Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.09.2025 11:59:19
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbdabb33ebc58

Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)

Кафедра математики и информатики

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.ДЭ.06.01 ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии компьютерных игр
Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Цифровая скульптура» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

Компетенция: ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

1. Какой первый шаг необходимо сделать перед началом скульптинга персонажа в ZBrush по готовому концепту?

а) Немедленно начать лепить сферу.

б) Внимательно изучить концепт-арт, понять пропорции, характер, ключевые детали персонажа.

в) Скачать готовую модель из интернета.

г) Настроить все кисти в программе.

2. Заказчик просит создать «доброго, пушистого лесного духа» для детской игры. Какой подход к форме будет верным?

а) Создать угловатого, с острыми шипами и пугающей мимикой персонажа.

б) Использовать округлые, плавные формы, крупные выразительные глаза, элементы, похожие на растения или мягкие ткани.

в) Сделать максимально реалистичное и анатомически точное существо.

г) Скопировать дизайн из хоррор-фильма.

3. Установите соответствие между этапом работы над персонажем и его задачей:

Этап работы над персонажем	*Задачи*
1. Блокинг	А. Детальная проработка мышц, морщин, кожи, текстуры
2. Детализация	Б. Создание базовой формы, определение пропорций и позы
3. Ретопология	В. Создание чистой, оптимизированной сетки для анимации

Ответ: 1-Б, 2-А, 3-В

4. При анализе концепта фэнтези-воина важно понять:
а) Только его цветовую гамму.
б) Его роль в мире (благородный рыцарь, дикий варвар), функциональность доспехов/оружия, общую стилистику мира.
в) Имя концепт-художника.
г) Стоимость подписки на ZBrush.

5. Что такое «референс» в работе цифрового скульптора и зачем он нужен?
Ответ: Изображение-образец (фотография, рисунок, анатомический атлас). Нужен для точного понимания формы, пропорций, деталей и текстуры объекта.

6. Если целевая аудитория игры подростки, увлекающиеся экшеном, то дизайн монстра должен быть:
а) Милым и безобидным.
б) Устрашающим, динамичным, с акцентами на оружии и агрессивных чертах, но оставаться читаемым и интересным.
в) Максимально реалистичным и сложным.
г) Абстрактным и непонятным.

7. Основная цель анализа анатомии перед скульптингом реалистичного персонажа — это:
а) Сделать модель красивой в режиме каркаса (wireframe).
б) Понять структуру мышц и скелета, чтобы создать убедительную, анатомически корректную форму, которая будет правильно деформироваться.
в) Увеличить количество полигонов.
г) Изучить все медицинские термины.

8. При работе над стилизованным персонажем важно:
а) Точно копировать анатомию человека.
б) Выделить и преувеличить ключевые, характерные черты, сохраняя общую узнаваемость и логику формы.
в) Игнорировать любые правила анатомии.
г) Сделать персонажа абсолютно симметричным.

9. Если заказчик просит изменить форму шлема персонажа, сделав его более «грозным», ваши действия:
а) Игнорировать просьбу, так как ваш вариант лучше.
б) Обсудить, какие именно черты кажутся недостаточно «грозными», и предложить 2-3 варианта доработки, основанных на этой логике.
в) Немедленно удалить шлем.
г) Сказать, что это технически невозможно.

10. Критерием успешности скульпта персонажа является:
а) Количество использованных кистей.
б) Выразительность, соответствие исходной задаче (концепту/ТЗ) и техническая готовность модели к дальнейшим этапам (ретопологии, текстурированию).*
в) Субъективное мнение скульптора о своей работе.
г) Размер файла .zpr.

ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

11. Какая программа является индустриальным стандартом для цифрового скульптинга высокодетализированных моделей?
а) Adobe Photoshop
б) Blender (только для моделирования)
в) ZBrush*
г) Microsoft Paint

12. Для чего в основном используется функция DynaMesh в ZBrush?
а) Для рисования текстур.
б) Для анимации модели.
в) Для динамического перераспределения полигонов, что позволяет свободно лепить форму без ограничений топологии.
г) Для рендеринга финального изображения.

13. Установите соответствие между инструментом/функцией ZBrush и его назначением:

1. ZRemesher	А. Позволяет создавать новые геометрические детали, «вытягивая» их из поверхности
2. Кисть ClayBuildup	Б. Автоматически создаёт чистую, новую топологию (сетку) с квадами на существующей скульптуре
3. Инструмент Extract	В. Основная кисть для набора массы и грубого формования, аналог глины в руках скульптора

Ответ: 1-Б, 2-В, 3-А

14. Что такое Subtool в ZBrush и для чего он используется?
Ответ: Отдельный объект внутри проекта ZBrush. Используется для организации работы, когда модель состоит из нескольких частей (тело, одежда, оружие, волосы), которые можно редактировать независимо.

15. Какой инструмент используется для зеркального копирования лепки с одной стороны модели на другую?
а) Кисть Move
б) Symmetry (часто по оси X)
в) Инструмент Inflate
г) Панель Color

16. Для создания сложных узоров, текстур кожи или чешуи на модели часто используют:
а) Только кисть Standard.
б) Кисти с Alphas (альфа-картами) и настройкой Stroke.
в) Инструмент Smooth.
г) Заливку сплошным цветом.

17. Какой формат файла является нативным (родным) для сохранения проектов ZBrush со всеми слоями, сабтулами и настройками?
а) .fbx
б) .obj
в) .zpr
г) .jpg

18. Для чего используется функция PolyPaint в ZBrush?
а) Для изменения топологии модели.
б) Для создания анимации.
в) Для рисования цветов и текстур прямо на поверхности модели без создания UV-развертки.
г) Для уменьшения полигонального счета.

19. Что такое ZSphere и для чего она используется?
Ответ: Специальный примитив в ZBrush, позволяющий быстро создавать базовый каркас для моделирования сложных органических форм или быстрого позирования.

20. Основной рабочий процесс (пайплайн) после завершения детализированной скульптуры в ZBrush часто включает:
а) Немедленную отправку файла .zpr в игровой движок.
б) Ретопологию (создание low-poly сетки), запекание карт нормалей (Normal Map) и последующее текстурирование.
в) Удаление всех сабтулов.
г) Печать модели на 3D-принтере.

ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

21. Получив задание на скульптинг персонажа, в первую письменную коммуникацию с заказчиком следует включить:
а) Только своё имя.
б) Подтверждение получения ТЗ, уточняющие вопросы по непонятным моментам и предварительные сроки.
в) Свои финансовые требования.
г) Шутку про ZBrush.

22. Что должно быть четко зафиксировано перед началом платной работы над скульптом?
а) Устная договоренность.
б) Договор или техническое задание (ТЗ) с описанием объема, этапов, сроков и стоимости.
в) Обещание заказчика «разобраться с оплатой потом».
г) Скреплённое кровью соглашение.

23. Установите соответствие между ситуацией и корректным действием:

1. Заказчик просит внести много правок, не указанных в ТЗ	А. Вежливо обсудить, что это новые требования, и согласовать изменение сроков и/или стоимости.
2. Вы не успеваете к дедлайну по техническим причинам	Б. Немедленно предупредить заказчика, объяснить ситуацию и предложить новый реалистичный срок.
3. Заказчик задерживает оплату за завершённый этап	В. Напомнить об условиях договора, отправить акт выполненных работ и счёт повторно.

Ответ: 1-А, 2-Б, 3-В

24. Заказчик в резкой форме говорит, что ему не нравится стилистика персонажа, хотя она соответствует утверждённому концепту. Ваша реакция:
а) Ответить агрессией.
б) Спокойно напомнить, что работа ведется по утверждённому концепту, и предложить созвон для детального обсуждения его претензий и вариантов корректировки.

в) Немедленно отдать все файлы и прекратить общение.
г) Молча переделать всё заново.

25. Перед отправкой финальных файлов заказчику необходимо:
а) Отправить один огромный файл .zpr без проверки.
б) Проверить, что все сабтулы на месте, файлы корректно экспортированы в нужные форматы (.fbx/.obj, карты), и отправить архив с понятной структурой папок.
в) Выложить файлы в открытый доступ на файлообменник.
г) Отправить только скриншоты.

26. Как вежливо отказаться от проекта, если вы понимаете, что технически не можете выполнить задачу (например, сложная анимационная топология)?
а) Перестать выходить на связь.
б) Честно сообщить, что, к сожалению, данный проект выходит за рамки вашей текущей экспертизы, и порекомендовать, если знаете, другого специалиста.
в) Согласиться, а потом делать кое-как.
г) Завысить цену в 5 раз.

27. Для фиксации всех договоренностей по проекту (этапы, правки, сроки) лучше всего использовать:
а) Устные разговоры по телефону.
б) Электронную почту или корпоративный мессенджер (для фиксации), чтобы был письменный след.
в) Записи на салфетках.
г) Сообщения в личных сообщениях соцсетей.

28. Если вы не понимаете какой-то термин или требование в ТЗ, нужно:
а) Сделать вид, что всё понятно.
б) Спросить! Задать заказчику уточняющий вопрос, чтобы избежать ошибок и переделок.
в) Догадаться самому.
г) Посмотреть значение в интернете и надеяться, что угадали.

29. Основной принцип деловой переписки с заказчиком:
а) Писать как в чате с друзьями, со сленгом и без знаков препинания.
б) Быть вежливым, конкретным, отвечать в разумные сроки, структурировать информацию.
в) Отвечать только глубокой ночью.
г) Использовать только голосовые сообщения.

30. Прием работы считается завершенным после:
а) Отправки файлов по почте.
б) Получения от заказчика письменного (или иного оговоренного) подтверждения, что этап принят, и/или подписания акта сдачи-приемки работ.
в) Вашего внутреннего ощущения «всё готово».
г) Окончания срока по договору.