

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Исаков Ирлан Жангазыевич

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: Ректор

«Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕвразЭС»

Дата подписания: 02.11.2022 16:37:19

Уникальный программный ключ:

a748d5b672796bd7b37612bb23a3449357804892a0d120774ea9def3ef7a2bc0

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Специальный рисунок

(наименование дисциплины)

Направление подготовки _____ 54.03.01 Дизайн _____

Квалификация выпускника _____ Бакалавр _____

Направленность (профиль) _____ Дизайн костюма _____

2022 г.

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы, входные требования для освоения дисциплины (при необходимости)

Дисциплина «Специальный рисунок» относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 «Дисциплины (модули)» программы бакалавриата.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 3 зачетные единицы.

3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Раздел 1. Академический рисунок как основа изобразительного искусства

Раздел 1. Изображение фигуры человека. Пропорции.

Тема 1.1 Пропорции фигуры. Женская фигура. Мужская фигура.

Тема 1.2 Фигура в статике.

Тема 1.3. Фигура в движении.

Тема 1.4. Рисование конечностей человека.

Раздел 2 Графическое изображение головы человека.

Тема 2.1. Пропорции лица.

Тема 2.2. Пропорции, форма и детали лица.

Тема, 2.3. Портрет.

Раздел 3. Графика костюма.

Тема 3.1 Драпировки, складки.

Тема 3.2. Графическое изображение деталей.

Тема 3.2 Фактура и декоративные свойства поверхности формы.

Тема 3.3. Принты.

Раздел 4. Аксессуары и дополнения.

Тема 4.1 Обувь.

Тема 4.2 Сумки.

Тема 4.3. Головные уборы.

Раздел 5. Специфика модельерского рисунка.

Тема 5.1 Графическое решение фигуры человека

Тема 5.2 Многофигурные композиции.

4. Методические рекомендации по организации изучения учебной дисциплины

Изучение дисциплины включает контактную работу обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях в форме занятий различных типов в соответствии со спецификой дисциплины и самостоятельную работу обучающихся в объемах соответственно учебному плану. Контактная работа может проводиться с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Практические занятия

Навыки овладения специальным рисунком формируются с помощью последовательного выполнения поставленных целей и задач, решение которых определяют и формируют профессиональное мышление дизайнера. Практические занятия выполняются индивидуально каждым обучающимся.

Раздел 1. Изображение фигуры человека. Пропорции.

Тема 1.1. Пропорции фигуры. Женская фигура. Мужская фигура.

Задание 1: Рисунок пропорциональных шаблонов женской и мужской фигуры. Схема прорисовки с учётом специфики модельерского рисунка Основные опорные точки фигуры. Конструктивная подача изображения.

Задание2: Зарисовки фигуры человека в различных пластических поворотах. Изучение и построение схем различных движений и поворотов фигуры человека. Конструктивная подача.

Цель: Освоение метода пропорционального построения фигуры с использованием схематичных изображений. Пропорциональные изменения фигуры человека в дизайнерском рисунке.

Задачи: Изучение пропорций фигуры человека. Изображение человека с натуры различными графическими средствами и материалами

Модельеру в его профессиональной деятельности приходится сталкиваться с ситуацией, когда необходимо быстро воспроизвести рисунок фигуры человека в том или ином костюме. Для этого он должен изучить все этапы рисования фигуры человека.

Человеческая фигура на схеме является каркасом, на котором строятся костюм и его пропорциональные части.

Эскизы для рисования одежды начинаются с наброска женской фигуры

Знание человеческой анатомии необходимо для того, чтобы уметь изображать фигуры в самых разнообразных позах, с референсами и без них, практически для каждого проекта.

Суть в понимании человеческих форм, пропорций, чтобы создавать интересные образы в уникальном стиле, которые подойдут многим проектам. Работа над рисунком начинается с композиционного размещения изображения на листе бумаги. Предварительно, обучающийся должен изучить натуру отметить ее характерные особенности, понять ее строение и определить, с какой точки зрения выгоднее (эффективнее) поместить изображение на плоскости.

Рисование по схемам – только один из этапов рисования фигуры. Главное в рисовании по схемам - правильное восприятие фигуры вместе с костюмом в определенных движениях

Материал: Бумага А3, А4 графитный карандаш, ластик.

Тема 1.2. Фигура в статике.

Задание: Прорисовка статичных поз (ракурсов) фигуры в объеме. Вид спереди, в профиль, вид сзади. Объемно-конструктивный рисунок.

Цель: Освоение приемов рисования одного персонажа в статичных позах (ракурсах), на основе позы с опорой на обе ноги, во взаимосвязи с изменением движения конечностей, поворотов головы и торса.

Основные конструктивные пояса и линии фигуры человека. Рисование фигуры в базовых позах:

- в профиль
- со спины
- в повороте $\frac{3}{4}$

Статические фронтальные позы и позы в три четверти подходят для изображения элегантной и утонченной линии модной одежды.

Фигура в костюме может изображаться, как на белом фоне, так и в окружении подробно (минимально) прорисованного фона. Все зависит от замысла автора: как модель впишется в конкретный интерьер, или она самодостаточна и окружающие предметы будут лишними.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик.

Тема 1.3. Фигура в движении.

Задание: Прорисовка 4 динамичных поз фигуры (светотеневая проработка). Зарисовки фигуры человека в различных пластических поворотах. Конструктивная подача.

Цель: Формирование навыков соединения множества объемов в единую пластику и развитие навыков передачи пластических закономерностей изображения фигуры. Изучение и построение схем различных движений и поворотов фигуры человека.

Задачи: Рисование фигуры в базовых позах. Выделение линии движения:

- с одной опорной ногой.
- опора на две ноги.
- поступательное движение.
- модельная поза.

Модельная поза - это идеальное средство изображения предмета одежды или целой коллекции. Очень важно тщательно наблюдать за типичными движениями, которые характеризуют позы, принятые моделями

Позы, принятые моделями, дают возможность визуализировать различные детали костюма

В фэшн-иллюстрации фигуры почти всегда изображены в движении, так рисунок выглядит убедительней. Одежда приобретает характерные динамические заломы, их изображение делает эскиз информативным. Сразу становится понятно, какого объема вещи, из каких частей состоит комплект.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик.

Тема 1.4. Рисование конечностей человека. Рисование конечностей по представлению. Стилизованное изображение частей тела: рисунок рук и ног модели.

Задание1: Зарисовки типичных положений рук в модельерском рисунке с наметкой вспомогательных линий, обозначающих длину рукава. Рисование кисти руки в различных поворотах.

Задание2: Изучение пластико-анатомических особенностей свода стопы. Рисование стопы в различных поворотах. Рисование стопы и стопы в обуви по представлению.

Цель: Изучение изображений конечностей в эскизах моделей одежды.

Задачи: Поиски графической подачи и стилизации рук и ног. Авторская стилизация и поиск техник и приемов изображения конечностей человека.

Дизайнеру по костюмам необходимо уделить особое внимание рисованию ног и рук. Эти части тела являются максимально открытыми в демонстрации одежды. Неправильное и очень условное изображение конечностей в рисунках одежды может привести к неубедительному восприятию коллекции одежды. Руки является одними из наиболее важных и трудных частей человеческого тела в процессе рисовании человека.

Разнообразные движения рук и суставов обязывает к проведению бесконечного ряда исследований и штудирования, с целью воспроизведения рук точно в гармоничных пропорциях и с разных ракурсов. На основе знаний, полученных на пластической анатомии, важно запомнить основные, характерные положения рук моделей и научиться рисовать их по представлению. Чтобы нарисовать любое положение кисти, сначала ее длину делят на две равные части – (ладонь и пальцы.).

Ноги - нижние конечности тела человека. Нога пропорциональна, её длина равна четырем единицам измерения всего тела.

В отличие от руки, ступня более закрытая и плотная и ее клиновидная форма, и широкая подошва обеспечивает то, что ступни выполняют функции опоры для тела. Построение объема стопы начинается с четких геометрических форм

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик

Раздел 2. Графическое изображение головы человека.

Тема 2.1. Общие сведения о пропорциях головы. Рисование головы по схемам.

Изображение головы в разных ракурсах.

Задание1: Изображение головы в разных ракурсах Изображение головы человека в фас, профиль и три четверти. Изображение головы в трехчетвертном повороте в разных ракурсах. (наброски).

Цель: Авторская стилизация и поиск техник и приемов изображения головы человека. Поиск графической подачи

Задачи: Стилизованное изображение головы человека. Изучение приемов изображения головы различными графическими средствами.

Человеку, который готовится освоить профессию дизайн одежды, изображение головы является, вероятно, самой сложной художественной тематикой. Рассматриваются основные пропорции, помогающие с масштабом и расположением деталей лица.

Рисование головы человека занимает особое место в изобразительном искусстве и является неременной составляющей системы классического образования дизайнеров. Голова человека является одним из наиболее сложных объектов изображения. Последнее обстоятельство обусловлено не только разнообразием индивидуальных особенностей каждого человека, но и наличием таких важных и сложных по строению деталей, как глаз, нос, губы, уши, волосы, шея.

Для правильного изображения головы человека необходимо обладать определенной суммой знаний, умений и практических навыков. Нужно хорошо знать анатомические закономерности строения костей и мышц, уметь производить конструктивные построения головы и ее деталей на плоскости.

Общая форма головы человека определяется ее конструктивно-анатомической основой. Изучение анатомического строения головы должно сопровождаться анализом и построением изображений обобщённой формы при обязательном соблюдении точных пропорций и законов построения рисунка. В процессе построения рисунка должна строго соблюдаться последовательность выполнения работы, что является основным условием верного изображения натуры и успешного выполнения рисунка. На основе изученного

материала и выполнения реалистических зарисовок можно отработать авторскую стилизацию изображения головы, выбрать графическую подачу.

Задание2: Выполнить пропорциональную схему построения головы в трех поворотах. Решение: линейное, линейно-пятновое. Рисование головы по схемам.

Как пространственный каркас в пропорциональной модульной схеме фигуры, голова выполняет роль определения конструктивных поясов фигуры, так и в схеме головы представляют крестовину, которая выявляет закономерности пропорций и помогает симметрично строить парные части головы.

Пропорциональное, пространственное изображение головы и лица создает цельный и гармонирующий с костюмом образ.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик.

Тема 2.2. Форма и детали лица.

Задание 1: Зарисовки деталей лица.

Цель: Провести анализ характера формы деталей лица. Ознакомиться с классическим исполнением и стилизацией деталей лица.

Некоторые дизайнеры обходятся без прорисовки головы – рисуют одну ресницу, губы или очки, то есть. Используют знаковое изображение. Для более детального и убедительного и выразительного образа необходимо уметь изображать черты лица. Построение изображений деталей лица должно выполняться линейно- конструктивным методом.

Глаза, губы, нос и брови имеют в основе своей базовые формы, а вариантов этих форм великое множество. Важно поэкспериментировать с разной формой деталей лица. Нос наиболее выступающая анатомическая особенность головы. Характер его формы у людей обладает большим разнообразием, часто играет решающую роль для внешнего вида.

Важно развить умение рисовать эмоции моделей. Различными графическими материалами.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик, маркеры.

Задание 2: Зарисовки волос и причесок. Разработать эскиз моделей стрижек и причесок разных стилей Композиция построения формы прически с использованием различных техник и материалов. Композиция построения формы прически с использованием различных техник и материалов.

Цель: Изучить способы изображения волос и причесок.

Задачи: Отработка технических приемов работы различными материалами для графической подачи изображения. Особенность объемно-графического решения фактуры элементов прически. Особенность объемно-графического решения фактуры элементов прически.

Даже если лицо показано схематично, прическе уделяется достаточно большее внимание. Прическа сама может быть центром композиции.

Прически изображаются в различных стилях и с разной длиной подходящими способами для персонализации различных тенденций в моде.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, маркер, мягкие материалы.

Тема 2.3. Портрет.

Задание1: Выполнить рисунок головы модели в одном из поворотов с полной характеристикой пластических свойств и передачей индивидуальных особенностей внешности.

Цель: Создание портретной стилизации известных моделей в разных положениях. Найти грамотное сочетание линии и пятна. Овладеть алгоритмами построения портрета. Поиск образного решения. Стилизованное изображение головы человека. Изучение приемов изображения головы различными графическими средствами.

Задачи: Изучение графического решения головы человека на примере творчества различных художников. Выполнение копий, зарисовок, набросков. Использование различных материалов и видов техники.

Задание2: Рисунок лица для Face chart. Разработка эскизов и схем макияжа с учётом современных модных тенденций. Карандашная техника.

Цель: Познакомиться с основами создания Face chart..Анализ композиции современного макияжа .Анализ композиций современного макияжа.

Фейс-чарты, которые изначально служили площадкой для рабочих эскизов, сейчас превратились в отдельный вид визажного искусства. Это схематичное изображение лица на специальной бумаге. Фактура бумаги позволяет использовать обычную профессиональную косметику – та хорошо ложится и растушевывается.

Фейс-чарты – еще и удобный способ создать единый образец макияжа, например, для показов, в которых обычно участвует много визажистов. Ведущий мастер создает эскиз, прорабатывает цветовую гамму, обозначает детали идеи и раздает основу другим визажистам, чтобы они могли пользоваться ею как шпаргалкой и руководством, создавая макияж моделей в одном стиле.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, цветные карандаши, ластик

Раздел 3. Графика костюма.

Тема 3.1. Драпировки, складки.

Задание1: Рисунок объемно-пространственной композиции из ткани, созданной на манекене методом наколки, в различных ракурсах.

Цель: Получить навык исследования пластических взаимосвязей, образованных тканью объемов с различных точек зрения.

Задачи: Закрепление умения рисовать складки и драпировки: провести анализ характера складок при различном драпировании материала.

Задание 2: Изобразить расположенную на макете драпировку из текстильного материала с геометрическим рисунком. Виды драпировок. Закономерности образования складок из ткани и нетканых материалов. Зависимость видов складок от пластических свойств материала.

Направление складок и их связь с точками опоры материала.

Особенности формирования складок из материала, расположенного на объеме.

Специфика изображения рисунка на материале, задрапированном на вертикальной плоскости и на объеме.

Драпировка – это ткань, брошенная на предмет или закрепленная на плоскости в одной или нескольких точках, спадающая вниз и образующая различные складки.

В дизайне костюма драпировка- это приём моделирования одежды, предусматривающий работу с пластикой ткани и создание новых форм. А также процесс

формирования складок, сборок для создания дополнительного объема в определенных местах одежды.

Последовательность изображения драпировок:

1. намечаем композицию рисунка в виде наброска тонкими линиями.
2. намечаем основные пропорции всей массы ткани, обозначая крупные и второстепенные складки.
3. легко заштриховываем все затемненные места.
4. наносим все полутона, подчеркивая тени, выделяя основные складки.

Узор или рисунок ткани (клетка, полоска, цветочный орнамент) при рисовании драпировок изображают на рельефе складок. В эскизах костюма рисунок на ткань наносят условно, как на гладкую плоскую поверхность. Эта условность диктуется принятым в соответствующий период моды изображением фигур в целом (плоскостное или объемное, графическое или светотеневое решение эскиза).

Ткань сама по себе плоскость, плоская поверхность, не имеющая формы. Только облекая какой-либо предмет или фигуру человека, она может спускаться в виде складок, поворачиваясь то лицевой, то изнаночной стороной. Рисование драпировок помогает изучить свойства тканей.

Три основных типа складок:

- вертикальные (прямые)
- диагональные (косые)
- радикальные (лучевые)

Задание 3: Изобразить драпировку по схемам, по памяти и по представлению, из тяжелых и легко драпирующихся тканей, составить композицию из них.

Легкие, прозрачные ткани можно изображать акварелью, тушью и пером, углем; жесткие: тушью, заливая пятна и подчеркивая изломы пером; мягкие, ворсистые, тяжелые- сангиной, соусом

Выполнять наброски и зарисовки тканей (гладких и с рисунком) можно различными материалами, подходящими для выбранной ткани. Легкие, прозрачные ткани можно изображать акварелью, тушью и пером, углем; жесткие: тушью, заливая пятна и подчеркивая изломы пером; мягкие, ворсистые, тяжелые- сангиной, соусом.

Складки имеют функцию сбора ткани вокруг тела в модульные геометрические узоры, а также используются в качестве отделки на одежде. Существуют различные типы складок, и в зависимости от их применения, может быть получен разнообразный эффект.

Эти задания направлены на прорисовку основных видов складок и драпировок с эффектом светотеневого рисунка

Задание 4: Выполнять наброски и зарисовки фигуры человека в костюме с драпированными элементами и различными видами отделки (сборки, рюши, фалды, воланы, жабо, банты и узлы).

Цель: Получение навыков изображений различных драпированных элементов.

Под техническими элементами отделки понимаются все те черты, которые характеризуют структуру (складки, воланы, драпировка, горловина, карманы). Под

отделкой понимаются, индивидуальные особенности и детали, которые делают предмет одежды, отличительным и элегантным (застежки, швы, фурнитура, аппликации и т.д.).

Постоянная практика поможет в выработке собственного стиля в изображении различных элементов одежды.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик, маркеры.

Тема 3.2. Фактура и декоративные свойства поверхности формы.

Приёмы графического изображения структуры и фактуры текстильных материалов, приёмы изображения пластических свойств материалов, влияющие на формообразование одежды.

Костюм – один из главных аспектов в работе фэшн-иллюстратора. Поэтому отличное понимание структуры тканей, складок, драпировок имеют большое значение в работе дизайнера. Знание текстур и видов текстиля поможет в решении эскизов, поэтому следует постоянно практиковаться в изображении различных материалов и тканей.

Прорисовку тканей и материалов начинают с анализа и наблюдения. Следует обратить внимание на пластические свойства материала, их структуру и текстур и, только затем приступать к рисунку.

Задание 1: Выполнить рисунок модели платья из шифона (черная и белая ткань), применяя графические приёмы для передачи светотеневой характеристики используемых тканей.

Цель: Освоить основные принципы и технические приемы в изображении прозрачных тканей.

Задачи: Изучение приемов изображения тканей и материалов различной поверхностной структуры с помощью разнообразных графических приемов. Передача фактур и текстур.

Прозрачные полотна настолько тонкие что через один слой вы можете увидеть кожу. За исключением нижнего белья большинство одежды состоят из многих слоев или включают в себя нижнее белье.

Волокна можно разделить на две группы: мягкие волокна, такие как, шифон, вуаль, жоржет и некоторые кружева, и жесткие типы, органза, тюль, вуаль и кисея. Чтобы передать прозрачные ткани начните с нанесения тона кожи на свой рисунок. Добавьте цвет ткани поверх кожи легким оттенком любым карандашом или маркером, избегая тяжелых очертаний. Кожа должна быть видна под тканью, так что будьте осторожны, чтобы не выбрать слишком темные цвета.

Там, где прозрачные ткани прикасаются к телу, заливка должна быть темнее. Где она ложиться свободно используют светлые тона. Этот метод также применяется, если вы рисуется много слоев шифона — чем больше слоев, тем гуще тень.

При рисовании кружев линии должны быть плавными и без острых углов. Края кружев могут быть зубчатые и одинаковыми.

Органза и кисея имеют более жесткую структуру, чем прочие прозрачные ткани. Швейные изделия из этих тканей выделяются на теле и создают ощущение драмы. Они могут быть визуализированы с использованием тех же методов, что и для других прозрачных тканей, но есть разница в том, как они ловят и передают свет. Когда их рисуют то часто перекрещивают цветовые блоки, чтобы показать где один слой ткани лежит на другом. Более глубокое затемнение передает ткани двойной толщины.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик, маркеры, линеры.

Задание 2: Рисунок модели в платье, из блестящей ткани.

Цель: Выполнить объемный, тонально проработанный рисунок и передать эффект блестящей ткани. Акварельная техника.

Чтобы проиллюстрировать блестящие ткани, смотрят где источник света падает на одежду. Необходимо создать умеренную иллюзию отраженного света. Блестящие ткани разделяются на три категории. Во-первых, это светоотражающие ткани, такие как тафта, атлас, кожа, бархат и велюр. Во-вторых, декоративные ткани с блеском, которые обычно идут с бисером или пайетками. Третья группа включает в себя сложные узоры шкуры рептилий и парчу.

Блестящие ткани обычно изображаются с использованием трех оттенков. Самый темный оттенок для складок и теней, средний оттенок для кромки и самый светлый для основы. Легкую тень, как правило, окружают более темные тени. Также важно не забывать подчеркивать тенью выступающие части тела. Выбирают любой материал для передачи теней, но внимание сосредотачивают на блеске.

К рисованию бархата следует подходить так же только нельзя делать сплошных линии, вместо этого лучше создать кожистые края. Сухие пастельные краски идеально подходят для создания бархатистой и гладкой поверхности на fashion-эскизе.

Для изображения блесков и бисера, как фактуры следует использовать жесткие кисти и сухие краски. Чтобы добавить иллюстрации дополнительный блеск, используют металлические ручки.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик, акварель, белила.

Задание 3: Рисунок модели в изделии из кожи.

Цель: Выполнить объемный, тонально проработанный рисунок и передать текстуру кожи цветными карандашами.

Задание: Рисунок модели в верхней одежде (меховое пальто дублёнка).

Цель: Выполнить объемный, тонально проработанный рисунок и передать эффект меха; использовать наиболее подходящую технику и материал исполнения.

Как настоящую, так и искусственную кожу, и мех достаточно трудно передать реально, поэтому широко распространена ошибка- перегружать эти части, изображения, рисуя слишком много линий. Лучше всего для этого использовать увлажненную акварельную бумагу, нанося чернила и краски легкими прикосновениями. Это создаст размытые, мягкие линии, которые помогут передать структуру меха. При создании наброска не следует детализировать контур.

Текстуры и фактуры ткани могут быть переданы техникой «сухая кисть», совсем. Также можно использовать технику «граттаж».

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик. мягкие материалы (пастель, цветные карандаши и т.п).

Задание 4: Костюм и фактурный трикотаж.

Цель: Выполнить объемный, тонально проработанный рисунок и передать фактуру трикотажа различными графическими средствами.

Эта ткань обладает циклической структурой, созданной из вьющихся нитей. Трикотаж может быть машинной и ручной вязки и выпускается из различных материалов: шерсти, ангоры, кашемира, мохера и прочее. Изображая трикотаж нужно выделять вертикальные столбцы. Необходимо хорошо представлять вид трикотажа и узор на нем, чтобы выделить кривые или прямые линии в нем.

Волокнистые материалы лучше всего изображать приглушенными красками, которые будут давать свет и тень, исключением являются текстурные материалы, рисуя которые часто можно получить плоскую поверхность.

Текстуры и фактуры различных материалов могут быть переданы техникой «сухая кисть», в которой используется совсем немного краски и часть рисунка остаётся свободным от краски. Также можно попробовать технику «граттаж». Рисунок трикотажного полотна может быть передан чернилами или маркерами. Для передачи трикотажного переплетения можно использовать крестообразные перекрестные штрихи двумя и более цветами.

Материал: Бумага/картон серого цвета А3, А4, графитный карандаш, ластик, гуашь, мягкие материалы (пастель, цветные карандаши и т.п.), маркеры.

Тема 3.3. Принты.

Задание1: Выполнить зарисовки модели в костюме из орнаментальной ткани.

Цель: Пластическое построение рисунка ткани с учетом формы тела.

. Создание орнамента в костюме можно рассматривать с двух сторон:

Во-первых, как решение тканей, орнаментальный строй которых имеет свои законы, подчиняющиеся форме плоского узора ткани.

Во-вторых, как украшение орнаментом, узором самого костюма для завершения его целостного образа, где плоскостью служит костюм.

Главное в изображении орнаментальных рисунков, не забывать о масштабе и ритмическом расположении элементов. Например, изображая цветочный принт его уменьшают чтобы вписаться в пропорции изображаемой фигуры.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик, цветные/пастельные карандаши.

Задание2: Изобразить расположенную на макете драпировку из текстильного материала с геометрическим рисунком.

Цель: Понять и изобразить в рисунке положение полос на модели, соответствие узора изгибам и складкам ткани.

При рисовании тканей с простейшим геометрическим орнаментом (полосы), необходимо иметь ввиду, что они повторяют контуры тела. Распространенная ошибка при выполнении иллюстраций, когда используются прямые полосы, параллельные линии. Если посмотреть на полосатый свитер, можно увидеть, что полосы обрамляют туловище и руки, поэтому должны быть изображены изогнутыми.

Правильным будет начать линию в центре одежды, а затем вести вверх по изгибам до самых плеч, и вниз, по бедрам до подола. Вначале проведите линии мягким нажатием карандаша и лишь добившись точности, четко выводите линии. Будет ошибкой начинать снизу или сверху, так как легко спутать позиции перехода в плечо и бедро. Некоторые полосатые ткани имеют не ровные полосы и их дуги не симметричные. Также полосы могут быть расположены в вертикальном, горизонтальном и диагональном направлении.

Если это клетка или шотландка, полосы идут в двух направлениях. Как и просто полосы они могут располагаться прямо или по косой (по диагонали) на образце. Линии, как правило, идут по центру одежды и равноудалены друг от друга.

Материал: Бумага А3, А4, графитный карандаш, ластик, маркер, акварель.

Тема 3.4. Графическое изображение деталей костюма.

Задание 1: Детали в костюме. Воротники. Рисование воротника в моделях с застежкой доверху. Рисование воротника пиджачного типа, рисование воротника «стойка» и др.

Задачи: Изучение приемов изображения воротников, карманов, поясов, застёжек различного объема и конструкции с помощью разнообразных графических средств.

Задание 2: Графическое изображение деталей. Изображение различных видов рукавов, рукавов с манжетами, различные средства изображения

Цель: Получение навыков изображений различных деталей и элементов костюма.

Материал: Бумага А3, различные графические материалы (на выбор).

Раздел 4. Аксессуары и дополнения.

Тема 4.1. Обувь.

Задание 1: Зарисовки разных образцов обуви с нескольких ракурсов.

Задание 2: Зарисовки образцов обуви различных моделей, которые подходят для самых разнообразных стилей. Обувь изображается с разных точек зрения. В работе следует добиться реалистичности.

Задание 3: **Выполнение** набросков и зарисовок обуви из последних коллекций ведущих модных домов.

Цель: Получение навыков изображений, в которых ясно прочитывается форма и конструкция обуви.

Обувь необходимая деталь для определения стиля.

При рисовании стопы на каблуке, необходимо следить за изменением высоты подъема в носочной части обуви и понимать, что стопа устойчиво стоит на каблуке, а не располагается на «цыпочках».

Материал: Бумага А3, А4, материал по выбору.

Тема 4.2. Сумки.

Задание: Выполнить серию рисунков сумок. Зарисовки различных моделей сумок. Разный ракурс.

Цель: Тональная проработка форм сумок с передачей характерной фактуры материала. Выполнение эскизов в разных графических техниках.

Материал: Бумага А3, А4, графическая подача и материал по выбору.

Тема 4.3. Головные уборы.

Задание: Создание серии эскизов различных головных уборов. Прорисовка головы с головным убором. Выполнение эскизов с использованием различных приемов и средств графического решения.

Цель: Умение изображать головные уборы с учетом правильного расположения конструкции изделия на голове. Выполнение эскизов с использованием различных приемов и средств графического решения.

Материал: Бумага формат-А3, А4, материал по выбору.

Раздел 5. Специфика модельерского рисунка

Тема 5.1. Графическое решение фигуры человека. Трактовка фигуры человека в эскиз. Пропорции и стилизация.

Стилизация – это обобщение, упрощение, плоскостность изображения выявление через линию и пятно наиболее характерного, типичного.

Под термином стилизация понимается изменение строения тела, сводя его к нескольким важным особенностям и типам. Существуют различные способы стилизации фигуры, и один из них удлинение роста модели на одну или две единицы измерения. Стилизация подразумевает отказ от излишней моделировки формы, графичность, а также условно – плоскостная, орнаментальная трактовка самого костюма, без его детализации.

Задание 1: Линейное, пятновое, линейно-пятновое решение наброска фигуры человека. Взаимосвязь формы и содержания. Особенности исполнения основных видов графических изображений и их комбинация. Выявление ведущих силуэтных форм, пропорций, элементов одежды, декора.

Цель: Освоение выразительных средств рисунка в черно - белой графике, специфика работы с авторскими эскизами. Условное, стилизованная трактовка фигуры человека в одежде, эскизное выражение формы одежды.

Основная задача – научиться классифицировать силуэты, определяя их условную геометрическую форму. Изучение способов и приёмов выполнения изображения. Изучение видов рабочих эскизов. Изучение графической манеры различных художников и дизайнеров.

Рисунок в черно - белой графике. Графика - основа языка всех видов изобразительного искусства. Язык графики: линия, точка, пятно. Применение их при создании образа. Способы и приемы выполнения изображения, инструменты и материалы.

При выполнении задания соблюдаются законы компоновки листа. Изучение видов рабочих эскизов, их особенностей и назначения, а также способов выполнения в различных техниках.

-Необходимым условием является передача рисунка, фактуры ткани с помощью различных графических средств и приемов.

Материал: Бумага А3, А4, материал по выбору.

Тема 5.2. Многофигурные композиции.

Задание: Двухфигурные композиции с расположением фигур на одном уровне. Многофигурные композиции с расположением фигур на разных пространственных планах. Различные графические средства.

Цель: Получение навыков изображений многофигурной композиции. с расположением фигур на разных пространственных планах и на одном уровне.

Материал: Бумага А3, А4, материал по выбору

5. Методические рекомендации для обеспечения самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Самостоятельная работа обучающихся включает усвоение теоретического материала, подготовку к практическим (семинарским) занятиям, выполнение самостоятельных заданий, изучение литературных источников, использование Internet-данных, изучение нормативно-правовой базы, подготовку к текущему контролю знаний, к промежуточной аттестации.

Вопросы для самоконтроля

1. История развития графических способов изображений.
2. Место специального рисунка в процессе проектирования одежды.
3. Что такое технический рисунок в дизайне костюма? Определение понятия «Технический рисунок».
4. Опишите отличия рабочих фор-эскизов от творческих.
5. Каковы пропорции мужской, женской и детской фигур?
6. Каково назначение пропорциональной схемы построения фигуры и головы человека?
7. Каковы особенности рисования фигуры человека в ракурсе?
8. Структура формообразования фигуры.
9. Закономерности метода пропорционирования.
10. Конструктивные пояса фигуры.
11. Что такое драпировка?
12. От чего зависит характер складок и драпировок, образующих на одежде человека?
13. От чего зависят структура и форма складок?
14. В какой последовательности ведут работу над рисованием драпировки?
15. Виды складок: вертикальные, диагональные, радиальные, дугообразные.
16. Виды складок: горизонтальные, круговые, косые, параллельные.
17. Виды складок: радиусные, касательные.
18. Виды складок: лучевые, касательные, биссектрисные, комбинированные.
19. Что такое художественный эскиз и его отличие от наброска?
20. Что такое набросок? Его отличие от зарисовки. Открытая и закрытая формы наброска.
21. Основные отличия художественного эскиза от технического рисунка.
22. Эскизные композиции и их роль в композициях законченных графических листов.
23. Материалы и техники черно – белой графики.
24. Графические средства, используемые в фэшн иллюстрации.
25. Что такое стилизация?
26. Роль и значение специальной графики для художника-модельера.
27. Композиция графического листа.
28. Каковы приемы и виды графических решений набросков?
29. Выразительные графические средства. Общий обзор: линия, пятно, цвет.
30. Линия как основное графическое выразительное средство. Классификация линий по пластике, технике выполнения, эмоциональному содержанию.
31. Штрих и его значение в изображении различных объектов.
32. Аллегорические характеристики выразительных средств.
33. Графические выразительные средства и зрительные иллюзии.
34. Роль линии в разных видах изобразительного искусства (графике, живописи, декоративно-прикладном искусстве, архитектуре).
35. Художественная графика как вид изобразительного искусства. Разновидности графики.
36. Основные принципы дизайна в проектировании костюма.
37. Трактовка фигуры человека в эскизе – пропорции и стилизация.
38. Выразительные графические средства и приемы эскизирования.
39. Общие сведения о пропорциях.

6. Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1. Планируемые результаты обучения, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций

В процессе изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции:

ПК-2 -- способность оформлять результаты исследований и формировать предложения о направлениях работ по созданию моделей/коллекций детской одежды.

Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения
ИД-1 (ПК-2) Владеет основами изобразительной грамоты; методами изобразительного языка для формирования предложения о направлениях работ по созданию моделей/коллекций детской одежды;	<i>знает</i>
	РО-1 ИД-1 (ПК-2) методы изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта; теоретические и практические основы построения формы, объема, конструкции в поисковых эскизах
	<i>умеет</i>
	РО-2 ИД-1 (ПК-2) анализировать и определять требования к дизайн-проекту и формировать предложения о направлениях работ по созданию моделей/коллекций детской одежды
ИД-2 (ПК-2) Владеет специальной технической и справочно-нормативной литературой; навыками составления мудбордов, коллажей, презентаций и скетчей	<i>знает</i>
	РО-1 ИД-2 (ПК-2) характерные особенности проектного рисунка; законы композиции и методы организации плоскости листа; технику и технологию специального рисунка
	<i>умеет</i>
	РО-2 ИД-2 (ПК-2) выполнять поисковые эскизы; оформлять результаты исследований в идею дизайн-проекта графическими средствами

6.2. Перечень оценочных материалов

Оценочные материалы представляют собой задания для выполнения обучающимся, позволяющие ему приобрести теоретические знания, практически умения (навыки) и опыт, а также решать задачи, связанные с будущей профессиональной деятельностью. Включают в себя задания для текущего контроля уровня успеваемости, оценивающие ход освоения обучающимися дисциплины, и задания для промежуточной аттестации обучающихся, обеспечивающие оценивание промежуточных и окончательных результатов обучения по дисциплине.

Примерные задания для проведения текущего контроля успеваемости

Темы докладов (сообщений)

1. Выразительные графические средства и приемы эскизирования».
2. Трактовка фигуры человека в эскизе – пропорции и стилизация.
3. Процесс создания художественно-графического образа в дизайне костюма.
4. Современные изобразительные средства. Техники и виды графики. Материалы, инструменты.
5. Особенности выбора материалов и техник для fashion иллюстрации (от акварели до современных профессиональных маркеров и карандашей).
6. Истоки модной графики в творчестве русских и зарубежных художников начала XX века, перешедшие в арсенал современных иллюстраторов.
7. Анализ творчества наиболее известных современных авторов fashion иллюстрации.

Темы творческих заданий

Тема 1 Скetchи моделей из прозрачных тканей (копия модной иллюстрации М.Густаффсона).

Тема 2 Скetchи моделей из полосатых тканей (копия модной иллюстрации Р. Грюо).

Тема 3 Скetchи моделей с принтами (копия модной иллюстрации А. Соареса).

Тема 4 Скetchи моделей из денима (копия модной иллюстрации А. Лопеса).

Тема 5 Скetchи моделей из объемного трикотажа

Тема 6 Скetchи моделей из меха, замши и кожи

Тема 7 Скetchи моделей из тафты «хамелеон» и других блестящих тканей

Тема 8 Скetchи моделей из кружевного полотна

Тема 9 Многофигурная композиция с расположением фигур на разных пространственных планах

Примерные задания для проведения промежуточной аттестации по дисциплине

По окончании семестра проходит аттестация в виде итогового просмотра, во время которого обучающиеся выставляют графические работы, выполненные в запланированном объеме учебных часов.

До просмотра допускаются обучающиеся, не имеющие задолженностей по практической части курса (полностью выполнен объем практических работ).

**Перечень оценочных средств во взаимосвязи с планируемыми результатами
обучения по дисциплине**

Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Оценочные средства
<p>ИД-1 (ПК-2) Владеет основами изобразительной грамоты; методами изобразительного языка для формирования предложения о направлениях работ по созданию моделей/коллекций детской одежды;</p>	<p>РО-1 ИД-1 (ПК-2) Знает методы изобразительного языка для передачи творческого художественного замысла проекта; теоретические и практические основы построения формы, объема, конструкции в поисковых эскизах</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. История развития графических способов изображений. 2. Место специального рисунка в процессе проектирования одежды. 3. Что такое технический рисунок в дизайне костюма? Определение понятия «Технический рисунок». 4. Опишите отличия рабочих фор-эскизов от творческих. 5. Каковы пропорции мужской, женской и детской фигур? 6. Каково назначение пропорциональной схемы построения фигуры и головы человека? 7. Каковы особенности рисования фигуры человека в ракурсе? 8. Структура формообразования фигуры. 9. Закономерности метода пропорционирования. 10. Конструктивные пояса фигуры. 11. Что такое драпировка? 12. От чего зависит характер складок и драпировок, образующих на одежде человека? 13. От чего зависят структура и форма складок? 14. В какой последовательности ведут работу над рисованием драпировки? 15. Виды складок: вертикальные, диагональные, радиальные, дугообразные. 16. Виды складок: горизонтальные, круговые, косые, параллельные. 17. Виды складок: радиусные, касательные. 18. Виды складок: лучевые, касательные, биссектрисные, комбинированные. 19. Что такое художественный эскиз и его отличие от наброска? 20. Что такое набросок? Его отличие от зарисовки. Открытая и закрытая формы наброска.
	<p>РО-2 ИД-1 (ПК-2) Умеет анализировать и определять требования к дизайн-проекту и формировать предложения о направлениях работ по созданию моделей/коллекций детской одежды</p>	<p>Тест:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Первый этап работы над композицией: <ol style="list-style-type: none"> а) сбор материала б) эскиз в) наброски г) этюды 2. Композиция включает в себя основные элементы: <ol style="list-style-type: none"> а) передачу мирового устройства, события и образы б) центр, ритм, колорит и элементы в) закономерное и случайное, главное и второстепенное г) все выше перечисленное

	<p>3. К графике не относится....</p> <p>а) гравюра б) рисунок в) фреска г) все выше перечисленное</p> <p>4. Рисунки - схемы, точно предающие силуэт, пропорции детали костюмной формы, а также ее конструктивную основу:</p> <p>а) творческий эскиз б) рабочий эскиз в) фор-эскиз г) все выше перечисленное</p> <p>5. Устойчивое положение форм в пространстве:</p> <p>а) силуэт б) динамика в) нюанс г) статика</p> <p>6. Какие линии играют главную роль в формировании силуэта:</p> <p>а) силуэтные б) декоративные в) конструктивные г) конструктивно-декоративные</p> <p>7. Техника «уникального отпечатка», при которой гладкую поверхность или лист бумаги покрывают краской, а потом делают с нее отпечаток на листе-это:</p> <p>а) графика б) линографика в) монотипия г) ксилография</p> <p>8. Какие средства обеспечивают асимметричность костюма:</p> <p>а) ритмические повторы б) конструктивное решение, членение формы в) смещение застежки, цветowych пятен, отделки, деталей г) использование различных материалов и фактур д) зрительные иллюзии</p> <p>9. Живопись- это...</p> <p>а) жанр изобразительного искусства б) вид изобразительного искусства в) вид изобразительного искусства, в котором художник создает изображение при помощи красок</p> <p>10. Как называется орнамент, где изображен квадрат, треугольник, круг:</p> <p>а) квадратный б) плоский в) геометрический г) зооморфный</p> <p>11. К какому виду ИЗО относится орнамент:</p> <p>а) к живописи б) к графике в) к скульптуре г) к декоративно-прикладному искусству</p> <p>12. К ахроматическим цветам относятся:</p> <p>а) белый, черный б) желтый, синий</p>
--	--

	<p>в) синий, красный г) белый, желтый</p> <p>13. Основное художественно-выразительное средство живописи: а) пятно б) линия в) цвет г) тон</p> <p>14. Красный, желтый, оранжевый-это: а) холодные цвета б) основные цвета в) теплые цвета г) все выше перечисленные</p> <p>15. Что означает понятия – книжная графика, станковая графика, прикладная графика, компьютерная графика, плакат: а) выразительные средства б) виды графика в) рисунки г) живопись</p> <p>16. Выразительные средства графики: а) линия, штрих, пятно б) цвет, тень, тон в) тень, блик, пятно г) штрих, контур, цвет</p> <p>17. Что из перечисленного является наиболее типичным художественным материалом для графики: а) гуашь б) карандаш в) глина г) акварель</p> <p>18. Цветовой тон, светлота, насыщенность, свойства: а) палитры б) цвета в) спектра г) все выше перечисленное</p> <p>19. Какие линии играют главную роль в формировании силуэта: а) силуэтные в) конструктивные б) декоративные г) конструктивно-декоративные</p> <p>Тест №2:</p> <p>1. Мягкие цветные карандаши без оправы, сформированные из красочного порошка-это: а) гуашь б) сангина в) темпера г) пастель</p> <p>2. К графике не относится.... а) гравюра б) рисунок в) фреска г) все выше перечисленное</p> <p>3. Рисунок это.... а) «скелет» произведения б) изображение предмета в трехмерном пространстве</p>
--	---

		<p>в) выразительное средство композиции г) произведение искусства</p> <p>4. Какие основные цвета в цветовом круге: а) желтый, красный, синий в) оранжевый, зеленый, фиолетовый б) зеленый, красный, желтый</p> <p>5. Работа, выполненная с натуры а) этюд б) эскиз в) набросок г) рисунок</p> <p>6. В какой последовательности расположены элементы светотени: а) блик, свет, собственная тень, рефлекс, падающая тень, полутень б) свет, блик, полутень, собственная тень, рефлекс, падающая тень в) блик, свет, полутень, собственная тень, рефлекс, падающая тень</p> <p>7. Как называется орнамент, где изображены листья, цветы, плоды, стебли: а) геометрический б) растительный в) зооморфный г) квадратный</p> <p>8. Рисунки-схемы, точно передающие силуэт, пропорции и детали костюмной формы, а также ее конструктивную основу это: а) рекламная графика б) фор-эскиз в) рабочий эскиз г) творческий эскиз</p> <p>9. Жанр, посвященный изображению человека-это: а) бытовой б) портрет в) живопись г) предметы</p> <p>10. Как называется стиль, использующий в одежде элементы народного костюма, крой, декор и т.д. а) фольклорный б) романтический в) классический г) фантазийный</p> <p>11. «От кутюр» - означает: а) высокая мода б) портной в) искусство г) художник-модельер</p> <p>12. Жанр изобразительного искусства, посвященный изображению животных-это: а) пейзаж б) исторический в) анималистический г) натюрморт</p> <p>13. Кутюрье – это: а) художник-модельер, создатель высокой моды в костюмах б) художник-живописец в) дизайнер</p>
--	--	--

		<p>г) конструктор</p> <p>14. Покрой или вид определенного изделия</p> <p>а) фасон б) рельеф в) раппорт г) силуэт</p> <p>15. За основу построения рисунка фигуры взрослого человека взят модуль</p> <p>а) длина голени б) длина головы в) длина стопы г) длина кисти</p> <p>16. Как называется одежда для особых случаев: различных торжеств, приемов, праздников, посещения театра и т.д.?</p> <p>а) нарядная б) зрелищная в) спецодежда г) бытовая</p> <p>17. Узор, построенный на ритмичном чередовании и организованном расположении геометрических и изобразительных элементов – это...?</p> <p>а) контраст; б) орнамент; в) ритм; г) мотив</p> <p>18. Основной элемент орнаментальной композиции, который может многократно повторяться – это...</p> <p>а) Ритм; б) Орнамент; в) Мотив; г) Узор.</p> <p>19. На сколько одинаковых по размеру частей по высоте делится фигура человека</p> <p>а) на 7; б) на 8; в) на 9; г) на 10.</p> <p>20. Какие цвета относятся к хроматическим?</p> <p>а) все спектральные цвета; б) все спектральные цвета, белый и черный; в) белый и черный; г) красный, желтый</p>
<p>ИД-2 (ПК-2) Владеет специальной технической и справочно-нормативной литературой; навыками составления мудбордов, коллажей, презентаций и скетчей</p>	<p>РО-1 ИД-2 (ПК-2) Знает характерные особенности проектного рисунка; законы композиции и методы организации плоскости листа; технику и технологию специального рисунка</p>	<p>Список вопросов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основные отличия художественного эскиза от технического рисунка. 2. Эскизные композиции и их роль в композициях законченных графических листов. 3. Материалы и техники черно – белой графики. 4. Графические средства, используемые в фэшн иллюстрации. 5. Что такое стилизация? 6. Роль и значение специальной графики для художника-модельера. 7. Композиция графического листа. 8. Каковы приемы и виды графических решений набросков?

		<p>9. Выразительные графические средства. Общий обзор: линия, пятно, цвет.</p> <p>10. Линия как основное графическое выразительное средство. Классификация линий по пластике, технике выполнения, эмоциональному содержанию.</p> <p>11. Штрих и его значение в изображении различных объектов.</p> <p>12. Аллегорические характеристики выразительных средств.</p> <p>13. Графические выразительные средства и зрительные иллюзии.</p> <p>14. Роль линии в разных видах изобразительного искусства (графике, живописи, декоративно-прикладном искусстве, архитектуре).</p> <p>15. Художественная графика как вид изобразительного искусства. Разновидности графики.</p> <p>16. Основные принципы дизайна в проектировании костюма.</p> <p>17. Трактовка фигуры человека в эскизе – пропорции и стилизация.</p> <p>18. Выразительные графические средства и приемы эскизирования.</p> <p>19. Общие сведения о пропорциях.</p>
	<p>РО-2 ИД-2 (ПК-2) Умеет выполнять поисковые эскизы; оформлять результаты исследований в идею дизайн-проекта графическими средствами</p>	<p>Тест:</p> <p>1. От чего зависит фактура ткани? а) От цвета ткани и фактуры; б) От переплетения и свойства нитей; в) От узора и рисунка; г) Все выше перечисленное.</p> <p>2. Одежда - это...? а) Изделие или совокупность изделий, покрывающих тело человека полностью или частично и служит для обеспечения жизнедеятельности; б) Костюмы, обувь, головные уборы, сумки, предметы мебели; в) Предметы необходимые человеку для комфортной жизни: одежда, мебель и др. ; г) Все выше перечисленное.</p> <p>3. Какие цвета относятся к теплым? а) Синий, зеленый, сине-фиолетовый; б) Красный, желтый, зеленый, синий; в) Красный, оранжевый, желтые, желто-зеленые; г) Голубовато-зеленые, голубые, синие, сине-фиолетовые, фиолетовые</p> <p>4. Жакет, пиджак, строгая юбка, брюки мужского типа, галстук — это элементы стиля- а) романтического б) классического в) готического г) эклектика</p> <p>5. Графический рисунок, выполненный с помощью острого предмета, на специально загрунтованной поверхности, методом процарапывания-это а) набрызг б) монотипия</p>

		<p>в) граттаж г) графика</p> <p>6. От чего зависит фактура ткани?</p> <p>а) От цвета ткани и фактуры; б) От переплетения и свойства нитей; в) От узора и рисунка; г) Все выше перечисленное.</p> <p>7. Первый этап работы над композицией:</p> <p>а) сбор материала б) эскиз в) наброски г) этюды</p> <p>8. Затемнение – это добавление цвета?</p> <p>а) Белого; б) Черного; в) Серого; г) Красного.</p> <p>9. Изображение моделей с детальной прорисовкой общей формы одежды и ее отдельных элементов</p> <p>а) творческий эскиз б) рабочий эскиз в) фор-эскиз г) все выше перечисленное</p> <p>10. Линии, создающие внешнее очертание одежды</p> <p>а) силуэтные б) декоративные в) конструктивные г) конструктивно-декоративные</p> <p>11. Иллюзорно удлиняют фигуру</p> <p>а) диагональные б) овальные в) горизонтальные г) вертикальные</p> <p>12. Красный, желтый, оранжевый-это:</p> <p>а) холодные цвета б) основные цвета в) теплые цвета г) все выше перечисленные</p> <p>13. Иллюзорно укорачивают фигуру</p> <p>а) овальные б) диагональные в) горизонтальные г) вертикальные</p> <p>14. Быстрые предварительные рисунки будущей формы костюма с приблизительным изображением ее основных признаков</p> <p>а) рекламная графика б) фор-эскиз в) рабочий эскиз г) творческий эскиз</p> <p>15. Белый и черные цвета относятся к...?</p> <p>а) Хроматическим; б) Ахроматическим; в) Нейтральным; г) Смешанным.</p> <p>16. Как называется орнамент, где изображены листья, цветы, плоды, стебли:</p> <p>а) геометрический б) растительный</p>
--	--	--

		<p>в) зооморфный г) квадратный 17. На сколько модулей делится фигура женщины при идеальном соотношении? а) на 7; б) на 8; в) на 9; г) на 10. 18. Конструктивно- декоративные линии это- а) линии, несущие двойную нагрузку б) линии, создающие форму в) линии, создающие внешнее очертание одежды г) линии, являющиеся решающими при разработке фасона 19. Минимальная площадь повторяющегося рисунка – это? а) Орнамент; б) Ритм; в) Раппорт; г) Узор.</p>
--	--	---

6.3. Шкала оценивания результатов промежуточной аттестации и критерии выставления оценок

Для оценивания результатов промежуточной аттестации применяется шкала оценивания, включающая следующие оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Зачет с оценкой. Критерии выставления оценок

Допуск к зачету осуществляется на основании посещаемости обучающимся аудиторных занятий и выполнения всех аудиторных практических работ и самостоятельных творческих работ по пройденным темам.

Знания обучающихся оцениваются путем выставления по результатам ответа обучающегося итоговой оценки «отлично», либо «хорошо», либо «удовлетворительно», либо «неудовлетворительно».

Оценка «отлично» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- найдена наиболее удачная композиция графического листа;
- верно соблюдены пропорциональные соотношения в изображении;
- представлено владение разными материалами;
- в изображении присутствует образное решение;
- найден графический стиль, соответствующий поставленным задачам;
- присутствует творческий подход в техническом исполнении;
- полностью выполнены задачи в передачи фактуры;
- работа выполнена тщательно и аккуратно.

Оценка «хорошо» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- продемонстрировано хорошее композиционное решение;
- последовательно выполнен комплекс заданий;
- переданы правильные пропорциональные соотношения;
- допущены незначительные ошибки в техническом исполнении;
- не достаточно проработана фактура поверхностей изображенных объектов;
- недостаточно выразительное прочтение характера задания.

Любой из указанных недостатков или их определенная совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «хорошо».

Оценка «удовлетворительно» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- изображение плохо закомпоновано в формате;
- допущено много ошибок в передаче пропорциональных соотношений;
- изображение невыразительно передает характер задания;
- допущены грубые ошибки в техническом исполнении;
- продемонстрировано слабое владение техниками и материалами.

Любой из указанных недостатков или их определенная совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «удовлетворительно».

Оценка «неудовлетворительно» при приеме зачета с оценкой выставляется в случае:

- не решены задачи композиции;
- методически неправильное ведение работы над заданием;
- допущены грубые ошибки в передаче пропорций;
- отсутствие владения техниками и материалами
- отказа, обучающегося от предоставления творческих работ без указания причин

Любой из указанных недостатков или их определенная совокупность могут служить основанием для выставления обучающемуся оценки «неудовлетворительно».

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная:

1. Казарин, С. Н. Академический рисунок: учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профили: «Графический дизайн», «Дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / С. Н. Казарин. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2015. — 120 с. — ISBN 2227-8397. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/55753.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Казарин, С. Н. Академический рисунок: практикум по дисциплине по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили «Графический дизайн», «Дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / С. Н. Казарин. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 87 с. — ISBN 978-5-8154-0347-5. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/66338.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

3. Плешивцев, А. А. Рисунок. Основы композиции и техническая акварель: учебное пособие для СПО / А. А. Плешивцев. — Саратов: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 100 с. — ISBN 978-5-4488-0526-4, 978-5-4497-0327-9. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/89246.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

4. Кринари, Е. В. Портрет. Голова и лицо человека в изобразительном искусстве: учебное пособие / Е. В. Кринари, О. В. Ковалевская. — Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2014. — 124 с. — ISBN 978-5-7882-1679-9. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт].

— URL: <http://www.iprbookshop.ru/61998.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

Дополнительная:

1. Азиева, Е. В. Зрительные иллюзии в дизайне костюма: учебное пособие / Е. В. Азиева, Е. В. Филатова. — Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2014. — 109 с. — ISBN 978-5-93252-334-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/32785.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

2. Пигулевский, В. О. Мастера дизайна костюма: учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко, Т. О. Бердник. — Саратов: Вузовское образование, 2019. — 233 с. — ISBN 978-5-4487-0516-8. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/86445.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

3. Черняева, Е. Н. История костюма: учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 52.03.01. (071200.62) «Хореографическое искусство», профиль «Искусство балетмейстера», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Е. Н. Черняева. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. — 54 с. — ISBN 2227-8397. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/55233.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

4. Ющенко, О. В. Проектная графика в дизайне костюма: учебное пособие / О. В. Ющенко. — Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2014. — 101 с. — ISBN 978-5-93252-329-2. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/32794.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

5. Сопроненко, Л. П. Техники чёрно-белой графики: учебное пособие / Л. П. Сопроненко, В. А. Локалов. — Санкт-Петербург: Университет ИТМО, 2014. — 108 с. — ISBN 2227-8397. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/68198.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", информационных справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины

1. <http://biblioclub.ru/> – электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»

2. www.iprbookshop.ru - электронная библиотечная система IPR BOOKS

3. Fashion Monitor Россия [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. (13 файлов) – М., [2003]. Режим доступа: <http://www.fashion-monitor.com>.

4. Fashion TV [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. (37 файлов) – [S.l.], [2006]. - Режим доступа: <http://www.ftv.com>.

5. Fashion.rin.ru: Fashion – мода, стиль и красота [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. (9 файлов). – [Б.м.], [2001]. – Режим доступа: <http://fashion.rin.ru>

9. Лицензионное программное обеспечение

Программное обеспечение не используется.

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

В зависимости от вида проводимых учебных занятий и форм осуществления образовательной деятельности по соответствующей образовательной программе используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

- специальные помещения для проведения занятий по дисциплине (в т.ч. лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, в зависимости от степени сложности), а именно: натюрмортный фонд: фонд драпировок, фонд керамики, фонд постановочных предметов, фонд гипсовых копий произведений пластического искусства и их элементов; столы для постановки натюрмортов; подиумы, софиты; оборудование для практических занятий: мольберты, планшеты, стулья, табуреты для занятий.

- учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций;
- учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации;
- помещения для самостоятельной работы обучающихся (оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации).

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности. При необходимости обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.