

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. Астафьева
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Кафедра-разработчик: кафедра музыкально-художественного образования

УТВЕРЖДЕНО
На заседании кафедры
Протокол № 9 от «6» мая 2026
Л.А. Маковец

ОДОБРЕНО
На заседании научно-методического совета
специальности (направления подготовки)
Протокол № 4 от 14 мая 2026

ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся

Дизайн

(наименование дисциплины/модуля/вида практики)

Для профиля «Изобразительное искусство» по направлению подготовки:
44.03.01 Педагогическое образование,
реализуемых на основе единых подходов к структуре и содержанию
«Ядра высшего педагогического образования»

Квалификация: бакалавр

Составитель: Мёдова А.А.,
доктор философских наук,
профессор кафедры музыкально-художественного образования

Красноярск, 2026

1. Назначение фонда оценочных средств

1.1. **Целью** создания ФОС дисциплины «Дизайн» является установление соответствия учебных достижений запланированным результатам обучения и требованиям основной профессиональной образовательной программы, рабочей программы дисциплины.

1.2. ФОС по дисциплине решает **задачи**:

- контроль и управление процессом приобретения студентами необходимых знаний, умений, навыков и уровня сформированности компетенций, определенных в ФГОС ВО по соответствующему направлению подготовки;

- контроль (с помощью набора оценочных средств) и управление (с помощью элементов обратной связи) достижением целей реализации ОПОП, определенных в виде набора общепрофессиональных и профессиональных компетенций выпускников;

- обеспечение соответствия результатов обучения задачам будущей профессиональной деятельности через совершенствование традиционных и внедрение инновационных методов обучения в образовательный процесс Университета.

1.3. ФОС разработан на основании **нормативных документов**:

- федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата);

- образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (уровень бакалавриата), направленность (профиль) образовательной программы «Изобразительное искусство»;

- Положения о формировании фонда оценочных средств для текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, программам подготовки научно-педагогических кадров в аспирантуре в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева» и его филиалах.

2. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе изучения дисциплины

2.1. **Перечень компетенций**, формируемых в процессе изучения дисциплины:

ПК-1: Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач

ПК-1.1: Знает структуру, состав и дидактические единицы предметной области (преподаваемого предмета)

ПК-1.2: Умеет осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО

ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе

информационные

ПК-2: Способен осуществлять целенаправленную воспитательную деятельность

ПК-2.1: Демонстрирует умение постановки воспитательных целей, проектирования воспитательной деятельности и методов ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебного предмета

ПК-2.2: Демонстрирует способы организации и оценки различных видов внеурочной деятельности ребенка (учебной, игровой, трудовой, спортивной, художественной и т.д.), методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий, походов, экспедиций и других мероприятий (по выбору)

ПК-3: Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов

ПК-3.1: Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)

ПК-3.2: Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности

3. Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации

3.1. Фонды оценочных средств включают: вопросы к зачету, вопросы к экзамену.

3.2. Оценочные средства

3.2.1. Оценочные средства: вопросы к зачету, вопросы к экзамену

Критерии оценивания по оценочному средству **4 - Собеседование по вопросам к зачету**

Формируемые Компетенции	Продвинутый уровень сформированности компетенций	Базовый уровень сформированности компетенций	Пороговый уровень сформированности компетенций
	(87 - 100 баллов) отлично/зачтено	(73 - 86 баллов) хорошо/зачтено	(60 - 72 баллов) удовлетворительно/зачтено
ПК-1.1: Знает структуру, состав и дидактические единицы предметной области (преподаваемого предмета)	Студент способен организовывать образовательный процесс на основе знаний структуры, состава и дидактических единиц предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии", представлений о компонентах образовательной среды и их дидактических возможностях; реализовывать принципы и подходы к организации предметной среды "Изобразительного искусства" и "Технологии" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников	Студент способен организовывать образовательный процесс на основе знаний структуры, состава и дидактических единиц предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии", представлений о компонентах образовательной среды и их дидактических возможностях	Студент способен организовывать образовательный процесс на основе знаний структуры, состава и дидактических единиц предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии"
ПК-1.2: Умеет осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО	Студент осуществляет отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, структурой, составом и дидактическими единицами предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников	Осуществляет отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, структурой, составом и дидактическими единицами предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии"	Осуществляет отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО

ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные	Студент может разрабатывать учебные занятия на основе методов, приемов и технологий обучения, в том числе информационных, позволяющие развивать дизайнерское мышление и дизайнерские навыки школьников	Студент может разрабатывать учебные занятия на основе методов, приемов и технологий обучения, в том числе информационных, позволяющие развивать дизайнерские навыки школьников	Может разрабатывать учебные занятия на основе методов, приемов и технологий обучения, позволяющие развивать дизайнерские навыки школьников
ПК-2.1: Демонстрирует умение постановки воспитательных целей, проектирования воспитательной деятельности и методов ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебного предмета	Студент ставит воспитательные цели, проектирует воспитательную деятельность и методы ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии" для формирования дизайнерского мышления и дизайнерских навыков школьников	Студент ставит воспитательные цели, проектирует воспитательную деятельность и методы ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии"	Студент ставит воспитательные цели в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии"
ПК-2.2: Демонстрирует способы организации и оценки различных видов внеурочной деятельности ребенка (учебной, игровой, трудовой, спортивной, художественной и т.д.), методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий, походов, экспедиций и других мероприятий	Студент применяет имеющиеся знания относительно организации различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка, разрабатывать методики оценки их эффективности	Студент применяет имеющиеся знания относительно организации различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка	Студент применяет имеющиеся знания относительно организации различных видов внеурочной художественной деятельности ребенка
ПК-3.1: Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)	Применяет многообразие способов и форм интеграции учебных предметов для организации развивающей исследовательской, проектной, творческой групповой и индивидуальной деятельности	Интегрирует учебные предметы для организации развивающей исследовательской, проектной, творческой групповой и индивидуальной деятельности	Интегрирует учебные предметы для организации развивающей групповой и индивидуальной деятельности
ПК-3.2: Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности	Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавания изобразительного искусства и формирования дизайнерского мышления школьников в учебной и во внеурочной деятельности	Использует образовательный потенциал художественных музеев для преподавания изобразительного искусства и формирования дизайнерского мышления школьников в учебной и во внеурочной деятельности	Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона для преподавания изобразительного искусства в учебной и во внеурочной деятельности

*Менее 60 баллов – компетенция не сформирована

Критерии оценивания по оценочному средству 5 - Собеседование по вопросам к экзамену

Формируемые Компетенции	Продвинутый уровень сформированности компетенций	Базовый уровень сформированности компетенций	Пороговый уровень сформированности компетенций
	(87 - 100 баллов) отлично/зачтено	(73 - 86 баллов) хорошо/зачтено	(60 - 72 баллов) удовлетворительно/зачтено
ПК-1.1: Знает структуру, состав и дидактические единицы предметной области (преподаваемого предмета)	Студент способен организовывать образовательный процесс на основе знаний структуры, состава и дидактических единиц предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии", представлений о компонентах образовательной среды и их дидактических возможностях; реализовывать принципы и подходы к организации предметной среды "Изобразительного искусства" и "Технологии" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников	Студент способен организовывать образовательный процесс на основе знаний структуры, состава и дидактических единиц предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии", представлений о компонентах образовательной среды и их дидактических возможностях	Студент способен организовывать образовательный процесс на основе знаний структуры, состава и дидактических единиц предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии"
ПК-1.2: Умеет осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО	Студент осуществляет отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, структурой, составом и дидактическими единицами предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников, владеет технологиями проектирования элементов образовательной среды на основе целенаправленного отбора учебного содержания предметов "Изобразительное искусство" и "Технология" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников	Осуществляет отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, структурой, составом и дидактическими единицами предметной области "Изобразительного искусства" и "Технологии", владеет технологиями проектирования элементов образовательной среды на основе целенаправленного отбора учебного содержания предметов "Изобразительное искусство" и "Технология" с учетом целей развития дизайнерского мышления и навыков школьников	Осуществляет отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО, владеет технологиями проектирования элементов образовательной среды на основе целенаправленного отбора учебного содержания предметов "Изобразительное искусство" и "Технология"

<p>ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные</p>	<p>Студент владеет методами, приемами и технологиями обучения, в том числе информационными, позволяющими развивать дизайнерское мышление и дизайнерские навыки школьников, может разрабатывать учебные занятия на основе методов, приемов и технологий обучения, в том числе информационных, позволяющие развивать дизайнерское мышление и дизайнерские навыки школьников</p>	<p>Студент осведомлен о формах учебных занятий, приемах и технологиях обучения, в том числе информационных, позволяющие развивать дизайнерские навыки школьников, может разрабатывать учебные занятия на основе методов, приемов и технологий обучения, в том числе информационных, позволяющие развивать дизайнерские навыки</p>	<p>Может разрабатывать учебные занятия на основе методов, приемов и технологий обучения, позволяющие развивать дизайнерские навыки школьников</p>
<p>ПК-2.1: Демонстрирует умение постановки воспитательных целей, проектирования воспитательной деятельности и методов ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебного предмета</p>	<p>Студент ставит воспитательные цели, проектирует воспитательную деятельность и методы ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии" для формирования дизайнерского мышления и дизайнерских навыков школьников</p>	<p>Студент ставит воспитательные цели, проектирует воспитательную деятельность и методы ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии"</p>	<p>Студент ставит воспитательные цели в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебных предметов "Искусство", "Технологии"</p>
<p>ПК-2.2: Демонстрирует способы организации и оценки различных видов внеурочной деятельности ребенка (учебной, игровой, трудовой, спортивной, художественной и т.д.), методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий, походов, экспедиций и других мероприятий</p>	<p>Студент знает способы организации и оценки различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка, методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий и других мероприятий, связанных с реализацией дизайнерских навыков и получением знаний в области дизайна, применяет имеющиеся знания относительно организации различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка, разрабатывать методики оценки их эффективности</p>	<p>Студент применяет имеющиеся знания относительно организации различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка</p>	<p>Студент знает способы организации и оценки различных видов внеурочной художественной и дизайнерской деятельности ребенка, методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий и других мероприятий, связанных с реализацией дизайнерских навыков</p>
<p>ПК-3.1: Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.)</p>	<p>Знает способы и формы интеграции учебных предметов для организации развивающей деятельности школьников. Применяет многообразие способов и форм интеграции учебных предметов для организации дизайнерской групповой и индивидуальной деятельности обучающихся</p>	<p>Интегрирует учебные предметы для организации развивающей дизайнерской групповой и индивидуальной деятельности обучающихся</p>	<p>Интегрирует учебные предметы для организации развивающей групповой и индивидуальной деятельности</p>

ПК-3.2: Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности	В полной мере осведомлен об образовательном потенциале социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавания изобразительного искусства в учебной и во внеурочной деятельности. Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавания изобразительного искусства и формирования дизайнерского мышления школьников в учебной и во внеурочной деятельности	Имеет представление об образовательном потенциале социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавания изобразительного искусства в учебной и во внеурочной деятельности. Использует образовательный потенциал художественных музеев для преподавания изобразительного искусства и формирования дизайнерского мышления школьников в учебной и во внеурочной деятельности	Имеет представление об образовательном потенциале социокультурной среды региона (музеев, учреждений культуры и дополнительного образования) для преподавания изобразительного искусства в учебной и во внеурочной деятельности
--	---	--	--

*Менее 60 баллов – компетенция не сформирована

4. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости

4.1. Фонды оценочных средств включают: вопросы к зачету, вопросы к экзамену, темы и требования для докладов на практических занятиях с презентацией, темы и требования для выполнения творческих практических работ.

4.2.1. Критерии оценивания по оценочному средству 1 – Доклад на практическом занятии с презентацией

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг), базовый раздел 1	Количество баллов (вклад в рейтинг), базовый раздел 2
Соответствие доклада предъявленным требованиям.	2	3
Логика изложения материала, лаконичность выступления.	2	3
Самостоятельное уточнение не изученных в курсе терминов, фактов, освоение новых понятий.	2	3
Построение доклада с учетом особенностей аудитории.	2	3
Применение информационных технологий с учетом особенностей восприятия аудитории (оформление презентации, читаемость текста, качество иллюстраций).	2	3
Максимальный балл	10	15

4.2.2. Критерии оценивания по оценочному средству 2 – **Выполнение творческого / практического задания по теме**

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг), базовый раздел 2	Количество баллов (вклад в рейтинг), базовый раздел 3
Применение знаний о колорите, формообразовании, объеме, построении объекта	3	4
Применение знаний об эргономике, практическом использовании проектируемого предмета, проявление инженерного мышления	3	4
Наличие эстетической идеи в проекте (задании)	3	4
Проработанность деталей проекта, демонстрация предварительных этапов его разработки	3	4
Осознанность и эффективность применения цифровых программ и ресурсов	3	4
Максимальный балл	15	20

4.2.3. Критерии оценивания по оценочному средству 3 – **«Устная работа на семинарских занятиях»**.

Критерии оценивания	Количество баллов (вклад в рейтинг)
Свободное изложение теоретической информации	2
Письменная подготовка к семинару	2
Способность применить теоретическую информацию на практике	3
Владение специальной терминологией	3
Максимальный балл	10

5. Оценочные средства для промежуточной аттестации

5.1. Типовые вопросы к зачету

Вопросы по разделам дисциплины «Дизайн»

Раздел 1. Понятие и сущность дизайна

1. Понятие дизайна
2. Особенности профессии дизайнера
3. Эргономика, эстетика и проектирование как элементы дизайна
4. Бионика и ее применение в дизайне

5. Основы формообразования в дизайне
6. Виды дизайна
7. Исторические этапы становления дизайна
8. Выдающиеся дизайнеры XX-XI вв.
9. Полиграфический дизайн

Раздел 2. Формы и практики дизайна

1. Цвет и шрифт в композиции
2. Методы стилизации изображений в дизайн-проектах
3. Графический и средовой дизайн
4. Единство эстетического и функционального в объемно-пространственной организации среды
5. Дизайн интерьера и городской среды
6. Ландшафтный дизайн
7. Дизайн человеческого тела и образа
8. Дизайн одежды
9. Фирменный стиль
10. Коммуникативная роль дизайнерских решений. Дизайн и реклама
11. Дизайн упаковки как образец промышленного дизайна

5.2. Типовые вопросы к экзамену

1. Цели и задачи дизайна. Понятие дизайна.
2. Виды дизайна. Цифровой (компьютерный) дизайн
3. Исторические этапы становления дизайна
4. Растровые изображения в дизайне, и их основные характеристики.
5. Презентационная графика в дизайне.
6. Векторная графика в дизайне. Ее достоинства и недостатки.
7. Понятие цвета. Характеристики цвета.
8. Кодирование цвета. Палитра.
9. Программное обеспечение арт-дизайна.
10. Аппаратное обеспечение арт-дизайна.
11. Графические объекты и их типы.
12. Преобразование объектов.
13. Проектирование трехмерных объектов.
14. Хранение графических объектов в памяти компьютера.
15. Использование графических редакторов в арт-дизайне.
16. Виды графических редакторов и их назначение.
17. Методы трехмерной графики.
18. Алгоритмы трехмерной графики.
19. Разработка трехмерных моделей. Системы моделирования.
20. Визуализация и вывод трехмерной графики.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

6.1.1. Примерные темы докладов по разделам дисциплины

Раздел 1. Понятие и сущность дизайна.

1. Профессия дизайнера и ее специфика.
2. Стратегическая задача дизайнера.
3. Визуальное мышление как способ решения интеллектуально-творческих дизайнерских задач
4. Бионика и ее применение в дизайне
5. Эргономика и ее дизайнерские аспекты
6. Исторические этапы становления дизайна
7. Пионеры дизайна XX века.
8. Белорусские корни советского дизайна. Витебская художественная школа.
9. ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН и «производственники».
10. Творчество Сони Делоне
11. Конструктивизм в дизайне
12. Выдающиеся зарубежные дизайнеры XXI вв.

Раздел 2. Формы и практики дизайна

1. Функциональность и рациональность форм в бытовом дизайне.
2. Мобильность и вариабельность форм в бытовом дизайне.
3. Средовой дизайн.
4. Ландшафтный дизайн.
5. Дизайн и архитектура.
6. Книжный дизайн.
7. Дизайн полиграфической продукции.
8. Посторенние и разработка интерьеров.
9. Дизайн и мода.
10. Современные материалы и технологии в дизайне одежды.
11. Модульность конструкций в дизайне.
12. Эко-дизайн и эко-материалы.

6.1.2. Примерные варианты творческих / практических заданий по теме

Раздел 2. Формы и практики дизайна

Тема 2.2. Полиграфический дизайн.

Вариант выполнения творческого задания: Дизайн печатных изданий.
Создание концепции журнала.

Цель: на основе модульных элементов и типов верстки разработать настольный

буклет, обладающий выразительными образными характеристиками. Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами.

2. На основе принципа модульной сетки провести ситуационный и образный анализ.

3. Разработать название журнала, включающий графическое решение и логотип.

4. Предложить графическое решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М 1:1.

Тема 2.6. Дизайн интерьера.

Вариант выполнения творческого задания: Дизайн выставочного пространства

Цель: решить проблему эргономичного выставочного пространства:
Разработать

модульное выставочное оборудование. Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами на потребительском рынке.

2. На основе образа потребителя провести ситуационный и образный анализ.

Тема 2.9. Фирменный стиль.

Творческое задание 1.: Разработка логотипа. Фирменный блок

Цель: на основе изучения проектной проблемы предложить логотип, отвечающий направленности предприятия.

Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами.

2. На основе сбора аналогов производства провести ситуационный и образный анализ

графических знаков.

3. Предложить графическое решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М 1:1.

Творческое задание 2.: Корпоративная идентификация. Дизайн элементов фирменного стиля.

Цель: на основе предложенного логотипа компании предложить элементы корпоративной идентификации, отвечающие направленности предприятия.

Задачи:

1. Изучить проектную проблему, ознакомившись с аналогами.

2. На основе сбора аналогов производства провести ситуационный и образный анализ

графических знаков.

3. Предложить графическое решение и принципы технологического исполнения проектного замысла.

Материалы: Зарисовки, наброски, формат А3, компьютерная или ручная графика

Макет в условных материалах М 1:1.

Раздел 3. Компьютерный дизайн

Тема 3.3. Цифровая цветопередача

Задание 1 «Способы создания цветовой гармонии в композиции»

Цель: наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в растровом редакторе Adobe Photoshop в слоях с применением инструментов рисования, эффектов слоев, текстурных заливок выделенных областей.

Задание 1.1. Создать композицию из изобразительных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы).

Задание 1.2. Создать композицию из изобразительных элементов на основе ярко выраженного контраста по цветовому тону и светлоте (2-3 работы).

Задание 1.3. Создать композицию из абстрактных элементов на основе нюансных цветовых отношений (2-3 работы).

Задание 1.4. Создать композицию из абстрактных элементов в теплом колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).

Задание 1.5. Создать композицию из абстрактных элементов в холодном колорите, контраст по светлоте (2-3 работы).

Тема 3.4. Алгоритмы обработки растровых изображений

Задание 2. «Имитация явлений и поверхностей в векторном и растровом редакторах»

Цель: наработка навыков определения гармоничной целостности и образности формы в графической композиции. Выполняются в векторном и растровом редакторах в слоях с применением инструментов рисования, текстурных заливок и различных фильтров.

Задание 2.1. Упражнение на создание имитации воды в растровом редакторе с помощью фильтра Clouds (Облака),

Задание 2.2. Упражнение на создание имитации воды в растровом редакторе с помощью фильтра Chrome (Хром).

Задание 3. «Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях»

Задание 3.3. «Рисование в слоях». Открыть новое изображение с заданными параметрами и цветным фоном. Создавать новые слои, рисуя на каждом слое простые абстрактные или изобразительные формы, придавая им определенный стиль (используя палитру Layer Style), придавая им разную степень непрозрачности, используя разные режимы наложения цветов в каждом слое.

Передвигая их с помощью инструмента Move, создать уравновешенную композицию. Попробовать изменять порядок следования слоев в палитре Layer. Объединить слои. Сохранить в рабочую папку в определенном формате, дав оригинальное название своей работе.

Задание 3.4 «Рисунок объемной кнопки в слоях». Открыть новый документ с параметрами 10x10 см, разрешение 300, выбрать светлый цвет фона. Создать новый слой, сделать круглое выделение (удерживая клавишу Shift) с растушевкой 0. Залить выделение простым градиентом. Сверху на этом же слое сделать выделение меньшего диаметра, назначив ему растушевку 5 пикселей, и залить тем же градиентом, но в противоположном направлении. Получилась резиновая кнопка, освещенная сбоку. Назначить слой с кнопкой тень в палитре Layer.

Тема 3.12. Преобразования в пространстве.

Задание 4. Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop

4.1. Практическое задание на выделение областей. Открыть несколько изображений и с помощью разных инструментов выделения вырезать необходимые фрагменты фотографий, применяя различную растушевку, логические операции с выделенными областями и, перенести в другой, заново созданный документ, названный «Монтаж». В документе «Монтаж» применить к каждой области масштабирование, трансформации.

4.2 Вырезая различные фрагменты изображений из разных фотографий, составить композицию, достигая равновесие элементов различной площади и окраски.

Задание 5. Векторные инструменты в Adobe Photoshop. Рисование готовыми фигурами

Задание 5.1. Создать контур нужной формы прямо на открытом изображении и преобразовать в выделенную область. Залить созданную область текстурой и перенести в новый документ. Добавить новые готовые фигуры из меню инструмента Custom Shape (Произвольная фигура). Создать композицию из абстрактных элементов в теплом колорите (2-3 работы).

6.1.3. Примерные вопросы для подготовки к семинарскому занятию, устному опросу по теме

Раздел 3. Компьютерный дизайн

1. Методы представления графических изображений
2. Программное обеспечение дизайна.
3. Аппаратное обеспечение дизайна.
4. Презентационная графика в арт-дизайне.
5. Векторная графика в арт-дизайне. Ее достоинства и недостатки.
6. Растровые изображения в арт-дизайне, и их основные характеристики.
7. Создание рисунка из кривых в CorelDraw.

8. Создание цветного рисунка в PhotoShop с использованием инструмента Заливка
9. Интерфейс программы Adobe PhotoShop.
10. Понятие цвета. Характеристики цвета.
11. Цветовые модели RGB.
12. Цветовые модели CMYK.
13. Графические объекты и их типы.
14. Аффинные преобразования объектов на плоскости.
15. Трёхмерное аффинное преобразование объектов.
16. Связь преобразований объектов с преобразованиями координат.
17. Проекция. Мировые и экранные координаты. Основные типы проекций.
18. Параллельные проекции.
19. Перспективные проекции.
20. Кривая Безье.