

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
2D МОДЕЛИРОВАНИЕ

Направление и направленность (профиль)
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2025

Рабочая программа дисциплины (модуля) «2D моделирование» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (утв. приказом Минобрнауки России от 13.08.2020г. №1015) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

Жогова М.В., доцент, Кафедра дизайна и технологий, mariya.zhogova@vvsu.ru

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 16.09.2025 , протокол №

1

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	0000000000ECC166
Владелец	Туговикова О.Ф.

1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Дисциплина "2D моделирование" знакомит студентов с основами создания точных цифровых двухмерных представлений объектов, идей и систем. Студенты освоят специализированные графические редакторы для разработки чертежей, иллюстраций, схем, макетов и других графических элементов, необходимых для различных сфер дизайна. Это фундаментальный навык для визуализации и проектирования. Цель дисциплины: Сформировать у студентов системные знания и практические навыки по созданию точных, функциональных и эстетически выразительных двухмерных цифровых моделей для проектирования, визуализации и производства в различных областях дизайна и технических дисциплин.

Задачи дисциплины:

1. Изучить теоретические основы 2D моделирования, включая принципы векторной и растровой графики, и их применимость.
2. Освоить работу с профессиональными программными средствами для 2D моделирования (графические редакторы).
3. Приобрести навыки создания различных типов 2D объектов: от технических чертежей и схем до художественных иллюстраций и макетов.
4. Научиться применять принципы точности, масштабируемости и функциональности при разработке 2D моделей для различных дизайн-задач и эффективной визуальной коммуникации.

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
54.03.01 «Дизайн» (Б-Д3)	ПКВ-1 : Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.	ПКВ-1.2к : Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты	РД1	Знание	знание принципов выполнения поисковых эскизов; разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
			РД2	Умение	синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании объектов дизайна, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека
			РД4	Навык	Способен проектировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для проектов

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
Формирование гражданской позиции и патриотизма		
Формирование чувства гордости за достижения России	Историческая память и преемственность поколений Созидательный труд	Дисциплинированность Креативное мышление Культурная идентичность
Формирование духовно-нравственных ценностей		
Формирование ответственного отношения к труду	Созидательный труд	Дисциплинированность Стремление к познанию и саморазвитию
Формирование научного мировоззрения и культуры мышления		
Развитие творческих способностей и умения решать нестандартные задачи	Созидательный труд	Гибкость мышления Креативное мышление
Формирование коммуникативных навыков и культуры общения		
Развитие умения эффективно общаться и сотрудничать	Взаимопомощь и взаимоуважение	Доброжелательность и открытость

2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина "2D моделирование" находится в разделе Блок 1 дисциплины (модули) учебного плана

3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудоемкость (3.Е.)	Объем контактной работы (час)						СРС	Форма аттестации			
					Всего	Аудиторная			Внеаудиторная						
						лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР					
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.Б	2	3	55	0	54	0	1	0	53	3			
54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.Б	3	3	55	0	54	0	1	0	53	3			

4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код результата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Введение в дисциплину. Растворная и векторная графика	РД1	0	7	0	7	Просмотр творческих работ, опрос
2	Построение сложных форм и векторная иллюстрация	РД1, РД4	0	7	0	7	Просмотр творческих работ, опрос
3	Кисти и эффекты		0	7	0	7	Просмотр творческих работ, опрос
4	Типографика и текст в дизайне	РД1	0	7	0	7	Просмотр творческих работ, опрос
5	Дизайн паттернов	РД1, РД2, РД4	0	7	0	7	Просмотр творческих работ, опрос
6	Анализ, концепция и создание логотипа.	РД1, РД2, РД4	0	7	0	7	Просмотр творческих работ, опрос
7	Буклет	РД2	0	12	0	11	Просмотр творческих работ, опрос
Итого по таблице			0	54	0	53	

4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Введение в дисциплину. Растворная и векторная графика.

Содержание темы: Обзор дисциплины, ее место в дизайне. Различия растворной и векторной графики, области применения. Обзор программного обеспечения (Adobe Illustrator). Интерфейс программы, основные панели, создание нового документа. Инструменты выделения (Selection Tool, Direct Selection Tool). Базовые примитивы и основы работы с цветом. Создание и редактирование базовых геометрических фигур (Rectangle, Ellipse, Polygon, Star). Инструмент Shape Builder Tool (Создание фигур). Работа с цветом: палитра Swatches, Color Picker, режимы цвета (CMYK, RGB). Обводка и заливка. Создание простых композиций из геометрических фигур с использованием разных цветов и обводок.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно-профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой, периодическими изданиями и базами данных. Систематизация и анализ собранной информации по теме, создание графической работы.

Тема 2 Построение сложных форм и векторная иллюстрация.

Содержание темы: Принципы работы с "Пером" Pen Tool (создание прямых и изогнутых сегментов). Редактирование опорных точек и направляющих. Pathfinder (объединение, вычитание, пересечение). Работа со слоями. Упражнения на построение сложных форм с помощью Pen Tool (повторение контуров объектов, отрисовка логотипов). Использование Pathfinder для создания сложных силуэтов. Виды градиентов (линейный, радиальный, сетчатый). Создание и редактирование градиентов. Инструмент Gradient Tool. Режимы наложения, прозрачность. Работа с маской слоя. Разработка простой иллюстрации

в плоском или изометрическом стиле с использованием градиентов и режимов наложения. Подготовка растрового изображения для трассировки. Трассировка.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно-профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой, периодическими изданиями и базами данных. Систематизация и анализ собранной информации по теме, создание графической работы.

Тема 3 Кисти и эффекты.

Содержание темы: Обзор панели Brushes. Типы кистей: Calligraphic, Art, Pattern, Scatter, Bristle. Редактирование параметров существующих кистей. Создание собственных кистей (из объекта, из паттерна). Использование кистей для создания декоративных элементов. Разработка собственного набора кистей. Создание композиции с применением различных типов кистей.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно-профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой, периодическими изданиями и базами данных. Систематизация и анализ собранной информации по теме, создание графической работы.

Тема 4 Типографика и текст в дизайне.

Содержание темы: Основы типографики и работа с текстовыми блоками. Инструмент Text Tool (Point Type, Area Type). Параметры шрифта: размер, начертание. Параметры абзаца: выравнивание, отступы. Кернинг, трекинг, интерлиньяж. Анализ выбранных шрифтов, их сочетаемость. Создание текстового блока с правильным форматированием, подбор заголовка и основного текста. Текст по контуру, преобразование в кривые и текстовые эффекты. Создание текстовой композиции с использованием текста по контуру и различных эффектов. Преобразование текста в кривые для создания уникальной надписи.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно-профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой, периодическими изданиями и базами данных. Систематизация и анализ собранной информации по теме, создание графической работы.

Тема 5 Дизайн паттернов.

Содержание темы: Создание бесшовных паттернов. Разработка нескольких вариантов бесшовных паттернов для разных сфер применения (текстиль, обои, фоны для цифрового дизайна). Применение паттернов к объектам и в иллюстрации.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно-профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой, периодическими изданиями и базами данных. Систематизация и анализ собранной информации по теме, создание графической работы.

Тема 6 Анализ, концепция и создание логотипа.

Содержание темы: Виды логотипов (словесный знак, графический знак, комбинированный). Этапы разработки логотипа: бриф, анализ, референсы, эскизирование. Создание нескольких вариантов логотипа в векторе с использованием изученных инструментов. Подбор шрифта и цветовой палитры. Разработка концепции логотипа для вымышленной компании/проекта. Скетчинг, поиск референсов, выбор цветовой палитры.

Векторизация 1-2 вариантов логотипа. Адаптация логотипа для различных носителей (светлый/темный фон, монохромный вариант).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно-профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой, периодическими изданиями и базами данных. Систематизация и анализ собранной информации по теме.

Тема 7 Буклет.

Содержание темы: Структура буклета, композиция, верстка страниц. Типы буклетов (фальцовка, скрепление). Разработка сетки макета. Композиционные принципы верстки (модульная, симметричная, асимметричная). Размещение изображений и текстовых блоков. Верстка всех страниц буклета, интеграция созданных иллюстраций, паттернов, логотипа и текстовых блоков. Проверка на соответствие макетной сетке и композиции. Подготовка документа к печати (CMYK, обрезные метки, вылеты). Экспорт в различные форматы (PDF для печати, JPEG/PNG для веб).

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: учебно-профессиональные.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Работа с литературой, периодическими изданиями и базами данных. Систематизация и анализ собранной информации по теме, создание графической работы.

5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)

5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы

I. Общие рекомендации по изучению дисциплины

1. Активное участие на практических занятиях (ПЗ): Внимательно следить за демонстрацией преподавателя, повторять действия шаг за шагом. Задавать вопросы сразу, если что-то не понятно. Экспериментировать с инструментами в рамках задания, чтобы лучше понять их функционал.

Всегда сохранять свою работу по ходу выполнения и по завершении ПЗ.

Связь теории с практикой: Пытаться понять, *почему* используется тот или иной инструмент или подход, а не просто *как* его использовать.

II. Рекомендации по организации самостоятельной работы (СР)

На самостоятельную работу отведено 53 часа – это значительная часть учебного времени, требующая осознанного подхода.

1. Планирование времени: Регулярность: Выделять фиксированное время для СР каждую неделю. Дробление задач: Разделять крупные задачи на более мелкие этапы, это помогает избежать "выгорания" и видеть прогресс.

2. Повторение и закрепление материала: Повторять пройденное: Перевыполните упражнения, сделанные на ПЗ, без помощи преподавателя, чтобы закрепить навыки.

Тренировка: Создавать собственные аналогичные объекты или иллюстрации по мотивам

пройденных тем (например, нарисовать свою иллюстрацию, используя Pen Tool, или создать новый паттерн).

5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.
- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

7.1 Основная литература

1. Пашкова, И. В. Проектирование: иллюстрация в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И. В. Пашкова ; Кемеров. гос. ин-т культуры. – Кемерово : КемГИК, 2024. - 213 с. – ISBN 978-5-8154-0706-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2197116> (Дата обращения - 21.11.2025)

2. Тухбатуллина, Л.М. Иллюстрирование в графическом редакторе Adobe Illustrator : учеб.-метод. пособие / А.И. Вильданова; Казан. нац. исслед. технол. ун-т; Л.М. Тухбатуллина. — Казань : КНИТУ, 2022. — 84 с. : ил. — ISBN 978-5-7882-3232-4 .— URL: <https://lib.rucont.ru/efd/870407> (дата обращения: 04.08.2025)

7.2 Дополнительная литература

1. Кузьмина, М. С. Фирменный стиль как инструмент продвижения продукта : учебно-методическое пособие / М. С. Кузьмина. — Тольятти : ТГУ, 2021. — 64 с. — ISBN 978-5-8259-1581-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. —

URL: <https://e.lanbook.com/book/243212> (дата обращения: 24.11.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Цыганков В. А. Фирменный стиль или корпоративная идентификация : Прочая учебная литература [Электронный ресурс] - Москва : Сам Полиграфист , 2015 - 35 - Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=488275

7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):

1. Научная электронная библиотека «eLIBRARY.RU». — Режим доступа: <https://elibrary.ru>

2. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» - Режим доступа: [https://biblioclub.ru/](https://biblioclub.ru)

3. Электронная библиотечная система ZNANIUM.COM - URL: <https://znanium.com/>

4. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"

5. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"

6. Электронно-библиотечная система "РУКОНТ"

7. Open Academic Journals Index (OAJI). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>

8. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>

9. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

Основное оборудование:

- Компьютеры
- Проектор

Программное обеспечение:

- Adobe Illustrator CS 6.0 Russian

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

2D МОДЕЛИРОВАНИЕ

Направление и направленность (профиль)
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2025

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
54.03.01 «Дизайн» (Б-Д3)	ПКВ-1 : Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.	ПКВ-1.2к : Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критерии оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Компетенция ПКВ-1 «Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код ре- з- та	Тип ре- з- та	Результат	
ПКВ-1.2к : Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты	РД 1	Знание	знание принципов выполнения поисковых эскизов; разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;	Наличие и полнота предпроектного анализа в практических работах, владение терминологией
	РД 2	умение	синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании объектов дизайна, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	грамотность графического представления материала, соответствие контексту, пластическая целостность и художественная выразительность проектного решения
	РД 4	навык	Способен проектировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для проектов	грамотность визуального представления материала, обоснованность проектных решений

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения	Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Очная форма обучения			
РД1	Знание : знание принципов выполнения поисковых эскизов; разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;	1.1. Введение в дисциплину. Растворная и векторная графика	Практическая работа
		1.2. Построение сложных форм и векторная иллюстрация	Практическая работа
		1.4. Типографика и текст в дизайне	Практическая работа
		1.5. Дизайн паттернов	Практическая работа
		1.6. Анализ, концепция и создание логотипа.	Практическая работа
РД2	Умение : синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании объектов дизайна, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	1.5. Дизайн паттернов	Практическая работа
		1.6. Анализ, концепция и создание логотипа.	Практическая работа
		1.7. Буклет	Практическая работа
РД4	Навык : Способен проектировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для проектов	1.2. Построение сложных форм и векторная иллюстрация	Практическая работа
		1.5. Дизайн паттернов	Практическая работа
		1.6. Анализ, концепция и создание логотипа.	Практическая работа

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

Виды учебной деятельности	Оценочное средство		
	Практическая работа	Посещаемость	Итого
Практические занятия	90	10	100
Итого	90	10	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умеет применять их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Примеры заданий для выполнения практических работ

Создание нескольких вариантов логотипа в векторе с использованием изученных инструментов. Подбор шрифта и цветовой палитры.

Краткие методические указания

Цель задания: Освоить полный цикл создания векторного логотипа – от концепции до выбора шрифта и цветовой палитры, применяя изученные инструменты Adobe Illustrator.

Задачи:

1. Проанализировать "клиента" (вымышленного или реального).
2. Разработать несколько уникальных концепций логотипа.
3. Векторизовать выбранные концепции с помощью инструментов Illustrator.
4. Подобрать подходящий шрифт, соответствующий стилю и концепции.
5. Разработать адекватную цветовую палитру.
6. Представить варианты для оценки.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	81-90	Работа выполнена композиционно грамотно, студент демонстрирует полное и всестороннее знание основных аспектов соответствующего раздела дисциплины, может объяснить и обосновать последовательность действий, дать полный и развернутый ответ на вопросы по его работе
4	71-80	Работа выполнена композиционно грамотно, студент демонстрирует полное и всестороннее знание основных аспектов соответствующего раздела дисциплины, способен дать релевантный ответ на большинство вопросов
3	40-70	Работа выполнена, есть недочеты по композиции, цветовой гамме, может дать ответ на большинство вопросов
2	менее 40	Работа не выполнена до конца