

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Наумова Наталия Александровна

Должность: Ректор

Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41

Уникальный программный ключ:

6b5279da4e034bff679172803da5b7b539f89e2

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»

(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры графического дизайна

Протокол от «15» мая 2023 г. № 10

Зав. кафедрой

/А.Н. Витковский/

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Основы производственного мастерства

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

Профиль

Графический дизайн

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Мытищи

2023

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.

Код и наименование компетенции	Этапы формирования
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК-5. Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов.	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

1.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ОПК-4	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> приёмы проектирования продуктов графического дизайна <i>Уметь:</i> анализировать референсные изображения <i>Владеть:</i> базовыми приёмами проектирования продуктов графического дизайна	Упражнения	Шкала оценивания упражнения
ОПК-4	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> современные подходы к проектированию продуктов графического дизайна <i>уметь:</i> свободно выбирать технические средства проектирования <i>владеть:</i> навыками проектирования основных продуктов графического дизайна, приёмами типографики, формирования законченного художественного образа, композиционными навыками.	Практическая подготовка	Шкала оценивания практической подготовки

ДПК-5	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>Знать:</i> возможности растровой, векторной и трёхмерной графики, основы работы в программе макетирования и вёрстки. <i>Уметь:</i> выполнять базовые операции с двумерными и трёхмерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины <i>Владеть:</i> базовыми приёмами работы с векторной, растровой и трёхмерной графикой, основами макетирования и вёрстки	Упражнения	Шкала оценивания упражнения
ДПК-5	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	<i>знать:</i> современное состояние информационных технологий в графическом дизайне, особенности создания и использования векторной и растровой графики, основные цветовые модели, их характеристики и назначение <i>уметь:</i> свободно работать с векторной, растровой и трёхмерной графикой в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения курса, работать с текстом в программных продуктах изучаемых в процессе освоения курса <i>владеть:</i> на высоком уровне навыками работы в следующих программах: графический редактор Adobe Illustrator графический редактор Adobe Photoshop программа макетирования и вёрстки Adobe InDesign программа трёхмерного моделирования и анимации Blender	Практическая подготовка	Шкала оценивания практической подготовки

Описание шкал оценивания

Шкала оценивания упражнения

Показатели	Количество баллов
Владеет инструментами графического редактора	0-2
Порядок выполнения верный	0-2
Выполнение в полном объеме	0-2

Шкала оценивания практической подготовки

Практическая подготовка	Баллы
3 семестр	
Календарь	4-8
Стилизация	4-8
Сертификат	4-8
Паттерн	4-8
Постер	4-8
Фотокнига	4-8
Плакат «Save me»	4-8
Афиша	4-8
Многостраничное издание	4-8
Абстрактная композиция	4-8
	Итого max 80
4 семестр	
Ретушь Портрет	2-4
Ретушь Фигура	2-4
Шрифтовая композиция	4-8
Паттерн	4-8
Настольная игра	4-14
Визуализация серии упаковок	4-8
Моделирование тел вращения	4-8
Журнал	4-8
Анимированное текстовое сообщение	4-8
	Итого max 70
5 семестр	
Коллаж	4-8
Презентационный ролик	4-16
Иллюстрированная энциклопедия	4-16
Макет сувенирной (наградной) продукции	4-8
Натюрморт	4-8
Анимация логотипа (Blender)	4-8
Прогноз погоды (AE)	4-8
Анимация логотипа (AE)	4-8
	Итого max 80
6 семестр	
Анимация персонажа (Blender)	8-14
Анимация персонажа (AE)	8-14
Аудио-визуальная композиция	8-14
Видеоинфографика	8-14

Визуализация	8-14
	Итого max 70

1.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерные упражнения

№	Упражнение	Тема
3 семестр		
1.	Сохранение файлов	1
2.	Создание фигур. Палитра «Pathfinder»	2
3.	Работа с палитрой «Symbols»	2
4.	Кисти: виды, создание, добавление и сохранение	2
5.	Инструменты «Переход», «Вращение», «Отражение»	2
6.	Скрипты Adobe Illustrator	2
7.	Создание и редактирование узоров	2
8.	Фильтры и эффекты	2
9.	Режимы наложения слоя	2
10.	Базовые операции с трёхмерными примитивами	4
11.	Добавление материала трёхмерному объекту	4
12.	Импорт текста	5
13.	Стили символов, стили абзацев	5
14.	Работа с шаблонами	5
4 семестр		
15.	Порядок ретуши.	6
16.	Приёмы коллажирования	6
17.	Ретуширование с помощью фильтра Liquify	6
18.	Использование кистей в Adobe Illustrator	7
19.	Растровые эффекты в Adobe Illustrator	7
20.	Создание сложных узоров (гильош)	7
21.	Сетчатый градиент	7
22.	Импорт svg файла, применения модификатора Curves	8
23.	Настройка освещения и материалов в фотореалистичном визуализаторе Cycles	8
24.	Добавление моделей	9
25.	подбор и настройка материалов, коррекция освещения	9
26.	Применение эффектов анимации текста	10
27.	Рендер композиции в Adobe MediaEncoder	10
28.	Настройка модульной сетки Adobe InDesign	11
29.	Вёрстка разворота по образцу в Adobe InDesign	11
5 семестр		
30.	Приёмы коллажирования	12
31.	Плагины сторонних разработчиков	12
32.	Обтравки изображений.	13
33.	Подбор иллюстративного материала	13
34.	Симуляция физических свойств объекта	14
35.	Анимация ключевых кадров	14
36.	Анимация формы меша	14

37.	Кривые нтерполяции	14
38.	Иерархия слоёв моушн-композиции	15
39.	Импорт графики в моушн-композицию	15
40.	Работа с выражениями	15
6 семестр		
41.	Ригинг персонажа	16
42.	Липсинк с использованием ключей формы меша	16
43.	Анимация многослойного фона с эффектом параллакса	17
44.	Инструменты цифрового скульптинга	18
45.	Порядок работы над цифровой скульптурой	18
46.	Инструмент “Pin” в Adobe AfterEffects	19
47.	Дополнения для работы с персонажной анимации	19
48.	Иерархия слоёв проекта с персонажной анимации	19

Задания на практическую подготовку

№	Учебное задание	Тема	Практический результат
3 семестр			
1	Календарь Макет перекидного календаря с обложкой.	Adobe Illustrator	Файлы .ai,.jpg, pdf
2	Стилизация Линейная стилизация объекта живой природы	Adobe Illustrator	Файлы .ai,.jpg
3	Сертификат Макет сертификата\грамоты с использованием приёмов защищённой полиграфии (гильошей).	Adobe Illustrator	Файлы .ai,.jpg
4	Паттерн Создание бесшовного раппортного орнамента, отвеча- ющего техническим требованиям фотостокков (векторная графика для некоммерческого использования)	Adobe Illustrator	Файлы .ai,.jpg
5	Постер Векторная иллюстрация	Adobe Illustrator	Файлы .ai,.jpg
6	Фотокнига Оформление фотокниги с помощью набора готовых растровых изображений	Adobe Photoshop	Файл .jpg
7	Плакат «Save me» Мотивационный плакат в выбранной технике	По выбору студента	Файл .jpg
8	Афиша Коллаж с использованием режима наложения слоёв	Adobe Photoshop	Файлыpsd,.jpg
9	Многостраничное издание Макет книжного издания с иллюстрациями	Adobe InDesign	Файлы .indd, .PDF

10	Абстрактная композиция Композиция из объёмных геометрических фигур с использованием фотореалистичного визуализатора Cycles	Blender 3D	Файлы.blend, .jpg
4 семестр			
1	Ретушь Портрет	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
2	Ретушь Фигура	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
3	Шрифтовая композиция	Adobe Photoshop	Файлы .jpg,
	Тематический коллаж	Adobe Photoshop	Файлы .jpg,.psd
4	Паттерн Раппортный орнамент с использованием стилизованных образов объектов живой природы	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
5	Настольная игра Дизайн-проект настольной игры для детей младшего школьного возраста	Adobe Illustrator	Файлы .ai, .jpg
6	Визуализация серии упаковок	Adobe Dimension	Файлы .jpg
7	Моделирование тел вращения Дизайн-проект набора шахматных фигур	Blender3D	Файлы .blend, .jpg
8	Журнал Дизайн-макет рубрики журнала.	Adobe InDesign	Файлы .indd, .PDF
9	Анимированное текстовое сообщение Кинетическая типографика	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mp4
5 семестр			
1	Коллаж Фотоколлаж по мотивам живописного произведения в стиле сюрреализм	Adobe Photoshop	Файлы .jpg, .psd
2	Презентационный ролик Проект по выбору студента	Adobe AfterEffects	Файлы .ae, .mp4
3	Иллюстрированная энциклопедия Вёрстка многостраничного, иллюстрированного издания информационно-познавательного назначения	Adobe InDesign	Файлы .indd, .PDF
4	Макет сувенирной (наградной) продукции Дизайн-проект памятного знака	Blender3D	Файлы.blend, .jpg
5	Натюрморт Многофигурная композиция (3-5 предметов, 2 драпировки), фотореалистичный визуализатор Cycles	Blender3D	Файлы.blend, .jpg
6	Анимация логотипа Импорт и анимация векторной графики в программе трёхмерного	Blender3D	Файлы .blend, .jpg

	моделирования		
7	Прогноз погоды Серия анимированных тематических графических композиций (5 городов)	Adobe After Effects	Файлы .ae, .mp4
8	Анимация логотипа Анимация векторной графики в программе постобработки и компоузинга.	Adobe After Effects	Файлы .ae, .mp4
6 семестр			
1	Анимация персонажа Риггинг и анимация персонажа в программе трёхмерного моделирования	Blender3D	Файлы .blend, .mp4
2	Анимация персонажа Персонажная анимация в программе постобработки и компоузинга.	Adobe After Effects	Файлы .ae, .mp4
3	Аудио-визуальная композиция Видеоролик в стиле AR (дополненная реальность)	Adobe After Effects	Файлы .ae, .mp4 .jpg
4	Ротоскопия Анимация танца методом «эклер»	Adobe After Effects	Файлы .ae, .mp4
5	Презентационный ролик Шоурил техник анимации	Adobe Dimension	Файлы psd, .jpg

Примерные вопросы зачета:

Билет №1

1. Создание фигур, операции с контуром в графическом редакторе Adobe Illustrator.
2. Смоделируйте сцену по предложенному образцу в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.

Билет №2

1. Инструменты работы с текстом в Adobe Illustrator. Форматирование текста. Преобразование фигурного текста в кривые. Связывание текстового блока с объектами.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Photoshop коллаж по предложенному образцу.

Билет №3

1. Цветовые модели, инструменты работы с цветом в графическом редакторе Adobe Illustrator.
2. Внесите правки в текст предложенного документа, пользуясь операциями по поиску и замене в редакторе Adobe InDesign.

Билет №4

1. Скрипты в графическом редакторе Adobe Illustrator. Скрипты сторонних разработчиков.
2. Обработайте видеотрек, пользуясь панелью «Трекинг».

Билет №5

1. Назначение и возможности трёхмерного редактора Blender 3D. Работа с виджетами, режим редактирования в Blender 3D: части трёхмерного объекта, режим пропорционального редактирования, инструменты и горячие клавиши.
2. Создайте календарную сетку в графическом редакторе Adobe Illustrator.

Билет №6

1. Работа с «мок-ап» файлами», преобразования слоя в смартобъект.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator коллаж по предложенному образцу.

Билет №7

1. Работа со страницами-шаблонами в Adobe InDesign (создание, назначение, редактирование).
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator изображение по предложенному образцу.

Билет №8

1. Применение эффектор группы Generation к слою композиции Adobe AfterEffects.
2. Создайте в редакторе Adobe Illustrator изображение по предложенному образцу.

Билет №9

1. Инструменты выделения в Adobe Photoshop.
2. Создайте в Adobe Illustrator векторную иллюстрацию на основе предложенного растрового изображения.

Билет №10

1. Инструменты Adobe Photoshop и онлайн-ресурсы для создания панорам.
2. Смоделируйте в Blender 3D сцену по предложенному образцу.

Билет №11

1. Назначение и возможности Adobe Dimension
2. Создайте в Adobe InDesign нужное количество страниц-шаблонов для вёрстки предложенного документа.

Билет №12

1. Настройки материалов и освещения в Adobe Dimension.
2. Выполните стабилизацию предложенного видеофрагмента в Adobe AfterEffects.

Билет №13

1. Импорт/экспорт файлов в Adobe Illustrator. Работа с монтажными областями.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Photoshop коллаж по предложенному образцу.

Билет №14

1. Визуализатор Cycles render в Blender 3D.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Photoshop коллаж по

предложенному образцу.

Билет №15

1. Работа с модульной сеткой в Adobe InDesign.
2. Отретушируйте предложенное изображение в Adobe Photoshop.

Билет №16

1. Применение эффектов группы Color Correction к слою композиции Adobe AfterEffects.
2. Отретушируйте предложенное изображение в Adobe Photoshop.

Билет №17

1. Вкладка Armature в Blender 3D – работа с костями и скелетом персонажа.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator текстовую композицию по предложенному образцу.

Билет №18

1. Модификаторы Деформации в Blender.
2. Создайте сцену по предложенному образцу в Adobe AfterEffects.

Билет №19

1. Настройки освещения, реализация различных схем постановки света в Blender 3D.
2. Создайте оглавление для предложенного текста в Adobe InDesign.

Билет №20

1. Вкладка «Физика» в Blender 3D: моделирование физических свойств материала - прочность, упругость, жесткость, вес, текучесть.
2. Повторите предложенный образец в Adobe Photoshop.

Примерные вопросы к экзамену:

Билет №1

1. Назначение и возможности Adobe Photoshop.
2. Анимлируйте сцену по предложенному образцу в Blender 3D.

Билет №2

1. Требования к векторным изображениям, предъявляемые стоковыми сайтами.
2. Анимлируйте текст, используя ключи формы меша в Blender 3D.

Билет №3

1. Создание указателя в Adobe InDesign.
2. Смоделируйте сцену по предложенному образцу в редакторе трёхмерной графики Blender 3D.

Билет №4

1. Применение эффектов группы Simulation к слою композиции Adobe AfterEffects.
2. Смоделируйте сцену по предложенному образцу в редакторе трёхмерной графики

Blender 3D.

Билет №5

1. Текстовый редактор, подготовка текста к вёрстке, поиск и замена текста, проверка орфографии в Adobe InDesign.
2. Используя трассировку в графическом редакторе Adobe Illustrator создайте векторное изображение по образцу.

Билет №6

1. Стили символов в Adobe InDesign.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Dimension сцену по предложенному образцу.

Билет №7

1. Стили абзацев в Adobe InDesign.
2. Настройте в Blender 3D материал по предложенному образцу (cycles render).

Билет №8

1. Стили объектов в Adobe InDesign.
2. Создайте в графическом редакторе Adobe Illustrator бесшовный орнамент (петтерн) по предложенному образцу.

Билет №9

1. Виды кистей, их создание и редактирование в графическом редакторе Adobe Illustrator.
2. Выполните в Adobe InDesign вёрстку разворота по предложенному образцу.

Билет №10

1. Маски и каналы в Adobe Photoshop.
2. Настройте в Adobe InDesign стили абзацев, согласно предложенному документу.

Билет №11

1. Модификаторы Генерации в Blender.
2. Настройте в Adobe InDesign стиль графики по образцу.

Билет №12

1. Применение эффектов группы Stylize к слою в Adobe AfterEffects.
2. Настройка связей в макете Adobe InDesign.

Билет №13

1. Работа со слоями композиции Adobe AfterEffects в режиме 3D.
2. Создайте иллюстрацию по предложенному образцу в Adobe Illustrator

Билет №14

1. Эффекты анимации текста в Adobe AfterEffects.
2. Настройте стили слоя Adobe Photoshop, согласно образцу.

Билет №15

1. Режимы наложения слоёв в Adobe AfterEffects.
2. Смоделируйте тела вращения в Blender 3D согласно образцу.

Билет №16

1. Рендер композиции для различных платформ и устройств в Adobe Media Encoder.
2. Конвертация дизайн-макета в pdf файл, согласно требованиям типографии.

Билет №17

1. Меню эффектов в Adobe Illustrator.
2. Анимируйте текстовые слои, согласно предложенному образцу.

Билет №18

1. Основные правила вёрстки и ошибки в оформлении.
2. Работа с выражениями в Adobe AfterEffects.

Билет №19

1. Движение камеры по пути, настройка слежения за объектом в Blender 3D.
2. Выполните вычитание фонового цвета в предложенном видеофрагменте.

Билет №20

1. Назначение и возможности Adobe Bridge. Модуль Camera RAW.
2. Анимируйте сцену в Adobe AfterEffects согласно образцу.

1.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Формирование компетенций по дисциплине находит своё отражение в формировании знаний, умений и навыков. Подтверждением сформированности у студента оцениваемых компетенций является промежуточная аттестация.

Целью лабораторных занятий является приобретение знаний, умений и навыков, необходимых в профессиональной деятельности. Они составляют важную часть теоретической и профессиональной практической подготовки. Студентами выполняется комплекс практических упражнений под руководством преподавателя в соответствии с изучаемым содержанием учебного материала.

Текущий контроль успеваемости осуществляется в форме оценивания демонстрации комплекса учебных заданий по дисциплине, выполненных в рамках самостоятельной работы студента.

Таким образом, в течение 3,5 семестра максимально возможное число баллов – 80. По результатам дифференцированного зачета максимально возможное число баллов – 20. В течение 4, 6 семестра максимально возможное число баллов – 70. По результатам экзамена максимально возможное число баллов – 30.

Зачет проходит в виде просмотра комплекса заданий практической подготовки.

Экзамен по дисциплине проводится по билетам, каждый билет содержит теоретический вопрос и практическое задание по темам курса дисциплины.

Итоговая оценка по дисциплине является суммой баллов, набранных в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации

Формой промежуточной аттестации являются: зачет в 3 и 5 семестрах, экзамен в 4 и 6 семестрах.

Шкала оценивания зачёта

«15-20»

- 1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Знание теоретического материала, умение грамотно рассказать и продемонстрировать ход работы в графическом редакторе.

3) Практическое задание выполнено на высоком уровне.

4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«11-15»

1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;

2) Знание теоретического материала, небольшие затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.

3) Практическое задание выполнено с соблюдением технических требований

4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«5-10»

1) Удовлетворительный уровень владения инструментарием графических редакторов;

2) Удовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.

3) Практическое задание выполнено с ошибками

4) Затруднения в ответе на дополнительные вопросы;

«0-5»

1) Низкий уровень владения инструментарием графических редакторов;

2) Неудовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.

3) Практическое задание не выполнено

4) Неспособность ответить на дополнительные вопросы;

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

Итоговая оценка по дисциплине выставляется по приведенной ниже шкале. При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа обучающегося в течение освоения дисциплины, а также оценка по промежуточной аттестации.

Количество баллов	Оценка по традиционной шкале
81-100	Зачтено
61-80	Зачтено
41-60	Зачтено
0-40	Не зачтено

Шкала оценивания экзамена

«30-20»

1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;

2) Знание теоретического материала, умение грамотно рассказать и продемонстрировать ход работы в графическом редакторе.

3) Практическое задание выполнено на высоком уровне.

4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«19-10»

1) Высокий уровень владения инструментарием графических редакторов;

2) Знание теоретического материала, небольшие затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.

3) Практическое задание выполнено с соблюдением технических требований

4) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«9-1»

- 1) Удовлетворительный уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Удовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание выполнено с ошибками
- 4) Затруднения в ответе на дополнительные вопросы;

«0»

- 1) Низкий уровень владения инструментарием графических редакторов;
- 2) Неудовлетворительное знание теоретического материала, серьёзные затруднения при рассказе и демонстрации хода работы в графическом редакторе.
- 3) Практическое задание не выполнено
- 4) Неспособность ответить на дополнительные вопросы;

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

Итоговая оценка по дисциплине выставляется по приведенной ниже шкале. При выставлении итоговой оценки преподавателем учитывается работа обучающегося в течение освоения дисциплины, а также оценка по промежуточной аттестации.

Количество баллов	Оценка по традиционной шкале
81-100	Отлично
61-80	Хорошо
41-60	Удовлетворительно
0-40	Неудовлетворительно

Пороговое количество баллов выставляется за формально выполненное задание, отвечающее техническим условиям, но не демонстрирующим высокий уровень владения программными средствами, не обладающее высокими эстетическими качествами.

Минимальное количество баллов, которые студент должен набрать в течение семестра равняется 41 баллам.

Максимальным количеством баллов задание оценивается при условии соблюдения технических требований, высоком художественном уровне представленной работы.