

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО
Деканом факультета МАИС
 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО
Зав. кафедрой дизайна
 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Основы производственного мастерства

Направление подготовки: «Дизайн»

Профиль подготовки: Дизайн костюма

Квалификация Бакалавр

Форма обучения Очная

**Москва
2015**

Пояснительная записка

Курс «Основы производственного мастерства» изучается студентами, получающими квалификацию бакалавр по направлению подготовки: «Дизайн» (для всех профилей подготовки) с первого по четвертый курс.

Целью дисциплины является приобретение студентами как теоретических, так и практических знаний по вопросам создания и последующей компьютерной обработки широкого спектра объектов дизайна, от предметов интерьера до масштабных архитектурных комплексов с последующим их размещением в средовом пространстве по средствам компьютерных технологий. Позволяет получить базовые знания и навыки, в области компьютерного проектирования объектов дизайна. Приобрести навыки работы в программах графической обработки изображений Adobe Photoshop и Adobe Illustrator и редакторе трехмерной графики Autodesk 3ds Max, а также в мультимедийном редакторе Adobe Flash. Знакомит с основными процессами проектирования трехмерных интерьеров и элементов дизайна. Освоение различных способов графической пост обработки результатов трехмерного проектирования. Курс формирует у студентов практические навыки творческой работы в области дизайн-проектирования.

В процессе обучения проводятся лекционные и практические занятия. Для полноты освоения знаний и закрепления получаемых навыков предусматривается самостоятельная работа студента. Для промежуточного контроля изучаемых тем предусмотрены опросы.

Лекционные занятия предназначены для теоретического осмысления основных разделов дисциплины.

Практические занятия предполагают индивидуальную работу с графическими, аудио и видео документами индивидуально.

Самостоятельная работа является внеаудиторной и предназначена для самостоятельного ознакомления студента с определенными разделами курса по рекомендованной литературе и Интернет-ресурсам для выполнения заданий по курсу.

Степень овладения знаниями и практическими навыками определяется в процессе текущего, промежуточного и итогового контроля посредством устного опроса, проведении практических занятий, представления работ по индивидуальным заданиям, выполнения самостоятельной работы, промежуточного рубежного контроля и зачета по итогам изучения дисциплины.

Распределение баллов по видам занятий и СРС

| № | Позиция оценки | Периодичность оценки | Единица оценки | Шкала баллов | |
|----|-------------------|-------------------------|-------------------|--------------|-------------|
| | | | | занятие | Семестр |
| 1. | Посещение занятий | Каждое занятие | 1 балл | 0-1 балл | 0-16 баллов |

| | | | | | |
|----|---|-----------------------|-------------|-------------|--------------|
| 2. | Активное участие в дискуссиях, на занятиях, постановка творческих вопросов, ответы на вопросы преподавателя | 5 в течение семестра | 1-3 баллов | 1-3 баллов | 0-10 баллов |
| 3. | Выполнение проверочных экспресс – тестов, опросов, практических и самостоятельных работ на проверку усвоения пройденного материала, остаточных знаний | 14 в течение семестра | 1-3 баллов | 1-3 баллов | 0-14 баллов |
| 4. | Выполнение домашних заданий | 4 в течение семестра | 1-3 баллов | 1 - 3 | 0- 10 баллов |
| 5. | Контрольная работа | 3 в течение семестра | 0-5 баллов | 0-5 баллов | 0-15 баллов |
| 6. | Рубежный контроль | 1 в течение семестра | 0- 5 баллов | 0-5 баллов | 0-5 баллов |
| 7. | Устный ответ на зачете в условиях активных методов обучения | 1 в течение семестра | 0-30 баллов | 0-30 баллов | 0-30 баллов |

Минимально допустимое количество баллов – 40

Максимальное количество баллов (включая итоговое тестирование) - 100 баллов

Пояснения:

- 1) студенту предложено разнообразие форм освоения материала и оценки его деятельности.
- 2) Минимальное количество баллов, необходимое для допуска к итоговому тестированию и зачету, составляет 40 баллов. Обязательными условиями для получения минимума является регулярное посещение занятий, выполнение экспресс – тестов, не менее половины домашних заданий, всех контрольных работ, прохождение промежуточной аттестации (рубежного контроля).
- 3) Для студентов, пропустивших занятия по уважительной причине, предусмотрена возможность восполнения пропущенного материала на основе изучения дополнительных материалов по курсу с последующим собеседованием по пропущенным темам.
- 4) Максимальное количество баллов, которое может быть получено в течение семестра – 100 баллов. Студент, набравший в течение семестра от 70 баллов, при условии успешного выполнения креативного задания, прохождения рубежного контроля, может быть освобожден от устного опроса на зачете.
- 5) Несоблюдение сроков сдачи домашних заданий, контрольных работ дает право преподавателю снизить оценку на 1 балл за каждую несвоевременно выполненную работу.
- 6) Зачет не сдан, если студент получил менее 55 баллов.

Методические рекомендации по подготовке к лекциям, выполнению практических и контрольных работ, выполнению домашних заданий.

Практические и контрольные работы, а также семинары проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, семинара. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением. Домашние задания являются самостоятельной работой, выполняемой вне аудиторных занятий.

Прослушивая лекционный и практический материал, даваемый педагогом во время занятия студенту необходимо его конспектировать с целью последующего использования при подготовке к опросам, практическим заданиям, самостоятельной работе и подготовке к зачету.

Самостоятельная работа по курсу «Основы производственного мастерства» осуществляется студентами в нескольких направлениях:

- 1) Подготовка к практическим занятиям, включающая в себя повторение материала лекций и самостоятельное изучение указанных преподавателем источников;
- 2) Выполнение домашних заданий;
- 3) Самостоятельная разработка дизайна объектов и поиск необходимого иллюстративного материала для выполнения творческих заданий в ходе выполнения практических работ, а также для выполнения итогового проекта;
- 4) Подготовка к рубежному контролю и зачету.

При подготовке к лекциям, студент должен повторить материал предыдущего занятия, оценить, насколько хорошо он понял тему. Выполнить домашнее задание. При возникновении вопросов и трудностей обратиться к дополнительным источникам информации.

Практические и контрольные работы, а также опросы проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, опроса. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением.

Домашние задания являются самостоятельной практической работой, направленной на закрепление полученных знаний и навыков. Выполняется вне аудиторных занятий. Для их выполнения студент может воспользоваться лекционным материалом и дополнительными источниками информации.

Файлы созданные в ходе выполнения практических работ и домашних заданий необходимо сохранять в обязательном порядке.

Используя в качестве дополнительных источников информации видео уроки, для получения максимальной пользы, необходимо действовать следующим образом:

1. Внимательно посмотреть видео урок, отметив в конспекте основные моменты.

2. Посмотреть урок еще раз, останавливая его в ключевых моментах для произведения действий, демонстрируемых в уроке. Попутно дополняя произведенные ранее записи.
3. Сравнить полученный результат с результатом, полученным в уроке, и выявить свои просчеты, если таковые имеются. Попытаться исправить недочеты.
4. Просмотреть сделанные записи, при необходимости внести в них дополнения.
5. Сохранить проект выполненный в соответствии с видео уроком.

Описание практических работ:

Семест 1, 2

Практическая работа №1. Создание коллажа на определённую тему.

Используя полученные знания создать коллаж из 5-7 изображения на свободную тему.

Практическая работа №2. Ретуширование фотографии.

Используя полученные знания удалить с изображения артефакты. (Инструменты Clone Stamp (Штамп), Healing Brush (Исправляющая кисть), Patch (Заплата), Использование фильтра Dust & Scratches (Пыль и царапины)).

Практическая работа №3. Создание изображения.

Используя инструменты рисования создать изображение на тему: пейзаж.

Семестр 3, 4

Практическая работа №4. Создание предмета интерьера (кресло).

Используя полученные знания создать сложно моделированный объект - кресло.

Практическая работа №5. Создание простого интерьера.

Создать комнату и наполнить ее простой мебелью (столик, диван, кресло, ваза)

Практическая работа №6. Освещение интерьера.

Установить и настроить освещение в ранее созданном помещении.

Практическая работа №7. Освещение и задний план.

Установить и настроить задний фон и освещение заранее созданного здания.

Семестр 5, 6

Практическая работа №1. Создание анимации с элементами движения motion и tween.

Используя полученные знания создать сюжетный анимационный проект.

Практическая работа №2. Создание flash-презентации.

Используя полученные знания создать интерактивную flash-презентацию, и элементами управления

Практическая работа №3. Создание web-приложения.

Используя полученные знания создать интерактивное web-приложение по теме личных увлечений

Практическая работа №4. Создание flash-приложения с загрузкой внешних данных

Используя полученные знания создать flash-приложение с загрузкой внешних данных.

Итоговый проект I семестр:

Выполнение итогового проекта ведется в рамках самостоятельной работы в течение всего семестра и завершается на последнем занятии. Промежуточные этапы создания обсуждаются на занятиях.

Цель итогового проекта

Прохождение студентом, по ходу выполнения работы, всех необходимых этапов визуализации дизайн-проекта.

Тематика проекта

Тематика по выбору студента, либо задание преподавателя.

Содержание работы

Создание качественного дизайн-продукта в виде иллюстраций. В работе необходимо учесть все особенности двумерной визуализации трехмерных пространств.

Требования к итоговому проекту:

1. Минимум 4 иллюстрации дизайна интерьера, выполненные в графических редакторах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.
2. При создании иллюстраций должны быть использованы различные фотографии и векторные изображения интерьеров и элементов интерьеров
3. Размер изображений должен соответствовать формату А3 и иметь разрешение 300dpi

При несоответствии итогового проекта указанным выше требованиям, снижается на полбалла оценка за каждое нарушение.

Итоговый проект II семестр:

Выполнение итогового проекта ведется в рамках самостоятельной работы в течение всего семестра и завершается на последнем занятии. Промежуточные этапы создания обсуждаются на занятиях.

Цель итогового проекта

Прохождение студентом, по ходу выполнения работы, всех необходимых этапов трехмерной визуализации дизайн-проекта с последующим рендером.

Тематика проекта

Визуализация проекта помещения (здания) на основе реальных чертежей, по выбору студента, после согласования с преподавателем.

Содержание работы

Создание трехмерного интерьера и экстерьера небольшого здания с настроенным освещением и камерами.

Требования к итоговому проекту:

1. Визуализация чертежа небольшого домика (2-3 комнаты, ванная, туалет, кухня, прихожая. Второй этаж по желанию)

2. В проекте должны быть настроены виды камер в каждой комнате (2-3) и 2 камеры с видом на дом.
3. Проект сдается как в трехмерном виде, так и в виде готовых изображений формата, соответствующего А3 и иметь разрешение 150dpi. Минимум 10 изображений.

При несоответствии итогового проекта указанным выше требованиям, снижается на полбалла оценка за каждое нарушение.

Критерии оценки:

1. Креативность дизайна.
2. Соответствие требованиям.
3. Качество работы с технической точки зрения.
4. Умение рассказать о моделировании различных элементов дизайна.

При несоответствии итогового проекта указанным выше требованиям, оценка снижается на 1 балл за каждое нарушение.

Вопросы к зачету

1. Типы компьютерной графики.
2. Особенности растровой графики. Отличие от Векторной графики
3. Цветовые модели.
4. Интерфейс программы Adobe Photoshop: Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов.
5. Панель инструментов программы Adobe Photoshop. Масштабирование и панорамирование. Работа с панелью «History».
6. Методы и инструменты цветокоррекции графических изображений
7. Тоновый диапазон изображения и цветовой баланс (Яркость / Контраст, Уровни, Цветовой баланс, Замена цвета).
8. Подготовка и обработка графических изображений
9. Коллажирование изображений (Перенос части изображения из одного файла в другой. Редактирование добавленных элементов для создания единого целого. Работа с масками).
10. Сложные выделения и инструменты ретуши
11. Графические форматы файлов.
12. Работа с текстом и шрифтами
13. Работа со стилями в Adobe Photoshop. Создание стиля
14. Векторная графика. Характеристики, отличия от растровой графики.
15. Векторные форматы файлов: WMF (Windows Metafile), EPS (Encapsulated PostScript), PDF (Portable Document Format).
16. Интерфейс программы Adobe Illustrator.
17. Редактирование формы объекта (работа с кривыми, разделение объекта на составные части)
18. Воздействие цвета на человека. Понятия хроматических/ахроматических цветов. Цветовые системы.
19. Базовые законы композиции.
20. Растеризация и трассировка
21. Достоинства и недостатки векторной и растровой графики.
22. История развития 3ds Max и практическое его предназначение.
23. Интерфейс программы 3ds Max.
24. Основы создания объектов в 3ds Max, настройки их параметров и преобразований.
25. Создание простых объектов и их трансформация. Способы выделения объектов.
26. Имена объектов и параметры объектов.
27. Создание наборов объектов, компоновка в сцены. Управление опорной точкой объекта.
28. Группировка и иерархическая связь объектов.
29. Создание массивов объектов, зеркальных копий и выравнивание объектов.
30. Работа с окном Scene Explorer.
31. Стекло модификаторов. Простые модификаторы деформации объектов. Настройка модификаторов в стеке.
32. Понятие плоской фигуры – сплайна. Основы создания сплайнов.
33. Модификатор Edit Spline. Редактирование сплайнов.
34. Модификация сплайнов на различных уровнях.
35. Модификатор Extrude – создание объектов из сплайнов.
36. Простые модификаторы, используемые для получения трехмерных объектов из сплайнов. Extrude, Lathe, Bevel, Bevel Profile.
37. Команда Boolean, команда ProBooleans, Lofting.

38. Правильная подготовка, редактирование сечений лофтинга. Оптимизация объектов лофтинга.
39. Назначение материалов на объекты.
40. Понятие проекционной карты материала. Управление текстурами объектов (картами материалов) – модификатор UVW Map.
41. Применение модификатора Edit Mesh с целью назначения нескольких материалов на один объект.
42. Съёмочные камеры в 3ds Max.
43. Различные источники света в 3ds Max.
44. Создание и настройка источников света.
45. Настройка заднего фона. Вписывание объектов в задний фон.
46. Сохранение итогового изображения.
47. Настройка размеров и параметров финального рендеринга проекта.
48. Туман и объемный свет.
49. Эффект огня. Эффект свечения вокруг объектов (Lens Effect).

Наличие итогового проекта (Визуализация дизайна интерьера на основе чертежа) необходимо для сдачи зачета.

Билет 1

1. Виды компьютерной графики.
2. Перевод цветного изображения в черно-белое и черно-белого в цветное. (Adobe Photoshop)
3. Инструменты выделения. (Adobe Photoshop)
4. Способы коллажирования и монтажа изображений
5. Психологическое влияние цвета на человека. (Adobe Illustrator)

Билет 2

1. Программные средства используемые в средовом дизайне.
2. Работа с каналами. (Adobe Photoshop)
3. Слои. Работа со слоями. (Adobe Photoshop)
4. Классификация шрифтов.
5. Хроматические/ахроматические цвета.

Билет 3

1. Программные средства используемые в средовом дизайне.
2. Работа с инструментами панели Image / Adjustments. (Adobe Photoshop)
3. Перенос части изображения из одного файла в другой. (Adobe Photoshop)
4. Работа с текстом в Adobe Photoshop.
5. Цветовые системы.

Билет 4

1. Основные понятия растровой графики.
2. Использование команд Brightness / Contrast (Яркость / Контраст), Levels (Уровни). (Adobe Photoshop)
3. Редактирование добавленных элементов для создания единого целого. (Adobe Photoshop)
4. Стили и слои. Создание и применение стилей к изображениям. (Adobe Photoshop)
5. Базовые законы композиции.

Билет 5

1. Цветовые модели.
2. Цветокоррекция (настройка цветового баланса), команды Variations (Варианты), Color Balance (Цветовой баланс), Photo Filter (Фотографический фильтр). (Adobe Photoshop)
3. Работа с масками. Применение Quick Mask (Быстрой маски). (Adobe Photoshop)
4. Векторные форматы файлов.
5. Принципы и правила создания композиции.

Билет 6

- Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов. (Adobe Photoshop)
- Инструмент Color Replacement (Замена цвета). (Adobe Photoshop)
- Использование каналов. (Adobe Photoshop)
- Интерфейс программы Adobe Illustrator.
- Импортирование растровых изображений.

Билет 7

1. Цветовые модели.
2. Сглаживание и интерполяция. (Adobe Photoshop)
3. Ретуширование фотографий. (Adobe Photoshop)
4. Стандартные примитивы и их свойства. (Adobe Illustrator)
5. Совмещение растровых и векторных элементов.

Билет 8

1. Инструменты рисования. (Adobe Photoshop)
2. Методы изменения размеров изображений. (Adobe Photoshop)
3. Форматы графических файлов.
4. Стандартные операции с векторными объектами. (Adobe Illustrator)
5. Достоинства и недостатки векторной и растровой графики.

Билет 9

1. Масштабирование и панорамирование. (Adobe Photoshop)
2. Настройки изображения в программе Adobe Photoshop.
3. Подготовка и сканирование изображений.

4. Работа с кривыми. (Adobe Illustrator)
5. Что такое трассировка и растеризация.

Билет 10

1. Работа с панелью «History». (Adobe Photoshop)
2. Обрезка изображений, кадрирование. Изменение размеров холста. (Adobe Photoshop)
3. Особенности коллажирования изображений.
4. Разделение объекта на составные части. (Adobe Illustrator)
5. Инструменты трассировки в Adobe Illustrator.

Билет 11

1. Практическое предназначение 3ds Max.
2. Управление опорной точкой объекта.
3. Основы создания сплайнов.
4. Правильная подготовка сечений лофтинга.
5. Источники света в 3ds Max.

Билет 12

1. Системные требования.
2. Группировка и иерархическое связывание.
3. Модификатор Edit Spline.
4. Редактирование сечений лофтинга.
5. Создание и настройка источников света.

Билет 13

1. Обновление системы с помощью сервиспаков.
2. Создание массивов объектов.
3. Модификация сплайнов на различных уровнях.
4. Оптимизация объектов лофтинга.
5. Настройка заднего фона.

Билет 14

- Устройство интерфейса.
- Создание зеркальных копий объектов.
- Модификатор Extrude.
- Работа с редактором материалов.
- Вписывание объектов в задний фон.

Билет 15

1. Основы создания объектов в 3ds Max, настройки их параметров и их преобразований.
2. Выравнивание объектов.
3. Модификатор Lathe.
4. Текстурирование и назначение материалов на объекты.
5. Сохранение полученного изображения.

Билет 16

1. Создание простых объектов и их трансформация.
2. Работа с окном Scene Explorer`а.
3. Модификатор Bevel.
4. Поиск материалов в библиотеках.
5. Правила установки света в замкнутом пространстве интерьера.

Билет 17

1. Способы выделения объектов.
2. Модификаторы объекта – стек модификаторов.
3. Модификатор Bevel Profile.
4. Проекционная карта материала.
5. Настройка размеров и параметров финального рендеринга проекта.

Билет 18

1. Имена объектов.
2. Простые модификаторы деформации объектов.
3. Модификатор Sweep.
4. Управление текстурами объектов (картами материалов) – модификатор UVW Map.
5. Туман и объемный свет.

Билет 19

1. Параметры объектов.
2. Настройка модификаторов в стеке.
3. Команда Boolean.
4. Назначение нескольких материалов на один объект.
5. Эффект огня.

Билет 20

- Создание наборов объектов, компоновка их в сцены.
- Понятие плоской фигуры – сплайна.
- Команда Lofting, определение, назначение, применение.
- Съёмочные камеры в 3ds Max.
- Эффект свечения вокруг объектов (Lens Effect).

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО

Деканом факультета МАИС

 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Основы Производственного Мастерства

Направление подготовки: «Дизайн»

Профиль подготовки: Дизайн Среды

Квалификация Бакалавр

Форма обучения Очная

Москва
2015

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля):

| Код компетенции | Название компетенции | Краткое содержание /определение и структура компетенции | Характеристика порогового (обязательного) уровня сформированности компетенции у выпускника вуза |
|-----------------|--|---|--|
| ОК-1 | Владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения | - может осуществлять мыслительную деятельность на уровне анализа, синтеза и обобщения, - умеет ставить перед собой цели; способен выбирать пути достижения цели на основе воспринятой в процессе образования информации. | <ul style="list-style-type: none"> • дает определение понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»; • толкует смысл понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»; • использует эти знания для сбора информации, • классифицирует информацию по определенным категориям, • выделяет главное и второстепенное • демонстрирует культуру мышления при решении профессиональных задач; • распознает главные и вспомогательные цели; • соотносит требования к результатам образования с собственными целевыми установками; |

| | | | |
|--------------|--|--|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • ставит и решает задачи, необходимые для реализации цели; • разрабатывает план поэтапного решения поставленных задач • реализует на практике план поэтапного решения поставленных задач; • способен оценить роль культуры мышления в социальной и профессиональной деятельности. |
| ОК-14 | Осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации | - способен понимать сущность и значение информации в развитии современного информационного общества, осознает опасности и угрозы, возникающие в этом процессе, соблюдает основные требования информационной безопасности, в том числе защиты государственной тайны | <ul style="list-style-type: none"> • знает основные понятия, виды, свойства измерения и кодирования информации; • эволюцию информационных технологий и их роль в развитии общества; • владеет основными методами и способами, средствами получения и хранения информации; • умеет переработать полученную информацию соответствии своих профессиональный целей и задач; • дает характеристику процессам сбора, хранения и передачи информации; • классифицирует носители информации; • знает стандарты государственных требований о защите информации; • обеспечивает защиту информации в |

| | | | соответствии с государственными требованиями. |
|-------------|--|--|--|
| ПК-1 | Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения. | - может анализировать и соотносить требования к дизайн-проекту с запросами профессионального рынка труда; - умеет составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; - может синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; - готов научно обосновать свои предложения. | <ul style="list-style-type: none"> • перечисляет требования к созданию дизайн-проекта; • описывает этапы создания дизайн-проекта; • соотносит требования к дизайн-проекту с запросами профессионального рынка труда; • перечисляет возможные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта; • анализирует возможные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта; • избирает наиболее оптимальные решения задачи или подходы для выполнения дизайн-проекта; • научно обосновывает свои предложения; • применяет на практике избранные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта. |
| ПК-2 | Владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления | - может самостоятельно изображать объекты предметного мира, пространство и | <ul style="list-style-type: none"> • называет и владеет основными этапами работы над рисунком; • объясняет конструктивное |

| | | | |
|------|---|---|--|
| | <p>композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; элементарными профессиональными навыками скульптора; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и верстки.</p> | <p>человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; -способен воссоздавать форму предмета по чертежу; - умеет создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник; - способен работать в различных пластических материалах с учетом их специфики; - готов использовать новые знания и умения в практической деятельности, в том числе в новых областях знаний.</p> | <p>построение предметов, объектов и человеческой фигуры;</p> <ul style="list-style-type: none"> • перечисляет принципы и техники исполнения конкретного рисунка; • демонстрирует владение приемами работы в макетировании и моделировании, воссоздает форму предмета по чертежу; • перечисляет методы и технологии классических техник станковой графики; • определяет и использует приемы работы с цветом и цветовыми композициями; • применяет при выполнении работ знание основ перспективы и теории теней • перечисляет основные правила и принципы набора и верстки; • применяет на практике основные правила и принципы набора и верстки. |
| ПК-3 | <p>Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных</p> | <p>- разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению определенной дизайнерской задачи.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • дает определения понятиям «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»; • объясняет понятия «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»; • интерпретирует дизайнерскую задачу; • использует при |

| | | | |
|------|--|--|--|
| | решений. | | <p>разработке проектной идеи современные концепции гуманитарных, естественных, технических наук;</p> <ul style="list-style-type: none"> • применяет на практике различные творческие подходы к разработке проектной идеи; • представляет проектную идею с помощью схем, эскизных набросков, аналоговых примеров; • анализирует, оценивает и критикует проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества. |
| ПК-4 | Способен к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способен подготовить полный объем документации по дизайн проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчеты проекта. | - способен к конструированию объектов дизайна; - умеет подготовить полный объем документов по дизайн-проекту для его реализации; - может осуществлять основные экономические расчеты дизайн проекта. | <ul style="list-style-type: none"> • определяет основные этапы процесса конструирования; • акцентирует внимание на главных задачах процесса конструирования объектов дизайна; • выражает творческую идею проекта; • самостоятельно формулирует цель и задачи своей деятельности; • разрабатывает план – чертеж – схему объекта дизайна; • фиксирует особенности содержания документации по дизайн проекту; • избирает |

| | | | |
|------|--|--|---|
| | | | <p>необходимые документы конкретного дизайн проекта;</p> <ul style="list-style-type: none"> • применяет на практике разработанные документы; • подбирает нормативные документы для осуществления экономического расчета дизайн проекта; • анализирует подобранные документы, классифицирует их; • избирает нормативные документы, необходимые для осуществления экономического расчета конкретного дизайн проекта; • использует на практике нормативные документы, необходимые для экономических расчетов дизайн проектов. |
| ПК-5 | <p>Разбирается в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; готов пользоваться нормативными документами на практике.</p> | <p>- может работать в учреждениях и организациях, фирмах и различных структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна, в том числе и организовывать их работу;</p> <p>- умеет пользоваться нормативными документами на практике.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • обсуждает условия реализации проектов; • называет характерные особенности проектов; • определяет свою роль в коллективе при решении общей задачи; • систематизирует этапы производственного процесса; • организует работу над проектами; • адекватно оценивает возможности членов коллектива при работе над проектами; |

| | | | |
|------|---|--|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • перечисляет нормативные документы; • классифицирует нормативные документы; • соотносит нормативные документы с поставленной задачей проекта; • применяет на практике нормативные документы; • избирает наиболее эффективные нормативные документы для использования их в профессиональной деятельности. |
| ПК-6 | Ориентирован на преподавательскую работу в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования, способен планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия. | <p>- ориентирован на преподавательскую работу в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального образования и дополнительного образования;</p> <p>- способен планировать учебный процесс, выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия с обучающимися.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • определяет необходимость педагогических знаний для преподавательской деятельности; • перечисляет теоретические и методические основы педагогической деятельности; • называет принципы организации педагогической работы с учащимися; • демонстрирует приобретенные знания на практике; • применяет современные образовательные технологии в педагогической практике; • перечисляет методы, формы и средства педагогической работы; • планирует |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>учебный процесс на основе знаний методов, форм и средств педагогической работы;</p> <ul style="list-style-type: none"> • организует и методически обеспечивает учебный процесс; • самостоятельно подготавливает и читает лекции; • организует и проводит творческие практические занятия. |
|--|--|--|---|

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

| Уровень подготовки | Реализуемые компетенции |
|--------------------|---|
| Базовый | <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать: основные теоретические понятия курса;</p> <p>Уметь: применять значительную часть полученных знаний на практике; выполнять основные задачи профессиональной деятельности, связанные со спецификой изучаемой дисциплины;</p> <p>Владеть: базовыми навыками использования имеющихся знаний в собственной профессиональной деятельности.</p> |
| Повышенный | <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать и понимать на более высоком уровне теоретические понятия курса, их связь с областью распространения массовой информации;</p> <p>Уметь: ориентироваться в современных системах поиска и представления информации; пользоваться основными методами познавательной деятельности; эффективно применять полученные теоретические знания в журналистской деятельности;</p> <p>Владеть: устойчивыми навыками использования имеющихся профессиональных знаний в собственной журналистской практике.</p> |
| Продвинутый | <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать: на углубленном, расширенном уровне теоретические понятия курса, их связь с областью распространения массовой информации;</p> <p>Уметь: свободно ориентироваться в современных системах поиска и представления информации; пользоваться всем спектром методов познавательной деятельности; с высокой эффективностью применять полученные теоретические знания в журналистской деятельности;</p> <p>Владеть: в совершенстве устойчиво сформированными навыками использования имеющихся профессиональных знаний в собственной журналистской практике.</p> |

| | |
|--|--|
| | |
|--|--|

В результате изучения дисциплины студенты должны

Знать: знать основные задачи как графического так и трехмерного проектирования элементов средового дизайна, основные направления в дизайне среды, основные приемы рисования и редактирования растровой и векторной графики, с использованием инструментов таких графических редакторов как Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, мультимедийного редактора Adobe Flash, основы работы с прикладным пакетом Autodesk 3ds Max. Знать принципы создания трехмерных объектов, компоновки сложных сцен, назначения материалов и текстурирование, постановки освещения и визуализации.

Уметь: уметь самостоятельно работать с такими пакетами компьютерной графики как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash и Autodesk 3ds Max, самостоятельно создавать и редактировать уже существующие графические изображения, создавать трехмерные объекты, компоновать из них сложные, в том числе мультимедийные, сцены, создавать и назначать объектам различные материалы и текстуры, настраивать освещение сцены и работать с системами визуализации, комплексно использовать различные программные средства в ходе работы.

Владеть: владеть представлениями о задачах графических редакторов в процессе создания объектов средового дизайна; опытом создания и редактирования графических элементов дизайна среды средствами пакетов компьютерной графики Adobe Photoshop и Adobe Illustrator; владеть опытом создания и редактирования трехмерных объектов, их компоновки в сложные сцены, создания и назначения объектам различных материалов и текстур, освещения сцен и работы с системами визуализации в программном продукте 3ds Max; навыками практической реализации интерактивных мультимедийных модулей на основе требуемых элементов средствами мультимедийного редактора Adobe Flash.

Примерный перечень оценочных средств

| № | Наименование оценочного средства | Характеристика оценочного средства | Представление оценочного средства в ФОС |
|----------|---|---|--|
| 1 | Индивидуальные творческие задания | Вид самостоятельной работы, направленный на творческое освоение | Перечень творческих заданий |

| | | | |
|---|----------------|---|-------------------------------------|
| | | общепрофессиональных и профильных профессиональных дисциплин (модулей) и выработку соответствующих профессиональных компетенций | |
| 2 | Зачет, экзамен | Формы периодической отчетности студента, определяемые учебным планом, призванные выявить уровень, прочность и систематичность полученных им теоретических и практических знаний, приобретения навыков самостоятельной работы, развития творческого мышления, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач | Зачётное-экзаменационные требования |

**Паспорт
фонда оценочных средств**

| | | Оценочные средства | | | |
|---|--------------------------------------|---|---------------------------------|---------------------------|------------|
| № | Контролируемые разделы, темы, модули | Формируемые компетенции | Количество практических заданий | Другие оценочные средства | |
| | | | | Вид | Количество |
| 1 | Введение. | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос | |

| | | | | | |
|----|--------------------------------------|---|--|---------------------------------------|---|
| 2 | Основные инструменты Adobe Photoshop | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос | |
| 3 | Методы и инструменты цветокоррекции | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполнение сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 4 | Коллажирование изображений | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполнение сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 5 | Выделения и ретушь | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполнение сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 6 | Графические форматы файлов. | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполнение сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 7 | Коллаж и монтаж | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполнение сам. раб. по теме занятия. | 1 |
| | | | | Рубежный контроль | |
| 8 | Работа с текстом | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполнение сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 9 | Работа со стилями в Adobe Photoshop. | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполнение сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 10 | Векторная графика. | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос | |

| | | | | | |
|----|--|---|--|---|---|
| 11 | Редактирование формы объекта | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | | 1 |
| 12 | Цветовые системы. Редактирование цветовой заливки | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос, выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 13 | Основы дизайна. | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 14 | Растрезация и трассировка | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос | |
| 15 | Итоговый проект. | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | Итоговый проект | 1 |
| 16 | Знакомство с пакетом 3ds max | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос | |
| 17 | Основы работы | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 18 | модификаторы объектов | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 19 | Основы моделирования | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 20 | Редактирование сплайнов | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполнение сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 21 | Булевские операции | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |

| | | | | | |
|----|---|---|--|--|---|
| 22 | Материалы | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | Рубежный контроль | |
| 23 | Камеры и освещение | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | Зачет выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 24 | Освещение открытого пространства | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 25 | Освещение интерьера | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 26 | Итоговый проект | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | итоговый проект | 1 |
| 1 | Знакомство с редактором Adobe Flash | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 2 | Рисование в Adobe Flash | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 3 | Управление объектами | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 4 | Понятие символов | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 5 | Типы анимации в Adobe Flash | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполнение сам. раб. по теме занятия | 1 |

| | | | | | |
|----|---|---|--|---------------------------------------|---|
| 6 | Классическая анимация движения и анимация формы | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 7 | Расширенные возможности анимации в Adobe Flash | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 8 | Простейшая 3D анимация | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 9 | Обратная кинематика | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 10 | Импорт из других приложений | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 11 | Особенности работы с текстом | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 12 | Создание презентаций | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 13 | Создания независимых приложений | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 14 | Публикация и экспорт flash-роликов | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 15 | Внедрение flash-роликов в HTML | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 16 | Первое знакомство с Action Script | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |

| | | | | | |
|----|--|--|--|---------------------------------------|---|
| 17 | Создания роликов для мобильных устройств | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 1 | Общие сведения о цифровом виде | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос | |
| 2 | Интерфейс Adobe After Effects | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос в стиле "расскажи и покажи" | 1 |
| 3 | Импорт клипов и композиции | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос | |
| 4 | Слои в окне Timeline | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос | |
| 5 | Слои в окне Composition | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | опрос | |
| 6 | Работа с файлами | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 7 | Рисование и прозрачность | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 8 | Маски. | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 9 | Анимация и эффекты 1 | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 10 | Анимация и эффекты 2 | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |

| | | | | | |
|----|----------------------|---|--|---|---|
| 11 | Анимация и эффекты 3 | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 12 | работа с текстом | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 13 | 3д слои | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 14 | камера | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |
| 15 | свет | ОК-1, ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6, | | выполне-ние сам. раб. по теме занятия | 1 |

**Форма согласования и утверждения комплекта
зачетно-экзаменационных материалов**

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Билеты/вопросы в кол-ве 10 шт.

рассмотрены и

одобрены на заседании

кафедры «__» ____ 20__ г.

протокол № _____

Заведующий кафедрой _____ (ФИО)

«Утверждаю»

Декан _____ (ФИО)

«__» _____ 201__ г.

_____ (ФИО)

Экзаменационные билеты/вопросы к зачету

по «Основы производственного мастерства»

наименование дисциплины

для

«Всех направлений подготовки»

шифр/направление

Очная

форма обучения

Составитель: Съедина М.Ю.(ФИО)

Форма экзаменационного билета

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №1

6. Виды компьютерной графики.
7. Перевод цветного изображения в черно-белое и черно-белого в цветное. (Adobe Photoshop)
8. Инструменты выделения. (Adobe Photoshop)
9. Способы коллажирования и монтажа изображений
10. Психологическое влияние цвета на человека. (Adobe Illustrator)

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №2

6. Программные средства используемые в средовом дизайне.
7. Работа с каналами. (Adobe Photoshop)
8. Слои. Работа со слоями. (Adobe Photoshop)
9. Классификация шрифтов.
10. Хроматические/ахроматические цвета.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №3

6. Программные средства используемые в средовом дизайне.
7. Работа с инструментами панели Image / Adjustments. (Adobe Photoshop)
8. Перенос части изображения из одного файла в другой. (Adobe Photoshop)
9. Работа с текстом в Adobe Photoshop.
10. Цветовые системы.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №4

6. Основные понятия растровой графики.
7. Использование команд Brightness / Contrast (Яркость / Контраст), Levels (Уровни). (Adobe Photoshop)
8. Редактирование добавленных элементов для создания единого целого. (Adobe Photoshop)
9. Стили и слои. Создание и применение стилей к изображениям. (Adobe Photoshop)
10. Базовые законы композиции.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №5

6. Цветовые модели.
7. Цветокоррекция (настройка цветового баланса), команды Variations (Варианты), Color Balance (Цветовой баланс), Photo Filter (Фотографический фильтр). (Adobe Photoshop)
8. Работа с масками. Применение Quick Mask (Быстрой маски). (Adobe Photoshop)
9. Векторные форматы файлов.
10. Принципы и правила создания композиции.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №6

- Рабочее окно документа, палитры, панели свойств, инструментов. (Adobe Photoshop)
- Инструмент Color Replacement (Замена цвета). (Adobe Photoshop)
- Использование каналов. (Adobe Photoshop)
- Интерфейс программы Adobe Illustrator.
- Импортирование растровых изображений.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №7

6. Цветовые модели.
7. Сглаживание и интерполяция. (Adobe Photoshop)
8. Ретуширование фотографий. (Adobe Photoshop)
9. Стандартные примитивы и их свойства. (Adobe Illustrator)
10. Совмещение растровых и векторных элементов.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №8

6. Инструменты рисования. (Adobe Photoshop)
7. Методы изменения размеров изображений. (Adobe Photoshop)
8. Форматы графических файлов.
9. Стандартные операции с векторными объектами. (Adobe Illustrator)
10. Достоинства и недостатки векторной и растровой графики.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №9

6. Масштабирование и панорамирование. (Adobe Photoshop)
7. Настройки изображения в программе Adobe Photoshop.
8. Подготовка и сканирование изображений.
9. Работа с кривыми. (Adobe Illustrator)
10. Что такое трассировка и растеризация.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №10

6. Работа с панелью «History». (Adobe Photoshop)
7. Обрезка изображений, кадрирование. Изменение размеров холста. (Adobe Photoshop)
8. Особенности коллажирования изображений.
9. Разделение объекта на составные части. (Adobe Illustrator)
10. Инструменты трассировки в Adobe Illustrator.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №11

6. Практическое предназначение 3ds Max.
7. Управление опорной точкой объекта.
8. Основы создания сплайнов.
9. Правильная подготовка сечений лофтинга.
10. Источники света в 3ds Max.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №12

6. Системные требования.
7. Группировка и иерархическое связывание.
8. Модификатор Edit Spline.
9. Редактирование сечений лофтинга.
10. Создание и настройка источников света.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №13

6. Обновление системы с помощью сервиспаков.
7. Создание массивов объектов.
8. Модификация сплайнов на различных уровнях.
9. Оптимизация объектов лофтинга.
10. Настройка заднего фона.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №14

- Устройство интерфейса.
- Создание зеркальных копий объектов.
- Модификатор Extrude.
- Работа с редактором материалов.
- Вписывание объектов в задний фон.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №15

6. Основы создания объектов в 3ds Max, настройки их параметров и их преобразований.
7. Выравнивание объектов.
8. Модификатор Lathe.
9. Текстурирование и назначение материалов на объекты.
10. Сохранение полученного изображения.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №16

6. Создание простых объектов и их трансформация.
7. Работа с окном Scene Explorer'a.
8. Модификатор Bevel.
9. Поиск материалов в библиотеках.
10. Правила установки света в замкнутом пространстве интерьера.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №17

6. Способы выделения объектов.
7. Модификаторы объекта – стек модификаторов.
8. Модификатор Bevel Profile.
9. Проекционная карта материала.
10. Настройка размеров и параметров финального рендеринга проекта.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №18

6. Имена объектов.
7. Простые модификаторы деформации объектов.
8. Модификатор Sweep.
9. Управление текстурами объектов (картами материалов) – модификатор UVW Map.
10. Туман и объемный свет.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №19

6. Параметры объектов.
7. Настройка модификаторов в стеке.
8. Команда Boolean.
9. Назначение нескольких материалов на один объект.
10. Эффект огня.

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.

«Московский государственный институт культуры»

Кафедра «Дизайн»

Экзаменационный билет №20

- Создание наборов объектов, компоновка их в сцены.
- Понятие плоской фигуры – сплайна.
- Команда Lofting, определение, назначение, применение.
- Съёмочные камеры в 3ds Max.
- Эффект свечения вокруг объектов (Lens Effect).

Заведующий кафедрой : Решетова М.В.