**13. Какие цвета входят в цветовую схему CMYK? Выберите все верные ответы.**

- 1. Красный
- 2. Бирюзовый
- 3. Малиновый
- 4. Желтый
- 5. Черный
- 6. Белый

**14. Для какого периода характерно использование двухмерного изображения? Выберите 2 ответа.**

- 1. Древний Египет
- 2. Эпоха Возрождения
- 3. Палеолит

**15. Какие инструменты служат для создания кривых в программе CorelDraw? Выберите 2 ответа.**

- 1. Кривая Безье
- 2. В-сплайн
- 3. Градиентная заливка
- 4. Эллипс

**16. Какие инструменты служат для создания градиентных заливок в программе CorelDraw? Выберите 2 ответа.**

- 1. Пипетка
- 2. Интерактивная заливка
- 3. Заливка сетки
- 4. Кисть

**17. Какие настройки отвечают за качество изображения? Выберите 2 ответа.**

- 1. Разрешение изображения (количество точек на дюйм)
- 2. Размер изображения
- 3. Количество слоев в файле
- 4. Количество использованных цветов

**18. Какие графические редакторы направлены на работу с растровыми изображениями? Выберите не менее 2 верных варианта.**

- 1. CorelDraw
- 2. Adobe Photoshop
- 3. Krita
- 4. Adobe Illustrator

**19. Какие из указанных графических редакторов направлены на работу с**

**векторными изображениями? Выберите не менее 2 верных варианта.**

1. Adobe Photoshop
2. CorelDraw
3. Krita
4. Adobe Illustrator

**20. К полихромным цветовым гаммам относятся... Выберите не менее 2 верных варианта.**

1. Белый, серый, черный
2. Желтый, красный, синий
3. Зеленый, синий, красный, оранжевый
4. Бордовый, синий, персиковый

**21. Определите последовательность действий для техники отмывки.**

1. Нанесение общего тона красочного слоя
2. Затемнение тона
3. Увлажнение поверхности

**22. Определите последовательность выполнения многослойного растрового изображения.**

1. Заливка общих форм
2. Эскизный слой
3. Выполнение лайна
4. Добавление деталей

**23. Определите последовательность проектных работ в порядке увеличения временных затрат на выполнение.**

1. Технический рисунок
2. Набросок
3. Линейный эскиз
4. Подготовка полного комплекта проектной документации

**24. Определите последовательность работы над эскизом.**

1. Прорисовка эскиза карандашом
2. Проработка цветовых отношений, ввод определяющих контрастов, подчеркивающие главные элементы эскиза
3. Заливка теневых участков локальным легким тоном определяющего колорит цвета
4. Проработка и усиление основных и необходимых деталей

**25. Расставьте этапы подготовки файла к печати в правильной последовательности.**

1. Слить все слои.
2. Проверить сумму красок в используемом изображении.
3. Создать копию документа, который необходимо распечатать.
4. Удалить лишние элементы и невидимые слои.

**26. Расставьте основные этапы создания векторной графики в правильном порядке:**

1. Использование векторных инструментов для создания основных элементов дизайна и базовых форм. Трассировка, если необходимо.
2. Экспорт файла в нужном формате для использования или печати.
3. Добавление цвета, градиентов, текстур и эффектов для улучшения визуального восприятия.
4. Создание эскиза проекта в целях определения идеи и концепции.



**27. Расставьте основные этапы создания векторной графики из растровой в правильном порядке:**

1. Трассировка в векторном редакторе (автоматическая или ручная).
2. Оптимизация, удаление лишних точек и упрощение путей для улучшения производительности.
3. Редактирование контуров.
4. Добавление цвета.

**28. Расставьте в правильном хронологическом порядке следующие этапы развития проектной графики:**

1. Появление векторных графических редакторов
2. Появление первых шрифтов и типографики
3. Появление компьютерной графики
4. Развитие и массовое применение технологий 3D-графики и анимации

**29. Расставьте следующие этапы развития компьютерной графики в правильном хронологическом порядке:**

1. Создание первых 3D-редакторов и программ.
2. Появление первых 2D-графических редакторов.
3. Выпуск первых игр с 3D-графикой.
4. Разработка алгоритма Брезенхэма для рисования линий.

**30. Расставьте основные этапы создания растрового изображения в правильной последовательности:**

1. Создание эскиза, выбор цветовой палитры, шрифтов и стиля
2. Подготовка дизайна с использованием графических программ
3. Подготовка к печати и печать
4. Создание наброска, определение целей проекта, целевой аудитории и основных сообщений

**31. Соотнесите цветовые схемы с их расшифровками:**

1. Красный, зеленый, синий
2. Бирюзовый, малиновый, желтый, черный

A. CMYK

B. RGB

**32. Соотнесите материалы с видами проектной графики, для которых они используются:**

1. Акриловые краски
2. Линер/рапидограф
3. Акварель/тушь

A. Отмывка (монохромное изображение)

B. Корпусная заливка (полихромное изображение)

C. Пуантель

**33. Соотнесите инструменты графического редактора с функциями, которые они выполняют:**

1. Форма
2. Выбор

3. Эллипс

4. Интерактивная заливка

A. Редактирование кривых

B. Перенос изображений

C. Градиентная заливка

D. Создание геометрических фигур

**34. Соотнесите свойства изображения с их возможным значением:**

1. Разрешение изображение

2. Размер изображения

3. Цветовая модель

4. Формат файла

A. CMYK

B. 300 dpi

C. 1920x1080

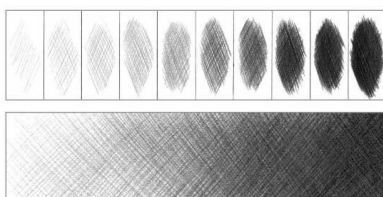
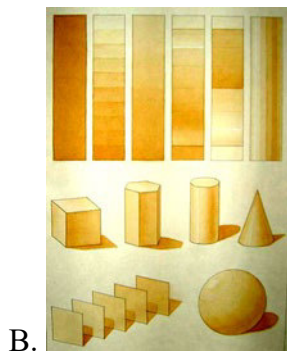
D. JPEG

**35. Найдите соотношение изображения с техникой его выполнения:**

1. Штриховка

2. Пуантель

3. Отмычка



С.

**36. Соотнесите вид проектной графики со способом её исполнения:**

1. 3D модель
2. Линейный набросок
3. Логотип

- А. Векторная графика
- В. Компьютерное моделирование
- С. Ручная графика

**37. Соотнесите примеры проектной графики с их областью применения:**

1. Чертеж
2. Схема
3. Технический рисунок

- А. Документация радиотехнического устройства
- В. Строительная документация
- С. Дизайн-проект

**38. Найдите соотношение термина и его определения.**

1. Развертка
2. Технический рисунок
3. Линейный набросок

- А. Рисунок с детальным изображением объекта, передачей материалов
- В. Контурное изображение объекта с основным изобразительным средством — линия
- С. Трёхмерная деталь, изготовленная из листового материала

**39. Найдите соответствие выразительного средства и его характерных черт**

1. Диагональные линии
2. Горизонтальные линии
3. Вертикальные линии
4. Точка

- А. Самый простой, статичный элемент графики, не имеющий направления по вертикали и горизонтали.
- В. Способны придать композиции образ покоя или отдыха.
- С. Создают ощущение высоты, полета и воздушности.
- Д. Оживляют изображение, необходимы для создания движения или направленности

**2. ОТКРЫТЫЕ ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ**

**40. Изображение, выполненное в соответствии с правилами начертательной геометрии с применением чертежных инструментов — это...**

**41. Что такое графический редактор?**

**42. Назовите самые распространенные в настоящее время графические редакторы.**

**43. Какие преимущества имеют растровые изображения по сравнению с векторными?**

**44. Какие преимущества имеют векторные изображения по сравнению с растровыми?**

**45. Перечислите основные области применения редактора CoralDraw.**

### **3. КОМБИНИРОВАННЫЕ ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ**

**46. Какой формат наиболее подходит для работы со слоями? Выберите один вариант и обоснуйте ответ.**

1. PSD
2. JPEG
3. GIF
4. WMF
5. PNG

**47. В каких случаях лучше подходит векторная графика? Выберите один вариант и обоснуйте ответ.**

1. Печать буклетов, визиток
2. Широкоформатная продукция: реклама, плакаты
3. Цифровая живопись
4. Иллюстрации в книгах и журналах

**48. В каких случаях лучше подходит растровая графика? Выберите один вариант и обоснуйте ответ.**

1. Для создания логотипов.
2. Для редактирования фотографий и изображений с высоким уровнем детализации.
3. Для создания схем и чертежей с четкими линиями.
4. Для создания иллюстраций.

**49. В каких случаях лучше подходит цветовая схема CMYK? Выберите несколько вариантов и обоснуйте ответ.**

1. Печать полиграфической продукции
2. Книги и журналы
3. Веб-дизайн
4. Анимация и видео

**50. Какие приемы используются для передачи пространства в линейном изображении? Выберите несколько вариантов и обоснуйте ответ.**

1. Линии разной толщины
2. Заливки несколькими цветами
3. Контраст между светлым и темным
4. Использование только одного цвета без градиентов