МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»

Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ
«Цифровая живопись»

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань

1 ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Оценочные материалы — совокупность учебно-методических материалов (контрольных заданий, описаний форм и процедур проверки), предназначенных для оценки качества освоения обучающимися данной дисциплины как части ОПОП.

Цель — оценить соответствие знаний, умений и владений, приобретенных обучающимся в процессе изучения дисциплины, целям и требованиям ОПОП в ходе проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

Основная задача — обеспечить оценку сформированности общекультурных, общепрофессиональных, профессиональных и профессионально-специализированных компетенций.

Контроль сформированности компетенций по дисциплине проводится:

– в форме текущего контроля успеваемости (практические работы, самостоятельная работа);

– в форме промежуточной аттестации (экзамен).

Текущий контроль успеваемости проводится с целью:

– определения степени усвоения учебного материала;

– своевременного выявления и устранения недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по совершенствованию методики преподавания учебной дисциплины;

– организации работы обучающихся в ходе учебных занятий и самостоятельной работы;

– оказания обучающимся индивидуальной помощи (консультаций).

К контролю текущей успеваемости относится проверка обучающихся:

– по результатам выполнения заданий на практических занятиях;

– по результатам выполнения заданий на лабораторных работах;

– по результатам выполнения заданий для самостоятельной работы.

Текущая успеваемость студента оценивается **положительно**, если студент полностью выполнил все практические работы согласно графику текущего контроля, в противном случае текущая успеваемость студента оценивается **отрицательно**.

Результаты текущего контроля успеваемости учитываются преподавателем при проведении промежуточной аттестации. Отставание студента от графика текущего контроля успеваемости по изучаемой дисциплине приводит к образованию **текущей задолженности**.

Промежуточная аттестация проводится в форме **экзамена**.

Форма проведения экзамена – устный ответ по утвержденным экзаменационным билетам, сформулированным с учетом содержания учебной дисциплины. В экзаменационный билет включается два теоретических вопроса и одна задача. В процессе подготовки к устному ответу экзаменуемый может составить в письменном виде план ответа, включающий в себя определения, рисунки и т.п. Примеры к письменному ответу выполняются на компьютере и предоставляется в электронном виде.

2 ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

Основными этапами формирования компетенций при изучении студентами дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает овладение студентами необходимыми компетенциями.

Сформированность каждой компетенции в рамках освоения данной дисциплины оценивается по трехуровневой шкале:

– пороговый уровень является обязательным для всех обучающихся по завершении освоения дисциплины;

– продвинутый уровень характеризуется превышением минимальных характеристик сформированности компетенций по завершении освоения дисциплины;

– эталонный уровень характеризуется максимально возможной выраженностью компетенций и является важным качественным ориентиром для самосовершенствования.

Критерии оценивания компетенций (результатов):

уровень усвоения материала, предусмотренного программой;

умение анализировать материал, устанавливать причинно-следственные связи;

качество ответа на вопросы: полнота, аргументированность, убежденность, логичность;

содержательная сторона и качество материалов, приведенных в отчетах студента по лабораторным работам, практическим занятиям;

использование дополнительной литературы при подготовке ответов.

Уровень освоения сформированности компетенций (знаний, умений и навыков) по дисциплине оценивается в форме бальной отметки. Шкала и критерии оценивания представлены в таблице (Таблица 1).

Таблица 1 — Критерии оценивания компетенций

Оценка	Критерий
«отлично»	Студент должен: продемонстрировать глубокое и прочное усвоение знаний материала; исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал; правильно формулировать определения; продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; уметь сделать выводы по излагаемому материалу Как правило, оценка «отлично» выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
«хорошо»	Студент должен: продемонстрировать достаточно полное знание материала; продемонстрировать знание основных теоретических понятий; достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагать материал; продемонстрировать умение ориентироваться в литературе; уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу. Как правило, оценка «хорошо» выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
«удовлетворительно»	Студент должен: продемонстрировать общее знание изучаемого материала; знать основную рекомендуемую программой дисциплины учебную литературу; уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины.

Оценка	Критерий
	Как правило, оценка «удовлетворительно» выставляется студентам, допустившим погрешности в ответе на экзамене и при выполнении экзаменационных заданий, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.
«неудовлетворительно»	Ставится в случае: незнания значительной части программного материала; не владения понятийным аппаратом дисциплины; существенных ошибок при изложении учебного материала; неумения строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; неумения делать выводы по излагаемому материалу, при отрицательной оценке текущей успеваемости (т.е при наличии текущей задолженности по практическим заданиям на момент сдачи экзамена). Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

3 ПАСПОРТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

В паспорте фонда оценочных материалов (Таблица 2) приведено соответствие между разделами (темами) дисциплины, контролируемыми компетенциями, оценочными средствами и способами контроля компетенции.

Таблица 2 – Паспорт фонда оценочных средств
Набор 2016, 2017, 2018годов

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства		Способ контроля
			текущий контроль	промежуточная аттестация	
1.	*Идея в иллюстрации*	ОПК-3.6	практическое занятие	экзамен	устно
2.	*Обзор графических редакторов для цифровой живописи и рисования.*	ОПК-3.6	—	экзамен	устно
3.	*Цифровое рисование и цифровая живопись*	ОПК-3.6	практическое занятие	экзамен	устно
4.	*Объемный свет. Текстурирование.*	ОПК-3.6	практическое занятие	экзамен	устно
5.	*Дизайн персонажей*	ОПК-3.6	практическое занятие	экзамен	устно
6.	*Дизайн окружения. Рендер*	ОПК-3.6	практическое занятие	экзамен	устно
7.	*Курсовая работа*	ОПК-3.6	–	курсовая работа	письменно

4 ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

4.1 Перечень заданий к практическим занятиям и лабораторным работам

При оценке практических и лабораторных работ студента используется шкала оценивания «зачтено» - «не зачтено».

4.1.1 Практическое задание 1: Идея в иллюстрации (ОПК-3.6)

Цель: изучение методов генерации идей: синектика, мозговой штурм, шесть шляп, морфологический ящик, инверсия, метод фокальных объектов, списки контрольных вопросов.

Задание:

Создать ассоциативный набросок (тень, отброшенная от предмета).
Быстрый набросок лица по форме (скомканный лист бумаги).

Типовые контрольные вопросы:

1. В чем заключается смысл каждого метода? Преимущества и недостатки методов?

Описание шкалы оценивания:

Шкала оценивания	Критерий
«зачтено»	Студент применил ассоциативное мышление в процессе создания образа; провел лингвистический и символический анализ явлений и объектов; интерпретировал вербальные смыслы в образы. Студент владеет навыками генерации идей.
«не зачтено»	Задание не выполнено.

Предоставление оценочного средства в фонд: примеры работ.

4.1.2 Практическое задание 2: Цифровое рисование и цифровая живопись (ОПК-3.6

Цель: изучение основ работы с графическим планшетом; технологий цифрового рисования и живописи, технологию экранного смешивания цветов; получение навыков рисования в перспективе; изучение техники рисования серыми тонами, техники рисования формы, а не очертания; освоение технологии работы с тонированным холстом.

Задание:

1. Упражнения:
   - постановка руки на планшете,
   - основы работы с цифровым карандашом, кистью (мягкой и твердой), ластиком.
2. Геометрические предметы в перспективе.
3. Упражнения:
   - Контурный набросок объекта.
   - Набросок тонами объекта.
   - Техника перекрестного рисунка объекта.

Типовые контрольные вопросы:

1. В чем отличие цифрового смешивания цветов от традиционного?
2. Одна, две и три точки схода. Приемы построения перспективы.
3. В чем преимущество использование тонированного холста?
4. В чем отличие цифрового рисования от цифровой живописи?
5. В чем заключается техника рисования формы, а не очертания объекта?

Описание шкалы оценивания:

Шкала оценивания	Критерий
«зачтено»	Студент освоил работу с помощью графического планшета, технологию цифрового смешивания цветов, выполнил задания полностью. Студент понимает отличие технологии цифрового рисования и технологии цифровой живописи. Выполнил задание полностью.
«не зачтено»	Задание не выполнено.

Предоставление оценочного средства в фонд: примеры эталонных образцов.

4.1.3 Практическое задание 3: Объемный свет. Текстурирование. (ОПК-3.6)

Цель: изучение техники цифрового рисования объемного света, объемных теней, техники Ambient occlusion, имитационных техник рисования явлений природы; приемов цифрового текстурирования, эффектов различных поверхностей.

Задание:

1. Упражнение со сферой: постановка света, создание теней.
2. Рисование черепа:
   - сглаживание границ и тонов,
   - создание аккуратных контуров и плавных линий,
   - техника создания мягкой и резкой тени.

Типовые контрольные вопросы:

1. Инструментальные и программные средства добавления текстур.
2. Параметры тени.
3. В чем заключается техника создания мягкой и резкой тени?

Описание шкалы оценивания:

Шкала оценивания	Критерий
«зачтено»	Студент владеет техникой цифрового рисования объемного света, объемных теней, техники Ambient occlusion, знает параметры тени, правильно делает выбор в инструментальных и программных средствах имитации явлений природы и текстурировании объектов, владеет техниками сглаживания границ и тонов и создания мягкой и резкой тени Выполнены полностью все пункты задания
«не зачтено»	Задание не выполнено

4.1.4 Практическое задание 4: Дизайн персонажей (ОПК-3.6)

Цель: изучение этапов работы над дизайном персонажа; изучение техник цифрового раскрашивания.

Задание:

1. Анализ работ известных CG-художников.
2. Подбор референсов.
3. Создать ref-листы и доску настроения.
4. Разработать персонаж для кино, анимационного фильма или компьютерной игры.
   - Тренировка. Быстрые наброски поз по наглядным материалам.
   - Скетчи персонажа. Не менее 10 эскизов в позе.
   - Выбор цветовой схемы для цифрового раскрашивания персонажа.
   - Дизайн персонажа.

Типовые контрольные вопросы:

Как сохранить рабочее пространство под своим именем?

Описание шкалы оценивания:

Шкала оценивания	Критерий
«зачтено»	Студент спланировал этапы работы над разработкой персонажа. Создал ref-листы и доску настроения. Выполнены полностью все пункты задания
«не зачтено»	Задание не выполнено

Предоставление оценочного средства в фонд: работы известных CG-художников.

4.1.5 Практическое задание 5: Дизайн окружения. Рендер. (ОПК-3.6)

Цель: финальная коррекция и рендер сцены; изучение основ работы с тонированным холстом, цветовых схем, создание и использование пользовательских кистей, техники раскрашивания «из серых тонов в цвет». Изучение технологии *Matte painting.*

Задание:

1. Анализ работ известных CG-художников.
2. Создание фона для персонажа кино, анимационного фильма или компьютерной игры.
   - Постановка задачи.
   - Работа с референсами.
   - Создание наброска.
   - Композиционное решение сцены. Планы (тоновая разбивка планов).
   - Выбор технологии цифровое раскрашивания фона. Тренировка на малых эскизах.
   - Создание фона для персонажа кино, анимационного фильма или компьютерной игры.

Типовые контрольные вопросы:

1. Средства привлечения внимания в композиции?
2. В чем заключается технология создания фонов *Matte painting*?

Описание шкалы оценивания:

Шкала оценивания	Критерий
«зачтено»	Студент спланировал этапы работы над разработкой фона, выстроил композицию, определил планы, выстроил схему освещения. Создал ref-листы и доску настроения. Студент выбрал и обосновал технологию цифрового раскрашивания фона. Знает принципы технологии *Matte painting.* Выполнены полностью все пункты задания
«не зачтено»	Задание не выполнено

Предоставление оценочного средства в фонд: работы известных цифровых художников.

4.2 Перечень вопросов итоговой аттестации

4.2.1 Контрольные вопросы и темы к экзамену

1. Методы генерации идей:
   - Метод мозгового штурма.
   - Метод синектики.
   - Морфологический метод.

– Шесть шляп.
– Переменные-тумблеры для генерации идей.

2. Дизайн персонажа.
   – Почему создание персонажа стоит начинать с простых форм?
   – Почему важно делать быстрые скетчи разных форм тел, поз?
   – Почему лучше использовать S/C-криволинейные линии при рисовании персонажей?
   – Почему на начальном этапе важно нарисовать скелет персонажа? Как проверить устойчивость позы?
   – Что такое гиперболизация формы персонажа и отдельных его частей?
   – Что такое силуэт и как он помогает в процессе разработки дизайна персонажа?
3. Цветовые схемы:
   – Как цветовые схемы влияют на эмоциональное восприятие сцены?
4. Ошибки цифрового рисования.
   – Как правильно настроить размер и разрешение холста?
   – Как цвет холста может влиять на восприятие других цветов?
   – Почему в цифровом рисовании лучше использовать нейтральный сер фон холста?
   – Почему стоит избегать сильного контраста?
   – Опасность использования сложных кистей и больших штрихов?
   – Почему в цифровом рисование важно соотношение цветов, а не цвет сам по себе?
5. Технология экранного смешивания цвета.
6. Технология рисования тонами.
   – Почему важно перед началом рисования оттенками серого выставить источник освещения?
   – Почему начинать рисовать оттенками серого необходимо с серого цвета, добавляя белый и более темный серый?
   – Почему для придания рисунку объема на первоначальном этапе достаточно 3-4 оттенков серого?
   – Почему фоновые изображения на начальном этапе делить с помощью тонов на передний, средний и задний планы?
7. Технологии цифрового раскрашивания.
   – Какие режимы наложения используют для раскрашивания цифрового рисунка в оттенках серого? В чем преимущества и недостатки данного метода?
8. Техника Ambient occlusion.
   – Модель затенения, используемая в трёхмерной графике.
9. Правила построения перспективы.
10. Техника рисования объемного света, теней.
   – Что происходит, когда свет проходит через объекты в туманном воздухе и проходит сквозь прозрачные, цветные поверхности?
   – Что происходит, когда световые лучи становятся видимыми из-за рассеянного света, который возникает из-за тумана и пыли?
   – Что происходит, если полупрозрачный, окрашенный материал появляется в некоторых областях и частично блокирует луч света?
11. Параметры тени.
   – Как добиться с помощью инструментальных средств краев мягкой и резкой тени?
12. Понятия материал, текстура, фактура.
   – В чем отличие текстуры от фактуры материала?

– Способы цифрового текстурирования.

13. Технология *Matte painting.*

– Принципы создания изображений *Matte painting.*

– Что такое *plate*-изображение?

4.2.2 Практические задания

1. Примените метод синектики к предлагаемому слову.
2. Постройте шкалу настроения/времени/действия к предлагаемому слову с помощью переменных-тумблеров.
3. Приведите примеры цветовых схем и ожидаемый эмоциональный отклик.
4. Создайте палитру с помощью экранного смешивания цвета.

4.2.3 Портфолио работ

Допуском к экзамену является предоставление студентом в электронном виде портфолио выполненных практических работ и заданий для самостоятельной работы.

Качество и полнота выполненных практических работ и заданий для самостоятельной работы, оформление портфолио является обязательной частью допуска к экзамену. Преподаватель оценивает портфолио, комментирует качество и полноту выполненных работ и допускает (не допускает) к экзамену.

Шкала и критерии оценивания представлены в таблице (3).

Таблица 3 — Критерии оценивания экзамена

Оценка	Критерий
«отлично»	Студент профессионально оперирует терминами и понятиями в области цифровой живописи и рисунка. Студент знает стадии разработки персонажа, фонов и создания концепт-артов. Студент владеет технологиями и техниками цифровой живописи и рисунка. Понимает отличие цифрового рисования от цифровой живописи. Умеет оптимально выбрать и настроить инструментальные и программные средства для различных техник CG-рисования и живописи. Студент выполнил практическое задание на экзамене. Студент аргументировано делает выводы по излагаемому материалу. При оформлении портфолио студент проявил способность к художественно-образному и абстрактному мышлению.
«хорошо»	Студент оперирует терминами и понятиями в области цифровой живописи и рисунка. Студент знает стадии разработки персонажа, фонов и создания концепт-артов. Студент частично владеет технологиями и техниками цифровой живописи и рисунка. Понимает отличие цифрового рисования от цифровой живописи. При выборе инструментальных и программных средств для различных техник CG-рисования и живописи не может предложить оптимальное решение. Студент выполнил практическое задание на экзамене. Студент может сделать выводы по излагаемому материалу. При оформлении портфолио студент проявил способность к художественно-образному и абстрактному мышлению.
«удовлетворительно»	Студент стадии разработки персонажа, фонов и создания концепт-артов.

Оценка	Критерий
	Студент удовлетворительно владеет технологиями и техниками цифровой живописи и рисунка. Не понимает отличие цифрового рисования от цифровой живописи. Путается в выборе инструментальных и программных средств для различных техник CG-рисования и живописи. Студент выполнил практическое задание на экзамене. Студент не смог сделать выводы по излагаемому материалу. При оформлении портфолио студент не проявил способность к художественно-образному и абстрактному мышлению.
«неудовлетворительно»	Студент не ответил на вопросы, не выполнил практическое задание.

4.3 Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы

Целью самостоятельной работы студента является овладение теоретическими знаниями, профессиональными умениями и навыками по профилю будущей специальности, опытом творческой деятельности, анализа, развитие самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровней.

Задачи самостоятельной работы студентом:

–систематизация и закрепление полученных практических умений студентов;

–развитие ассоциативного мышления;

–углубление и расширение теоретической и практической подготовки;

–развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;

–формирование самостоятельности мышления;

–использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий на практических занятиях, при написании курсовой работы;

–подготовки к экзамену.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Основными формами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются:

–усвоение содержания материалов лекций на базе рекомендованной лектором основной, дополнительной литературы, включая информационные образовательные ресурсы, а также информационно–телекоммуникационной сети Интернет;

–выполнение практических заданий для самостоятельной работы.

Выполнение практических заданий для самостоятельной работы.

Задание носит обязательный характер. Некоторые задания являются продолжением аудиторной практической (лабораторной) работы. Преподаватель заранее информирует студента на занятии о необходимости продолжения конкретного вида самостоятельной работы. Качество оценивается по качеству знаний и полноты выполнения практического задания в процессе контроля выполнения практических (лабораторных) работ в аудитории.

Работа предоставляется на занятиях в аудитории.

Роль студента:

–продолжить изучение темы согласно источникам;

–выполнить практическое задание;

–подготовиться к обоснованию принятых инструментальных, программных средств, методов и технологий.

Критерии оценки:

–умение применять ассоциативное мышление в процессе создания художественного образа;

–обоснованность применения техник и технологий, инструментов и программных средств;

–аккуратность выполнения работ;

–сдача работы в срок.

4.4 Перечень заданий для самостоятельной работы

4.4.1 Тема: Идея в иллюстрации (ОПК-3.6)

Задание 1.

1. Нарисовать аморфную форму и вписать лицо персонажа.
2. Рисование поверх фотографии, на примере работ французского художника Томаса Ламадьё.
3. Пятно-клякса-персонаж.
4. Совместить два смысла в иллюстрации.

4.4.2 Тема: Цифровое рисование и цифровая живопись (ОПК-3.6)

Задание 2

1. Упражнения:
   - цифровое смешивание цветов,
   - визуальное изменение веса линий, пропорций,
   - создание аккуратных контуров и плавных линий,
   - развитие чувства перспективы.
2. Продолжение работы:
   - над контурным наброском объекта,
   - наброском тонами объекта,
   - техникой перекрестного рисунка объекта.

4.4.3 Тема: Объемный свет. Текстурирование. (ОПК-3.6)

Задание 3

1. Продолжение работы со сферой:
   - Тестурирование сферы.
   - Добавление эффекта блеска и отражений на сферу. Создание реалистичных поверхностей.

4.4.4 Тема: Дизайн персонажей (ОПК-3.6)

Задание 4

1. Продолжение работы над персонажем:
   - Добавление выразительности.
   - Гиперболизация.
   - Подбор референсов материалов для детализации костюма, предметов.
   - Создание ref-карт.

4.4.5 Практическое задание 6: Дизайн окружения. Рендер. (ОПК-3.6)

Задание 5

1. Продолжение работы над фоном:
   - Работа с деталями.
   - Визуальный интерес.
   - Детальная прорисовка важных деталей.
   - Цветокоррекция.
   - Финальный рендер.

4.5 Методические рекомендации по выполнению курсовой работы

Курсовая работа на тему «Концепт-арт для игрового кино (мультипликации, компьютерной игры)» выполняется обучающимися самостоятельно в *первом* семестре на *четвертом* курсе.

Целью и задачей курсовой работы является практическое освоение знаний, полученных студентами в результате изучения курса «Цифровая живопись».

В результате выполнения работы, обучающиеся применяют знания по цифровому рисованию и живописи, использованию имитационных техник.

Работа выполняется в виде пояснительной записки и проекта работы в формате .jpeg, .png или .tiff.

Перед началом выполнения работы студенту необходимо получить задание на курсовую работу, в котором изложены:

– тема: «Концепт-арт для игрового кино (мультипликации, компьютерной игры)»;
– разделы пояснительной записки;
– исходные данные,
– срок представления работы к защите.

Содержание пояснительной записки курсовой работы:

титульный лист, на котором прописывается тема работы, ФИО руководителя и студента, название учебного заведения;

оглавление с нумерованным перечислением глав (пунктов) работы;

введение, где студент должен раскрыть суть темы, назначение работы, указать цели и задачи своей работы;

исследовательская часть, где студент анализирует аналогичные работы;

художественную часть, в которой студент:

– излагает принципы работы по созданию концепт-арта для игрового кино (мультипликации, компьютерной игры) (определяет студент),
– определяет этапы работы над проектом,
– обосновывает выбор стилистики или техники выполнения работы;
– обосновывает выбор исходных файлов - referens;
– создает ref-листы: форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет*;* доску настроения: *Mood board.*
– создает скетчи первоначальной идеи;
– выстраивает композицию и представляет в виде планов, выполненных в тонах;
– составляет схему освещения.

техническая часть, в которой студент:

– обосновывает выбор формата заключительного изображения с точки зрения технологий воспроизведения;
– обосновывает выбор инструментальных и программных средств для реализации работы;
– описывает ход выполнения отдельных этапов работы;
– составляет таблицу настроек кистей;

заключение: выводы, подведение итога проделанной работы;

перечень литературы в строгой последовательности (по алфавиту).

Объем пояснительной записки от 15 до 20 страниц.

Работа оформляется на листах А-4 с расположением текста и изображений на одной стороне листа.

Критерии оценивания выполнения курсовой работы и уровень освоения компетенций оценивается в форме бальной отметки:

1) умение анализировать материал;

2) умение использовать принципы фотомонтажа в создании фотореалистичного изображения;

3) обоснование применения инструментальных и программных средств, в соответствии назначением работы и технологией воспроизведения;

качество выполнения работы;

грамотное и последовательное изложение пояснительной записки;
использование дополнительной литературы при подготовке работы.

Шкала и критерии оценивания представлены в таблице (3).

Таблица 3 — Критерии оценивания курсовой работы

Оценка	Критерий
«отлично»	Студент использовал скетчи первоначальной идеи для определения композиции финального изображения. Студент выполнил работу с учетом принципов цифрового рисования и живописи: реалистичный свет и экспозиция; сбалансированности композиции и правил применения перспективы; правильной расстановки акцентов и фокуса взгляда зрителя. Студент продемонстрировал умение самостоятельной работы с литературой. Студент умеет сделать выводы по излагаемому материалу.
«хорошо»	Студент не выполнил первоначальный этап работы над проектом: не использовал скетчи, не выстраивал планы. Студент выполнил работу с учетом принципов создания фотомонтажа: реалистичный свет и экспозиция; сбалансированности композиции и правил применения перспективы; правильной расстановки акцентов и фокуса взгляда зрителя. Студент продемонстрировал умение самостоятельной работы с литературой. Студент умеет сделать выводы по излагаемому материалу.
«удовлетворительно»	Студент, в процессе выполнения, не применил технологии цифрового рисования с учетом правил перспективы, постановки реалистичного света. Сцена композиционно не выстроена. Студент не пользовался дополнительной литературой. Студент не смог сделать выводы по излагаемому материалу.
«неудовлетворительно»	Студент не выполнил работу.