

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.04.2025 17:37:29
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра гостеприимства и международных бизнес-коммуникаций

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ
КОМПЕТЕНЦИЙ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

ОПЦ.18 ГРАФИКА ПЕРСОНАЖЕЙ

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): 3Д-моделирование и игровая графика

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Челябинск 2026

Освоение содержания общеобразовательной учебной дисциплины СОО.03.01 Основы Профессионального развития обеспечивает достижение обучающимися следующих результатов:

Код и наименование компетенций выпускника
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика
ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов
ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.
ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

Компетенция: ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам

1. Тест закрытого типа:

При разработке персонажа для казуальной мобильной игры (в отличие от AAA-проекта для ПК) ключевым контекстуальным ограничением, влияющим на выбор графического стиля, является:

- а) Реалистичность анатомии
- б) Технические ограничения мобильных устройств (полигональность, текстуры)
- в) Сложность скелетной анимации
- г) Использование фотореференсов

Ответ: б) Технические ограничения мобильных устройств (полигональность, текстуры)

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между задачей в графике персонажей и наиболее подходящим методом её решения:

1. Создание уникального силуэта героя
2. Доработка модели под низкополигональный стиль
3. Передача эмоции через мимику

- а) Ретопология, упрощение сетки
- б) Анализ психологии форм, работа с пропорциями

в) Изучение FACS (Система кодирования лицевых движений), скульптинг блендшейпов

Ответ: 1-б, 2-а, 3-в

3. Тест на последовательность:

Установите правильную последовательность выбора способа решения задачи «Создание стилизованного персонажа-животного для детской игры»:

- а) Анализ целевой аудитории (дети)
- б) Изучение анатомии реального животного
- в) Выбор техники стилизации (например, упрощение форм, увеличение глаз)
- г) Определение роли персонажа в геймплее

Ответ: а, г, б, в

4. Тест закрытого типа:

Какое решение будет НЕЭФФЕКТИВНЫМ при необходимости быстро создать несколько вариантов концептов одного персонажа для презентации арт-директору?

- а) Использование быстрых набросков (скетчей) на бумаге
- б) Детальная проработка одной модели в ZBrush в высоком полигоне
- в) Создание вариаций через манипуляции с базовым скетчем в Photoshop
- г) Применение техники «мозгового штурма» с набросками ключевых идей

Ответ: б) Детальная проработка одной модели в ZBrush в высоком полигоне

5. Тест на вставку пропущенного слова:

«_____ — это процесс адаптации высокодетализированной модели к требованиям игрового движка, который является типичной задачей при выборе технического способа реализации персонажа».

Ответ: Ретопология (или оптимизация)

6. Комбинированный тест:

Какие факторы являются КЛЮЧЕВЫМИ при выборе техники текстурирования персонажа? (Выберите два основных)

- 1) Личные цветовые предпочтения художника
- 2) Стилистика игры (реализм, low-poly, cel-shading)
- 3) Технические требования движка (поддержка PBR-материалов, карт нормалей)
- 4) Стоимость лицензии на программу для текстурирования

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: б) 2 и 3

7. Тест закрытого типа:

Если задача — создать правдоподобную анимацию ходьбы для персонажа в исторической игре, то ПЕРВИЧНЫМ контекстом для выбора способа решения будет:

- а) Изучение современных модных тенденций

б) Анализ движения человека, возможно, с использованием видеореференсов и мокапа

в) Выбор самой дорогой программы для анимации

г) Копирование анимации из другой популярной игры

Ответ: б) Анализ движения человека, возможно, с использованием видеореференсов и мокапа

8. Тест на соответствие:

Соотнесите проблему при создании персонажа и стратегию её решения:

1. Персонаж выглядит «плоским» и не читается в игре

2. Модель персонажа имеет слишком высокое количество полигонов

3. Эмоции персонажа выглядят неестественно

а) Проверка силуэта, усиление контраста светотени, работа с цветовым акцентом

б) Проведение ретопологии, оптимизация сетки

в) Обращение к основам пластической анатомии, изучение мимики, создание корректных блендшейпов

Ответ: 1-а, 2-б, 3-в

9. Тест закрытого типа:

Какой подход к решению задачи будет наименее гибким при работе в команде над игровым персонажем?

а) Использование итеративного процесса с этапами концепт, блокаут, хай-поли, лоу-поли, текстуры

б) Жёсткая фиксация на одной идее без создания альтернативных скетчей

в) Регулярный показ работы на коллективных просмотрах (арт-ревью)

г) Следование утверждённому техническому заданию (ТЗ)

Ответ: б) Жёсткая фиксация на одной идее без создания альтернативных скетчей

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«При выборе способа создания _____ персонажа (например, меха или одежды) важно учитывать, будет ли она деформироваться при анимации, что определяет выбор между жёстким моделированием и скиннингом».

Ответ: Вторичной формы (или аксессуаров)

11. Тест закрытого типа:

Выбор между 2D-спрайтом и 3D-моделью для персонажа в первую очередь зависит от:

а) Желания художника

б) Бюджета проекта, стилистики и возможностей игрового движка

в) Наличия в студии 3D-принтера

г) Цветовой гаммы игры

Ответ: б) Бюджета проекта, стилистики и возможностей игрового движка

12. Тест на последовательность:

Установите этапы решения проблемы «несоответствия концепт-арта и итоговой 3D-модели»:

а) Детальный анализ расхождений (пропорции, детали, цвет)

б) Консультация с арт-директором/концепт-художником

в) Корректировка 3D-модели или текстур

г) Сверка модели с исходным концептом на ранних этапах

Ответ: а, б, в (Профилактический этап «г» логически предшествует проблеме)

13. Тест закрытого типа:

Какой способ НЕ является эффективным для поиска графического решения образа «злого, но харизматичного антагониста»?

- а) Создание мудборда с образами из кино, литературы и искусства
- б) Слепое копирование персонажа из конкурентной игры
- в) Исследование психологии форм (острые углы vs плавные линии)
- г) Проработка биографии персонажа для понимания мотивации

Ответ: б) Слепое копирование персонажа из конкурентной игры

14. Комбинированный тест:

Что из перечисленного является ресурсами, которые художник по персонажам должен учитывать при выборе способа работы? (Выберите два верных)

- 1) Время на выполнение задачи (дедлайн)
 - 2) Собственный уровень владения специализированным ПО (ZBrush, Maya)
 - 3) Любимый цвет художника
 - 4) Политика студии в отношении использования сторонних ассетов
- а) 1 и 2
 - б) 2 и 3
 - в) 3 и 4

Ответ: а) 1 и 2

15. Тест закрытого типа:

Ключевой целью выбора способа решения любой задачи в графике персонажей является:

- а) Демонстрация всех известных художнику техник
- б) Максимально быстрое завершение работы любым путём
- в) Достижение художественного и технического качества, соответствующего контексту проекта (ТЗ, аудитория, платформа)
- г) Упрощение задачи до минимальных требований

Ответ: в) Достижение художественного и технического качества, соответствующего контексту проекта

Компетенция: ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

1. Тест закрытого типа:

Для поиска анатомических референсов для создания фэнтезийного гуманоидного персонажа НАИБОЛЕЕ эффективно использовать:

- а) Только учебники по пластической анатомии
- б) Поисковые системы с комбинацией ключевых слов («muscle anatomy reference», «fantasy creature design»), специализированные сайты (ArtStation, Pinterest), 3D-сканеры анатомии
- в) Просмотр случайных видеороликов на развлекательных платформах
- г) Использование исключительно собственного воображения

Ответ: б) Поисковые системы с комбинацией ключевых слов, специализированные сайты, 3D-сканеры анатомии

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между типом профессиональной информации и инструментом для её анализа:

- 1. Анализ тенденций в дизайне игровых персонажей

2. Проверка технических требований к текстурам от заказчика

3. Изучение основ драпировки ткани для проработки одежды

а) Документация к игровому движку, спецификации в ТЗ

б) Просмотр портфолио на ArtStation, анализ игр-бестселлеров, чтение тематических блогов (80.lv)

в) Видеоуроки на YouTube/CG Spectrum, электронные учебники, фотобазы тканей

Ответ: 1-б, 2-а, 3-в

3. Тест на последовательность:

Установите правильную последовательность действий при анализе задания на создание персонажа, полученного по электронной почте:

а) Внимательное чтение текста ТЗ и приложенных файлов

б) Выделение ключевых требований (стиль, сроки, технические ограничения)

в) Поиск дополнительной информации по непонятным терминам или примерам

г) Формулирование уточняющих вопросов заказчику/руководителю

Ответ: а, б, в, г

4. Тест закрытого типа:

Для интерпретации сложного описания характера персонажа из нарративного документа игры и превращения его в визуальные черты ЛУЧШЕ всего использовать:

а) Игнорировать текст и рисовать что нравится

б) Создать мудборд с ассоциативными изображениями, подобрать кино- или книжных персонажей с похожими чертами, обсудить трактовку с гейм-дизайнером

в) Дословно нарисовать каждое слово из описания

г) Скопировать внешность писавшего документ

Ответ: б) Создать мудборд с ассоциативными изображениями, подобрать кино- или книжных персонажей с похожими чертами, обсудить трактовку с гейм-дизайнером

5. Тест на вставку пропущенного слово:

«_____ (например, PureRef) — это специализированное ПО, которое позволяет художнику организовывать и просматривать большое количество референсов в одном окне, что значительно ускоряет рабочий процесс».

Ответ: Референс-менеджер (или программа для сборки референсов)

6. Комбинированный тест:

Какие технологии являются СОВРЕМЕННЫМИ средствами анализа собственной 3D-работы? (Выберите два)

1) Просмотр модели только под одним углом

2) Использование вьюпорта с возможностью динамического освещения и проверки на различных шейдерах

3) Рендер модели в реальном времени в игровом движке (Unreal Engine, Unity)

4) Печать скриншота и разглядывание при свече

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: б) 2 и 3

7. Тест закрытого типа:

При поиске информации о новых методах PBR-текстурирования НАИМЕНЕЕ надёжным источником будет:

а) Научная статья на arXiv.org о компьютерной графике

б) Официальная документация к Substance Painter

в) Комментарий от анонимного пользователя на форуме без ссылок на работы

г) Видео-туториал от известного художника по окружению на YouTube с демонстрацией результата

Ответ: в) Комментарий от анонимного пользователя на форуме без ссылок на работы

8. Тест на соответствие:

Соотнесите задачу и информационный ресурс для её решения:

1. Изучить основы скульптинга в ZBrush

2. Найти информацию о стандартах подачи портфолио в крупные студии

3. Узнать о трендах в дизайне персонажей для инди-игр

а) Сайты по поиску работы в геймдеве (HH.ru, LinkedIn), блоги HR-специалистов

б) Платформы для инди-разработчиков (itch.io), обзоры номинантов Indie Game

Awards

в) Официальный канал Pixologic на YouTube, платные курсы на платформах вроде

Gnomon

Ответ: 1-в, 2-а, 3-б

9. Тест закрытого типа:

Какой навык является ключевым при интерпретации фидбека (обратной связи) от арт-директора в цифровом виде (например, в Trello или PDF с пометками)?

а) Умение проигнорировать замечания

б) Способность понять суть правок, отделив субъективные пожелания от объективных требований проекта, и задать уточняющие вопросы

в) Немедленно удалить файлы и начать заново

г) Переслать фидбек коллеге

Ответ: б) Способность понять суть правок, отделив субъективные пожелания от объективных требований проекта, и задать уточняющие вопросы

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«Использование _____ (например, Google Диск, Dropbox, Perforce) критически важно для командной работы над игровыми ассетами, так как обеспечивает контроль версий и централизованный доступ к актуальным файлам».

Ответ: Облачного хранилища (или системы контроля версий/ VCS)

11. Тест закрытого типа:

Для анализа конкурентов и понимания стандартов качества в индустрии художнику по персонажам следует в первую очередь:

а) Играть только в игры одного жанра

б) Активно изучать арты и портфолио ведущих художников на ArtStation, Behance, анализировать игры-бестселлеры

в) Читать только новости о политике

г) Сравнивать свою работу только с работами одноклассников

Ответ: б) Активно изучать арты и портфолио ведущих художников на ArtStation, Behance, анализировать игры-бестселлеры

12. Тест на последовательность:

Установите последовательность обработки информации при получении нового технического задания на персонажа:

а) Первичный сбор референсов по теме

б) Анализ ТЗ на предмет противоречий и «узких мест»

в) Разбивка крупной задачи на этапы (концепт, модель, текстуры, риг)

г) Обсуждение спорных моментов с продюсером/заказчиком

Ответ: а, б, г, в

13. Тест закрытого типа:

Какой инструмент НЕ является современным средством для поиска вдохновения и визуальных идей?

- а) Искусственный интеллект для генерации изображений по текстовому запросу (Midjourney, Stable Diffusion)
- б) Офлайн-энциклопедия 1985 года издания
- в) Специализированные Pinterest-доски, сформированные сообществом художников
- г) Базы данных с фильмами и концепт-артами (например, IMDb, сайты крупных студий)

Ответ: б) Офлайн-энциклопедия 1985 года издания (как устаревший и неспециализированный источник)

14. Комбинированный тест:

Что из перечисленного художник должен уметь интерпретировать из документации игрового движка? (Выберите два)

- 1) Максимально допустимое количество треугольников (трисов) на персонажа
- 2) Любимый цвет ведущего программиста
- 3) Поддерживаемые форматы текстурных карт (PNG, TGA, DDS) и их максимальное разрешение
- 4) Расписание обедов в студии

а) 1 и 3

б) 2 и 4

в) 1 и 2

Ответ: а) 1 и 3

15. Тест закрытого типа:

Конечная цель использования современных информационных технологий в работе над графикой персонажей — это:

- а) Постоянное отвлечение на социальные сети
- б) Повышение скорости, качества работы и соответствия результата техническим требованиям проекта
- в) Установка как можно большего количества программ
- г) Демонстрация своей продвинутости коллегам

Ответ: б) Повышение скорости, качества работы и соответствия результата техническим требованиям проекта

Компетенция: ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

1. Тест закрытого типа:

Что является ПЕРВЫМ шагом в планировании личного профессионального развития художника по персонажам?

- а) Немедленная покупка самого дорогого курса
- б) Самоанализ: определение сильных сторон, слабых мест (например, анатомия, текстурирование) и карьерных целей
- в) Подписаться на всех известных художников в соцсетях
- г) Ждать, когда работодатель предложит обучение

Ответ: б) Самоанализ: определение сильных сторон, слабых мест и карьерных целей

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между формой профессионального развития и её описанием:

1. Самообразование
2. Корпоративное обучение
3. Предпринимательская деятельность (фриланс)

а) Обучение, организованное и оплаченное работодателем для решения задач компании

б) Самостоятельный поиск и изучение материалов (курсы, книги, tutorиалы) за свой счёт и время

в) Самостоятельная организация трудовой деятельности, поиск заказов, управление финансами и налогами

Ответ: 1-б, 2-а, 3-в

3. Тест на последовательность:

Установите примерную последовательность шагов для начала фриланс-деятельности в качестве концепт-художника:

а) Создание сильного портфолио на специализированных платформах (ArtStation)

б) Изучение основ финансовой грамотности (налоги, договоры, счета)

в) Поиск первых заказов на биржах фриланса или через нетворкинг

г) Определение своей ниши и цен на услуги

Ответ: а, г, б, в

4. Тест закрытого типа:

Какой пункт НЕ является разумным способом инвестирования в своё профессиональное развитие?

а) Планирование бюджета на ежегодное посещение профильной конференции (например, GDC, CG Event)

б) Ежемесячная подписка на платформу с обучающими курсами (Gnomon, Skillshare)

в) Взятие крупного потребительского кредита для покупки самого мощного компьютера, когда есть работоспособный

г) Приобретение новой профессиональной литературы или электронных книг

Ответ: в) Взятие крупного потребительского кредита для покупки самого мощного компьютера, когда есть работоспособный

5. Тест на вставку пропущенного слова:

«_____ — это документ, в котором фрилансер или студия фиксирует объем работ, сроки, стоимость и условия оплаты, что является основой финансовой дисциплины и защиты своих прав».

Ответ: Договор (или техническое задание/ТЗ с коммерческим разделом)

6. Комбинированный тест:

Какие знания из финансовой грамотности НЕОБХОДИМЫ фрилансеру в геймдеве? (Выберите два)

1) Умение выставить счёт (инвойс)

2) Знание системы налогообложения для самозанятых или ИП

3) Умение играть на бирже

4) Знание всех мировых валют

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: а) 1 и 2

7. Тест закрытого типа:

Что такое «непрерывное образование» (lifelong learning) в контексте профессии художника по игровым персонажам?

а) Обязательное получение второго высшего образования

б) Постоянное самостоятельное обновление знаний и навыков в связи с быстрым развитием технологий (новые версии ПО, движки, тренды)

в) Посещение всех вечеринок в индустрии

г) Чтение только художественной литературы

Ответ: б) Постоянное самостоятельное обновление знаний и навыков в связи с быстрым развитием технологий

8. Тест на соответствие:

Соотнесите личностное качество и его пользу для профессионального развития:

1. Тайм-менеджмент

2. Эмоциональный интеллект

3. Устойчивость к стрессу (стрессоустойчивость)

а) Помогает эффективно планировать рабочий день, совмещать работу и учёбу

б) Позволяет адекватно воспринимать критику, выстраивать отношения в команде

в) Необходима для работы в условиях дедлайнов и итеративных правок

Ответ: 1-а, 2-б, 3-в

9. Тест закрытого типа:

При планировании карьеры в крупной студии НАИБОЛЕЕ важным долгосрочным действием будет:

а) Размещение резюме на всех сайтах раз в день

б) Постоянное улучшение портфолио, изучение стиля студии, налаживание профессиональных контактов (нетворкинг)

в) Написание писем руководителю студии каждый понедельник

г) Фокус только на одной, самой сложной, технике

Ответ: б) Постоянное улучшение портфолио, изучение стиля студии, налаживание профессиональных контактов

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«Для оценки стоимости своей работы на фрилансе художник должен учитывать не только время на создание, но и _____: амортизацию оборудования, стоимость ПО, налоги, что формирует обоснованную цену».

Ответ: Накладные расходы (или операционные издержки)

11. Тест закрытого типа:

Что из перечисленного является примером предпринимательской деятельности в сфере графики персонажей?

а) Работа по трудовому договору в штате компании

б) Создание и продажа собственных паков 3D-персонажей или текстур на маркетплейсах (Unity Asset Store, Unreal Marketplace, TurboSquid)

в) Бесплатное раздавание своих работ в интернете

г) Выполнение учебных заданий

Ответ: б) Создание и продажа собственных паков 3D-персонажей или текстур на маркетплейсах

12. Тест на последовательность:

Установите последовательность действий при получении первого коммерческого заказа на фрилансе:

- а) Обсуждение и подписание договора/соглашения, получение аванса
- б) Поиск заказчика и обсуждение задачи
- в) Выполнение работы и отправка результата
- г) Выставление счёта на финальный платёж

Ответ: б, а, в, г

13. Тест закрытого типа:

Что НЕ относится к способам личностного развития, полезным для карьеры?

- а) Развитие навыков публичных выступлений для защиты своих идей
- б) Прокачка навыков в компьютерных играх по 12 часов в день
- в) Тренировка критического мышления для анализа своих и чужих работ
- г) Изучение основ психологии для понимания аудитории и команды

Ответ: б) Прокачка навыков в компьютерных играх по 12 часов в день (если это не анализ геймдизайна)

14. Комбинированный тест:

Какие источники финансирования могут рассмотреть художники для запуска собственного инди-проекта? (Выберите два)

- 1) Краудфандинг (Kickstarter, Boomstarter)
- 2) Гранты от издателей или фондов
- 3) Зарплата от основного места работы
- 4) Надежда на выигрыш в лотерею

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: а) 1 и 2

15. Тест закрытого типа:

Ключевая цель планирования профессионального развития — это:

- а) Создать идеальное резюме
- б) Осознанно управлять своей карьерой, оставаясь востребованным специалистом в меняющейся индустрии
- в) Произвести впечатление на друзей
- г) Заработать как можно больше денег в кратчайший срок

Ответ: б) Осознанно управлять своей карьерой, оставаясь востребованным специалистом в меняющейся индустрии

Компетенция: ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

1. Тест закрытого типа:

Основная цель эффективного взаимодействия в команде разработки игр — это:

- а) Доказать своё превосходство над коллегами
- б) Достичь синергии, где общий результат превосходит сумму индивидуальных усилий, и выполнить проект в срок
- в) Работать молча, ни с кем не общаясь
- г) Переложить свою работу на других

Ответ: б) Достичь синергии, где общий результат превосходит сумму индивидуальных усилий, и выполнить проект в срок

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между ролью в команде и её функцией при создании персонажа:

1. Концепт-художник

2. 3D-моделлер/скульптор

3. Аниматор

а) Создаёт визуальный образ, скетчи, цветовые решения

б) Оживляет модель, создаёт движения, мимику

в) Превращает 2D-концепт в трёхмерную модель, работает над формой и детализацией

Ответ: 1-а, 2-в, 3-б

3. Тест на последовательность:

Установите типичную последовательность передачи работы над персонажем между специалистами:

а) Гейм-дизайнер/сценарист -> Концепт-художник -> 3D-скульптор -> Риггер/Аниматор

б) Программист -> Аниматор -> Художник

в) Художник -> Звукорежиссёр -> Тестировщик

Ответ: а) Гейм-дизайнер/сценарист -> Концепт-художник -> 3D-скульптор -> Риггер/Аниматор

4. Тест закрытого типа:

Что является НЕЭФФЕКТИВНЫМ поведением во время командного обсуждения концепции персонажа?

а) Активное слушание идей коллег

б) Критика идеи с предложением альтернативы

в) Агрессивное отстаивание своей первой идеи без учёта мнений других

г) Задавание уточняющих вопросов

Ответ: в) Агрессивное отстаивание своей первой идеи без учёта мнений других

5. Тест на вставку пропущенное слово:

«_____ — это регулярные короткие встречи команды (часто ежедневные), где каждый кратко рассказывает, что сделал, что планирует делать и с какими проблемами столкнулся».

Ответ: Стендап (или daily stand-up)

6. Комбинированный тест:

Какие инструменты используются для удалённой командной работы над игровыми ассетами? (Выберите два)

1) Облачные хранилища и системы контроля версий (Perforce, Git LFS)

2) Средства видеосвязи (Zoom, Discord) и трекеры задач (Jira, Trello)

3) Личный бумажный дневник

4) Отправка файлов по электронной почте с номером версии в названии

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: а) 1 и 2 (хотя 4 иногда используется, это менее эффективный и современный способ)

7. Тест закрытого типа:

Если 3D-моделлер получает от аниматора замечание, что геометрия персонажа плохо деформируется, ПРАВИЛЬНОЙ реакцией будет:

- а) Игнорировать, так как модель уже готова
- б) Обсудить проблему, совместно найти причину (проблемы с топологией) и внести необходимые правки в модель
- в) Обвинить аниматора в некомпетентности
- г) Сразу передать проблему руководителю

Ответ: б) Обсудить проблему, совместно найти причину и внести необходимые правки

8. Тест на соответствие:

Соотнесите потенциальный конфликт в команде и способ его разрешения:

- 1. Разногласия по визуальному стилю персонажа
- 2. Срыв сроков одним из членов команды
- 3. Непонимание технического задания

а) Организовать обсуждение с демонстрацией референсов, принять решение на основе видения арт-директора или голосования

б) Чётко и письменно зафиксировать требования, задать уточняющие вопросы автору

ТЗ

в) Обсудить причины задержки, скорректировать сроки или перераспределить нагрузку

Ответ: 1-а, 2-в, 3-б

9. Тест закрытого типа:

Что такое «тимбилдинг» и зачем он нужен в геймдеве?

- а) Это собрание для увольнения сотрудников
- б) Это мероприятия, направленные на улучшение взаимодействия, доверия и коммуникации в команде
- в) Это процесс сборки компьютеров для команды
- г) Это обязательные сверхурочные работы

Ответ: б) Это мероприятия, направленные на улучшение взаимодействия, доверия и коммуникации в команде

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«_____ — это способность понимать и разделять чувства другого человека, что крайне важно для конструктивной работы в команде и восприятия критики».

Ответ: Эмпатия

11. Тест закрытого типа:

Кто обычно выступает главным «коммуникатором» между художественной командой (художники по персонажам) и другими отделами (гейм-дизайн, программирование)?

- а) Уборщик офиса
- б) Арт-лид или арт-директор
- в) Начинаящий художник
- г) Отдел кадров

Ответ: б) Арт-лид или арт-директор

12. Тест на последовательность:

Установите этапы работы над персонажем в командном конвейере (pipeline) после утверждения концепта:

- а) Скульптинг/моделирование -> Ретопология -> Развёртка (UV) -> Текстурирование
-> Риггинг
б) Текстурирование -> Моделирование -> Риггинг -> Анимация
в) Риггинг -> Скульптинг -> Текстурирование
Ответ: а) Скульптинг/моделирование -> Ретопология -> Развёртка (UV) -> Текстурирование -> Риггинг

13. Тест закрытого типа:

Почему важно давать и получать конструктивную обратную связь (feedback) в команде?

- а) Чтобы унизить коллегу
б) Чтобы улучшить качество конечного продукта, быстро выявить и исправить ошибки
в) Чтобы продемонстрировать своё превосходство
г) Это пустая трата времени

Ответ: б) Чтобы улучшить качество конечного продукта, быстро выявить и исправить ошибки

14. Комбинированный тест:

Что из перечисленного способствует созданию позитивной атмосферы в команде? (Выберите два)

- 1) Открытость к идеям коллег
2) Склоки и сплетни за спиной
3) Взаимопомощь и готовность поделиться знаниями
4) Конкуренция любой ценой
а) 1 и 3
б) 2 и 4
в) 1 и 2

Ответ: а) 1 и 3

15. Тест закрытого типа:

Эффективная работа в команде подразумевает:

- а) Полную независимость и отказ от координации
б) Чёткое понимание своей роли, ответственности и своевременную коммуникацию о статусе работы
в) Выполнение только тех задач, которые нравятся
г) Работу в одиночку над всем проектом

Ответ: б) Чёткое понимание своей роли, ответственности и своевременную коммуникацию о статусе работы

Компетенция: ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

1. Тест закрытого типа:

Почему важно учитывать культурный контекст при написании описания персонажа для игры, рассчитанной на российскую аудиторию?

- а) Чтобы избежать использования исторических или фольклорных образов, которые могут быть непонятны или оскорбительны
б) Чтобы автоматически перевести текст с английского через онлайн-переводчик
в) Это не важно, главное — красивый визуал
г) Чтобы использовать как можно больше сложных иностранных терминов

Ответ: а) Чтобы избежать использования исторических или фольклорных образов, которые могут быть непонятны или оскорбительны

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между ситуацией и уместным стилем коммуникации:

1. Презентация концепции персонажа на совещании
 2. Написание краткого отчёта о проделанной работе в трекер задач (Jira)
 3. Неформальное обсуждение идеи с коллегой в курилке
- а) Чёткий, структурированный, профессиональный язык с визуальной поддержкой
 б) Лаконичный, информативный текст с ключевыми пунктами
 в) Более свободный, разговорный стиль

Ответ: 1-а, 2-б, 3-в

3. Тест на последовательность:

Установите логическую структуру письменного предложения по изменению дизайна персонажа арт-лиду:

- а) Приветствие -> Формулировка предложения с обоснованием (почему это улучшит проект) -> Конкретное описание изменения -> Вопрос/призыв к обсуждению
 б) Требование об изменении -> Угроза увольнения -> Молчание
 в) Описание проблемы без решения -> Обвинение коллег -> Закрытие темы

Ответ: а) Приветствие -> Формулировка предложения с обоснованием -> Конкретное описание изменения -> Вопрос/призыв к обсуждению

4. Тест закрытого типа:

Что означает «учитывать социальный контекст» при общении с заказчиком из другой компании?

- а) Использовать исключительно молодёжный сленг
 б) Соблюдать деловой этикет, уважать статус и позицию собеседника, формулировать мысли ясно и вежливо
 в) Рассказать о своих личных проблемах
 г) Общаться так же, как с лучшим другом

Ответ: б) Соблюдать деловой этикет, уважать статус и позицию собеседника, формулировать мысли ясно и вежливо

5. Тест на вставку пропущенного слова:

«При устном выступлении важно следить за _____ речи — говорить не слишком быстро и не слишком медленно, делать паузы, чтобы аудитория успевала воспринимать информацию».

Ответ: Темпом (или скоростью)

6. Комбинированный тест:

Какие элементы важны для эффективной письменной коммуникации в профессиональной среде? (Выберите два)

- 1) Грамотность (отсутствие грубых орфографических и пунктуационных ошибок)
 - 2) Использование аббревиатур, понятных только вам
 - 3) Структурированность текста (абзацы, списки, выделение главного)
 - 4) Написание одним сплошным текстом без форматирования
- а) 1 и 3
 б) 2 и 4
 в) 1 и 2

Ответ: а) 1 и 3

7. Тест закрытого типа:

Если в техническом задании, полученном от заказчика, встречаются двусмысленные формулировки, правильным действием будет:

а) Догадаться самому и сделать как понял

б) Вежливо уточнить значение формулировок у заказчика в письменной форме, чтобы избежать ошибок

в) Сразу отказаться от проекта

г) Исправить ТЗ на своё усмотрение

Ответ: б) Вежливо уточнить значение формулировок у заказчика в письменной форме, чтобы избежать ошибок

8. Тест на соответствие:

Соотнесите тип документа/сообщения и его основную характеристику:

1. Техническое задание (ТЗ) на персонажа

2. Пост в соцсетях о завершении работы над проектом

3. Запрос в службу технической поддержки по ПО

а) Чёткое, однозначное, полное описание требований

б) Корректное, вежливое описание проблемы с указанием деталей

в) Более свободный, но профессиональный стиль, возможно, с элементами самопрезентации

Ответ: 1-а, 2-в, 3-б

9. Тест закрытого типа:

Что НЕ является примером учёта культурного контекста при создании имени и визуала персонажа для славянского фэнтези?

а) Исследование славянской мифологии и традиционного костюма

б) Наделение персонажа чертами, уважительно трактуемыми культурный архетип (например, богатырь, лесной дух)

в) Создание стереотипного «пьяного медведя» как главного героя

г) Консультация с культурологом или историком при сомнениях

Ответ: в) Создание стереотипного «пьяного медведя» как главного героя

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«_____ — это невербальные элементы общения (жесты, мимика, поза), которые в устной коммуникации часто несут больше информации, чем слова, и тоже зависят от культурного контекста».

Ответ: Язык тела (или невербальная коммуникация)

11. Тест закрытого типа:

Почему при работе в международной команде, даже при общении на русском, важно избегать сложных идиом и узкоместных выражений?

а) Потому что это модно

б) Чтобы вас точно не поняли

в) Чтобы коммуникация была понятна всем членам команды, для которых русский может быть не родным

г) Чтобы показать богатство языка

Ответ: в) Чтобы коммуникация была понятна всем членам команды, для которых русский может быть не родным

12. Тест на последовательность:

Установите этапы подготовки к защите своего концепта персонажа на планерке:

а) Структурирование речи (введение, основная часть, вывод)

- б) Подготовка наглядных материалов (скетчи, референсы)
 - в) Репетиция выступления, контроль времени
 - г) Анализ аудитории (кто будет присутствовать)
- Ответ: г, а, б, в

13. Тест закрытого типа:

Что такое «активное слушание» в контексте профессиональной коммуникации?

- а) Молчание, пока говорит другой
- б) Полное сосредоточение на говорящем, подтверждение понимания (кивки, «угу»), перефразирование услышанного для проверки
- в) Одновременный просмотр соцсетей
- г) Подготовка своего ответа, не дослушав собеседника

Ответ: б) Полное сосредоточение на говорящем, подтверждение понимания, перефразирование услышанного для проверки

14. Комбинированный тест:

Что может привести к коммуникационному сбою в команде? (Выберите два)

- 1) Использование в переписке ясных и однозначных формулировок
- 2) Отсутствие обратной связи на сообщения или запросы
- 3) Передача информации через третьих лиц («испорченный телефон»)
- 4) Проведение регулярных летучек (stand-up)

- а) 1 и 4
- б) 2 и 3
- в) 1 и 2

Ответ: б) 2 и 3

15. Тест закрытого типа:

Грамотная устная и письменная коммуникация в профессиональной среде — это, прежде всего:

- а) Демонстрация интеллекта
- б) Инструмент для эффективного и безошибочного решения рабочих задач, предотвращения конфликтов и построения доверия
- в) Обязательная формальность
- г) Способ занять время

Ответ: б) Инструмент для эффективного и безошибочного решения рабочих задач, предотвращения конфликтов и построения доверия

Компетенция: ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1. Тест закрытого типа:

Зачем художнику по персонажам уметь читать документацию на английском языке?

- а) Чтобы произвести впечатление
- б) Потому что большая часть актуальных туториалов, мануалов к программам (ZBrush, Substance), технических спецификаций игровых движков (Unreal, Unity) и статей публикуется именно на английском
- в) Это не нужно, есть переводы на русский
- г) Чтобы смотреть фильмы без перевода

Ответ: б) Потому что большая часть актуальных туториалов, мануалов к программам, технических спецификаций публикуется на английском

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между типом профессиональной документации и её примером:

1. Техническое задание (ТЗ)
2. Мануал к программному обеспечению
3. Лицензионное соглашение (EULA)

а) Документ, описывающий требования к персонажу: внешность, стиль, технические ограничения

б) Официальное руководство пользователя к программе (например, к Adobe Photoshop)

в) Правовой документ, определяющий условия использования купленного или скачанного ПО

Ответ: 1-а, 2-б, 3-в

3. Тест на последовательность:

Установите последовательность действий при первом знакомстве с новым инструментом для скульптинга (например, ZBrush):

а) Начать лепить сложную модель

б) Просмотреть вводные разделы официального мануала или видеоуроки для понимания интерфейса и базовых кистей

в) Искать в интернете, как исправить ошибки из-за незнания основ

Ответ: б, а (в — это следствие пропуска шага «б») Правильный порядок: б, затем а.

4. Тест закрытого типа:

Какая часть документации игрового движка (например, Unreal Engine Documentation) наиболее важна для художника по персонажам?

а) Разделы, посвящённые программированию на C++

б) Разделы по импорту 3D-моделей, материалам (Materials), скелетной анимации и системе LOD (Level of Detail)

в) Раздел о маркетинге игры

г) История создания движка

Ответ: б) Разделы по импорту 3D-моделей, материалам, скелетной анимации и системе LOD

5. Тест на вставку пропущенного слова:

«_____ — это ключевые слова на иностранном языке, которые необходимо знать для эффективного поиска информации в профессиональной документации (например, «retopology», «UV unwrapping», «normal map»).»

Ответ: Термины (или профессиональная лексика)

6. Комбинированный тест:

С какими типами документов на русском языке чаще всего сталкивается художник, работающий в российской студии? (Выберите два)

1) Внутренние технические задания и стандарты качества (стандарты студии)

2) Договор о найме (трудовой договор) и должностная инструкция

3) Конституция США

4) Мануал к программе на японском языке

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: а) 1 и 2

7. Тест закрытого типа:

Если в английской документации к плагину для текстурирования встретилось незнакомое слово, **НАИЛУЧШИМ** действием будет:

- а) Пропустить его и надеяться, что всё будет работать
- б) Использовать словарь (например, встроенный переводчик браузера или специализированный глоссарий CG-терминов) для точного понимания
- в) Сразу написать в поддержку плагина
- г) Удалить плагин

Ответ: б) Использовать словарь для точного понимания

8. Тест на соответствие:

Соотнесите источник документации и его основное назначение:

- 1. ArtStation — «Learn» section
- 2. Polycount Wiki
- 3. Official Unreal Engine Docs

- а) Официальная, постоянно обновляемая техническая база знаний по движку
- б) Статьи и tutorиалы от профессиональных художников
- в) Коллективная энциклопедия знаний по игровому арту и разработке от сообщества

Ответ: 1-б, 2-в, 3-а

9. Тест закрытого типа:

Что такое «стилистический гайд» (style guide) проекта и зачем он нужен?

- а) Это документ, описывающий правила оформления кода
- б) Это набор правил и примеров, определяющий единый визуальный стиль всех ассетов игры (включая персонажей), чтобы команда художников работала согласованно
- в) Это руководство по стилю одежды в офисе
- г) Это список рекомендованной литературы

Ответ: б) Это набор правил и примеров, определяющий единый визуальный стиль всех ассетов игры

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«Перед началом работы над персонажем для конкретного проекта необходимо изучить _____ проекта, чтобы понимать технические ограничения (трианглы, текстуры) и художественные требования».

Ответ: Техническое задание (ТЗ) (или арт-бук / art bible)

11. Тест закрытого типа:

Почему важно не только прочитать, но и уметь применять на практике информацию из профессиональной документации?

- а) Чтобы сдать экзамен
- б) Потому что знание теории без практики бесполезно для решения конкретных рабочих задач (настройки материала, оптимизации модели)
- в) Чтобы цитировать её в разговоре
- г) Документацию не нужно применять, её нужно только иметь

Ответ: б) Потому что знание теории без практики бесполезно для решения конкретных рабочих задач

12. Тест на последовательность:

Установите логичный порядок работы с обновлением профессионального ПО:

- а) Прочитать список изменений (changelog) или заметки о выпуске (release notes)
- б) Установить обновление
- в) Проверить, не сломало ли обновление текущий рабочий процесс, найти информацию о новых функциях

Ответ: а, б, в

13. Тест закрытого типа:

Что из перечисленного НЕ является примером профессиональной документации?

а) Гайдлайн по созданию PBR-материалов от компании Allegorithmic (создателей Substance)

б) Переписка с друзьями в мессенджере о выходных

в) Спецификация формата файла .FBX на сайте Autodesk

г) Учебник «Пластическая анатомия» в электронном виде

Ответ: б) Переписка с друзьями в мессенджере о выходных

14. Комбинированный тест:

Какие навыки нужны для эффективной работы с иноязычной документацией?

(Выберите два)

1) Базовое понимание английского языка (или другого языка документации)

2) Умение пользоваться переводчиком и глоссариями

3) Идеальное знание языка на уровне носителя

4) Полное игнорирование текста, просмотр только картинок

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: а) 1 и 2

15. Тест закрытого типа:

Умение пользоваться профессиональной документацией — это, в первую очередь:

а) Скучная обязанность

б) Ключевой навык для самостоятельного решения проблем, освоения новых инструментов и следования стандартам индустрии или проекта

в) Демонстрация того, что вы умеете читать

г) Требование только для программистов

Ответ: б) Ключевой навык для самостоятельного решения проблем, освоения новых инструментов и следования стандартам

Компетенция: ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика

1. Тест закрытого типа:

Основная цель технического задания (ТЗ) на персонажа — это:

а) Создать объёмный художественный текст

б) Чётко, однозначно и полно зафиксировать требования заказчика, чтобы результат работы им соответствовал, а работа художника была понятна и измерима

в) Скрыть часть требований от художника

г) Это формальность, которую можно пропустить

Ответ: б) Чётко, однозначно и полно зафиксировать требования заказчика

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между разделом ТЗ на персонажа и его содержанием:

1. Общее описание и концепция

2. Технические требования

3. Визуальные референсы

а) Максимальное количество полигонов (трисов), размер текстур, поддерживаемые форматы файлов

- б) Идея, роль в игре, характер, краткая биография
 - в) Подборка изображений, иллюстрирующих желаемый стиль, позы, детали
- Ответ: 1-б, 2-а, 3-в

3. Тест на последовательность:

Установите этапы разработки ТЗ на основе общения с заказчиком:

- а) Фиксация устных требований -> Создание черновика ТЗ -> Согласование черновика с заказчиком -> Утверждение финальной версии
 - б) Создание ТЗ без общения с заказчиком -> Отправка заказчику как приказ
 - в) Начать работу -> Уточнять требования по ходу дела
- Ответ: а) Фиксация устных требований -> Создание черновика ТЗ -> Согласование черновика с заказчиком -> Утверждение финальной версии

4. Тест закрытого типа:

Что должно быть указано в ТЗ в разделе «Технические требования» к 3D-модели персонажа?

- а) Любимый цвет заказчика
 - б) Максимальное количество полигонов для игровой модели (low-poly), количество и разрешение текстурных карт (albedo, normal, roughness и т.д.)
 - в) Философские размышления о смысле игры
 - г) Имя концепт-художника, вдохновившего заказчика
- Ответ: б) Максимальное количество полигонов, количество и разрешение текстурных карт

5. Тест на вставку пропущенного слова:

«В ТЗ обязательно должны быть указаны _____ — конкретные измеримые точки контроля, по которым заказчик будет принимать работу (например, «модель соответствует концепт-арту», «количество полигонов не превышает 20 000», «набор текстур включает карту нормалей»).»

Ответ: Критерии приемки (или acceptance criteria)

6. Комбинированный тест:

Какие вопросы НЕОБХОДИМО задать заказчику для уточнения ТЗ на персонажа? (Выберите два)

- 1) Какую роль играет этот персонаж в геймплее (главный герой, NPC, враг)?
 - 2) Каков ваш любимый фильм?
 - 3) В каком стиле должна быть выполнена работа (реализм, стилизация, low-poly)?
 - 4) Какая погода будет в день сдачи работы?
- а) 1 и 3
 - б) 2 и 4
 - в) 1 и 2
- Ответ: а) 1 и 3

7. Тест закрытого типа:

Если заказчик говорит расплывчато: «Хочу крутого героя», какое действие поможет разработать качественное ТЗ?

- а) Сделать «как понял» и надеяться на лучшее
- б) Задать уточняющие вопросы: «Что для вас значит «крутой»? Можете привести примеры героев из других игр или фильмов, которые вам нравятся? Какая целевая аудитория у игры?»
- в) Сразу назвать высокую цену
- г) Отказаться от заказа

Ответ: б) Задать уточняющие вопросы для конкретизации

8. Тест на соответствие:

Соотнесите проблему в изначальных требованиях и способ её решения при разработке ТЗ:

1. Противоречивые требования (например, «реалистично, но мультяшно»)
2. Недостаточное количество визуальных референсов
3. Слишком жёсткие технические ограничения для желаемого качества

- а) Предложить заказчику подборку референсов на утверждение
- б) Обсудить с заказчиком и предложить компромисс: либо смягчить ограничения, либо пересмотреть уровень детализации
- в) Обсудить с заказчиком и попросить расставить приоритеты или уточнить термины

Ответ: 1-в, 2-а, 3-б

9. Тест закрытого типа:

Что такое «арт-бук» (art bible) и как он связан с ТЗ?

- а) Это священная книга для художников
- б) Это расширенный визуальный документ, устанавливающий общий стиль всей игры, который служит основой для ТЗ на конкретные ассеты (включая персонажей)
- в) Это список запрещённых приёмов
- г) Это то же самое, что и ТЗ

Ответ: б) Это расширенный визуальный документ, устанавливающий общий стиль всей игры, который служит основой для ТЗ

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«В ТЗ важно прописать _____ работы, включая даты сдачи концептов, модели, текстур и финальной версии, чтобы управлять ожиданиями заказчика и планировать свою нагрузку».

Ответ: Этапы (или сроки / дедлайны)

11. Тест закрытого типа:

Кто является основным «автором» ТЗ на персонажа в крупном проекте?

- а) Обычно арт-директор, лид-художник или гейм-дизайнер, согласовывая с продюсером
- б) Бухгалтер
- в) Системный администратор
- г) Художник, который будет делать персонажа

Ответ: а) Обычно арт-директор, лид-художник или гейм-дизайнер

12. Тест на последовательность:

Что обычно следует после раздела «Технические требования» в хорошо структурированном ТЗ?

- а) Благодарности
- б) Этапы и сроки выполнения работ, критерии приемки
- в) Анекдот
- г) Пустая страница

Ответ: б) Этапы и сроки выполнения работ, критерии приемки

13. Тест закрытого типа:

Почему ТЗ должно быть письменным документом?

- а) Чтобы его можно было потерять

б) Чтобы избежать разногласий в будущем, так как оно служит объективным источником требований для обеих сторон

в) Чтобы занять время

г) Потому что так модно

Ответ: б) Чтобы избежать разногласий в будущем, так как оно служит объективным источником требований

14. Комбинированный тест:

Что из перечисленного должно войти в описание персонажа в ТЗ? (Выберите два)

1) Характер, мотивация, ключевые черты

2) Любимое блюдо заказчика

3) Возраст, пол (если применимо), особенности внешности

4) Номер банковской карты художника

а) 1 и 3

б) 2 и 4

в) 1 и 2

Ответ: а) 1 и 3

15. Тест закрытого типа:

Качество разработанного ТЗ напрямую влияет на:

а) Погоду за окном

б) Эффективность работы художника, соответствие результата ожиданиям заказчика и минимизацию доработок

в) Цвет монитора

г) Настроение коллег

Ответ: б) Эффективность работы художника, соответствие результата ожиданиям заказчика и минимизацию доработок

Компетенция: ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов

1. Тест закрытого типа:

Цель предпроектного анализа при создании персонажа — это:

а) Начать сразу лепить модель

б) Изучить и систематизировать всю информацию о будущем персонаже (аудитория, стиль, технический контекст, конкуренты), чтобы заложить правильную основу для дизайна

в) Написать пост в соцсети о начале работы

г) Купить необходимое ПО

Ответ: б) Изучить и систематизировать всю информацию о будущем персонаже

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между этапом предпроектного анализа и его содержанием:

1. Анализ целевой аудитории

2. Анализ конкурентов и рынка

3. Анализ технических ограничений

а) Изучение игр-аналогов, что в них сделано хорошо/плохо в плане персонажей

б) Определение, для кого создаётся персонаж (дети, хардкорные геймеры и т.д.) и что им может нравиться

в) Выяснение платформы (ПК, мобильные), возможностей движка, ограничений по полигонам и текстурам

Ответ: 1-б, 2-а, 3-в

3. Тест на последовательность:

Установите логичную последовательность предпроектного анализа:

а) Изучение ТЗ и арт-бука -> Анализ целевой аудитории и конкурентов -> Сбор визуальных референсов -> Формирование мудборда

б) Создание финального концепта -> Анализ конкурентов -> Сбор референсов

в) Сбор референсов -> Игнорирование ТЗ -> Начало работы

Ответ: а) Изучение ТЗ и арт-бука -> Анализ целевой аудитории и конкурентов -> Сбор визуальных референсов -> Формирование мудборда

4. Тест закрытого типа:

Что такое «мудборд» (moodboard) и для чего он используется в предпроектном анализе?

а) Доска для настроения в офисе

б) Коллаж из изображений, цветовых палитр, текстур, который визуализирует желаемое настроение, стиль и атмосферу будущего персонажа

в) Список задач в Trello

г) Финансовый отчет

Ответ: б) Коллаж из изображений, цветовых палитр, текстур, который визуализирует желаемое настроение, стиль и атмосферу

5. Тест на вставку пропущенного слова:

«_____ — это процесс поиска и изучения изображений, фотографий, работ других художников, которые служат источником вдохновения и техническим ориентиром при создании персонажа».

Ответ: Сбор референсов (референсинг)

6. Комбинированный тест:

При анализе технических ограничений мобильной платформы для персонажа важно учесть: (Выберите два)

1) Ограниченное количество полигонов (low-poly)

2) Использование сжатых текстур (ASTC, PVRTC) и ограничение по разрешению

3) Требование к фотореализму на уровне AAA-игр для ПК

4) Неограниченное использование Tessellation

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: а) 1 и 2

7. Тест закрытого типа:

Анализ персонажей-конкурентов помогает:

а) Слепо скопировать успешного персонажа

б) Понять тренды, выявить клише, найти «белые пятна» (что можно сделать лучше или иначе) и избежать случайного плагиата

в) Узнать зарплату художников в других компаниях

г) Найти ошибки в их играх, чтобы посмеяться

Ответ: б) Понять тренды, выявить клише, найти «белые пятна» и избежать случайного плагиата

8. Тест на соответствие:

Соотнесите источник информации и его пользу для предпроектного анализа:

1. Игровой движок документация

2. Отзывы игроков на похожие игры

3. Социальные сети и арт-сообщества (ArtStation)

- а) Помогает понять технические рамки и возможности
- б) Показывает, что нравится или не нравится целевой аудитории в существующих персонажах
- в) Даёт представление о текущем уровне качества и стилистических трендах в индустрии

Ответ: 1-а, 2-б, 3-в

9. Тест закрытого типа:

Что НЕ является результатом грамотного предпроектного анализа?

- а) Чёткое понимание целей и ограничений проекта
- б) Случайный набор красивых, но не связанных между собой картинок
- в) Сформированный мудборд и пак референсов
- г) Обоснованное видение направления для дизайна персонажа

Ответ: б) Случайный набор красивых, но не связанных между собой картинок

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«Анализ _____ персонажа (протагонист, антагонист, компаньон) является частью предпроектного анализа, так как определяет его визуальную значимость, сложность и место в иерархии ассетов».

Ответ: Роли (или типа)

11. Тест закрытого типа:

Перед началом скульптинга персонажа в ZBrush, анализ каких референсов является КРИТИЧЕСКИ важным?

- а) Референсы на интерьер офиса
- б) Анатомические референсы (фотографии, 3D-сканы мышц, скелета), референсы позы и типажа
- в) Референсы на дизайн автомобилей
- г) Картинки с едой

Ответ: б) Анатомические референсы, референсы позы и типажа

12. Тест на последовательность:

Что обычно делают с результатами предпроектного анализа перед переходом к эскизированию?

- а) Выкидывают
- б) Согласовывают с арт-директором или заказчиком (мудборд, направление), чтобы убедиться в правильности понимания задачи
- в) Ничего, начинают рисовать
- г) Публикуют в открытый доступ

Ответ: б) Согласовывают с арт-директором или заказчиком

13. Тест закрытого типа:

Зачем анализировать «художественный стиль» проекта на предпроектной стадии?

- а) Чтобы потом его игнорировать
- б) Чтобы дизайн персонажа органично вписывался в общий визуальный ряд игры (например, был в том же стиле pixel art, cel-shading или реализма)
- в) Это не важно, каждый художник делает в своём стиле
- г) Чтобы выбрать самый сложный стиль

Ответ: б) Чтобы дизайн персонажа органично вписывался в общий визуальный ряд игры

14. Комбинированный тест:

Какие вопросы задаются при анализе целевой аудитории для персонажа? (Выберите два)

- 1) Каков возраст, пол, интересы потенциальных игроков?
- 2) Какой цвет волос у арт-директора?
- 3) Какие эстетические предпочтения у этой аудитории (мультяшность, реализм, тёмное фэнтези)?
- 4) Какая операционная система установлена на рабочем компьютере?
 - а) 1 и 3
 - б) 2 и 4
 - в) 1 и 2

Ответ: а) 1 и 3

15. Тест закрытого типа:

Итогом предпроектного анализа является:

- а) Готовая 3D-модель
- б) Проработанная концепция и чёткий план действий, основанный на собранной и проанализированной информации, что снижает риск ошибок на дальнейших этапах
- в) Усталость художника
- г) Пустая папка на компьютере

Ответ: б) Проработанная концепция и чёткий план действий, основанный на собранной и проанализированной информации

Компетенция: ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

1. Тест закрытого типа:

Что является основной целью использования специализированного ПО (вроде ZBrush, Maya, Substance Painter) в процессе дизайнерского проектирования персонажа?

- а) Заменить творческое мышление
- б) Создать визуализацию дизайнерской идеи с высокой степенью детализации, контролем и эффективностью, соответствующую техническим стандартам индустрии
- в) Играть в игры
- г) Автоматически генерировать концепты

Ответ: б) Создать визуализацию дизайнерской идеи с высокой степенью детализации, контролем и эффективностью

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между этапом проектирования и типичным ПО для его выполнения:

1. Концепт-арт и скетчинг
 2. Высокополигональное скульптинг и детализация
 3. Текстурирование и создание материалов
- а) Adobe Photoshop, Krita, Procreate
 - б) ZBrush, Blender (скульптинг), Mudbox
 - в) Substance Painter, Mari, 3DCoat

Ответ: 1-а, 2-б, 3-в

3. Тест на последовательность:

Установите типичную последовательность работы в ПО при создании игрового 3D-персонажа:

а) Текстурирование в Substance -> Скульптинг в ZBrush -> Ретопология в Maya -> Развёртка UV

б) Скульптинг в ZBrush -> Ретопология в Maya/Blender -> Развёртка UV -> Текстурирование в Substance

в) Риггинг -> Скульптинг -> Текстурирование

Ответ: б) Скульптинг в ZBrush -> Ретопология в Maya/Blender -> Развёртка UV -> Текстурирование в Substance

4. Тест закрытого типа:

Для чего в процессе проектирования используется программа типа Marmoset Toolbag или Unreal Engine?

а) Только для программирования

б) Для финального рендеринга, презентации модели в реальном времени с качественным освещением и материалами, а также для проверки в условиях, близких к игровым

в) Для бухгалтерского учёта

г) Для написания сценария

Ответ: б) Для финального рендеринга, презентации модели и проверки в условиях, близких к игровым

5. Тест на вставку пропущенного слова:

«_____ — это процесс создания низкополигональной сетки поверх высокополигональной скульптуры, который необходим для оптимизации модели под игровой движок и выполняется в таких программах, как Maya, 3ds Max или Blender».

Ответ: Ретопология

6. Комбинированный тест:

Какие операции выполняются в программах для 3D-скульптинга (ZBrush)? (Выберите два)

1) Лепка базовой формы и деталей (скульптинг)

2) Написание кода на Python

3) Генерация текстурных карт (карты нормалей, displacement) из деталей скульптуры

4) Создание анимации скелета

а) 1 и 3

б) 2 и 4

в) 1 и 2

Ответ: а) 1 и 3

7. Тест закрытого типа:

Зачем в процессе проектирования используют программы для развёртки UV (например, RizomUV, UV-инструменты в Maya)?

а) Чтобы настроить анимацию

б) Чтобы «развернуть» 3D-модель на 2D-плоскость для последующего корректного наложения текстур

в) Чтобы отрендерить красивую картинку

г) Чтобы создать физику ткани

Ответ: б) Чтобы «развернуть» 3D-модель на 2D-плоскость для наложения текстур

8. Тест на соответствие:

Соотнесите задачу по текстурированию и инструмент в Substance Painter:

1. Настройка базового цвета и альbedo

2. Добавление царапин, потертостей, грязи

3. Контроль шероховатости (roughness) и металличности (metallic)

- а) Слои с масками, генераторы (generators) и кисти с эффектами избитости (wear)
- б) Каналы (channels) в материале PBR, кисти для их рисования
- в) Кисть Albedo или заливка базовым цветом

Ответ: 1-в, 2-а, 3-б

9. Тест закрытого типа:

Что такое «недеструктивный рабочий процесс» в контексте использования ПО?

- а) Работа, которая никогда не заканчивается
- б) Подход, при котором вносимые изменения (например, слои в Substance, история операций в Blender) можно легко корректировать или отменять на любом этапе, не начиная заново

в) Работа, которая не требует сохранения

г) Работа без использования компьютера

Ответ: б) Подход, при котором вносимые изменения можно легко корректировать на любом этапе

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«_____ (например, PureRef) — это вспомогательная программа, которую дизайнеры используют для организации и постоянного отображения референсов прямо поверх рабочего окна 3D-редактора».

Ответ: Референс-менеджер

11. Тест закрытого типа:

Почему важно сохранять проектные файлы (.psd, .ztl, .spp, .mb) на всех этапах работы?

а) Чтобы занять место на диске

б) Чтобы иметь возможность вернуться к предыдущим стадиям, внести правки или использовать элементы для других задач

в) Они не нужны, важен только финальный экспорт

г) Чтобы отправить их заказчику вместо финальных изображений

Ответ: б) Чтобы иметь возможность вернуться к предыдущим стадиям, внести правки

12. Тест на последовательность:

В какой программе и на каком этапе обычно создаётся «скелет» (арматура) для анимации персонажа?

а) В ZBrush на этапе скульптинга

б) В программах для риггинга и анимации (Maya, Blender) после создания лоу-поли модели

в) В Substance Painter при текстурировании

г) В Photoshop при создании концепта

Ответ: б) В программах для риггинга и анимации после создания лоу-поли модели

13. Тест закрытого типа:

Использование какого инструмента в 3D-редакторе позволяет быстро проверить, насколько хорошо персонаж читается по силуэту?

а) Инструмент рендеринга с глобальным освещением

б) Включение режима отображения «силуэт» или заливка моделью однотонным тёмным цветом на светлом фоне

в) Инструмент для симуляции ткани

г) Просмотр статистики по полигонам

Ответ: б) Включение режима отображения «силуэт» или заливка моделью однотонным тёмным цветом

14. Комбинированный тест:

Какие форматы файлов используются для экспорта готового персонажа в игровой движок? (Выберите два)

- 1) .FBX
 - 2) .PSD
 - 3) .OBJ (часто для статичных мешей или как промежуточный)
 - 4) .DOCX
- а) 1 и 3
 - б) 2 и 4
 - в) 1 и 2

Ответ: а) 1 и 3

15. Тест закрытого типа:

Ключевой навык при использовании специализированного ПО — это не только знание интерфейса, но и:

- а) Умение быстро нажимать горячие клавиши
- б) Понимание, КАК и КОГДА применить конкретный инструмент для решения художественной или технической задачи на каждом этапе проектирования
- в) Умение переустанавливать программу
- г) Знание истории создания каждой программы

Ответ: б) Понимание, КАК и КОГДА применить конкретный инструмент для решения художественной или технической задачи

Компетенция: ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

(В контексте графики персонажей «эталон/макет» — это готовая, чистая, оптимизированная модель, готовая к передаче в производство (в анимацию, в движок)).

1. Тест закрытого типа:

Что такое «эталонная модель» (макет) персонажа в игровом производстве?

- а) Первый быстрый скетч
- б) Финальная, полностью готовая и утверждённая 3D-модель с текстурами, соответствующая всем техническим требованиям, которая служит образцом для аниматоров и интеграции в игру
- в) Черновой вариант скульпта в ZBrush
- г) Набор несвязанных текстурных карт

Ответ: б) Финальная, полностью готовая и утверждённая 3D-модель, соответствующая всем техническим требованиям

2. Тест на соответствие:

Установите соответствие между характеристикой эталонной модели и её проверкой:

1. Соответствие техническим требованиям (трианглы, текстуры)
2. Корректность топологии для анимации
3. Качество UV-развёртки

а) Проверка сетки на наличие пентагонов, треугольников, петель для изгибов суставов

- б) Проверка статистики полигонов, размера файлов текстур, их формата
- в) Проверка на растяжения (stretching), эффективность упаковки (utilization)

Ответ: 1-б, 2-а, 3-в

3. Тест на последовательность:

Установите этапы подготовки модели к статусу «эталон» после завершения текстурирования:

- а) Финальный рендер для портфолио
- б) Финальная проверка на соответствие ТЗ (полигоны, текстуры), очистка сцены, правильный экспорт в нужный формат (.fbx, со скелетом или без)
- в) Начало работы над следующим персонажем

Ответ: б, а (а может быть финальным презентационным шагом, но б — обязательный производственный этап)

4. Тест закрытого типа:

Какая из перечисленных характеристик НЕ является обязательной для эталонной игровой модели персонажа?

- а) Чистая квадратная (или с контролируруемыми трианглами) топология в зонах деформации
- б) Наличие корректно названных и упакованных PBR-текстурных карт (albedo, normal, roughness и т.д.)
- в) Соответствие полигонального бюджета, указанного в ТЗ
- г) Наличие высокополигональной версии с 10 млн полигонов в самом файле эталона

Ответ: г) Наличие высокополигональной версии с 10 млн полигонов в самом файле эталона (эталон — это лоу-поли игровая модель)

5. Тест на вставку пропущенного слова:

«_____ — это процесс, гарантирующий, что модель персонажа имеет равномерную масштабную сетку (например, 1 условная единица = 1 см), что критически важно для корректного взаимодействия с окружением и анимацией в движении».

Ответ: Верификация масштаба (или сетап масштаба)

6. Комбинированный тест:

Что должно быть в комплекте файлов эталонной модели? (Выберите два)

- 1) Файл лоу-поли модели (например, .fbx)
- 2) Набор текстурных карт в указанном в ТЗ разрешении и формате
- 3) Все промежуточные .ztl-файлы из ZBrush
- 4) Черновики скетчей в .jpg

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: а) 1 и 2

7. Тест закрытого типа:

Кто является основным «потребителем» эталонной модели персонажа после её сдачи?

- а) Бухгалтерия
- б) Аниматоры, риггеры и разработчики, которые интегрируют её в игровой движок
- в) Менеджер по продажам
- г) Сам художник, который её создал

Ответ: б) Аниматоры, риггеры и разработчики

8. Тест на соответствие:

Соотнесите потенциальную проблему в эталонной модели и её последствие:

- 1. «Двойные» вершины (doubles) или неслитая геометрия

2. Неправильно назначенные или отсутствующие материалы/шейдеры в файле
 3. Сильные растяжения на UV-развёртке
 - а) Модель может некорректно отображаться в движке (прозрачность, чёрный цвет)
 - б) Появление артефактов (мерцание, разрывы) при анимации или рендере
 - в) Низкое качество текстур, пикселизация на модели
- Ответ: 1-б, 2-а, 3-в

9. Тест закрытого типа:

Что такое «LOD-модели» (Level of Detail) и относятся ли они к эталону?

- а) Это модели разной детализации для оптимизации. Их создание часто входит в задачу по разработке эталона, особенно для AAA-проектов.
- б) Это тип анимации
- в) Это текстуры низкого разрешения
- г) Не относятся к эталону

Ответ: а) Это модели разной детализации для оптимизации. Их создание часто входит в задачу по разработке эталона

10. Тест на вставку пропущенного слова:

«Перед сдачей эталона часто делают _____ — простую анимацию (например, цикл бега) для проверки корректности деформаций модели и работы материалов в движке».

Ответ: Тестовую анимацию (или проверочный риг)

11. Тест закрытого типа:

Почему важно, чтобы эталонная модель была «чистой» (без скрытой геометрии, лишних групп вертексов, неиспользуемых материалов)?

- а) Чтобы файл весил больше
- б) Чтобы избежать проблем при импорте в движок, анимации и облегчить работу следующим специалистам в конвейере
- в) Это не важно
- г) Чтобы скрыть ошибки

Ответ: б) Чтобы избежать проблем при импорте в движок и облегчить работу следующим специалистам

12. Тест на последовательность:

Что является финальным шагом перед отправкой эталона на утверждение?

- а) Запуск игры
- б) Самостоятельная проверка модели на соответствие всем пунктам ТЗ и внутренним стандартам студии
- в) Удаление всех файлов
- г) Отправка недоделанной версии

Ответ: б) Самостоятельная проверка модели на соответствие всем пунктам ТЗ

13. Тест закрытого типа:

Какая документация сопровождает эталонную модель?

- а) Обычно паспорт ассета (asset sheet) с описанием, скриншотами, техническими характеристиками и инструкциями по использованию
- б) Роман в трёх томах
- в) Финансовый отчёт
- г) Никакая

Ответ: а) Обычно паспорт ассета с описанием, скриншотами, техническими характеристиками

14. Комбинированный тест:

Какие элементы могут быть частью эталонного макета сложного персонажа?

(Выберите два)

- 1) Основная лоу-поли модель тела
- 2) Отдельные пристегиваемые аксессуары (оружие, шлем) как отдельные меши
- 3) Все этапы скульптинга в одном файле
- 4) Исходный код игры

а) 1 и 2

б) 2 и 3

в) 3 и 4

Ответ: а) 1 и 2

15. Тест закрытого типа:

Качество разработанного эталона напрямую влияет на:

а) Цену акций компании

б) Скорость и эффективность работы следующих этапов конвейера (анимации, интеграции), а также на итоговое качество персонажа в игре

в) Погоду

г) Настроение уборщицы

Ответ: б) Скорость и эффективность работы следующих этапов конвейера, а также на итоговое качество персонажа в игре