

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Рахаев Анатолий Измаилович  
Должность: И. о. Ректора  
Дата подписания: 16.09.2024 21:54:57  
Уникальный программный ключ:  
b049feef759df6f58f67585b9bb2582ddf293921

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Северо-Кавказский государственный институт искусств»  
Колледж культуры и искусств

УТВЕРЖДАЮ

Директор колледжа культуры и искусств  
ФГБОУ ВО СКГИИ



/ В.Х.Шарибов

«05» сентября 2024г.

### Комплект контрольно-оценочных средств

учебной дисциплины

МДК.01.01

Дизайн-проектирование

специальность

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Квалификация выпускника - Дизайнер, преподаватель

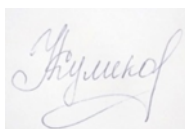
Форма обучения – очная

Нальчик 2024

Комплект контрольно-оценочных средств разработан на основе  
Федерального государственного образовательного стандарта среднего  
профессионального образования по специальности СПО  
54.02.01 Дизайн (по отраслям), углубленной подготовки.  
программы учебной дисциплины Дизайн-проектирование

**Разработчик:**

ККИ СКГИИ, преподаватель,



Куликова А.В.

Рассмотрено на заседании ПЦК ОД

Протокол № \_\_\_\_\_ 1 \_\_\_\_\_ от «2» сентября 2024 г.

Председатель ПЦК Дизайн



Бичоева С.А.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств .....
2. Результаты освоения учебной дисциплины, подлежащие проверке .....
3. Оценка освоения учебной дисциплины .....
- 3.1. Формы и методы оценивания .....
- 3.2. Типовые задания для оценки освоения учебной дисциплины .....
4. Контрольно-оценочные материалы для итоговой аттестации по учебной дисциплине.....
5. Приложения. Задания для оценки освоения дисциплины.....

## **1. Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств**

В результате освоения учебной дисциплины Дизайн-проектирование

обучающийся должен обладать предусмотренными ФГОС по специальности

СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям), углубленной подготовки следующими умениями, знаниями, которые формируют профессиональную компетенцию, и общими компетенциями:

### **уметь:**

У1 применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;

### **знать:**

31 особенности дизайна в области применения;

32 теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;

33 методы организации творческого процесса дизайнера;

34 современные методы дизайн-проектирования;

35 основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики;

36 приемы и методы макетирования;

37 особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;

38 технические и программные средства компьютерной графики.

**Формируемые компетенции:** ОК 1 – 9; ПК 1.1 - 1.10

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать

повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи;

ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.

ПК 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.

ПК 1.4. Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.

ПК 1.5. Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.

ПК 1.6. Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.

ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

ПК 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.

ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

ПК 1.10. Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию. \_\_

**Цели дисциплины:**

-формирование готовности и способности самостоятельному решению задач проектирования.

**Задачи дисциплины:**

Развитие мыслительных способностей учащихся: умение наблюдать, сопоставлять, анализировать геометрическую форму предмета.

Изучение методик проектирования.

Формирование навыков подбора материалов.

Изучение конструкций реальных предметов, их положение в пространстве.

Овладение графическими и пластическими способами разработки поверхности.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

**иметь практический опыт:**

проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований;

использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования; осуществления процесса дизайнерского проектирования;

Формой аттестации по учебной дисциплине является контрольный урок, зачет, экзамен, коллоквиум, открытый урок.

## 2. Результаты освоения учебной дисциплины, подлежащие проверке

2.1. В результате аттестации по учебной дисциплине осуществляется комплексная проверка следующих умений и знаний, а также динамика формирования общих компетенций:

**Таблица 1.1**

Результаты обучения: умения, знания, и общие компетенции	Показать оценки результата	Форма контроля и оценивания
У1 применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;	Работа с дизайн проектами на компьютере.	Устный опрос, письменный опрос, тестирование
У2 выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;  У3 использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;	Уметь и использовать разные техники и технологии при выполнении дизайн проекта.	Устный опрос, письменный опрос, тестирование
31 особенности дизайна в области применения; 32 теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;  33 методы организации творческого процесса дизайнера;	Знать закон композиции, цвета, проектирования.	Устный опрос, письменный опрос, тестирование

<p>34 современные методы дизайн-проектирования; 35 основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики;</p>	<p>Нахождение необходимой информации из различных источников.</p>	<p>Устный опрос, письменный опрос, тестирование</p>
<p>36 приемы и методы макетирования; 37 особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования; 38 технические и программные средства компьютерной графики.</p>	<p>Подготовительной (предпроектного исследования);  Художественно-конструкторского предложения;  Реализации художественно-конструкторской разработки</p>	<p>Устный опрос, письменный опрос, тестирование</p>
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p>	<p>Реализация все продуманных идей согласно статистическим данным потребительского рынка.</p>	<p>Устный опрос, письменный опрос, тестирование</p>
<p>ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях. ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p>	<p>Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p>	<p>Устный опрос, письменный опрос, тестирование</p>
<p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования</p>	<p>Уметь использовать техническую и художественную</p>	<p>Устный опрос, письменный опрос, тестирование</p>

<p>профессиональной деятельности. ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p>	<p>литературу. Умение работать в группе.</p>	
<p>ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий. ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации. ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p>	<p>Если студент будет обладать такими качествами как целеустремленность, деловитость, предприимчивость, инициативность, самостоятельность, то он будет конкурентоспособным на рынке труда, поэтому перед преподавателем стоит задача развивать эти качества.  Моделировать проблемы, возникающие на производстве, чтобы студенты принимали действенное участие в их разрешении; включать в учебный процесс задания, приближенные к реальным задачам производства.</p>	<p>Устный опрос, письменный опрос, тестирование</p>
<p>ПК 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи; ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.</p>	<p>Конструктивный анализ предметов быта, элементов крепления, особенности построения теней от них. Особенности композиции и конструкции дизайна при изменении точки зрения. Особенности композиции дизайн проекта с включением</p>	<p>Устный опрос, письменный опрос, тестирование</p>



	неглубокого пространства. Средства передачи плановости, световоздушной среды. Тоновое единство постановки.	
ПК 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования. ПК 1.4. Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом	Выполнение зарисовок предметов быта различной сложности	Устный опрос, письменный опрос, тестирование
ПК 1.5. Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования. ПК 1.6. Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.	Нахождение необходимой информации из различных источников.	Устный опрос, письменный опрос, тестирование
ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла. ПК 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.	Владеть разными техническими средствами при выполнении дизайн проекта	Устный опрос, письменный опрос, тестирование
ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования. ПК 1.10. Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.	Выработка у студентов практических навыков применения знаний, полученных в процессе образования для того, чтобы по окончании учебного заведения у выпускника было как	Устный опрос, письменный опрос, тестирование

	можно меньше проблем при трудоустройстве.	
--	---	--

### **3. Оценка освоения учебной дисциплины:**

#### **3.1. Формы и методы оценивания**

**Рубежный контроль**  
**Промежуточная аттестация**  
**Форма контроля**  
**Проверяемые ОК, У, З**  
**Форма контроля**  
**Проверяемые**  
**ОК, У, З**  
**Форма контроля**  
**Проверяемые**  
**ОК, У, З**

#### **Контроль и оценка освоения учебной дисциплины по темам (разделам)**

#### **3.2. Типовые задания для оценки освоения учебной дисциплины**

##### **3.2.1. Типовые задания для оценки знаний 31, 32, 33, 34,35,36,37,38,умений У1(рубежный, тематический контроль)**

##### **1) Задания для устного опроса обучающихся**

1. Что такое композиция?
2. Расскажите о фронтально-пространственной композиции. Её отличие от других видов.
3. Расскажите о объемно-пространственной композиции.
4. Дайте характеристику трёх координатных направлений, пластических свойств элементов в объемно-пространственной композиции
5. Расскажите о глубинно-пространственной композиции. Значение основных координатных параметров.
6. Расскажите о видах планировки при расположении пространственных элементов в глубинно-пространственной композиции.
7. Чем выражена глубина, задачи внутреннего пространства. Выделение глубины.
8. Перечислите основные композиционные средства построения глубинно-пространственной композиции.
9. Расскажите о значении и признаках художественных свойств пространства в композиции
10. Что вы знаете о выделении пятна в качестве композиционного центра на нюансе (инверсия). Приведите пример.
11. Приведите пример выделение части фона в качестве композиционного центра.
12. Приведите пример сложных способов выделения композиционного центра.
13. Композиция организует восприятие, но все же, что главное— выразительность и гармония?
14. Расскажите о законах зрительного восприятия и средствах композиции.
15. Что вы можете рассказать о восприятии композиции с разных сторон.

16. Расскажите о методе структурной организации, классических приёмов композиции, применяемых в художественной практике.
17. Дайте общие понятия о дизайне.
18. Расскажите о делении цветов на теплые и холодные, цветовые эффекты в композиции гармоничное сочетание цветов.
19. Какие цвета называются основными?
20. Расскажите об использовании нюансной и контрастной гармонии в композиции.
21. Значение контрастов в композиции. Чем они обусловлены?
22. Расскажите о цветовых эффектах в композиции.
23. Использование нюансной и контрастной гармонии в композиции.
24. Расскажите о законе типизации (закон жизненности)
25. Расскажите о законе цельности.
26. Расскажите об основных цветах и законе контрастов
27. Расскажите о законе подчиненности.
28. Перечислите правила, приемы и средства композиции.
29. Что такое сюжетно-композиционный центр.
30. Назовите основные принципы композиционного построения
31. Назовите пять основных средств композиционного формообразования
32. Опишите сущность понятия «ось симметрии»
33. Опишите методику применения оси симметрии в проектировании объектов дизайна
34. Назовите критерии функциональной ценности объекта дизайна
35. Опишите сущность понятий симметрия и асимметрия
36. Перечислите средства композиционного формообразования
37. Опишите сущность понятия «пропорциональность»
38. Опишите сущность понятий «контраст», «нюанс»
39. Опишите сущность понятия «орнамент»
40. Перечислите основные виды орнаментов
41. Что такое дизайн среды?
42. Расскажите о видах дизайна
43. Расскажите о этапах формирования искусства дизайна
44. В чем главная задача дизайнера?
45. Расскажите о становлении дизайна в историческом аспекте
46. В чем сходство и различие декоративно-прикладного искусства и дизайна
47. Что такое композиция в дизайне?
48. Какие приемы и средства композиции используются при проектировании объектов дизайна?
49. Назовите свойства пространственной формы
50. Как подразделяется форма по своему геометрическому виду?
51. Расскажите о таких свойствах формы, как величина и массивность
52. Что такое фактура поверхности?
53. Как фактура влияет на восприятие формы
54. Какую роль в композиции объектов дизайна играет цвет и как он связан с формой?
55. Расскажите о роли цвета в композиции костюма
56. Дайте определение художественному проектированию
57. В чем заключается роль дизайнера и инженера конструктора в процессе художественного проектирования?
58. Что такое предпроектное исследование?
59. Охарактеризуйте этапы художественного проектирования
60. Расскажите об особенностях компьютерного дизайна
61. Отличие растровой графики от векторной
62. Расскажите о графических редакторах работающих с векторной графикой
63. Расскажите о графических редакторах работающих с растровой графикой

Ответ на поставленный вопрос преподавателя обучающийся дает без предварительной подготовки по существу, при необходимости преподаватель использует дополнительные вопросы.

(прописать типовые задания в соответствии с табл. 1.1. , примеры)

### **Самостоятельная работа**

*Перечень и тематика самостоятельной работы студентов по дисциплине*

На данном этапе изучения дисциплины студенты выполняют самостоятельные домашние задания: «Линии и шрифт»; «Образцы линейной графики». В рамках данной дисциплины в течение учебного года студенты выполняют практические задания:

«Разработка серии пиктограмм»;

«Разработка фирменного стиля»;

«Городская витрина», и другие.

В ходе выполнения практических заданий каждый из студентов самостоятельно выбирает подтему и проводит изучение аналогов.

*Методические рекомендации по самостоятельному выполнению практических заданий*

В рамках данной дисциплины студенты выполняют самостоятельные домашние задания, сопутствующие отдельным заданиям. При выполнении первого задания предлагается выполнить работу на «линии и шрифт»; (формата А-4); при выполнении задания № 3 – выполнение образцов линейной графики (1 лист формата А-3); В рамках данной дисциплины студенты выполняют курсовые задания «Разработка фирменного стиля». В ходе выполнения курсового задания каждый из студентов самостоятельно выбирает подтему и проводит изучение аналогов. К примеру, это может быть разработка фирменного стиля магазина или разработка фирменного стиля вновь образуемой компании.

В процессе изучения дисциплины студент должен овладеть более разнообразными и точными методами графического моделирования объекта проектирования.

### **Практическая работа**

*Перечень тем практических работ*

**Задание № 1.** На листе формата А3 передать графически в виде линии, пятна и тонового покрытия следующие эмоции: «тоска, восторг». 1 занятие – Выдача задания, вводная лекция. Эскиз компоновки графического материала на листе.

2 занятие – Завершение работы, контрольный просмотр. Сдача и обсуждение.

**Задание № 2.** На листе формата А3 в рамках изобразительного поля 13,5\*13,5 см. создать 4 графических абстрактных композиции на тему: «Город» или «Деревня», используя каждый раз как чисто пятновую композицию, так и сочетание пятна, линии с тоновым покрытием плоскости.

3 занятие – Выдача задания, вводная лекция; Разработка эскизов.

4 занятие – Завершение работы, контрольный просмотр. Сдача и обсуждение.

**Задание № 3.** «Разработка серии пиктограмм». На 2-х листах ватмана формата А-3 (297\*420мм). На первом листе представляются эскизы пиктограмм на выбранную тематику в размерах 70\*70мм (общее количество 12 штук). На 2-м листе подаётся в простроенном виде 4 наиболее удачных из разработанных пиктограмм размером 120\*120 мм. 85 занятие – Выдача

задания, вводная лекция; Разработка эскизов.

6 занятие – Завершение работы, контрольный просмотр. Сдача и обсуждение.

**Задание № 4.** Разработка фирменного стиля:

7 занятие – Выдача задания, вводная лекция. Изучение аналогов знаков.

Анализ знаков. Выявление закономерностей построения (пропорции, композиция и т.д)

8 занятие – Формирование элементов фирменного стиля. Работа над знаком, логотипом и др. элементами фирменного стиля

9 занятие – Выполнение на формате А 4 знака с выявленными закономерностями Работа с аналогами, компоновка на листах.

10-12 занятие – Утверждение идеи. Работа с цветом. Подбор носителей.

13 занятие – Корректировка знака. Работа над элементами фирменного стиля.

14 занятие – Эскиз компоновки подрамника.

15 занятие – Подача на планшете.

16 занятие – Сдача задания и обсуждение работ.

### **Задания в тестовой форме**

#### **Тест №1**

##### **1 вариант.**

**1. Выберите определение, которому соответствует термин «орнамент»**

1. Совокупность мотивов, подобных по размерам, сходных по форме и цвету, близких по расположению и воспринимаемых глазом как единый узор.

2. Группирование и концентрация нескольких элементов на одном из участков плоскости по сравнению с достаточно спокойным и равномерным их распределением на других участках

3. Орнаментальная структура художественного произведения со всеми характерными для него особенностями используемых выразительных языковых средств

**2. Соотнесите термины и соответствующие им определения:**

1) Масштаб

2) Масштабность

3) Пропорции

А) Размерные отношения элементов формы.

В) Соразмерность формы и её элементов по отношению к человеку, окружающему пространству и другим формам.

С) Отношения размера изображения на картине к его действительному размеру в натуре

**3. Выделите основные принципы организации станковой композиции:**

1. Реалистичная передача натуры
2. Соблюдение масштабности и пропорциональности предметов.
3. Ассоциативность эмоционально-образного решения темы.
4. Обязательный отказ от реального цвета и формы.
5. Соблюдение законов свето-воздушной перспективы.
6. Соблюдение определённой меры условности изображения.

**4. Определите последовательность процесса создания художественного произведения**

1. Поисковый – накопление впечатлений, набросков, зарисовок и других материалов, связанных с замыслом.
2. Анализ, обоснование и доказательство композиционной разработки и выполнение окончательного варианта законченного произведения.
3. Нахождение нужного решения, которое нередко сопровождается открытием, «вспышкой», «озарением».

4. Замысел как определенный сюжет, продукт предшествующей творческой работы, наблюдений, впечатлений, раздумий.

**5. Выделите способы организации доминанты в композиции**

1. Ассиметричное расположение элементов композиции на плоскости
2. Деление плоскости на части, в соответствии с ритмической организацией композиции
3. Увеличение размера одного из элементов структуры композиции..
4. Группирование и концентрация нескольких элементов на одном из участков плоскости по сравнению с достаточно спокойным и равномерным их распределением на других участках.
5. Выделение цветом при одинаковых размерах и формах элементов композиции.

**6. Допишите определение:**

Дизайн – это вид художественно-конструкторской профессиональной деятельности, цель которой \_\_\_\_\_ в формировании предметной среды

**7. Выберите характеристику вида дизайна, которой соответствует термин «визаж»**

1. Занимается конструированием станков, различных механизмов ,бытовых приборов, мебели, игрушек
2. Занимается промышленной графикой, оформительскими, изобразительными и шрифтовыми работами, графической рекламой продукции.
3. занимается оформлением лица с целью придания человеку нового эстетического образа

**Итого**

16 баллов

1-С

2-В

3-А

1,2,5

1,4,3,2

3,4,5

создание изделий, предназначенных для использования человеком (1)

3

**2 вариант**

**1. Выберите определение, которому соответствует термин «трансформация»**

1. Преображение любой природы, с выделением нарядности, красочности, орнаментальности окружающего мира
2. Изменение, преобразование, декоративная переработка природных форм, обобщение и выделение существенных признаков объекта с помощью определенных приемов
3. Орнаментальная структура художественного произведения со всеми характерными для него особенностями используемых выразительных языковых средств.

**2. Соотнесите термины соответствующие им определения:**

- 1)Метр

2)Ритм

3)Акцент

А) прием выделения элемента, на который необходимо обратить внимание зрителя, цветом, светом, расположением в пространстве.

В) Неравномерное, изменяющееся чередование элементов в композиции.

С) Равномерное чередование элементов к композиции.

**3.Выделите основные принципы организации декоративной композиции:**

1. Преображение любой природы, с выделением нарядности, красочности, орнаментальности окружающего мира.
2. Соблюдение масштабности и пропорциональности предметов.
3. Ассоциативность эмоционально-образного решения темы.
4. Обязательный отказ от реального цвета и формы.
5. Соблюдение законов свето-воздушной перспективы.
6. Соблюдение определённой меры условности изображения.

**4.Определите последовательность процесса создания художественного произведения**

1. Поискный – накопление впечатлений, набросков, зарисовок и других материалов, связанных с замыслом.
2. Анализ, обоснование и доказательство композиционной разработки и выполнение окончательного варианта законченного произведения.
3. Нахождение нужного решения, которое нередко сопровождается открытием, «вспышкой», «озарением».
4. Замысел как определенный сюжет, продукт предшествующей творческой работы, наблюдений, впечатлений, раздумий.

**5.Выделите способы организации доминанты в композиции**

1. Выделение цветом при одинаковых размерах и формах элементов композиции
2. Увеличение размера одного из элементов структуры композиции.
3. Деление плоскости на части, в соответствии с ритмической организацией композиции.
4. Группирование и концентрация нескольких элементов на одном из участков плоскости по сравнению с достаточно спокойным и равномерным их распределением на других участках.
5. Ассиметричное расположение элементов композиции на плоскости.

**6.Допишите определение:**

Дизайн – это вид художественно-конструкторской профессиональной деятельности, цель которой \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ в формировании предметной среды

**7.Выберите характеристику вида дизайна, которой соответствует термин «промышленный дизайн»**

- 1.Занимается конструированием станков, различных механизмов ,бытовых приборов, мебели, игрушек
- 2.Занимается промышленной графикой, оформительскими, изобразительными и шрифтовыми работами, графической рекламой продукции.
- 3.занимается оформлением лица с целью придания человеку нового эстетического образа

**Итого**

16 баллов

- 1-С
- 2-В
- 3-А
- 1,3,6
- 1,4,3,2
- 1,2,4

создание изделий, предназначенных для использования человеком (1)

1

## Тест №2

1. Композиция – это:

- А) равномерное распределение изображения на листе бумаги.
- Б) принцип построения художественного произведения, обусловленный его содержанием, который определяет взаимодействие частей и целого в этом произведении.
- В) цветовое решение художественного произведения

2. Какие описания подходят для описания композиции этого городского пейзажа:



- А) диагональная, динамичная
- Б) уравновешенная, симметричная
- В) фронтальная, динамичная



3. На примере этой картины определите, что означает правило золотого сечения в композиции:



- А) основная масса изображения должна вписываться в равно-сторонний треугольник

Б) композиционный центр не совпадает с центром листа, и находится примерно на границы формата



геометрическим расстоянии 1/3 от



В) треугольник, в который вписываются значимые элементы изображения, должен занимать 1/3 от площади картины



4. Поль Сезанн «Натюрморт с кувшином и фруктами».

Какие художественные средства использует художник?

- А) открытая композиция, рубленая линия контура, яркие цветовые рефлекссы, фактура мазка



Б) тонкие нюансы светотени, закрытая композиция, линейная перспектива, контраст

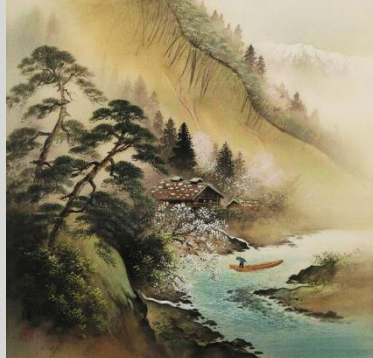
В) динамичная композиция, приглушенные цвета, воздушная перспектива, тонко прописанные детали

5. В каком из этих произведений наиболее очевидно равновесие композиции?



А) Б)  
В)

6. Какое из этих произведений представляет собой диагональную композицию?



А)  
Б)  
В)



7.  
Какая  
из  
этих  
картин  
И.И.  
Шиш  
кина  
предс  
тавля

ет собой открытую композицию?

А) Б)

«Рожь» «Утро в сосновом бору»

8. Средства композиции в изобразительном искусстве:

А) формат, цвет, фактура, ритм, пропорции

- Б) динамичность, организация пространства, равновесие
- В) статичность, объем, пропорции

### Тест №3

#### 1. Статика означает - ...

- а) движение,
- б) покой,
- в) диагональ;
- г) статистика.

#### 2. Какая фигура будет самой статичной?

- а) квадрат;
- б) горизонтально лежащий овал;
- в) круг;
- г) треугольник.

#### 3. Как называют повторяющуюся часть орнамента:

- а) раппорт;
- б) ритм;
- в) повтор;
- г) копия.

#### 4. Какое выразительное средство композиции выражает покой?

- а) нюанс;
- б) симметрия;
- в) статика;
- г) равновесие.

#### 5. Наблюдаемые на поверхности внешние признаки структуры материала

- а) текстура;
- б) фактура;
- в) шершавость;
- г) свойство материала.

#### 6. Пара контрастных цветов:

- а) красный – жёлтый;
- б) красный – фиолетовый;
- в) красный – коричневый;
- г) красный – зелёный.

#### 7. Пропорции – это...

- а) равенство;
- б) выбор размера;
- в) равенство двух отношений;
- г) две части одного целого.

#### 8. Как называют данный ряд чисел – 1,2,3,5,8,13,21,34...

- а) рациональный;
- б) числа Фибоначчи;
- в) прогрессия;
- г) никак не называют.

#### 9. Чем отличаются геометрические фигуры от геометрических тел?

- а) объёмом;
- б) названиями;
- в) пропорциями;
- г) группами.

#### 10. Закономерное чередование соизмеримых элементов формы...

- а) пропорции;

- б) контраст;
- в) асимметрия;
- г) ритм.

#### **Тест №4**

##### **1. Найди правильный ответ.**

Направление в ИЗО искусстве, ставящее себе задачей дать наиболее полное, правдивое отражение действительности.

- А) индивидуализм;
- Б) реализм;
- В) сказка.

##### **2. Выбери правильный ответ.**

Наиболее часто употребляемая основа для живописи маслом.

- А) картон;
- Б) холст;
- В) бумага.

##### **3. Найди жанры композиции.**

- А) архитектура;
- Б) портрет;
- В) пейзаж;
- Г) натюрморт;
- Д) графика;
- Е) исторический;
- Ж) батальный;
- З) бытовой;
- И) живопись;
- К) анималистический;
- Л) скульптура;
- М) интерьер.

##### **4. Выбери правильный ответ.**

Сильное впечатление, производимое кем-либо или чем –либо.

- А) эффект;
- Б) нюанс;
- В) ассоциация.

##### **5. Оцени утверждение.**

Искусство есть постоянное открытие прекрасного в обыденном.

- А) верно;
- Б) неверно.

##### **6. Найди правильный ответ.**

Что такое стилизация.

- А) декоративное оформление;
- Б) выделение характерных особенностей;
- В) намеренная имитация;
- Г) расположение деталей.

##### **7. Оцени утверждение.**

Некоторые искусствоведы подводят какие-то теоретические основы под всякое построение композиции – золотое сечение, композиция по треугольнику, по диагонали...

- а) да;
- б) нет.

##### **8. Найди правильный ответ.**

Совокупность правил, позволяющих добиться на плоскости ощущения

глубины, пространства.

А) воздушная среда;

Б) перемещение.

В) перспектива

**9. Выбери правильный ответ.**

Одно из главных понятий любого вида искусства – размещение фигур и предметов изображения таким образом, чтобы зрителю была ясна главная мысль.

А) живопись;

Б) композиция;

В) рисунок.

**10. Найди лишнее.**

Разновидность портрета.

А) городской;

Б) групповой;

В) парадный;

Г) деревенский;

Д) камерный.

**11. Выбери правильный ответ.**

Сочетание различных цветов в картине, получающее передать настроение радостное, светлое, грустное, мрачное.

А) тон;

Б) штрих;

В) колорит.

**12. Выбери правильный ответ.**

Творчество, отражение, воспроизведение действительности в художественных образах.

А) живопись;

Б) фотография;

В) искусство.

**13. Выбери правильный ответ.**

Сюжетно-тематическая картина, посвященная изображению военных событий, боевых действий.

А) исторический;

Б) бытовой;

В) батальный.

**14. Найди правильный ответ.**

Беглый рисунок, в котором карандаш художника схватывает то, что потом ему будет необходимо для работы: жесты и позы людей, пейзаж, интерьер, натюрморт.

А) набросок;

Б) зарисовка;

В) этюд.

**Р=22**

**Тест №5**

**1. Найди правильный ответ.**

Архитектурно и художественно оформленный внешний вид здания, улицы, площади и т.д.

а) город;

б) экстерьер;

в) поселок.

**2. Найди правильный ответ.**

Контраст – это...

- а) минусование людей;
- б) сочетание противоположного;
- в) прибавление цвета.

**3. Оцени утверждение.**

Композиция должна заключить в себе движение в буквальном смысле слова, ибо – это бесконечное движение.

- а) верно;
- б) неверно.

**4. Подчеркни правильные средства выразительности.**

- а) штрих;
- б) контур;
- в) силуэт;
- г) линия;
- д) краска;
- е) свет;
- ж) цвет;
- з) тон;
- и) пространство;
- к) форма.

**5. Оцени утверждение.**

Художественный образ – это как бы капля, в которой утверждается мир.

- а) верно;
- б) неверно.

**6. Найди правильные ответы.**

Сюжет – это....

- а) мечтание у моря;
- б) способ художественного осмысления;
- в) продукт творческого воображения;
- г) организация событий.

**7. Выбери правильные ответы.**

Колорит – это....

- а) богатство и согласованность цветов;
- б) тональное объединение;
- в) различные оттенки;
- г) сочетание, взаимосвязь красок;
- д) декоративное искусство.

**8. Выбери правильный ответ.**

Взаимосвязь, соединение элементов (деталей. Узлов, частей) изделия.

- а) строительство;
- б) конструкция;
- в) расположение.

**9. Выбери правильный ответ.**

Связь, стройность целого, соразмерность частей, пропорций.

- а) компоновка;
- б) гармония;
- в) дисгармония.

**10. Выбери правильный ответ.**

Трансформация природных форм в декоративные.

- а) преобразование;

- б) имитация;
- в) отбор;
- г) стилизация.

**11. Выбери правильный ответ.**

Процесс поиска наилучшего расположения различных элементов изделия относительно друг друга.

- а) составление;
- б) компоновка;
- в) противопоставление.

**12. Найди правильный ответ.**

Впечатление – это....

- а) след оставленный в сознании;
- б) мнение;
- в) гармония с окружающей обстановкой.

**13. Выбери правильный ответ.**

Архитектура, скульптура, живопись, графика, ДПИ искусство – это...

- а) вид;
- б) жанр;
- в) порядок

**14. Найди правильный ответ.**

Подготовленный набросок в цвете для будущего произведения или его части, обычно выполняемый с натуры.

- а) набросок;
- б) этюд;
- в) зарисовка.

**R=18**

**Тест №6**

**1. Частичное нарушение симметрии...**

- а) контраст
- б) асимметрия
- в) дисимметрия;
- г) нюанс.

**2. Оптическая иллюзия - ...**

- а) эффект объёма элементов на плоскости;
- б) техника живописи;
- в) стиль в архитектуре;
- г) гризайль.

**3. Зарождение дизайна как самостоятельной профессиональной деятельности связано...**

- а) с развитием живописи;
- б) с развитием массового производства, технологий, прикладных наук;
- в) с появлением новых направлений в изобразительном искусстве;
- г) с развитием ДПИ.

**4. Что объединяет разные виды дизайна?**

- а) проектная деятельность;
- б) направления деятельности;
- в) законы изобразительного искусства;
- г) название.

**5. Есть ли необходимость в технических знаниях дизайнеру работающим в промышленном дизайне?**

- а) нет, это делает инженер;

- б) да, необходимо;
- в) необязательно;
- г) только в отдельных отраслях.

**6. Какой из перечисленных дизайнов связан с оформлением интерьеров?**

- а) архитектурный дизайн;
- б) дизайн одежды;
- в) дизайн домов;
- г) дизайн среды.

**7. Существует ли экостиль в дизайне среды?**

- а) да;
- б) нет;
- в) только в индустрии моды
- г) затрудняюсь ответить.

**8. Характеристика предметов, отличающаяся стихийностью, безвкусицей, наивностью.**

- а) Кинетизм;
- б) «Де Стил»;
- в) фовизм;
- г) Китч.

**9. Когда в обиходе появилось слово «design»?**

- а) XX век;
- б) XVI век;
- в) XIX век;
- г) XVII век.

**10. Направление дизайна, базирующееся на освещении.**

- а) светодизайн;
- б) экодизайн;
- в) иллюминация;
- г) оптика.

## **Тест №7**

**1. Контраста, из каких составляющих нет в композиции?**

- а) линий;
- б) объёма;
- в) цвета;
- г) точек.

**2. Обязательный этап в работе над художественным произведением -**

- а) название;
- б) поиск композиции;
- в) оформление к экспозиции;
- г) нет такого этапа.

**3. Последний этап эскизирования при работе над художественным произведением -**

- а) концовка;
- б) цветовой эскиз;
- в) поиск композиции;
- г) фор – эскиз.

**4. Какой вид дизайна связан с посадкой и выбором растений?**

- а) садовый;
- б) ландшафтный;
- в) природный;

г) деревенский.

**5. Какого из перечисленных видов дизайна не существует?**

- а) дизайн среды;
- б) дизайн одежды;
- в) дизайн живописи;
- г) промышленный дизайн.

**6. Характерные черты минимализма в дизайне среды -**

- а) маленькие размеры;
- б) всё для детей;
- в) минимальное количество предметов;
- г) строгие формы.

**7. Человека, занимающегося художественно-технической деятельностью это...**

- а) инженер;
- б) дизайнер;
- в) художник;
- г) конструктор.

**8. Компьютерные графические программы для дизайнеров:**

- а) AutoCad, CorelDraw, Adobe Photoshop, GIMP
- б) Adobe Flash Player, Windows Movie Maker,
- в) Adobe Reader, Foxit Reader, PDF-XChange Viewer;
- г) Adobe Photoshop, Adobe Reader, Adobe Flash Player.

**9. Промышленный дизайн -...**

- а) дизайн станков;
- б) формообразование технической продукции;
- в) техническое ноу-хау;
- г) художественно-техническая деятельность в области промышленно производимых изделий.

**10. Основы цветотерапии были заложены**

- а) на Востоке в IV-III тысячелетии до нашей эры;
- б) в Европе XIV век;
- в) на севере Европы XVI век;
- г) в Италии XV век.

## **Тест №8**

**1. Тектоника в композиции это:**

- а) закономерности физических и конструктивных свойств;
- б) определённая толщина букв;
- в) орнаментальное заполнение плоскости;
- г) различие по размерам элементов композиции.

**2. «Дизайн» в переводе на русский...**

- а) дело;
- б) план;
- в) декор;
- г) работа.

**3. Цель дизайна**

- а) выполнение изделий эстетического направления;
- б) удовлетворение человеческих потребностей;
- в) усовершенствование технических формообразований;
- г) выполнение высокохудожественных произведений.

**4. Дизайнер в переводе с английского...**

- а) проектировщик;



- б) художник;
- в) декоратор;
- г) хитроумный человек.

**5. Какой из перечисленных видов дизайна связан с компьютерными технологиями?**

- а) дизайн среды;
- б) web –дизайн;
- в) дизайн орг.техники;
- г) технический дизайн.

**6. Эклектический стиль это -**

- а) романтическое направление;
- б) исторический стиль;
- в) смешанный стиль;
- г) народный стиль.

**7. Формообразования в условиях индустриального производства это...**

- а) промышленный дизайн;
- б) индустриальный дизайн;
- в) дизайн среды;
- г) производственный дизайн.

**8. Новая в современной медицине методика, использующая воздействие цвета?**

- а) натуротерапия;
- б) хромотерапия;
- в) аудиотерапия;
- г) оптикатерапия.

**9. Что не входит в творческий процесс дизайна?**

- а) художественный дизайн;
- б) техническая эстетика;
- в) учёт эргономических данных;
- г) топонимика.

**10. Началом эры компьютерной графики является...**

- а) Лондон 1965 год;
- б) Массачусет 1951 год;
- в) Токио 1963 год;
- г) Барселона 1962 год.

**Тест № 9**

**1. Глубинно-пространственная композиция...**

- а) расположение объёмов в пространстве;
- б) соразмерность в композиции;
- в) повторение и чтение формы и плоскости;
- г) расположение предметов в натюрморте.

**2. Творческая проектно — конструкторская деятельность по созданию предметов, формированию гармоничной предметной среды с использованием природных форм, образов называется**

- а) художественное конструирование;
- б) дизайн среды;
- в) этнодизайн;
- г) биодизайн.

**3. Первый журнал, имеющий в своем названии слово «дизайн», — «Journal of Design» — появился...**

- а) во Франции в 1902 г;

- б) в Англии в 1849 г;
- в) в Италии в 1898 г;
- г) в Испании в 1905 г.

**4. В чем заключается инструментальная функция вещи?**

- а) эргономичности и эстетике;
- б) специфике ее формы;
- в) художественной ценности;
- г) во внешнем виде.

**5. Какой из перечисленных дизайнов связан с модной индустрией?**

- а) дизайн среды;
- б) дизайн одежды;
- в) дизайн подиума;
- г) эко дизайн.

**6. Характерные черты этностиля в дизайне среды -**

- а) элементы фольклорных мотивов;
- б) экологическое направление;
- в) принадлежность к той или иной культуре;
- г) элементы исторических стилизаций.

**7. Аспекты дизайна:**

- а) конструктивность, функциональность, комфортность, эстетика;
- б) строение, функциональность, комфортность, эстетика;
- в) конструктивность, функциональность, мобильность, эстетика;
- г) не имеет значения какие.

**8. Эргономика это...**

- а) раздел экономики;
- б) наука о мифологии;
- в) стиль в дизайне.
- г) наука о создания оптимальных условий труда.

**9. Что не входит в этапы разработки дизайна?**

- а) макетирование;
- б) эскизирование;
- в) франчайзинг;
- г) расчёты.

**10. Высшая школа строительства и художественного конструирования учебное заведение, существовавшее в Германии с 1919 по 1933 года...**

- а) Дессау;
- б) Баухауз;
- в) Веймар;
- г) Циттау.

**4. Контрольно-оценочные материалы для итоговой аттестации по учебной дисциплине**

Критерии оценки знаний и умений студентов по пятибалльной системе

Результаты обучения должны соответствовать ФГОС, общим задачам дисциплины и требованиям к его усвоению. Результаты обучения оцениваются по пятибалльной

системе. При оценке следует учитывать следующие качественные показатели ответов и работ:

Глубина ответа – соответствие требуемым теоретическим обобщениям.

Осознанность ответа - соответствие требуемым в программе умениям применять полученную информацию.

Полнота ответа – соответствие объему программы.

При оценке учитывается число и характер ошибок - существенные или несущественные. Существенные ошибки связаны с недостаточной глубиной и осознанностью выполненной процедуры и ответа. Несущественные ошибки определяются неполнотой ответа и недочётами выполненной процедуры. К ним можно отнести оговорки, опiski, допущенные по невнимательности или незначительные отклонения при оформлении чертежей эскизного дизайн - проекта.

Критерии оценки устного и письменного ответа

- Оценка «5». Ответ полный и правильный на основании изученных теорий; Материал изложен в определенной логической последовательности, литературным языком; Ответ самостоятельный.
- Оценка «4». Ответ полный и правильный на основании изученных теорий; Материал изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены 2-3 несущественные ошибки, исправленные по требованию преподавателя.
- Оценка «3». 28 Ответ полный, но при этом допущена существенная ошибка или ответ не полный, несвязный.
- Оценка «2». При ответе обнаружено непонимание студентом основного содержания учебного материала или допущены существенные ошибки, которые студент не может исправить при наводящих вопросах преподавателя.
- Оценка «1». Отсутствие ответа.

Критерии оценки тестовых заданий За каждое тестовое задание ставится 1 балл. Если указаны два и более ответов (в их числе правильный), неверный ответ или ответ отсутствует – 0 баллов. Итоговая оценка в журнал выставляется в зависимости от процента выполненных тестовых заданий.

Дифференцированная шкала оценки тестовых заданий (в % от общего количества правильных ответов)

Оценка	5	4	3
	100-95	94-80	79-65

II. ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ.

## **Контроль и оценка результатов освоения дисциплины.**

### ***Зачетные и экзаменационные требования***

Общая трудоемкость дисциплины составляет 318 зачетных единиц.

Формы и содержание итогового контроля: 4 экзамена в виде выполнения альбомов формата А3, А2, в которых полный комплект чертежей, эскизов и текстовое пояснение. Допуск к экзаменам для студентов проводится по основаниям: участие в практических занятиях своевременно сданные и положительно оцененные практические работы.

### ***Темы контрольных заданий***

*Вопросы для самостоятельной оценки качества освоения дисциплины*

1. Перечислите виды линий, которые вы знаете.
2. Дайте определение понятия пятна.
3. Дайте определение понятия - Декоративное тоновое покрытие.
4. Назовите основные принципы построения композиции.
5. Дайте определение понятия пиктограммы.
6. Перечислите основные составляющие фирменного стиля
7. Дайте определение понятия – логотип.
8. Дайте определение понятия стилизации.
9. Дайте определение понятия стиля.
10. Дайте определение понятия фирменный стиль.
11. Укажите принципиальные различия понятий знак и логотип
12. Перечислите основные изобразительные элементы графики.
13. Дайте определение понятия орнамент.
14. Дайте определение понятия узор.
15. Дайте определение понятия разбег.

## **Билеты на экзамен по дизайн-проектированию**

### **БИЛЕТ 1**

#### **1. Дизайн как проектная художественно-техническая деятельность. Виды дизайна.**

**Дизайн** - художественное конструирование. В переводе с английского «design» - «проект», «рисунки», «чертеж», а также действия, связанные с появлением проекта.

Термин «дизайн» имеет двойное значение - для характеристики процесса художественного или художественно-технического проектирования или результатов этого процесса – проектов или осуществленных проектов (изделий, полиграфической продукции, средовых объектов и т.д.).

История дизайна начинается с развитием промышленного производства в Европе во 2 половине 19 века и связано с необходимостью добиться соответствия изделий промышленности эстетическим требованиям. В 1907 году в Германии промышленниками и деятелями искусств был создан Германский художественно-промышленный союз. Особое внимание обращается на внешнюю привлекательность (форму, материалы, отделку) и комфортность (удобство и безопасность) продукции.

В 1969 году дизайн был обозначен как творческая деятельность, цель которой - определение формы и смысла предметов, производимых промышленностью.

Требования к дизайну: функциональность, эстетика и элемент новизны.



Изделия арт-дизайна лишаются утилитарного значения и становятся, в большей степени, декоративными.

Основные виды современного проектного дизайнерского творчества:

Цель дизайна: проектирование, создание проекта прототипа

типа объекта.

## 2. Архитектурный шрифт.

(Найти ошибки в написании).

**Шрифт** - особый род графического искусства, средство общения и передачи информации. Шрифты применяют в самых разнообразных областях науки, техники, архитектуры, дизайна. Ими пишут буквы, цифры, условные знаки и другие графические символы. Без использования шрифта было бы невозможно издавать книги (в том числе и электронные), плакаты, рекламу, чертежи, научную и техническую документацию и многое другое. Есть шрифты: типографские, архитектурные, чертежные и другие. Каждому виду графической деятельности свойственны определенные шрифты. Их авторами являются художники-шрифтовики и художники-графики. Каждый вид шрифта имеет свой рисунок, свою

структуру и конструкцию, которые подчиняются своим геометрическим и зрительно-эмоциональным законам (правилам).

**Архитектурный шрифт** - один из самых широко применяемых шрифтов дизайна (*благодаря компактности*), простоте и красоте начертаний.

Применение: в архитектуре, черчении, дизайне (особенно при проектировании) Главная особенность: Узкий и высокий, примерное соотношение ширины к высоте равно 1 к 5 написание светлое. У широких букв соотношение 2 к 5 (7 букв). Некоторые буквы имеют различное начертание. Межбуквенный просвет (расстояние между двумя буквами) в архитектурном шрифте может колебаться от очень узкого до очень широкого. Чаще всего он бывает равным ширине буквы, (расстояние между словами в таком случае равно 2 -3 буквы).

## БИЛЕТ 2

1.

**Визуальный язык. Средства визуального языка (точка, линия, пятно, цвет).**

Визуальное искусство (культура) - все зрительно воспринимаемые виды искусства. Визуальное мышление — процесс рождения новых образов, несущих смысловую нагрузку.

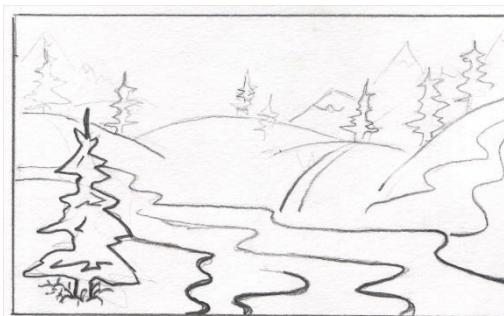


Средства визуального языка: точка, линия, цвет.



Продуктом В.М является: новые образы, визуальные формы и визуальные смыслы,

которые фиксируются в формах предметов



С пятно,

**Точка** - это след, который оставляет одно прикосновение карандаша к бумаге.

**Линия** - это след, полученный при движении точки.

**Пятно** - это часть плоскости.

Свойства цвета: (см. цветовой круг)

**Цветовой тон** определяется названием цвета и зависит от его места в цветовом круге или спектре (красный, желтый, синий).

**Светлота** - степень приближенности цвета к белому.

**Насыщенность** - отличие хроматического цвета от равного с ним по светлоте серого.



Психологическое восприятие цвета (индивидуально, но есть общие характеристики):

**Красный** цвет придаёт ощущение силы и жизнерадостности (у многих народов мира связан с символикой солнца). Этот цвет связан с задором и энергичностью. Может быть воспринят как сигнал опасности (светофор) или агрессивный цвет.

**Оранжевый** цвет – динамичный, связан с энергичностью и силой, но несет более позитивный настрой, чем красный.

Повышает аппетит.

**Жёлтый** цвет символизирует солнце, он побуждает к движению, постоянной активности. Улучшает настроение.

**Зелёный** напоминает об энергии молодости, весне. Зеленый цвет выглядит свежо и естественно, является символом безопасности (светофор). Наиболее благоприятен для длительного восприятия человеческим глазом и мозгом (зеленый цвет доски в школе).

**Голубой** цвет создает успокаивающий эффект, настраивает на интеллектуальную деятельность. Снижает аппетит. Некоторые оттенки подавляют.

**Синий** цвет, как и голубой, успокаивает и настраивает на общение. Цвет интеллекта (темный насыщенный синий).

**Фиолетовый** цвет торжественный, активный, энергичный (оттенки ближе к красному) – «императорский» цвет. Сиреневый – цвет романтиков и мечтателей.

## БИЛЕТ 3

**1.Графический дизайн. Абстрактные композиции на модульной основе. Принципы построения, виды (раппорт, акцент, движение), применение.**

**Графика** (от греческого graphike, grafico - пишу, черчу, рисую)

**Графика** - это вид изобразительного искусства, включающий рисунок и печатные художественные изображения: гравюру, ксилографию, литографию и другие, основанные на искусстве рисунка, но обладающие собственными изобразительными средствами и выразительными возможностями. Рисовать можно на чем угодно и чем угодно - карандашом, углём, красками, кистями, палочками, специальным инструментом - штихелями, в старину рисовали гусиными перьями, теперь же разными авторучками, фломастерами. Рисовать можно и с помощью компьютера.

Графика может быть:

- **Станковая** - все виды гравюр на различных материалах: камне, металле, дереве, линолеуме и др.

- **Книжная и газетно-журнальная** - иллюстрации, все виды и элементы оформления печатных изданий.
- **Прикладная** - почтовые марки, таблички, экслибрисы, гербы, шрифты, орнаменты, торговые марки и знаки, этикетки и т.п.
- **Афишно - плакатная**
- **Компьютерная** и т.д.

Художественно-выразительные средства графики: точка, линия, пятно. Цвет в графике почти всегда играет вспомогательную роль.

*Графический дизайн* занимается разработкой графических объектов (шрифтов, орнаментов, логотипов и фирменных стилей, дизайн печатных изданий (книги, газеты, журналы), дизайн рекламы и т.д.).

Абстрактные композиции на модульной основе:

**Раппорт** - это абстрактная композиция на модульной основе, состоящая из одинаковых ритмически повторяющихся модулей. Композиция построена на сетке 7x11 клеток, элемент - *треугольник*. Модуль состоит из нескольких элементов (от 1 до 4), которые повторяются в определенном порядке в любую сторону.

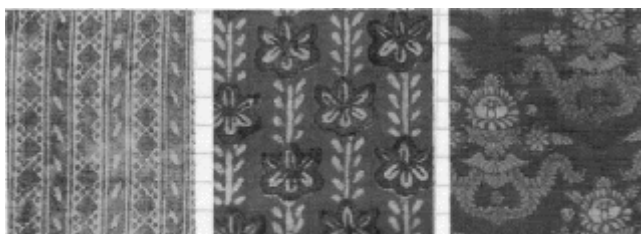
**Акцент-ударение.** Композиция отличается от раппорта тем, что в своей структуре имеет исключение. Это может быть отсутствием или изменением модуля (внимание зрителя акцентируется на одном элементе).

**Движение** – композиция, создающая зрительное ощущение движения за счет определенного расположения элементов (задано направление движения, есть место для движения, элементы показаны в динамичном положении и др.).

Абстрактные композиции на основе геометрических элементов относятся к графическим изображениям и служат для организации плоскости листа.

Абстрактная композиция на модульной основе — это схема, шаблон. Может иметь и самостоятельное значение. Если заменить геометрические фигуры декоративными (стилизованными элементами), получится декоративная композиция (бесконечный, или сетчатый орнамент), которую можно использовать для декорирования интерьера и его элементов (обои, шторы), различных бытовых предметов, одежды.

Могут использоваться в книжной графике, рекламе, дизайне интерьера, бытовых предметов, одежды и т.д.



*Образцы набивных тканей. Россия, 18 век. Раппорт.*



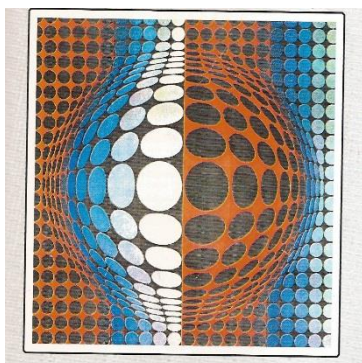
## БИЛЕТ 4

1.

### **Оп-арт. Оптические иллюзии в графическом дизайне. Иллюзорное восприятие формы (Вазарели, Эшер), принципы построения изображения.**

**Оптическое искусство** (оп-арт — сокращённый вариант от англ. *optical art* — оптическое искусство) — художественное течение европейской и американской графики, второй половины XX века (появилось в изобразительном искусстве в 1940-60гг.), использующее различные оптические иллюзии, основанные на особенностях восприятия плоских и пространственных фигур.

Применение: как декоративный эффект или для создания оптических иллюзий в промышленной графике, плакате, оформительском искусстве, в декорировании интерьера (искажение пространства), оформлении дискотек и праздников.



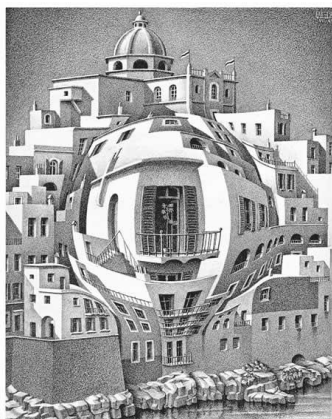
Основатель - Виктор Вазарели, Франция.

ВАЗАРЕЛИ (Vasarely; наст. фам. Вашархей) Виктор (1908-1997) - французский художник. Уроженец Венгрии, в 1930 переехал в Париж. В 1950-60-е гг. стал одним из основоположников и крупнейшим мастером оп-арта. Его живописные композиции, написанные яркими и чистыми тонами "космического спектра" основаны на оптических иллюзиях, рождающих эффект волшебного преображающегося пространства. Развивал свои художественные открытия в широком диапазоне - от монументальной архитектуры до

небольших сувенирных изображений.

Оп-арт - композиции, создающие зрительные иллюзии, нарушение плоскости, пространства, присутствие объекта, зрительное искажение. Ритмические комбинации однородных геометрических фигур, линий и цвета, создающие иллюзию движения, изменения плоскости, изменение объема.

Получается путем искажения первоначальной сетки, причем, ни одна линия не должна быть потеряна, а также пересекаться с соседней. Основной принцип построения оп-арта - изменения сетки по строению композиции.



Прием «трансформация сетки»- сетка принимает любую форму, но не теряет ячейки.

Имп-арт (англ. *imp-art*). От английских слов impossible (невозможный) и art (искусство).

Самостоятельное направление в оп-арте. Использует для достижения оптических иллюзий особенности отображения трёхмерных объектов на плоскости.

Одним из ярких представителей имп-арта стал голландский график Морис Корнелис Эшер (1898-1972).

Среди его восторженных поклонников были и математики, которые видели в его работах оригинальную визуальную интерпретацию некоторых математических законов. Это более интересно тем, что сам Эшер не имел специального математического образования. Невозможные объекты Эшера – *пример создания иллюзии новой реальности. Прием, близкий к трансформации шахматной доски у Вазарели - эффект присутствия сферы («Балконы»).*

*Подобные приемы могут применяться в дизайне интерьера для изменения характеристик помещения без внесения конструктивных изменений - «поднять» потолок, «убрать» стену, зрительно расширить или сузить комнату и т.д.*

## **БИЛЕТ 5**

### **1. Работа с фотоматериалами в графическом дизайне. Фотоколлаж. Принципы получения изображения, применение.**

**Коллаж** – (франц . collage, букв. - наклеивание),

прием в изобразительном искусстве, заключающийся в наклеивании на какую-либо основу материалов, отличающихся от нее по цвету и фактуре; произведение, исполненное в этой технике. В отличие от аппликации, коллаж допускает возможность применения объемных элементов в композиции. Причем, как целых объектов, так и их фрагментов (посуды, спортивного инвентаря, часов, монет, пластинок, обуви, перчаток, вееров, шляп и др.). Причем художник может комбинировать разнообразные художественные техники, сочетать аппликацию и коллаж, вводить коллаж в красочный слой живописного полотна и др. И все это делается для того, чтобы создать неповторимый художественный образ, найти наиболее подходящие средства для воплощения замысла художника.

Коллаж широко применялся художниками XX в., в том числе такими выдающимися мастерами, как Ж. Брак, П. Пикассо и А. Матисс. В России удивительные и изысканные по красоте коллажи создал художник С. Параджанов. О каждом из них можно рассказать целую поэму.

Коллажная техника стала точкой отсчета для рождения целого ряда новых видов художественного творчества, в т.ч. фотоколлаж и фотомонтаж.

Фотоколлаж – это композиция, полученная на основе одной фотографии (для создания оптических иллюзий – присутствие несуществующего объекта). При этом из фотографии изымают геометрически правильную фигуру (правильный многоугольник, круг), меняют её положение и вклеивают в полученное «окошко». Подобные эффекты можно получить ручным или компьютерным способом (программа Adobe Photoshop).

Работа с фотоматериалами для получения выразительных изобразительных эффектов в графической композиции начинается с начала XX века. В качестве одного из прототипов некоторые специалисты называют обклеенную множеством вырезок и репродукций ширму сказочника Ганса Христиана Андерсена, служившую источником его вдохновения. Она существует по сей день и хранится в музее Андерсена в Дании.

В начале XX века меняется отношение к фотографии как к рабскому подражанию природе. Новым поколением художников-модернистов особенности фотографической техники

начинают рассматриваться как фундамент новой поэтики, позволяющей показать такие аспекты физической реальности, которые ускользали от глаза, воспитанного традиционными, «ремесленными» технологиями живописи и графики. В 1920-е годы происходит «второе открытие» фотографии — она перемещается в центр художественной сцены, а все то, что еще недавно казалось подлежащими исправлению недостатками, превращается в достоинства. Один за другим представители радикального авангарда декларируют свой отказ от живописи ради более точной, более достоверной, более экономичной — словом, более современной технологии.

**Яркие представители: Рауль Хаусманн, Джон Хартфилд, в России – Александр Родченко, Эль Лисицкий, Густав Клуцис.**

**Фотоколлаж и фотомонтаж** используют в полиграфии (книжной иллюстрации, плакате, карикатуре, рекламе), в дизайне среды для создания оптических иллюзий.

Фотоколлаж и фотомонтаж могут выступать как самостоятельные произведения (искусства) и как декоративный элемент книжной графике, интерьере, дизайне интерьера и т.д.

## БИЛЕТ 6.

**1. Работа с фотоматериалами в графическом дизайне. Фотомонтаж. Принципы получения изображения, применение.**



**Фотомонта́ж** — (от греч. phos, родительный падеж photós — свет и монтаж — франц. montage — *подъём, установка, сборка*) **1. Составление из фотографических снимков или их частей единой в художественном и смысловом отношении композиции. 2. Полученная этим способом композиция.**

Зарождение фотомонтажа происходит уже в середине XIX века — почти одновременно с появлением и распространением технологии фотографии. Однако в те времена так называемая комбинированная съемка использовалась исключительно в технических целях. На то было несколько причин. Во-первых, при съемке группового портрета с длительной выдержкой кто-то из героев мог шевельнуться, рискуя испортить весь кадр, поэтому делалось несколько практически идентичных снимков, а затем из удачных изображений каждого персонажа монтировался окончательный вариант. Во-вторых, героев портрета (в первую очередь многолюдного, официального, парадного) зачастую было настолько много, что не удавалось собрать их всех в одном месте в одно время, — тогда они фотографировались по отдельности, а затем кадры складывались в единую композицию.



Свои художественные свойства фотомонтаж обретает в начале XX века. В качестве одного из прототипов некоторые

специалисты называют обклеенную множеством вырезок и репродукций ширму сказочника Ганса Христиана Андерсена, служившую источником его вдохновения. Она существует по сей день и хранится в музее Андерсена в Дании.

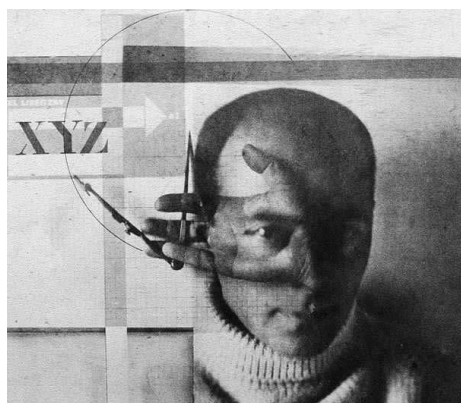
*Фотомонтаж Густава Клуциса.*

*Спорт, 1923 г.*

В начале XX века меняется отношение к фотографии как к рабскому подражанию натуре. Новым поколением художников-модернистов особенности фотографической техники начинают рассматриваться как фундамент новой поэтики, позволяющей показать такие аспекты физической реальности, которые ускользали от глаза, воспитанного традиционными, «ремесленными» технологиями живописи и графики. В 1920-е годы происходит «второе открытие»

фотографии — она перемещается в центр художественной сцены, а все то, что еще недавно казалось подлежащими исправлению недостатками, превращается в достоинства. Один за другим представители радикального авангарда декларируют свой отказ от живописи ради более точной, более достоверной, более экономичной — словом, более современной технологии.

*Густав Клуцис. Динамический город. Фотомонтаж. 1919*



*плакат. 1924*

путем склеивания  
снимков.  
Фотомонтаж:

**Яркие представители: Рауль Хаусманн, Джон Хартфилд, в России – Александр Родченко, Эль Лисицкий, Густав Клуцис.**



*Эль Лисицкий.  
Конструктор.  
(Автопортрет). 1924.*

*Александр Родченко.  
Кино-глаз. Рекламный*

**Фотомонтаж выполняют  
различных частей**

•

- **Механический фотомонтаж.** При механическом способе фотомонтажа из фотографий вырезают нужные изображения, подгоняют их путём увеличения под необходимый масштаб, склеивают на листе бумаги, ретушируют, затем переснимают.
- **Проекционный фотомонтаж.** При проекционном способе фотомонтажа на фотобумаге последовательно печатают изображения с ряда негативов. При этом нередко используют маски, последовательно перекрывающие те или иные части негатива.

- Компьютерный фотомонтаж. С развитием компьютерной техники появился целый арсенал программного обеспечения для фотомонтажа. Наиболее мощная и распространённая программа — Adobe Photoshop. Цифровая фотография позволяет сразу использовать отснятый материал для цифрового фотомонтажа, без предварительного сканирования.

## **БИЛЕТ 7.**

### **1. Орнамент. Определение, принципы построения. Краткая история. Виды орнаментов по изобразительному ряду.**

**Орнамент** - «украшение» (в переводе на русский).

**Орнамент** — узор, состоящий из одинаковых повторяющихся элементов.

Первоначальное назначение орнамента – **оберег**. Первыми элементами орнамента были символические знаки (круг или крест – символ солнца, ромб – земля, ломаные или волнистые линии – небо и т.д.). У многих народов в древности символика основных орнаментальных элементов была очень похожей. Архаические (древнейшие) орнаменты можно «прочитывать», как некие сообщения. Первые орнаменты наносили на предметы, непосредственно связанные с жизнью и деятельностью человека (на одежду, посуду, жилище и др.). Самые распространенные цвета в древнейших орнаментах – красный (цвет солнца), белый (цвет неба) и черный (цвет земли).

Со временем символическое значение орнаментов было утрачено и осталось только декоративное значение (для украшения).

Виды орнаментов по изобразительному ряду:

**Геометрический орнамент.** Состоит из простых геометрических форм: круг, треугольник, квадрат, прямоугольник, линии. Самый древний вид орнамента, изначально имел символическое значение. Один из наиболее известных геометрических орнаментов – греческий меандр (от названия одноименной реки с извилистыми берегами).

**Растительный орнамент.** Это самый распространенный орнамент после геометрического, для него характерны свои излюбленные мотивы, причем последние различны в разных странах, в разные времена. Растительный орнамент использует многочисленные формы растений: листья, цветы, плоды, взятые вместе или по отдельности. Это художественная переработка разнообразных форм растительного мира. К наиболее распространенным растительным формам с древнейших времен относятся: акант, лотос, папирус, пальмы, хмель, лавр, виноградная лоза, плющ, дуб.

**Животный орнамент (зооморфный).** Построен на изображениях птиц и зверей с различной степенью стилизации: как близких к реалистическим, так и условных. В последнем случае - орнамент несколько приближается к фантастическому.

В процессе формирования стиля, несущего в себе новые художественные идеалы, в прикладном искусстве появлялись новые орнаментальные мотивы, создавались новые декоративные решения:

**Фантастический орнамент.** В основе этого вида орнамента лежат изображения

воображаемого, чаще символического содержания. Особенное распространение фантастический орнамент с изображением сцен из жизни сказочных животных получил в странах Древнего Востока (Египте, Ассирии, Китае и Индии). В эпоху средневековья он приобрел особую популярность в связи с религиозными запретами (в странах Западной Европы, в Византии эпохи иконоборчества, в мусульманских странах Ближнего и Среднего Востока).

**Каллиграфический (буквенный)** орнамент. Этот орнамент составляется из отдельных букв или элементов текста, выразительных по своему пластическому рисунку и ритму. Искусство каллиграфии наиболее полно развилось в Китае, Японии, Иране и ряде арабских стран, использовалось и в Древней Руси, играя наряду с собственно орнаментикой заметную роль в декорировании различных изделий декоративно-прикладного искусства.

**Пейзажный орнамент.** Главные объекты этого орнамента — самые разнообразные: природные мотивы: горы, деревья, скалы, водопады, часто в сочетании с архитектурными мотивами и элементами животного орнамента. Особенно большое развитие получил в декоративно-прикладном искусстве в Японии и Китае.

**Предметный, или вещный,** орнамент. Возник в античном Риме и широко использовался во все последующие эпохи. Содержание предметного орнамента составляют изображения военной геральдики, предметов быта, атрибутов музыкального и театрального искусства.

## **БИЛЕТ 8**

1.

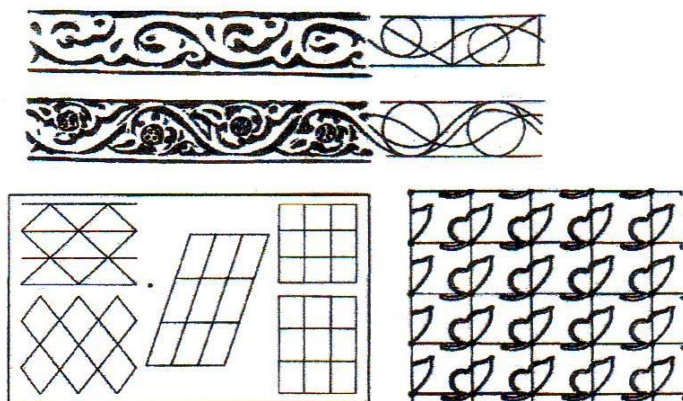
**Орнамент. Определение, применение в среде обитания человека. Виды орнаментов по построению.**

**Орнамент - «украшение»** (в переводе на русский).

**Орнамент** — узор, состоящий из одинаковых повторяющихся элементов.

Первоначальное назначение орнамента – **оберег**. Первыми элементами орнамента были символические знаки (круг или крест – символ солнца, ромб – земля, ломаные или волнистые линии – небо и т.д.). У многих народов в древности символика основных орнаментальных элементов была очень похожей. Архаические (древнейшие) орнаменты можно «прочитывать», как некие сообщения. Первые орнаменты наносили на предметы, непосредственно связанные с жизнью и деятельностью человека (на одежду, посуду, жилище и др.). Самые распространенные цвета в древнейших орнаментах – красный (цвет солнца), белый (цвет неба) и черный (цвет земли).

Со временем символическое значение орнаментов было утрачено и осталось только декоративное значение (для украшения).

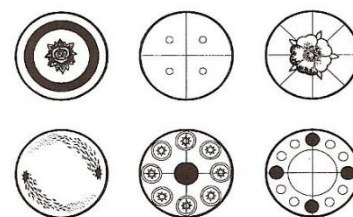


например для ткани, обоев, напольных покрытий и т.п.

**Замкнутый орнамент (на круге, на квадрате)** служит для украшения предметов, имеющих форму круга, квадрата, треугольника, квадрата, ромба. Повторяющиеся элементы размещают вокруг единого общего центра. Акцент может быть по краю, по центру и по осям

#### **Применение орнамента.**

Орнамент, как правило, имеет ярко выраженный национальный характер. Поэтому можно сказать, что он является стилем эпохи, надежным признаком принадлежности произведения к данному времени и данной стране. Свойства орнамента также зависят от назначения, формы, структуры и материала той вещи, которую он украшает. Орнамент служит для украшения зданий, одежды, книг, предметов быта, мебели, инструментов и т.д.



#### Виды орнаментов по построению:

**Линейный** (орнамент на полосе, ленточный орнамент) - орнамент ритмически распространяющийся по длине предмета, ограничен сверху и снизу. Пример: фриз, бордюр, кайма.

**Сетчатый** (бесконечный, раппорт) - орнамент, созданный для неограниченных плоскостей,

### **БИЛЕТ № 9**

#### **1.Стилизация. Принципы получения стилизованного изображения. Применение (стилизация в знаке, орнамент).**

**Стилизация** – это декоративное обобщение и подчеркивание особенностей формы предметов с помощью ряда условных приемов. Можно упростить или усложнить форму, цвет, детали объекта, а также отказаться от передачи объема. Однако упростить форму вовсе не значит обеднить ее, упростить — лишь подчеркнуть выразительные стороны, опустив малозначащие детали.

Принципы стилизации имеют свои особенности в народном и декоративно-прикладном искусстве, в живописи и графике, в дизайне.

Народные орнаменты создаются, как правило, на основе стилизации реальных природных

форм. Мастер преобразует предмет, подчиняя его форму и цвет ритмическому строю орнамента. Стилизация природных форм в декоративно-прикладном искусстве обусловлена:

- **материалами**, из которых изготовлено изделие (дерево, металл, ткань, камень и др.),
- **технологией обработки** этого материала (для ткани – вышивка, кружево, ткачество и др.),
- **национальными и местными традициями** (Городец, Хохлома, Гжель и др.).

Стилизация особенно характерна для орнамента, где она превращает объект изображения в мотив (элемент) узора.

Стилизация как последовательная трансформация изображения от натуралистического рисунка к линейному, силуэтному и до знакового изображения используется в дизайне и в изобразительном искусстве (графике) - витраже, знаковых системах, книжной и промышленной графике, в работе со шрифтами.

**Стилизация в проектировании** - создание образа объекта (бытового предмета, интерьера и т.п.) в соответствии с заданным историческим или художественным стилем.

Например, **в проектировании интерьера** - привязка внутренней обстановки уже существующего интерьера к какому-либо конкретному историческому стилю (готика, барокко, модерн и пр.), разработка отдельных элементов, придающих интерьеру концептуально-стилевую окраску и законченность (лепнина, декоративные ниши, колонны, настенная графика, барельефы, фигурные проёмы и т.д.).

В отличие от стилизации, декорирование включает в себя подбор декоративных элементов интерьера на завершающей стадии ремонтных работ, когда облик созданного интерьера уже ясно обозначился. Задача декорирования: - сделать внутреннюю обстановку интерьера стилистически единой, выделить основную "изюминку\*" проекта, подчеркнуть его эстетическое своеобразие, и включает в себя: - подбор мебели, - консультации дизайнера

-подбор картин, скульптур и иных предметов искусства

-подбор сервизов, столовых приборов

-создание дизайн-проекта штор

-подбор осветительных приборов

-подбор стильных аксессуаров в разные помещения

Одновременно проводится серия консультаций со специалистами и поездки по интерьерным выставкам, салонам и магазинам.

**БИЛЕТ № 10**



## **1. Шрифт. Определение. Из истории шрифта (пиктографическое, идеографическое, буквенно-звуковое письмо).**

**Шрифт** - особый род графического искусства, средство общения и передачи информации. Шрифты применяют в самых разнообразных областях науки, техники, архитектуры, дизайна. Ими пишут буквы, цифры, условные знаки и другие графические символы. Без использования шрифта было бы невозможно издавать книги (в том числе и электронные), плакаты, рекламу, чертежи, научную и техническую документацию и многое другое. Есть шрифты: типографские, архитектурные, чертежные и другие. Каждому виду графической деятельности свойственны определенные шрифты. Их авторами являются художники-шрифтовики и художники-графики. Каждый вид шрифта имеет свой рисунок, свою структуру и конструкцию, которые подчиняются своим геометрическим и зрительно-эмоциональным законам (правилам).

**Шрифт** (с нем.) – письмо, начертание букв.

**Шрифт** – графическая форма определенной системы письма, алфавит, в котором изображение букв и других письменных знаков имеет общую закономерность построения и единый стиль.

### **Этапы развития письменности:**

- ПИКТОГРАФИЧЕСКОЕ ПИСЬМО (письмо рисунками)
- ИДЕОГРАФИЧЕСКОЕ ПИСЬМО (письмо символами)
- БУКВЕННО-ЗВУКОВОЕ ПИСЬМО (письмо буквами).

### **Пиктографическое письмо.**



**1 рисунок = 1 сообщение (законченная мысль).** Самые ранние пиктограммы датируются **3000 г. до н.э.** Чтобы прочесть пиктограмму, не нужно знать язык, достаточно только распознавать символы. При этом легко ошибиться в понимании смысла сообщения.

Росписи пещеры Ласко (Южная Франция)

Современные пиктограммы – это знаки визуальной коммуникации (дорожные знаки, таблички для школьных кабинетов, пиктограммы, обозначающие виды спорта на олимпийских играх и др.).

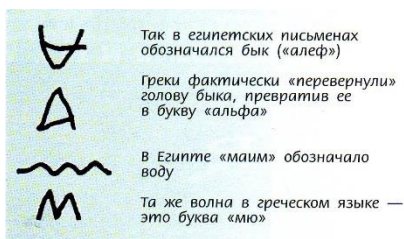
### **Идеографическое письмо.**

**1 знак (символ) = 1 слово, часть слова, 1 звук.**

Наиболее яркий пример – египетские иероглифы. Иероглифы - «священные письмена». В Древнем Египте существовало два вида письменности:

- Иероглифы применялись для записи религиозных текстов и государственных документов.
- Скоропись применяли для записи торговых соглашений и др. «гражданских» текстов.

### Буквенно-звуковое письмо.



**1 знак (буква) = 1 или 2 звука.**

Первым алфавитом в Европе стал буквенно-звуковой, который появился **в 16 в. до н.э.** у финикийцев.

От финикийцев алфавитное письмо перешло к грекам. Начинается история шрифта.

**Начертание букв исторически связано с иероглифами (знаками скорописи), которые легли в основу гарнитуры большинства букв** (показать примеры на доске - «алеф»)(бык)-альфа, «гимл»(жезл)- гамма, «далет»(дверь)-дельта, «маим»(вода)-мю).

### Готический шрифт.

Первые образцы готического письма относятся к **X веку**. Широко распространился в Средневековой Европе.



- остроугольные
- изломанные буквы

что характерно для готического стиля в целом. **Средневековые книги (манускрипты).**

Манускрипт – это рукописная книга.

Иоганн Гуттенберг (1400-1468), немецкий техник и ювелир, создатель разборного шрифта и изобретатель печати. Шрифт, который Гуттенберг использовал для своих книг, имитировал рукописный.

С появлением печати возникла необходимость появления нового шрифта, более простого в написании и прочтении, чем готический шрифт. Кроме того, первые печатные книги (инкунабулы) имитировали рукописные (манускрипты) (чтобы дороже продать). Это вызывало различные недоразумения и недовольства. Поэтому появление в Европе нового шрифта стало особенно актуальным. Однако до сих пор в Германии, например, некоторые газеты печатаются готическим шрифтом

## **Антиква.**

От латинского *antiga* – древний. Шрифт антиква появился в Европе **в конце 15 века**. Над его совершенствованием работали Леонардо да Винчи, Альбрехт Дюрер и др.

### Особенности шрифта:

- скругленные засечки;
- округлые наплывы;
- контрастность дополнительных элементов по отношению к основным.

## **БИЛЕТ № 11**

### **1.Шрифт. Элементы шрифта. Графема, гарнитура. Группы шрифтов. Стандартные шрифты (рубленный, брусковый, антиква).**

**Шрифт** - особый род графического искусства, средство общения и передачи информации. Шрифты применяют в самых разнообразных областях науки, техники, архитектуры, дизайна. Ими пишут буквы, цифры, условные знаки и другие графические символы. Без использования шрифта было бы невозможно издавать книги (в том числе и электронные), плакаты, рекламу, чертежи, научную и техническую документацию и многое другое. Есть шрифты: типографские, архитектурные, чертежные и другие. Каждому виду графической деятельности свойственны определенные шрифты. Их авторами являются художники-шрифтовики и художники-графики. Каждый вид шрифта имеет свой рисунок, свою структуру и конструкцию, которые подчиняются своим геометрическим и зрительно-эмоциональным законам (правилам).

В зависимости от **области применения** различают текстовые шрифты, выделительные, титульные и акцидентные (декоративные). Кроме этого, можно выделить группу шрифтов, предназначенных для набора специальных знаков.

На чертежах и технических документах всех отраслей промышленности используют стандартный чертежный шрифт. Стилизованные (декоративные) шрифты используются в декоративных целях (подарочные, поздравительные, как элемент оформления надписей). Логотип - стильный графический образ, максимально и универсально абстрагированный до символа.

**Шрифт** (с нем.) – письмо, начертание букв.

**Шрифт** – графическая форма определенной системы письма,

алфавит, в котором изображение букв и других письменных знаков имеет общую закономерность построения и единый стиль.

**Графема** – неизменяемая часть буквы.

**Гарнитура** – это набор графических решений, отличающих данный шрифт от других.

**Шрифты различаются:**

- характером рисунка (гарнитура);
- наклоном (прямой, курсив);
- насыщенностью (светлый, полужирный, жирный);
- размером.



### Э лементы шрифта

1.  
ОСНОВНОЙ ЭЛЕМЕНТ

2.  
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

### 3. ЗАСЕЧКИ

4.  
ВНУТРИБУКВЕННЫЙ ПРОСВЕТ

5.  
МЕЖБУКВЕННЫЙ ПРОСВЕТ

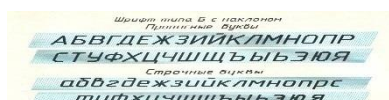
6.  
ВЫНОСНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

7.  
СКРУГЛЕНИЯ

### 8. НАПЛЫВЫ

9. ВЫСОТА ПРОПИСНОЙ БУКВЫ (определяет размер шрифта).

### Группы шрифтов:



**Стандартный шрифт** - шрифт, имеющий четко установленные основные параметры. **Декоративный шрифт** - шрифт, имеющий свободное начертание.

## Стандартные шрифты:

- рубленый (без засечек)
- брусковый (с прямыми засечками)
- 



антиква (со скругленными засечками)



все остальные шрифты –  
декоративные  
**Рубленый**

**шрифт** применяется

- в проектировании (для оформления проектной документации;
- в полиграфии (плакате, печатной рекламе, книжной графике...)

**Брусковый шрифт** применяется в полиграфии (в плакате, в печатной рекламе, в книжной графике – обложки и т.д.).

**Антиква** - от латинского *antiga* – древний. Применение: в полиграфии (основной шрифт для

печатания больших объемов текста - художественной и учебной литературы, газет, журналов и др.)

## **БИЛЕТ № 12**

**1.Плакат. Определение, назначение, виды плакатов по тематике и по изобразительному ряду. Цвет в плакате.**

**Плакат** – (placatum - от лат.) – «объявление».

**Плакат** - вид графики, броское изображение на крупном формате с кратким пояснительным текстом, выполняемое в рекламных, информационных или учебных целях. Цель: призывать, убеждать, сообщать.

## Виды по тематике:

- агитационный,
- рекламный,
- информационный,
- учебный.

### Виды по изобразительным приёмам:

- Графический (изображение + текст).
- Шрифтовой (шрифт).

Неотъемлемая часть плаката – текст - краткий, лаконичный, легко запоминающийся, органически включаемый и слитый в единое целое в изображении.

**Шрифт в плакате:** простой, легко читаемый (рубленный), важные слова выделяются размером, либо цветом, либо другим выделением. Примеры: рукописный шрифт (перья), рисованный (трафарет), рельефно - объемный (накладной).

### Требования к шрифту:

- четкость (умеренное расстояние между буквами),
- ясность (простота графики),
- удобочитаемость, логическая связь рисунка букв с техникой их исполнения.

**Цвет в плакате:** по возможности, ограниченный (главное лаконичность), контрастный к фону. Например, черный и желтый - наиболее контрастное сочетание.

Рекламный плакат - наиболее распространенный в настоящее время и наиболее ранний по происхождению. Среди авторов первых плакатов можно назвать таких французских художников, как Тулуз-Лотрек, Альфонс Муха и др.

### Основные составляющие плаката:

- Графический (или фотоэлемент). Пример: товар, фирма и т.д.
- Основной текстовый элемент. Пример: название фирмы, товара и т.д.
- Выходные данные. Пример: телефон, адрес и т.д.
- Слоган, логотип.

Критерии привлечения внимания: яркость, краткость, актуальность, образность.

## **БИЛЕТ № 13.**

### **1. Бумажная пластика. Краткая история, основные приемы моделирования.**

**Бумага** - один из материалов, используемый в работе художников, дизайнеров (изображение на ней, изготовление из неё, использование в качестве основы.)

**Полагают, что русское слово бумага происходит от татарского слова "бумуг" – «хлопок», а также, что бумага попала на Русь с ханом Батыем в середине 13 в., который завоевал к тому времени Северный Китай, а также находился в торговых отношениях с Туркестаном и Персией.**

**В ряде европейских стран бумага получила название от своего предшественника папируса.** Изготовление папируса возникло в древнем Египте примерно около 3,5 тысяч лет до нашей эры. Папирус имеет прямой трёхгранный стебель высотой до 5 метров, для приготовления материала для письма использовалась только нижняя часть стебля длиной около 60 сантиметров. Её освобождали от наружного зелёного слоя, а белую сердцевину разрезали ножом на тонкие узкие полоски и 2-3 дня выдерживали в свежей воде для набухания и удаления водорастворимых веществ. Размягчённые полоски прокатывали деревянной каталкой по доске, затем снова замачивали на сутки, прокатывали и опять погружали в воду. После этих операций полоски становились полупрозрачными и имели кремовый оттенок. После этого полоски стебля укладывали друг на друга, обезвоживали под прессом, после чего сушили под прессом и разглаживали гладким камнем.

Примерно в 5 веке производство папируса резко сокращается, так как появились пергамент и несколько позже – бумага, а с 10 века папирус потерял своё промышленное значение.

Во 2 веке до нашей эры в Малой Азии в Пергамском царстве в городе Пергаме было организовано производство материала для письма из обработанных особым способом кож молодых животных – телят, ягнят, козлов, ослов. По имени города этот материал стал называться **пергамент**. Пергамент был значительно прочнее, эластичнее, долговечнее папируса, на нём было легче писать, причём с обеих сторон, а в случае необходимости текст можно было легко смыть и нанести новый. Но, несмотря на эти преимущества пергамента, изготовление его трудоёмко и он был дорогим материалом.

**Изготовление бумаги обычно связывают с именем китайца Цай Луня и относят к 105 году нашей эры. Однако бумагу начали производить в Китае ещё раньше.**

Цай Лунь обобщил и усовершенствовал уже известный в Китае способ изготовления бумаги и впервые открыл основной технологический принцип производства бумаги – образование листового материала из отдельных волокон путём их обезвоживания на сетке из предварительно сильно разбавленной волокнистой суспензии. Метод Цай Луня позволил использовать для производства бумаги любое растительное сырьё и отходы; лубяные волокна тутового дерева и ивы, побеги бамбука, солому, траву, мох, водоросли, всякое тряпьё, конопляные очёсы, паклю.

Измельчённая масса помещалась в черпальный чан, в которой разбавлялась водой и проклеивалась растительными соками или крахмальным клейстером. Отлитому листу бумаги давали слегка подсохнуть на форме, а затем с помощью специальной щетки или палочки его снимали и раскладывали для сушки на солнце на деревянном гладко полированном помосте.

**Благодаря простоте производства, разнообразию сырьевых материалов и дешевизне ручного труда, бумага в Китае делалась самого разнообразного назначения.**

Арабы победили китайцев и от пленных мастеров переняли опыт производства бумаги и вскоре его усовершенствовали.

В Европу искусство производства бумаги перешло от арабов в 11-12 веках сначала в Испанию, Италию, Францию, а позже и в другие страны. Итальянцы внесли ряд существенных изменений в процесс изготовления бумаги.

В России бумагу начали делать значительно позже. Имеются сведения, что бумага собственного производства в России появилась в середине 16 века при Иване Грозном.

Мощный толчок к развитию бумажного производства в России дал Пётр Первый. Для поощрения бумажного производства в России он запретил применять в канцеляриях заграничную бумагу. По указу Петра было построено несколько бумажных предприятий под Москвой, Петербургом.

Первая машина для производства бумаги была создана в эпоху Великой французской революции в 1799 году французом Луи Робером.

Первая бумагоделательная машина в России была изготовлена русскими

мастерами на Петербургском литейном заводе и в 1916 году была пущена в работу на

Петергофской бумажной фабрике.

### **Приемы и технологии художественной обработки бумаги:**

#### ***- оригами***

Оригами - это искусство бумажной пластики, родившееся в Японии. Слово оригами складывается из двух иероглифов: ори - "бумага" и ками - "складывание".

На заре оригами использовалось в храмовых обрядах. Например, кусочки рыбы и овощей, предназначенные в дар богам складывали в бумажные коробочки санбо. Через некоторое время умение складывать фигурки из бумаги стало обязательной частью культуры японской аристократии. Это умение передавалось из поколения в поколение. Некоторые знатные семьи даже использовали оригами как герб и печать.

Начиная с конца XVI века, оригами из церемониального искусства превращается в любимое развлечение японцев. Именно в этот период времени появилось большинство классических фигурок.

#### ***- квиллинг (бумажная филигрань)***

Искусство создание композиций из бумажных лент. Пришло из Южной Кореи.



- *папье-маше (мятая бумага)*. Лепка из бумажной массы, перетертой на клеевой основе. Применяется в театрально-декорационном искусстве (бутафория), для изготовления шкатулок (Палех, например) и др.

- *транспарантное вырезание;*

- *бумажное плетение;*

- *айрис-фолдинг (радужное складывание);*

*и т.д.*

**Виды бумаги:** газетная, ватман, полуватман, мягкие виды полукартона, картон цветной, гофрированный картон, папиросная, промокательная, салфетки, калька.

**Фактуризация и структурирование бумаги**

*(приемы – СКЛАДЫВАНИЕ, СКРУЧИВАНИЕ, СМИНАНИЕ, ВЫРЕЗАНИЕ и др.).*

**БИЛЕТ № 14.**

**1.Бумажная пластика. Фактуризация бумаги. Гофроформы. Приемы, применение.**

**Бумага** - один из материалов, используемый в работе художников, дизайнеров (изображение на ней, изготовление из неё, использование в качестве основы.).

**Полагают, что русское слово бумага происходит от татарского слова "бумуг" – «хлопок», а также, что бумага попала на Русь с ханом Батыем в середине 13 в., который завоевал к тому времени Северный Китай, а также находился в торговых отношениях с Туркестаном и Персией.**

**В ряде европейских стран бумага получила название от своего предшественника папируса.**

**Бумажная пластика** - вид деятельности дизайнера-художника, приёмы работ с бумагой для достижения объёма, фактуры и структуры, имитации других материалов, создания композиций, макетирование и т.д.

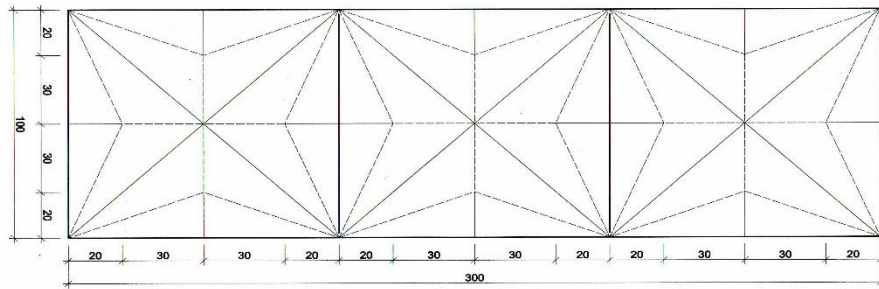
Все приемы работы с бумагой можно разделить на 2 большие группы – **ФАКТУРИЗАЦИЯ** и **СТРУКТУРИРОВАНИЕ**.

**Гофроформы** – это складчатые структуры, полученные путем **структурирования бумажной поверхности на основе развертки** и без применения операций вырезания и склеивания.

**Применение:**

- В макетировании для получения желаемых поверхностей и создания специальных эффектов (в декорировании макета – имитация лепнины, архитектурных орнаментов и т.п.);

- В декоративной композиции (в технике бумажной пластики) – с той же целью.



По принципу гофроформы складывают солнечные батареи, для того, чтобы доставить их с Земли на орбиту.

Для получения гофроформы:

1. Выполняют развертку. Видимые линии сгиба (на лицевой стороне) изображают сплошными, невидимые (на изнаночной стороне) – штриховыми.
2. Надсекают линии сгиба – выпуклые – с лицевой стороны,

вогнутые – с изнаночной.

3. Складывают гофроформу.

## **БИЛЕТ № 15.**

**1. Бумажная пластика. Определение, назначение, приемы создания специальных эффектов.**

**Бумага** - один из материалов, используемый в работе художников, дизайнеров (изображение на ней, изготовление из неё, использование в качестве основы.).

**Полагают, что русское слово бумага происходит от татарского слова "бумуз" – «хлопок», а также, что бумага попала на Русь с ханом Батыем в середине 13 в., который завоевал к тому времени Северный Китай, а также находился в торговых отношениях с Туркестаном и Персией.**

**В ряде европейских стран бумага получила название от своего предшественника папируса.**

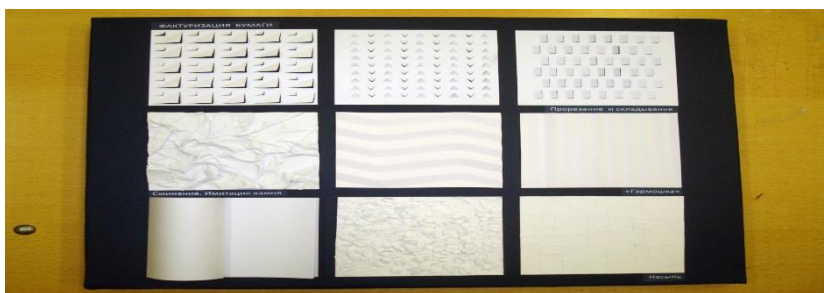
**Бумажная пластика** - вид деятельности дизайнера-художника, приёмы работ с бумагой для достижения объёма, фактуры и структуры, имитации других материалов, создания

композиций, макетирование и т.д.

**Фактуризация бумаги** (от лат. ФАКТУРА – характер поверхности) – изменение характера поверхности бумаги. (Приемы – **СКЛАДЫВАНИЕ, СКРУЧИВАНИЕ, СМИНАНИЕ, ВЫРЕЗАНИЕ** и др.).

Применяется в макетировании (для имитации различных материалов и поверхностей), в графическом дизайне – в дизайне открыток, упаковки и др., для создания желаемых эффектов.

(приемы – **СКЛАДЫВАНИЕ, СКРУЧИВАНИЕ, СМИНАНИЕ, ВЫРЕЗАНИЕ** и др.).  
Прорезание и складывание.



Сминание

(имитация камня)

Складывание

(«гармошка»)

Насыпи (имитация декоративных поверхностей)

Описать по предложенным образцам, как получить каждый из них.

**БИЛЕТ №16.**

**1. Проектная деятельность в дизайне. Этапы проектирования.**

**Проект** – «брошенный вперед».

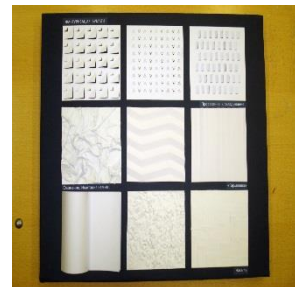
**Проектирование** - процесс создания проекта - прототипа; прообраза предполагаемого или возможного объекта,

Проектирование - основная цель работы дизайнера (предметы быта, интерьер, знаковые системы и т.д.)

Этапы проектирования:

1.

**Подготовительный.** Работа с литературой, определение целей проекта (требований, технических условий и т.п.) Итогом данного этапа является разработка эскизов. **Эскиз** - предварительный, часто белый набросок, фиксирующий замысел художника



## **Разработка эскиза - начальная стадия работы.**

### **На этом этапе решается:**

- Внешняя форма объекта;
- Конструктивные особенности;
- Цветовые решения;
- Принципы развёрток;
- Виды объекта, размеры и т.д.

2.

### **Разработка проектной документации.**

#### **Проект-чертеж.**

**Проект - чертёж – это конструкторский документ, который содержит изображения дизайн-объекта, а также информацию, необходимую для его изготовления и контроля. Выполняется в масштабе, с соблюдением необходимых размеров, с соблюдением всех пропорций к конструктивных особенностей в соответствии с ГОСТом**

#### **На чертеже могут быть представлены:**

- Наглядное изображение (выполненное по правилам аксонометрии, либо перспективы, по размерам, чаще всего в цвете).
- Три вида (главный вид, вид сверху, вид слева), при необходимости кол-во видов увеличивается, необходимые разрезы или сечения.
- Развёртки всех деталей объекта с необходимыми допусками по размерам.
- Необходимые пояснения. Аннотации или какое либо другое, несущее смысловое значение (экспликация, спецификация, основная надпись).  
Надписи выполняются шрифтом, чаще всего архитектурным или чертежным.

**Макет – уменьшенная копия дизайн-объекта.**

Выполняется по разверткам, в масштабе, возможно, с применением цвета.

В макетировании возможно применение различных материалов: бумага, картон, пластмасса, ткань, пенопласт, глина, пластилин, проволока, жёсть и т.д.

Макетирование - процесс композиционного размещения соотносящихся друг с другом элементов. Промышленные макеты изготавливают из материалов, где предполагаемые деревянные части будущего изделия действительно деревянные, железные части - железные, а кожаные части моделей выполнены из натуральной кожи... Это позволяет не только приблизить макет к жизни, но и еще раз продумать целесообразность использования того или иного материала.

**Модель** - действующий макет.

Выполняется в случае необходимости (модели транспортных средств, станков и технических устройств, бытовых предметов и т.д.).

**Аннотация** – описание проекта, его содержания, необходимая информация об объекте дизайна.

2.

**Авторский надзор за реализацией проекта** (например, на производстве).

В дизайне, в основном, **осуществляется при проектировании среды (интерьера, ландшафта и т.п.). На производстве, как правило, функции контроля осуществляют специалисты, работающие на этом же производстве (художники-технологи, конструкторы и др.).**

## **БИЛЕТ 17**

**1.Проектирование. Виды проектной документации. Требования к проектной документации.**

**Проект** – «брошенный вперед».

**Проектирование** - процесс создания проекта - прототипа; прообраза предполагаемого или возможного объекта,

Проектирование - основная цель работы дизайнера (предметы быта, интерьер, знаковые системы и т.д.)

Проектная документация:

2.

**Эскиз** - предварительный, часто белый набросок, фиксирующий замысел художника

Разработка эскиза - начальная стадия работы.

На этом этапе решается:

- Внешняя форма объекта;
- Конструктивные особенности;
- Цветовые решения;
- Принципы развёрток;
- Виды объекта, размеры и т.д.

2.

### **Проект-чертеж**

Проект - чертёж – это конструкторский документ, который содержит изображения дизайн-объекта, а также информацию, необходимую для его изготовления и контроля. Выполняется в масштабе, с соблюдением необходимых размеров, с соблюдением всех пропорций к конструктивным особенностям в соответствии с ГОСТом

На чертеже могут быть представлены:

- Наглядное изображение (выполненное по правилам аксонометрии, либо перспективы, по размерам, чаще всего в цвете).
- Три вида (главный вид, вид сверху, вид слева), при необходимости кол-во видов увеличивается, необходимые разрезы или сечения.
- Развёртки всех деталей объекта с необходимыми допусками по размерам.
- Необходимые пояснения. Аннотации или какое либо другое, несущее смысловое значение (экспликация, спецификация, основная надпись).  
Надписи выполняются шрифтом, чаще всего архитектурным или чертежным.

3.

**Макет** – уменьшенная копия дизайн-объекта.

Выполняется по разверткам, в масштабе, возможно, с применением цвета.

В макетировании возможно применение различных материалов: бумага, картон, пластмасса, ткань, пенопласт, глина, пластилин, проволока, жёсть и т.д.

Макетирование - процесс композиционного размещения соотносящихся друг с другом элементов. Промышленные макеты изготавливают из материалов, где предполагаемые деревянные части будущего изделия действительно деревянные, железные части - железные, а кожаные части моделей выполнены из натуральной кожи... Это позволяет не

только приблизить макет к жизни, но и еще раз продумать целесообразность использования того или иного материала.

**Макет в полиграфии** - эталон для верстки полос издания и монтажа, с раскладкой полос на печатном листе, утвержденный издательством. Процесс композиционного размещения элементов на формате. Различают макеты художественного оформления издания, верстки и издания в целом. Полиграфическое макетирование - изготовление макета издания или его части.

3.

**Модель** - действующий макет.

Выполняется в случае необходимости (модели транспортных средств, станков и технических устройств, бытовых предметов и т.д.).

5. **Аннотация** – описание проекта, его содержания, необходимая информация об объекте дизайна.

## **БИЛЕТ 18**

### **1.Бионика. Определение. Сведения из истории. Применение в проектировании.**

**Бионика** (биология + техника) – «учение о природе для техники», трансформация биологической формы в предметную.

Занимается исследованием свойств, принципов, структур и функций живых организмов и их применением в технических устройствах и системах. Бионика тесно связана с биологией, физикой, химией, кибернетикой и инженерными науками – электроникой и др.

В процессе эволюции животные и растения научились оптимально приспосабливаться к условиям среды обитания. Продукты производства (в т.ч. объекты дизайна) тоже должны быть максимально приспособлены к тем условиям, в которых они функционируют. Поэтому человек издавна наблюдает за миром природы и ищет пути применения своих наблюдений в технике, архитектуре, дизайне.

Одним из первых исследователей в этой области был Леонардо да Винчи (1452-1519). Примеры - чертежи летательных аппаратов, напоминающих летучую мышь или птицу (орнитоптеров). Крученный плод люцерны натолкнул его на мысль о создании вертолета.

В архитектуре – колонна соответствует образу дерева и др. Одним из выдающихся архитекторов, использовавших в своей работе наблюдения за миром природы, был Антонио Гауди.

Термин «бионика» появился в 60е годы 20 века и с этого же времени можно рассматривать бионику как науку. Основным методом исследования в бионике является метод аналогий (т.е. выяснение того, как интересующая инженера проблема решается в природе).

**Например**, если инженер собирается усовершенствовать щипцы, он изучает клешни краба или клюв птицы. Исследования принципов роста деревьев и костей легли в основу компьютерных программ, позволяющих проектировать легкие строительные конструкции. Эффект «акульей кожи» - при создании плавательных костюмов. Изучение формы некоторых глубоководных рыб – при проектировании скоростных автомобилей. Принцип строения птичьего пера – застежка – «молния», человеческого мозга – компьютер.

**Биодизайн** занимается применением исследований живой природы в дизайне (можно рассматривать, как раздел бионики).

## **БИЛЕТ 19**

### **1.Эргономика. Определение. Эргономические требования к проектированию объектов дизайна.**

**Эргономика** - (от греческих слов ergon- работа и nomos - закон) – научная дисциплина, комплексно изучающая функциональные возможности человека в трудовых процессах, выявляющая закономерности создания оптимальных условий высокоэффективной жизнедеятельности, и, в первую очередь, высокопроизводительного труда.

Эргономика изучает систему закономерностей взаимодействия человека с техническими средствами и средой в процессе деятельности человека (на производстве и в повседневной жизни).

**Целью эргономики** является повышение эффективности и качества деятельности человека («человек-машина-среда») при одновременном сохранении здоровья человека и создания предпосылок для развития его личности.

Эргономические требования являются главными при дизайнерской разработке среды и технических устройств (как в целом, так и отдельных элементов).

Поскольку основной задачей дизайна является формирование гармоничной предметной среды, отвечающей материальным и духовным потребностям человека, **эргономику можно рассматривать как естественно - научную основу дизайна.**

**Антропометрия** - система измерений человеческого тела и его частей.

Антропометрические признаки определяются с учетом возрастных, половых, национальных факторов. Бывают статические (в неизменном положении человека) и динамические (при перемещении человека в пространстве – поворот головы, угол вращения в суставах, длина руки при движении и т.п.).

Антропометрические признаки необходимо учитывать при проектировании предметной среды и её элементов, т.к. эта среда предназначена для человека и должна быть максимально комфортной для него.



Примеры эргономических решений в дизайне – анатомическая форма стульев и кресел (скамья Гауди в парке Гуэль в Барселоне), углубления «под палец» на клавиатуре, технические устройства и приборы (компьютерная мышь, телефон и т.п.) в соответствии с формой и размерами ладони и т.п.

## **БИЛЕТ № 20.**

### **1.Имитация материалов. Применение, приемы создания специальных эффектов.**

**Имитация** – повторение предложенного образца с возможной точностью. (Толковый словарь).

#### Применение:

- в театральном-декорационном искусстве (бутафория);
- в проектной деятельности (в макетировании)

для создания впечатления нужного материала в случае, когда использовать «оригинал» по каким-либо причинам невозможно или нерационально (например, оружие, драгоценные камни, дорогие ткани и другие предметы для сцены изготавливают с использованием имитации материалов).

Имитация материалов появилась сначала в изготовлении предметов потребления (например, бумажные обои появились как имитация тканей, которыми обивали стены представители городской знати, папье-маше в изготовлении небольших бытовых предметов (шкатулки, вазы) имитирует керамику или дерево).

С появлением новых технологий имитация материалов не утратила своей актуальности в проектировании (макетировании) и в изготовлении предметов для сцены.

Поскольку одним из основных материалов в макетировании является бумага, именно на её основе и выполняют имитацию необходимых материалов.

Существуют приемы имитации, связанные с фактуризацией (изменением характера поверхности) бумаги. Это сминание (камень), аппликация или насыпь (черепица, рельефные покрытия) и т.п.

Однако чаще имитация связана с окрашиванием поверхности бумаги.

Имитировать можно: дерево, мех, стекло, керамику, металл, и т.д.

#### Приемы имитации:

#### **Эффект имитации камня.**

#### Материалы и оборудование:

- масляные краски; растворитель; кисть щетинная; емкость для воды; стаканчики для краски бумага.

Масляную краску нужного цвета развести растворителем (до жидкого состояния), Вылить небольшое количество краски в воду, размешать кисточкой для получения рисунка на поверхности воды. Опустить в емкость лист бумаги, быстро вытащить, просушить.

**Эффект имитации кожи**

Материалы и инструменты:

- краски (гуашь или акриловые); кисть щетинная; бумага для окрашивания; лист писчей бумаги.

Равномерно окрасить лист бумаги в основной цвет фона. Смять лист писчей бумаги, нанести на него краску более светлого или темного оттенка, отпечатать на подготовленном фоне.

**Эффект имитации дерева.**

Материалы и инструменты:

- краски акриловые или гуашь; кисть щетинная; бумага

Наносить краску на бумагу только в одном направлении.

**Эффект имитации ткани.**

Материалы и инструменты:

- краски акриловые или гуашь; кисть щетинная; бумага; ткань с выраженной фактурой; валик (для фото).

Нанести краску на бумагу. Наложить на бумагу ткань, прогладить валиком. Полусухой щетинной кистью нанести краску (если ткань - с крупными ячейками). Снять ткань с бумаги.

Внимательно прочитайте задание.

Время выполнения задания – \_\_\_\_\_2\_\_\_\_\_ часа

**Задание**

При составлении заданий необходимо иметь в виду, что оценивается овладение умениями и знаниями, общими компетенциями, указанными в разделе 1.1 настоящего макета.

Задания должны носить практикоориентированный характер.

### **Критерии оценки**

**«Отлично»** ставится, если дан полный, развёрнутый ответ на поставленные в билете вопросы; показана совокупность осознанных знаний об объекте изучения, доказательно раскрыты основные положения (свободно оперирует понятиями, терминами и др.) ; в ответе отслеживается чёткая структура, выстроенная в логической последовательности; ответ изложен техническим, грамотным языком; на вопросы билета студент давал чёткие, конкретные ответы, показывая умение выделять существенные и несущественные моменты материала.

**«Хорошо»** ставится, если дан полный, развёрнутый ответ на поставленные в билете вопросы, показано умение выделять существенные и несущественные моменты материала; ответ чётко структурирован, выстроен в логической последовательности, изложен техническим грамотным языком, однако были допущены неточности в определении понятий, терминов и др.

**«Удовлетворительно»** ставится, если дан не полный ответ на поставленные в билете вопросы, логика и последовательность изложения ответа на вопросы имеют некоторые нарушения, допущены несущественные ошибки в изложении теоретического материала и употреблении терминов, в ответе не присутствуют доказательные доводы, сформированность умений показана слабо, речь неграмотная.

**«Неудовлетворительно»** ставится, если дан не полный ответ на поставленные в билете вопросы, логика и последовательность изложения имеют нарушения, допущены существенные ошибки в теоретическом материале (терминах и др.); в ответе отсутствуют выводы, речь неграмотная; сформированность умений не показана.

### **Литература для обучающихся:**

#### ***Обязательная литература***

***Лин М. В. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования во всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта. М.: АСТ : Астрель, 2012***

#### ***Дополнительная литература***

-Обертас О.Г., Баишева Т.А. Дизайн-проектирование: практикум. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2009. – 80 с.

-Крючковой К.К. Композиция в дизайне: учебно-методическое пособие. – Комсомольск-на-Амуре, 2009. – 426 с.

-Прокурова Н.И. Проектирование в дизайне среды: учебное пособие для студентов вузов. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС. 2009. – 140 с.

-Прокурова Н.И., Козинцева М.Ю. Фирменный стиль: руководство. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2001. – 56 с.

-Милова Н.П., Обертас О.Г. Основы композиции: учебное пособие. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2008. – 92 с.

-Шимко В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование: учебник для вузов. – М.: «Архитектура-С», 2004. Ефимов А.В. Цвет и форма. Взгляд архитектора-дизайнера. – М.: «Архитектура-С», 2004.

-Иттен И. Искусство цвета – М.: Д Аронов, 2001.

-Иттен И. Искусство формы. Мой форкурсв Баухаузе и других школах. – М.: Д.Аронов, 2001.

-Яцук О.Г., Романычева Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне.

- Эффективная реклама. – СПб.: БХВ – Петербург, 2001.
- Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие (конспект лекций). – М.: МЗ-Пресс, 2001.
  - Устин В.Б. Композиция в дизайне: учебное пособие. – М.: АСТ: Астрель, 2006, 239 с.
  - Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / под общ.ред.Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко – М.: «Архитектура-С», 2004, 288 с.
  - Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование. – М.: «Архитектура-С», 2004.
  - Журналы «КАК».
  - Журналы «Портфолио».12

### III. ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА

#### III а. УСЛОВИЯ

Указать деление на подгруппы, количество

**Количество вариантов задания для экзаменуемого** – возможно по количеству экзаменуемых.

**Время выполнения задания** – ...2.. час.

Оборудование: указать оборудование, инструментарий, натуральные образцы, макеты, бланки документов, компьютерные программы, в том числе используемые для электронного тестирования,

**Экзаменационная ведомость** (или оценочный лист).

#### IIIб. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

**Оценка «отлично»** - ставится в том случае, если проект характеризуется полнотой содержания всего комплекта документов обеспечивающих образовательный процесс. Различные виды документации заполнены с соблюдением требований к ее оформлению. Контролирующая документация представлена в полном объеме. Содержание проекта свидетельствует о больших приложенных усилиях, наличия высокого уровня самоотдачи и творческого отношения к содержанию проекта. Представлено разнообразие видов самостоятельной работы. Прослеживается, через представление результатов самостоятельной работы, стремление к самообразованию и повышению квалификации. В оформлении дизайн проекта ярко проявляются оригинальность, изобретательность и высокий уровень владения информационно-коммуникативными технологиями.

**Оценка «хорошо»** - ставится в том случае, если проект демонстрирует большую часть от содержания всего комплекта документов обеспечивающих образовательный процесс. Не в соответствии с требованиями заполнена часть документации. Контролирующая документация представлена в полном объеме. Представлено однообразие видов самостоятельной работы. Используются основные источники информации. Отсутствует творческий элемент в оформлении. Проявляется средний уровень владения информационно-коммуникативными технологиями.

**Оценка «удовлетворительно»** - ставится в том случае, если дизайн проект демонстрирует половину материалов от содержания всего комплекта документов обеспечивающих образовательный процесс. Не в соответствии с

требованиями заполнена большая часть документации. Контролирующая документация представлена наполовину. Источники информации представлены фрагментарно. Отсутствует творческий элемент в оформлении. Проявляется низкий уровень владения информационно-коммуникативными технологиями.

**Оценка «неудовлетворительно»** - ставится в том случае, если по содержанию дизайн проекта трудно сформировать общее представление о качестве прохождения практики студентом. Документация заполнена не в соответствии с требованиями. Контролирующая документация не представлена. Нет возможности определить прогресс в обучении и уровень сформированности ПК.

### **Критерии оценки тестовых заданий**

5-Если студент ответил на все вопросы допустив 1-2 ошибки

4- Если студент ответил на все вопросы допустив 3-4 ошибки

3- Если студент ответил на все вопросы допустив 5-6 ошибки

**2- Если студент ответил не на один вопрос**

### **3) Практические работы**

Содержание практических работ отражено в методических указаниях.

#### **Перечень практических работ**

1. Ахроматические цвета
2. Тон, контраст, нюанс
3. Хроматические цвета
4. Светлота и насыщенность
5. Организация плоскости рядом подобий
6. Сгущение и разряжение элементов
7. Доминирование в ряду подобий
8. Способы акцентации
9. Центричная организация плоскости
10. Симметричная композиция.
11. Ассиметричная композиция
12. Динамика и статика равновесия.
13. Замкнутая композиционная фраза
14. Открытая композиционная фраза
15. Организация плоскости
16. Ритм в композиции
17. Симметрическая декоративная композиция
18. Ассиметричная композиция
19. Контраст в декоративной композиции
20. Эскиз декоративной композиции
21. Соразмерность и соподчиненность в декоративной композиции
22. Эскиз станковой композиции
23. Эскиз ритмичной композиции
24. Эскиз симметричной станковой композиции
25. Эскиз асимметричной станковой композиции
26. Эскиз композиции с разными видами контрастов
27. Сюжетно-композиционный центр
28. Эскиз композиции. Цветовое решение, уточнение
29. Эскиз графической композиции. Обложка для книги
30. Эскиз плаката.
31. Эскиз натюрморта. Композиционный поиск. Цветовое решение
32. Эскиз оформления интерьера
33. Эскиз пейзажа
34. Портрет

35. Эскиз композиции на историческую тему
36. Эскиз композиции с применением контраста
37. Живописная, декоративная или графическая композиция на свободную тему
38. Эскиз оформления обложки книги
39. Эскиз костюма
40. Эскиз театрального костюма
41. Эскиз маскарадного костюма с элементами росписи
42. Эскиз фирменного знака
43. Эскиз приглашительного билета
44. Эскиз визитной карточки
45. Эскиз календаря
46. Эскиз фирменного бланка
47. Эскиз рекламного листка
48. Закраска области заданным цветом
49. Построение гистограммы
50. Инструменты выделения Методы выделения
51. Рисующие инструменты Заполняющие инструменты Инструменты ретуши
52. Контуры и векторные формы
53. Слои. Слой-маска. Стили и эффекты слоев.
54. Тоновая и цветовая коррекция

### **Критерии оценки графических работ.**

#### Оценка «5» ставится, если обучающийся:

- а) самостоятельно, тщательно и своевременно выполняет практические работы; создает эскизы и наглядные изображения объектов дизайна, применяет на практике основные законы композиции и формобразования;
- б) при необходимости умело пользуется справочным материалом;
- в) ошибок в изображениях не делает, но допускает незначительные неточности.

#### Оценка «4» ставится, если обучающийся:

- а) самостоятельно, но с большими затруднениями выполняет практические работы
- б) справочным материалом пользуется, но ориентируется в нем с трудом;
- в) при выполнении эскизов допускает незначительные ошибки, которые исправляет после замечаний преподавателя и устраняет самостоятельно без дополнительных пояснений.

#### Оценка «3» ставится, если обучающийся:

- а) практические работы выполняет неуверенно, но основные правила оформления соблюдает; обязательные работы, предусмотренные программой, выполняет несвоевременно;
- б) в процессе графической деятельности допускает существенные ошибки, которые исправляет с помощью преподавателя.

#### Оценка «2» ставится, если обучающийся:

- а) не выполняет обязательные практические работы;
- б) практические работы выполняет только с помощью преподавателя и систематически допускает существенные ошибки.

### **4) Контрольные работы**

## **Контрольная работа №1 Вариант №1**

### **1. Дополните определение:**

Цвета, обладающие цветовым тоном-\_\_\_\_\_

## 2. Выполните композиционные действия:

1. Вычертите горизонтальный формат со сторонами 5 см x 7 см.
2. Организуйте полученную плоскость рядом подобий, используя треугольник.
3. Акцентируйте один из элементов контрастом цвета.

## 3. Допишите нужное:

1. красный + \_\_\_\_\_ = фиолетовый
2. оранжевый + зеленый \_\_\_\_\_
3. синий + желтый = \_\_\_\_\_

## 4. Соотнесите изображение с видами симметричных орнаментов:

- А) Ленточный
- Б) Сетчатый
- В) Замкнутый



1.

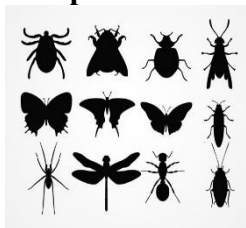


2.



3.

## 5. Используя метод координатной сетки, с копируйте и увеличьте данное изображение



## 6. Соотнесите:

- А) монотипия 1) высокая печать
- 2) глубокая печать
- Б) моногравюра 3) плоская печать

## 7. Соотнесите:

- А) Прием подчеркивания цветом, светом, линией или расположением в пространстве детали, на которую желательно обратить внимание зрителя.
- Б) Прием, состоящий в том, что картина пишется в один прием, без предварительной прописки и подмалевка.
- В) Элемент светотени, самое светлое место, по яркости резко отличающееся от общего тона глянцевого предмета.
- Г) Вид изобразительного искусства, изобразительные средства которого линия, пятно, штрих.
- Д) Композиционный прием представляющий собой сопоставление каких либо противоположных качеств, соответствующее их усилению.

1. Блик. 2. Акцент. 3. Ала- прима. 4. Контраст.

6. Графика. 6. Скульптура.

## 8. Найди неправильные ответы:

Симметрия – это...

- А) статичная и левая и правая половины;
- Б) неуравновешенность в левой и правой половине;
- В) впечатление покоя;
- Г) впечатление движения;
- Д) равновесие в композиции.

**9. Найди неправильный ответ:**

Ритм в композиции – это....

- А) чередование, каких-либо элементов, в какой либо последовательности;
- Б) движение;
- В) выделение композиционного центра;
- Г) динамика.

**10. Найди правильный ответ:**

Процесс поиска наилучшего расположения различных элементов изделия относительно друг друга.

- А) составление;
- Б) компоновка;
- В) противопоставление

P=25

**Эталон ответа**

1. Соответствие размеров(1)
  2. Соответствие организации полученной плоскости рядом подобий, используя треугольник (возможно различное расположение элементов и их число) (1).
  3. Соответствие способа акцентации элемента (по контрастному цвету).(1)
- 3 балла
- 3
1. Синий (1)
  2. Ахроматический цвет (1)
  3. Зеленый (1)
- 3 балла
- 4
- А-1
- Б-3
- В-2
- 3 балла
- 5
1. Соответствие размеров (1)
  2. Вычерчивание сетки (на изображении и в масштабе) (2)
  3. Перенос и увеличение изображения согласно масштабу (1)
- 4 балла
- 6
- А-3 (1)
- Б-1 (1)
- 2 балла
- 7
- А-4 (1)
- Б-3 (1)
- В-1 (1)



Г-5 (1)  
Д-2 (1)  
5 баллов  
8  
Б,Г  
2 балла  
9  
В  
1 балл  
10  
Б  
1 балл

## Вариант 2

### 1. Дополните определение:

Цвета, лишённые цветового тона - \_\_\_\_\_

### 2. Выполните композиционные действия:

1. Вычертите вертикальный формат со сторонами 5 см х 7 см.
2. Организуйте полученную плоскость рядом подобий, используя круг.
3. Акцентируйте один из элементов контрастом тона.

### 3. Допишите нужное:

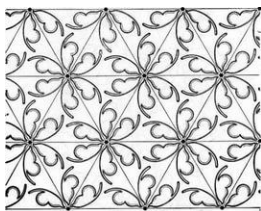
1. красный + \_\_\_\_\_ =. оранжевый
2. синий + зеленый = \_\_\_\_\_
3. синий + красный = \_\_\_\_\_

### 4. Соотнесите изображение с видами ассиметричных орнаментов:

- А) Ленточный
- Б) Сетчатый
- В) Замкнутый



1.

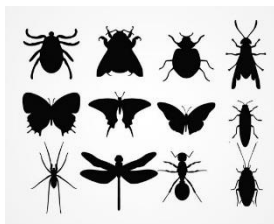


2.



3.

### 5. Используя метод концентрических окружностей, скопируйте и увеличьте данное изображение



### 6. Соотнесите:

- А) офорт 1) высокая печать
- 2) глубокая печать
- Б) монотипия 3) плоская печать

**7.Соотнесите:**

- А) Сочетание форм, цветов или частей произведения, обладающие наибольшей согласованностью и в связи с этим наиболее благоприятное для зрительного восприятия.
- Б) Техника исполнения, при которой изображение создается одним цветом – на основе тональных различий.
- В) Особенности цветового и тонального строя произведения.
- Г) Очень тонкий оттенок цвета или легкий тональный переход.
- Д) Очертание фигуры или предмета, при котором форма воспринимается без деталей, как пятно.

- 1.Гризайль. 2. Гармония. 3. Нюанс.4. Колорит.
- 5. Акцент. 6. Силуэт.

**8.Найди неправильные ответы:**

Асимметрия – это...

- А) статичная и левая и правая половины;
- Б) неуравновешенность в левой и правой половине;
- В) впечатление покоя;
- Г) впечатление движения;
- Д) динамика композиции.

**9.Найди неправильный ответ:**

Правила передачи статики.

- А)отсутствие диагональных линий;
- Б) спокойные позы;
- В) симметричная композиция;
- Г) направление движения

**10.Найди правильный ответ:**

Трансформация природных форм в декоративные.

- А) преобразование;
- Б) имитация;
- В) стилизация

**P=25**

**Эталон ответа**

- 1. Соответствие размеров(1)
  - 2. Соответствие организации полученной плоскости рядом подобий, используя треугольник (возможно различное расположение элементов и их число) (1).
  - 3.Соответствие способа акцентации элемента (по контрастному цвету).(1)
- 3 балла
- 3
- 1. Желтый (1)
  - 2. Хроматический цвет (1)
  - 3. Фиолетовый (1)

3 балла  
4  
А-3  
Б-2  
В-1  
3 балла  
5  
1.Соответствие размеров (1)  
2.Вычерчивание окружностей (на изображении и в масштабе) (2)  
3 Перенос и увеличение изображения согласно масштабу (1)  
4 балла  
6  
А-2 (1)  
Б-3 (1)  
2 балла  
7  
А-2 (1)  
Б-1 (1)  
В-4 (1)  
Г-3 (1)  
Д-6 (1)  
5 баллов  
8  
А,В  
2 балла  
9  
Г  
1 балл  
10  
В  
1 балл

#### КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

ОЦЕНКА «5» - 25-24 балла  
ОЦЕНКА «4» -23-21 балла  
ОЦЕНКА «3»-20-18 балла  
ОЦЕНКА «2» - менее 17 баллов

#### Контрольная работа №2

Задания состоят из трех блоков, первый блок- проверка теоретических знаний (выбор варианта из представленных ответов), второй – предусматривает не только владение теоретическими знаниями, но и умение манипулировать полученными знаниями (( дополнение термина, установление соответствия, дополнение характеристик), третий блок – практическое задание, построение орнамента

#### КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

ОЦЕНКА «5» - 39-35 балла  
ОЦЕНКА «4» -34-31 балла  
ОЦЕНКА «3»-30-28 балла  
ОЦЕНКА «2» - менее 27 баллов

**Вариант №1**

## Содержание теста

### 1. Перечислите виды композиции:


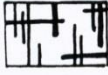

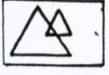
### 2. Допишите нужное:

Зеленый = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

Красный + Желтый = \_\_\_\_\_

### 3. Дайте определение составных цветов:

### 4. Сопоставьте:

1.		а) контраст размера
2.		б) закрытая композиционная фраза
3.		в) статическое членение плоскости
4.		г) зрительное равновесие
		д) симметрия

### 5. Выполните композиционные действия:

1. В вертикальном формате размером 5×7 выстроить симметричную композицию из трех произвольно взятых элементов

2. В вертикальном формате размером 5×7 переориентировать композицию в асимметричную, используя те же элементы

6. Назовите один из видов симметрии орнамента, который представляет собой повторение по горизонтали:

### 7. Составьте контрастные пары:

Оранжевый + \_\_\_\_\_

Зеленый + \_\_\_\_\_

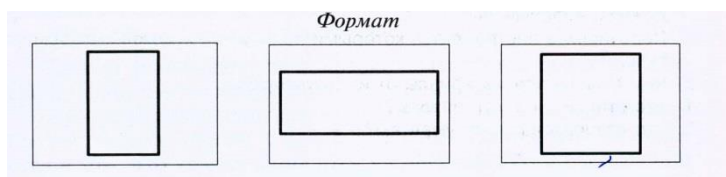
Фиолетовый + \_\_\_\_\_

### 8. Выполните композиционные действия:

В Вертикальном формате размером 5×7 достичь зрительного равновесия, используя 3-4 произвольно взятые элемента

В Вертикальном формате размером 5×7 переориентировать зрительную нагрузку так, чтобы основной «зрительный вес» сосредоточился в нижней части формата

9. Напишите названия форматов:



А) Б) В)

10. Построить и выполнить в цвете ленточный орнамент, повторив раппорт 3 раза. В работе использовать 3 цвета

1. Разметка раппорта.
2. Подготовительный рисунок.
3. Цветовое решение.
4. Проработка контуром.
5. Оформление

P=39

#### Эталон ответа

Фронтальная(1)

Объемная (1)

Глубинно-пространственная (1)

3 балла

2

Синий+желтый (2)

Оранжевый (1)

3 балла

3

Это цвета которые получаются путем смешения основных цветов

1 балл

4

1-б (1)

2-в (1)

3-г (1)

4а (1)

4 балла

5

Соблюдение размера 2-х орматов (2)

Соблюдение симметрии(1)

Соблюдение асимметрии(1)

4 балла

6

Ленточный

1 балл

7

Синий (1)

Красный (1)

Желтый (1)

3 балла

8

Соответствие размеру(1)

Равновесие всех частей формата(1)

Соответствие размеру(1)

Достичь ситуации «легкий верх, тяжелый низ»(1)

4 балла

9

А)вертикальный(1)

Б)горизонтальный(1)

В) квадратный(1)

3 балла

10

1.Вычерчивание трех прямоугольников, соответственно размеру раппорта(3)

2. В каждом прямоугольнике повторяется раппорт(3)

3.Разводят три цвета и покрывают ими нужные плоскости(3)

4.Все три части орнамента прорабатываются контуром(1)

5. Аккуратное вырезание и наклеивание (1)

13 баллов

## Вариант №2

**1.Допишите недостающие основные законы и свойства композиции:**

Закон целостности, ... , соподчиненность...

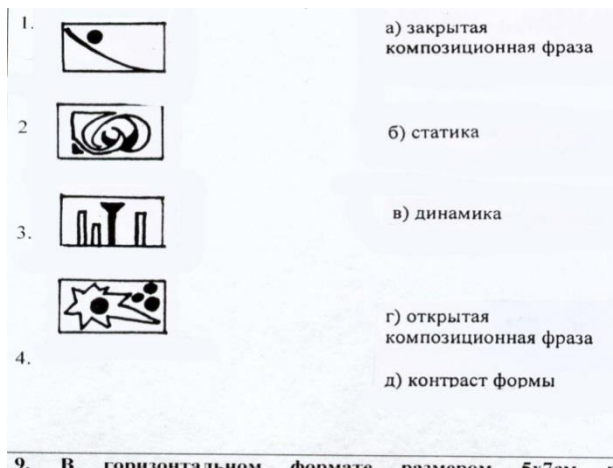
**2.Допишите нужное:**

фиолетовый = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

Синий +Желтый = \_\_\_\_\_

**3.Дайте определение основных цветов:**

**4.Сопоставьте:**



### 5. Выполните композиционные действия:

1. В горизонтальном формате размером 5×7 выстроить асимметричную композицию из трех произвольно взятых элементов
2. В горизонтальном формате размером 5×7 переориентировать композицию в симметричную, используя те же элементы

6. Назовите один из видов симметрии орнамента, который представляет собой повторение раппорта по горизонтали и вертикали:

### 7. Составьте контрастные пары:

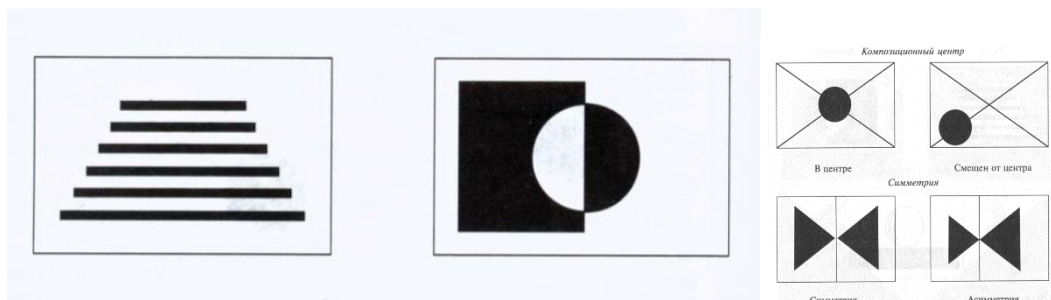
Красный + \_\_\_\_\_  
 Синий + \_\_\_\_\_  
 Желтый + \_\_\_\_\_

### 8. Выполните композиционные действия:

В горизонтальном формате размером 5×7 достичь зрительного равновесия, используя 3-4 произвольно взятых элемента

В горизонтальном формате размером 5×7 переориентировать зрительную нагрузку так, чтобы основной «зрительный вес» сосредоточился в нижней части формата

### 9. Напишите названия композиционного приема изображенного на рисунке:



А) Б) В)

10. Построить и выполнить в цвете ленточный орнамент, повторив раппорт 3 раза. В работе использовать 3 цвета

1. Разметка раппорта.

- 2.Подготовительный рисунок.
- 3.Цветовое решение.
- 4.Проработка контуром.
- 5.Оформление

**P=39**

### **Эталон ответа**

- Закон контрастов (1)
- Уравновешенность (1)
- Композиционный центр (1)
- 3 балла
- 2
- Синий+красный (2)
- Зеленый (1)
- 3 балла
- 3
- Это цвета которые нельзя получить путем смешения красок
- 1 балл
- 4
- 1-в (1)
- 2-а (1)
- 3-б (1)
- 4д(1)
  
- 4 балла
- 5
- Соблюдение размера 2-х форматов (2)
- Соблюдение симметрии(1)
- Соблюдение асимметрии(1)
- 4 балла
- 6
- Сетчатый
- 1 балл
- 7
- Зеленый (1)
- Оранжевый (1)
- Фиолетовый (1)
- 3 балла
- 8
- Соответствие размеру(1)
- Равновесие всех частей формата(1)
- Соответствие размеру(1)



Достичь ситуации «легкий верх, тяжелый низ»(1)

4 балла

9

А)Ритм(1)

Б)Контраст(1)

В) симметрия

3 балла

10

1.Вычерчивание трех прямоугольников, соответственно размеру раппорта(3)

2. В каждом прямоугольнике повторяется раппорт(3)

3.Разводят три цвета и покрывают ими нужные плоскости(3)

4.Все три части орнамента прорабатываются контуром(1)

5. Аккуратное вырезание и наклеивание (1)

13 баллов

### **Контрольная работа №3**

Задания состоят из трех блоков, первый блок- проверка теоретических знаний по теме «Основы дизайна», второй –владение теоретическими знаниями по теме «Основы компьютерного дизайна», третий блок – проверяет теоретические знания по теме «Графический редактор Adobe Photoshop»

**КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ**

ОЦЕНКА «5» - 30-28 балла

ОЦЕНКА «4» -27-25 балла

ОЦЕНКА «3»-24-22балла

ОЦЕНКА «2» - менее 21 баллов

### **Вариант 1**

Содержание теста

**1. Какая из информационных систем наиболее эффективно характеризует дизайнерское решение?**

1. вербальная;

2. визуальная;

3. морфологическая.

**2. Тектоника – это:**

1. весовое соотношение элементов конструкции;

2. строительное искусство Древней Греции;

3. выражение структурно – весовых закономерностей.

**3. Стилистическая гармонизация комплексного дизайнерского решения достигается:**

1. целесообразной функциональной организацией пространства;

2. художественной целостностью эстетической концепции;

3. выразительностью художественного акцента, доминирующего в общем ансамбле

**4. К какой типологической сфере архитектуры относится зално – ячейковая организация пространства?**

1. жилище;

2. общественные сооружения;

3. производственные здания.

**5. Мозговой штурм – это:**

1. способ убеждения заказчика;
2. приём экспресс – проектирования;
3. сеанс коллективного интенсивного поиска наиболее эффективного решения творческой проблемы.

**6. На какой стадии дизайн – проектирования разрабатывается творческая концепция решения?**

1. предпроектной;
2. проектной;
3. эскизирования.

**7.Какую систему дизайн – проектирования характеризуют антропометрический, гигиенический, психофизиологический, социальный факторы?**

- экодизайн;
2. эргодизайн;
  3. арт-дизайн

**8.Что такое логотип?**

1. товарный знак;
2. разновидность технического информационного языка;
3. штамп, удостоверяющий право собственности

**9.Что такое брэнд?**

1. конкурс на право разработки дизайн – проекта;
2. патентованное название товара с высокой репутацией;
3. эклектическая смесь нескольких стилистических направлений.

**10.Как называется метод схематического изображения человеческой фигуры при разработке эргономических аспектов дизайна?**

1. перфоманс;
2. соматография;
3. боди – криптология.

**11. Растровое изображение представляет из себя ..**

1. мозаику из очень мелких элементов — пикселей;
2. сочетание примитивов;
3. палитру цветов.

**12.Векторное графическое изображение формируется из**

1. красок
2. пикселей
3. графических примитивов

**13. Эффективно представляет изображения фотографического качества...**

1. векторная графика;
2. растровая графика.

**14. Могут быть легко распечатаны на принтерах...**

1. векторные рисунки;
2. растровые изображения

**15 Векторное графическое изображение получается**

1. при работе с системами компьютерного черчения
2. при работе с фото и видеокамерами
3. при преобразовании графической информации из аналоговой формы в цифровую

**16. Какой тип графического изображения вы будете использовать для разработки эмблемы организации, учитывая, что она должна будет печататься на малых визитных карточках и больших плакатах?**

1. растровое изображение
2. векторное изображение

**17. К какой компьютерной графике вы отнесёте данное изображение, построенное в текстовом процессоре Microsoft Word?**

1. Растровой.
2. Векторной.
3. Трёхмерной

**18. К числу достоинств векторного графического изображения относится**

1. создание практически любого изображения, вне зависимости от сложности
2. наивысшая скорость обработки сложных изображений
3. увеличение масштаба без увеличения размера файла ни на один байт

**19. Файлы, с какой графикой имеют наименьший размер?**

1. Растровой.
2. Векторной.
3. Трёхмерной

**20. Изображения, какой графики состоят из массива точек(пикселей)?**

1. Растровой
2. Векторной.
3. Трёхмерной

**21. Укажите лишнее:**

1. BMP
2. PSD
3. WMF
4. JPEG

**22. Какие из графических форматов не поддерживают слои?**

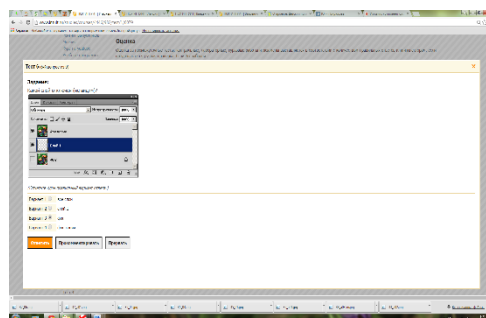
1. GIF
2. PSD
3. JPG
4. TIF

**23. Сколько слоев создает Photoshop после выполнения команды Файл → Создать?**

1. два
2. один
3. четыре
4. три

**24. На рисунке изображена палитра Слои. Какой слой отключен (не видим)?**

1. Слой 1
2. Фон
3. Фон копия
4. Все слои



**25 Что не является источником изображений для ПК?**

- 1.Сканер
- 2.Интернет
- 3.Фотоаппарат
- 4.Телевизор

**26. Какого вида графики нет?**

- 1.Растровой
- 2.Фрактальной
- 3.Линейной
- 4.Векторной

**27 Минимальный участок изображения, обычно имеющий квадратную форму, называется...**

- 1.точка
- 2.пиксель
- 3.растр
- 4.разрешение

**28. К инструментам выделения в AdobePhotoshop относятся**

- 1.Лассо, штамп, заплатка
- 2.Лассо, волшебная палочка, штамп
- 3.Прямоугольная область, волшебная палочка, магнитное лассо
- 4.Штамп, восстанавливающая кисть, заплатка

**29. Инструмент, который выделяет фрагменты изображения, основываясь на подобию цветов смежных пикселей, называется...**

- 1.Волшебная палочка
- 2.Заплатка
- 3.Магнитное лассо
- 4.Перо

**30. Какую из операций нельзя применить к слою?**

- 1.удаление
- 2.переименование
- 3.объединение
- 4.разбиение

**Вариант 2**

**1. Базовые факторы процессов формообразования в архитектуре и дизайне:**

1. конструктивная целесообразность;
2. единство формы и содержания;
3. стилистическая гармонизация

**2. Метод решения творческих задач нетрадиционными приёмами, с использованием интуитивных и ассоциативных форм мышления:**

1. эвристика;
2. экистика;
3. суперпозиция.

**3. Аспект дизайн – проектирования, характеризующий структуру и форму пространства (параметры и взаимосвязь помещений):**

1. – фрагментация;
2. – планировка;
3. – морфология

**4. Вид коммерческого дизайна, ориентированного на совершенствование визуальной составляющей объекта без изменения его функций и эксплуатационных (потребительских) качеств.**

1. стайлинг;
2. концептуализм;
3. арт – дизайн.

**5. Среди этапов творческого процесса – осознание задачи, подготовка к поиску решения, вынашивание идеи, проверка, фиксация решения – пропущен существенный этап. Какой?**

1. преодоление сомнений;
2. озарение;
3. оформление решений

**6. Средства дизайна городского масштаба, решающие информационные задачи:**

1. реклама;
2. светофоры;
3. звуковая сигнализация

**7. Что такое код дизайн – проекта:**

1. засекреченное описание художественного замысла для защиты от конкурентов;
2. ключевая идея целостного художественного решения;
3. краткое изложение, резюме проекта

**8. Метод проектирования, обеспечивающий поиск наиболее рационального решения дизайн – проекта:**

1. адаптация аналоговых решений;
2. вариантное проектирование;
3. последовательная разработка единственной идеи

**9. Совокупное название элементов среды, формирующих предметное наполнение ландшафтного дизайна:**

1. аксессуары;
2. малые архитектурные формы;
3. реквизит.

**10. Элементы (или имитация) природной среды, включенные в интерьер:**

1. фитодизайн;
2. флористика;
3. биотопы

**11. Растровое графическое изображение формируется из**

1. линий
2. пикселей
3. графических примитивов

**12. В векторной графике изображения строятся из ...**

1. пикселей;
2. примитивов;
3. рисунков.

**13. Относительно небольшой объём памяти занимают ...**

1. векторные рисунки;
2. растровые изображения

**14. Могут быть легко масштабированы без потери качества...**

1. векторные рисунки;
2. растровые изображения.

**15. Растровое графическое изображение получается**

1. в процессе сканирования
2. при работе с системами компьютерного черчения
3. при создании рисунка в MS Word

**16. Какой тип графического изображения вы будете использовать при редактировании цифровой фотографии?**

1. растровое изображение
2. векторное изображение

**17. К какой компьютерной графике вы отнесёте данное изображение?**

1. Растровой
2. Векторной
3. Трёхмерной

**18. Что можно отнести к достоинствам растровой графики по сравнению с векторной?**

1. Малый объём графических файлов.
2. Фотографическое качество изображения.
3. Возможность просмотра изображения на экране графического дисплея.

**19. Файлы, с какой графикой имеют наибольший размер?**

1. Растровой.
2. Векторной.
3. Трёхмерной.

**20. Изображения, какой графики состоят из массива точек(пикселей)?**

1. Растровой.
2. Векторной
3. Трёхмерной

**21. Укажите лишнее:**

1. BMP
2. PSD
3. WMF
4. JPEG

**22. Какие из графических форматов не поддерживают слои?**

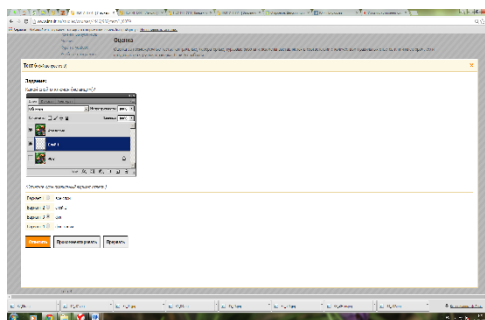
1. GIF
2. PSD
3. JPG
4. TIF

**23. Сколько слоев создает Photoshop после выполнения команды Файл → Создать?**

1. два
2. один
3. четыре
4. три

**24. На рисунке изображена палитра Слои. Какой слой отключен (не видим)?**

1. Слой 1
2. Фон
3. Фон копия
4. Все слои



**25 Что не является источником изображений для ПК?**

- 1.Сканер
- 2.Интернет
- 3.Фотоаппарат
- 4.Телевизор

**26. Какого вида графики нет?**

- 1.Растровой
- 2.Фрактальной
- 3.Линейной
- 4.Векторной

**27 Минимальный участок изображения, обычно имеющий квадратную форму, называется...**

- 1.точка
- 2.пиксель
- 3.растр
- 4.разрешение

**28. К инструментам выделения в AdobePhotoshop относятся**

- 1.Лассо, штамп, заплатка
- 2.Лассо, волшебная палочка, штамп
- 3.Прямоугольная область, волшебная палочка, магнитное лассо
- 4.Штамп, восстанавливающая кисть, заплатка

**29. Инструмент, который выделяет фрагменты изображения, основываясь на подобию цветов смежных пикселей, называется...**

- 1.Волшебная палочка
- 2.Заплата
- 3.Магнитное лассо
- 4.Перо

**30. Какую из операций нельзя применить к слою?**

- 1.удаление
- 2.переименование
- 3.объединение
- 4.разбиение

P=30

**Критерии оценки**

«Отлично» ставится, если дан полный, развёрнутый ответ на поставленные в билете вопросы; показана совокупность осознанных знаний об объекте изучения, доказательно раскрыты основные положения (свободно оперирует понятиями, терминами и др.) ; в ответе отслеживается чёткая структура, выстроенная в логической последовательности; ответ изложен техническим, грамотным языком; на вопросы билета студент давал чёткие, конкретные ответы, показывая умение выделять существенные и несущественные моменты материала.

«Хорошо» ставится, если дан полный, развёрнутый ответ на поставленные в билете вопросы, показано умение выделять существенные и несущественные моменты материала; ответ чётко структурирован, выстроен в логической последовательности, изложен техническим грамотным языком, однако были допущены неточности в определении понятий, терминов и др.

**«Удовлетворительно»** ставится, если дан не полный ответ на поставленные в билете вопросы, логика и последовательность изложения ответа на вопросы имеют некоторые нарушения, допущены несущественные ошибки в изложении теоретического материала и употреблении терминов, в ответе не присутствуют доказательные доводы, сформированность умений показана слабо, речь неграмотная.

**«Неудовлетворительно»** ставится, если дан не полный ответ на поставленные в билете вопросы, логика и последовательность изложения имеют нарушения, допущены существенные ошибки в теоретическом материале (терминах и др.); в ответе отсутствуют выводы, речь неграмотная; сформированность умений не показана.

## 5. Самостоятельные работы

Содержание самостоятельных работ отражено в методических указаниях.

*Перечень и тематика самостоятельной работы студентов по дисциплине*

На данном этапе изучения дисциплины студенты выполняют самостоятельные домашние задания: «Линии и шрифт»; «Образцы линейной графики». В рамках данной дисциплины в течение учебного года студенты выполняют практические задания:

«Разработка серии пиктограмм»;

«Разработка фирменного стиля»;

«Городская витрина», и другие.

В ходе выполнения практических заданий каждый из студентов самостоятельно выбирает подтему и проводит изучение аналогов.

*Методические рекомендации по самостоятельному выполнению практических заданий*

В рамках данной дисциплины студенты выполняют самостоятельные домашние задания, сопутствующие отдельным заданиям. При выполнении первого задания предлагается выполнить работу на «линии и шрифт»; (формата А-4); при выполнении задания № 3 – выполнение образцов линейной графики (1 лист формата А-3); В рамках данной дисциплины студенты выполняют курсовые задания «Разработка фирменного стиля». В ходе выполнения курсового задания каждый из студентов самостоятельно выбирает подтему и проводит изучение аналогов. К примеру, это может быть разработка фирменного стиля магазина или разработка фирменного стиля вновь образуемой компании.

В процессе изучения дисциплины студент должен овладеть более разнообразными и точными методами графического моделирования объекта проектирования.

Самостоятельные работы участвуют в выставках и ярмарках.



**Лист согласования**

**Дополнения и изменения к комплекту КОС на учебный год**

Дополнения и изменения к комплекту КОС на \_\_\_\_\_ учебный год по дисциплине \_\_\_\_\_

В комплект КОС внесены следующие изменения:

---

---

---

---

---

---

Дополнения и изменения в комплекте КОС обсуждены на заседании

МС \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ г. (протокол № \_\_\_\_\_ ).

Председатель МС \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /