

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 математики и информатики

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

МДК 01.01. ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): 3Д-моделирование и игровая графика
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора 2026

Челябинск 2026

Процесс изучения дисциплины основы проектной и компьютерной графики направлен на формирование следующих компетенций:

Код компетенции	Формулировка компетенции	Знания, умения
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<p>Умения: распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы составлять план действия определять необходимые ресурсы владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p>Знания: актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях методы работы в профессиональной и смежных сферах структуру плана для решения задач порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	<p>Умения: определять задачи для поиска информации определять необходимые источники информации планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию выделять наиболее значимое в перечне информации оценивать практическую значимость результатов поиска оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач</p>

		использовать современное программное обеспечение использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач
		Знания: номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности приемы структурирования информации формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Умения: определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности применять современную научную профессиональную терминологию определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности презентовать бизнес-идею определять источники финансирования Знания: содержание актуальной нормативно-правовой документации современная научная и профессиональная терминология возможные траектории профессионального развития и самообразования основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности правила разработки бизнес-планов порядок выстраивания презентации кредитные банковские продукты
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	Умения: организовывать работу коллектива и команды взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности Знания:

		психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности основы проектной деятельности
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	<p>Умения: понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые) писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p> <p>Знания: правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности особенности произношения правила чтения текстов профессиональной направленности</p>

Профессиональные компетенции

Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
Разработка дизайнерских проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов	ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика	Практический опыт: разработки технического задания согласно требованиям заказчика
		Умения: разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами,

		материалами и средствами проектной графики и макетирования
ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов		Знания: современные тенденции в области дизайна; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне
		Практический опыт: проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов Умения: проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;
		Знания: законы создания колористики; закономерности построения

		художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики
	ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<p>Практический опыт: осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ</p> <p>Умения: использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей</p> <p>Знания: систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования</p>
	ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	<p>Практический опыт: проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта</p> <p>Умения: производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования</p> <p>Знания:</p>

		методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта
--	--	--

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

Умения:

распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте , анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части, определять этапы решения задачи , выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы , составлять план действия , определять необходимые ресурсы , владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах , реализовывать составленный план , оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)

3 семестр

1. Игровой пайплайн (game pipeline) — это:
 - а) Специализированный программный плагин для создания водных эффектов.
 - б) Жёстко зафиксированный пошаговый список программ, которые обязана использовать студия.
 - в) Упорядоченная последовательность этапов, процессов и инструментов для преобразования идеи в готовый продукт.**
 - г) Документ, описывающий только графические стандарты проекта.

4 семестр

2. Для быстрого сбора и организации визуального вдохновения (концептов, шрифтов, цветов) в начале проекта эффективнее всего:
 - а) Хранить всё в разных папках на рабочем столе без системы.
 - б) Распечатать картинки и повесить на стену.
 - в) Создать мудборд в Pinterest или доску в Miro, добавляя ссылки и комментарии.**
 - г) Довериться своей памяти.

5 семестр

3. При планировании задач для небольшой команды удобнее всего:
 - а) Держать все задачи в голове.
 - б) Использовать доску в Trello с чёткими статусами, дедлайнами и ответственными.**
 - в) Фиксировать задачи только в конце недели.
 - г) Ставить задачи только в устной форме на летучках.

6 семестр

4. На каком этапе пайплайна создается «вертикальный срез» (Vertical Slice)?
 - а) На этапе предпродакшена (Pre-Production). (Vertical Slice создаётся для демонстрации полного цикла игры в качестве эталона качества и подтверждения концепции).**
 - б) На этапе финального тестирования перед релизом.
 - в) На этапе поддержки игры после выхода (Live-Ops).
 - г) На этапе первичного сбора референсов.

Знания:

актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить, основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте, алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях, методы работы в профессиональной и смежных сферах, структуру плана для решения задач, порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности

3 семестр

5. Какой из перечисленных документов является первостепенным источником информации для концепт-художника на этапе сбора данных?

а) Маркетинговый план по продвижению игры.

б) Геймдизайнерский документ.

в) Программный код проекта.

г) Финансовая смета проекта.

4 семестр

6. При работе с цветовыми профилями в Adobe Photoshop важно понимать термины на английском, такие как "CMYK", "RGB", "sRGB". Где можно найти официальные определения этих терминов?

а) В глоссарии на сайте Adobe (Adobe Glossary) или в разделе справки.

б) В учебнике по искусству.

в) В словаре общего английского языка.

г) В инструкции к монитору.

5 семестр

7. При необходимости выбора между линейным и нелинейным сюжетным повествованием в RPG, системный анализ альтернатив должен включать оценку:

а) Только личных творческих предпочтений нарративного дизайнера.

б) Влияния выбора на объём разрабатываемого контента и сложность реализации, согласованность с общей игровой механикой.

в) Исключительно успешность наиболее кассовой игры с нелинейным сюжетом.

г) Привлечения новых игроков.

6 семестр

8. Какой принцип помогает поддерживать единообразие дизайна в крупном веб-приложении?

а) Создание каждого экрана с нуля для уникальности.

б) Разработка дизайн-системы с библиотекой компонентов (кнопки, формы, карточки) в Figma.

в) Поручение разных разделов разным дизайнерам без общих правил.

г) Использование случайных стилей для разных страниц.

Компетенция: ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

Умения:

определять задачи для поиска информации, определять необходимые источники информации, планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию, выделять наиболее значимое в перечне информации, оценивать практическую значимость результатов поиска, оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач, использовать современное программное

обеспечение, использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задачи

3 семестр

9. Какой инструмент является первичным для фиксации и анализа общего настроения, цветовой палитры и атмосферы на этапе предварительного исследования?

- а) Детализированный портрет ключевого персонажа.
- б) Финальный раскадровочный лист (storyboard).
- в) Мудборд (Moodboard).**
- г) Технический паспорт 3D-модели.

4 семестр

10. Как называется набор правил и компонентов для обеспечения единообразия дизайна?

- а) Библиотека компонентов
- б) Дизайн-система**
- в) Шаблон
- г) Макет

5 семестр

11. Для создания интерактивных прототипов интерфейса (UI/UX) игры до начала программирования лучше всего подходит:

- а) Figma**
- б) Adobe Illustrator
- в) Microsoft Word
- г) Прямое кодирование в движке

6 семестр

12. Комплексное проектирование системы визуальной идентификации (айдентики) игры, включая разработку логотипа, фирменных цветов, типографики и макетов полиграфической продукции, обычно требует применения пакета:

- а) Adobe Photoshop и Adobe Lightroom
- б) Adobe After Effects и Adobe Audition
- в) Adobe Illustrator и Adobe InDesign**
- г) Blender и Substance Painter.

Знания:

номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности, приемы структурирования информации, формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации, порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств

3 семестр

13. Какой цифровой инструмент является профессиональным стандартом для систематизации и визуального представления референсов (визуальных источников вдохновения) в одном окне?

- а) Microsoft Word со вставленными изображениями.
- б) PureRef.**

- в) Блокнот Windows.
- г) Папка на рабочем столе с сохраненными изображениями.

4 семестр

14. При планировании задач для небольшой команды удобнее всего:

- а) Держать все задачи в голове.
- б) Использовать доску в Trello с чёткими статусами, дедлайнами и ответственными.**
- в) Фиксировать задачи только в конце недели.
- г) Ставить задачи только в устной форме на летучках.

5 семестр

15. Программа, позволяющая дизайнеру создать динамическую инфографику или интерактивную карту внутриигрового мира для презентации заказчику, — это:

- а) Tableau или аналогичные инструменты визуализации данных**
- б) Blender
- в) Microsoft Word
- г) Adobe Photoshop

6 семестр

16. Для организации командной работы над дизайн-макетами с возможностью одновременного редактирования, комментирования в реальном времени и контроля версий файлов наиболее эффективна платформа:

- а) Figma
- б) Microsoft Word с отслеживанием изменений**
- в) Adobe Acrobat Reader
- г) Отправка файлов по электронной почте

Компетенция: ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

Умения:

определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности, применять современную научную профессиональную терминологию, определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования, выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи, презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план, рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования, определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности презентовать бизнес-идею определять источники финансирования

3 семестр

17. Какой термин описывает процесс создания упрощенной, но играбельной версии игровой механики?

- а) Прототипирование (Prototyping).**
- б) Вертикальный срез (Vertical Slice).
- в) Финальная сборка (Release Build).
- г) Альфа-тестирование (Alpha Testing).

4 семестр

18. Что означает термин «Monetization Pillars» (столпы монетизации) в дизайне free-to-play игры?

- а) Количество платежных систем, интегрированных в игру.
- б) Ключевые, фундаментальные способы извлечения дохода от игроков (например, продажа косметики, ускорение прогресса, боевой пропуск).**
- в) Архитектурные элементы в игровом мире, которые можно купить.
- г) Максимальная сумма, которую может потратить один игрок.

5 семестр

19. Какой термин описывает процесс создания упрощенной, но играбельной версии игровой механики?

- а) Прототипирование (Prototyping).**
- б) Вертикальный срез (Vertical Slice).
- в) Финальная сборка (Release Build).
- г) Альфа-тестирование (Alpha Testing).

6 семестр

20. При презентации инвесторам идеи нового игрового стартапа, ОБЯЗАТЕЛЬНО должна присутствовать информация о:

- а) Личных хобби всех членов команды.
- б) Подробном сюжете игры на 50 страницах.
- в) Команде (опыт, компетенции), рыночном окне (market opportunity), конкурентном анализе, монетизации, финансовых прогнозах и дорожной карте разработки (roadmap).**
- г) Количестве полигонов в моделях главных персонажей.

Знания:

содержание актуальной нормативно-правовой документации, современная научная и профессиональная терминология, возможные траектории профессионального развития и самообразования, основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности, правила разработки бизнес-планов порядок выстраивания презентации, кредитные банковские продукты

3 семестр

21. Какая бизнес-модель подразумевает периодическую выплату игрокам реальных денежных средств за достижения в игре?

- а) Premium (разовая покупка).
- б) Free-to-play с косметическими покупками.
- в) Play-to-earn (P2E).**
- г) Подписка (Subscription).

4 семестр

22. Базовым документом, формализующим и закрепляющим ключевые визуальные принципы проекта для передачи смежным специалистам, является:

- а) Коллекция личных скетчей художника.
- б) Руководство по художественному стилю (арт-бук, стайл-гайд).**
- в) Геймдизайнерский документ (GDD).
- г) Годовой отчет студии-разработчика.

5 семестр

23. Вы получили задание использовать шрифт, который соответствует лицензии для коммерческого использования. Как проверить лицензионные условия на официальном сайте производителя шрифта?

- а) Скачать шрифт и посмотреть в его свойствах.
- б) Найти на сайте раздел "Лицензия" или "EULA" (End User License Agreement) и прочитать его на языке оригинала (часто английском).**
- в) Спросить у дизайнера, который уже использовал этот шрифт.
- г) Купить шрифт и тогда не нужно проверять.

6 семестр

24. Какой элемент НЕ является обязательным для включения в техническую документацию (лист моделирования) на персонажа?

- а) Финальный концепт-арт в цвете с нескольких ракурсов.
- б) Детализированные схемы развёртки UV-координат.
- в) Чертёж с указанием ключевых анатомических размеров и пропорций.
- г) Личные контактные данные концепт-художника.**

Компетенция: ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде

Умения:

организовывать работу коллектива и команды, взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности

3 семестр

25. При работе над общим проектом в Photoshop важно организовать слои так, чтобы коллега мог легко разобраться в структуре. Что для этого нужно?

- а) Хранить все элементы на одном слое для простоты.
- б) Оставлять все слои с названиями «Layer 1», «Layer 2».
- в) Объединять все слои перед отправкой.
- г) Использовать осмысленные названия слоёв и группировать их.**

4 семестр

26. В команде возник острый конфликт между геймдизайнером и программистом из-за реализуемости одной из ключевых механик. Как лидеру команды вам следует поступить:

- а) Принять сторону того, кто выше по должности или убедительнее говорит.
- б) Организовать встречу, выслушать аргументы обеих сторон, сфокусировать дискуссию на данных и совместно найти технически выполнимое решение.**
- в) Дать конфликту улечься самому, не вмешиваясь.
- г) Немедленно эскалировать проблему вышестоящему руководителю, не пытаясь решить её на своём уровне.

5 семестр

27. На защите проекта представленный концепт-арт критика со стороны арт-директора, указывающая на несоответствие сеттингу, означает необходимость:

- а) Защищать первоначальную идею, не внося изменений.
- б) Внести правки в работу в соответствии с полученными замечаниями.**
- в) Считать проект проваленным.
- г) Игнорировать замечания, так как художественный замысел первичен.

6 семестр

28. Чтобы программист корректно экспортировал ресурсы из дизайнерского макета Figma, нужно:

- а) Просто дать ему доступ на просмотр.
- б) Предоставить программисту полный доступ на редактирование, чтобы он сам разобрался.**
- в) **Организовать слои, назвать их понятно, использовать Auto Layout и оставить комментарии к экспортируемым элементам.**
- г) Вручную вырезать все ресурсы и отправить архивом.

Знания:

психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности, основы проектной деятельности

3 семестр

29. Какой фактор в первую очередь способствует формированию благоприятного социально-психологического климата в команде разработки?

- А) Исключительно высокая заработная плата.
- Б) Отсутствие любых конфликтов.
- В) Взаимное уважение, открытая коммуникация и ясные общие цели.**
- Г) Полная автономия каждого члена команды без необходимости кооперации.

4 семестр

30. Какой стиль коммуникации наиболее эффективен для тимлида при постановке задачи новичку в проекте?

- А) «Сделай вот это, и чтобы всё было хорошо».
- Б) Конкретный, с проверкой понимания и предложением помощи.
- В) Полностью делегировать задачу без комментариев.
- Г) Поставить задачу через третьих лиц.

5 семестр

31. К какому типу конфликта в команде относится ситуация, когда два геймдизайнера принципиально по-разному видят механику ключевой системы игры из-за разного профессионального опыта?

- а) Межличностный конфликт на почве неприязни.
- б) Конфликт интересов, связанный с распределением премии.
- в) Ссодержательный конфликт, связанный с профессиональными подходами.**
- г) Организационный конфликт из-за неясных ролей.

6 семестр

32. Что такое «выгорание» и какой его основной признак у 3D-художника?

- а) Временная усталость, которая проходит после выходных.
- б) Состояние физического, эмоционального и профессионального истощения.**
- в) Желание сменить проект.
- г) Аллергия на офисную пыль.

Компетенция: ОК 09 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Умения:

понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы, участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы, строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности, кратко обосновывать и

объяснять свои действия (текущие и планируемые), писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы

3 семестр

33. Какой термин описывает черновой, быстрый рисунок для поиска идеи и композиции?

- а) Финальный рендер (Final Render)
- б) Текстура (Texture)
- в) Эскиз, скетч (Sketch)**
- г) Шейдер (Shader).

4 семестр

34. Вы слышите диалог двух художников: «Сначала сделай high-poly модель, потом сделай ретопологию для low-poly и запеки карты нормалей». Что такое «low-poly» модель?

- а) Модель с высоким уровнем детализации и большим количеством полигонов.
- б) Упрощенная модель с малым количеством полигонов, оптимизированная для игрового движка.**
- в) Модель, используемая исключительно для создания анимации.
- г) Черновая версия модели без текстур.

5 семестр

35. При составлении технического задания (ТЗ) на дизайн игрового интерфейса для русскоязычного заказчика необходимо:

- а) Использовать исключительно англоязычные термины (например, «UI-kit», «mockup»), чтобы показать профессионализм.
- б) Писать ТЗ на английском, так как это международный стандарт.
- в) Применять общепринятые русскоязычные термины и их корректные аналоги («библиотека интерфейса», «макет»), избегая излишнего жаргона.**
- г) Составлять ТЗ в устной форме, чтобы быстрее договориться.

6 семестр

36. Правовым документом, регламентирующим отношения между правообладателем (разработчиком/издателем) и конечным пользователем игрового продукта, является:

- а) Техническое задание на разработку игры (Game Design Document).
- б) Лицензионное соглашение с конечным пользователем (End-User License Agreement, EULA).**
- в) Договор подряда с внешним исполнителем.
- г) Внутренний трудовой распорядок студии-разработчика.

Знания:

правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы, основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика), лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности, особенности произношения, правила чтения текстов профессиональной направленности

3 семестр

37. Какой из перечисленных процессов относится непосредственно к 2D-графике?

- а) Ретопология
- б) Создание спрайт-листа для анимации**

- в) UV-развертка
- г) Генерация карты нормалей.

4 семестр

38. Какое выражение является общеупотребительным в профессиональной лексике при обсуждении рабочего процесса?

- а) «запечь» (bake) текстуры или свет**
- б) «пожарить» (fry) текстуры или свет
- в) «сделать» (make) текстуры или свет
- г) «построить» (build) текстуры или свет.

5 семестр

39. Какой из перечисленных процессов относится непосредственно к 2D-графике?

- а) Ретопология
- б) Создание спрайт-листа для анимации**
- в) UV-развертка
- г) Генерация карты нормалей.

6 семестр

40. Какой термин является основным для описания отдельного изображения персонажа или объекта в классической 2D-анимации?

- а) Меш (Mesh)
- б) Материал (Material)
- в) Риг (Rig)
- г) Спрайт (Sprite)**

Компетенция: ПК 1.1 Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика

Практический опыт:

разработки технического задания согласно требованиям заказчика

3 семестр

41. Что является основной и самой важной целью технического задания (ТЗ)?

- а) Чётко и однозначно зафиксировать требования заказчика, чтобы результат работы точно соответствовал ожиданиям и мог быть объективно принят.**
- б) Обозначить желаемый результат в общих чертах, чтобы у художника была свобода для творчества.
- в) Служить формальным документом для бухгалтерии, чтобы можно было выставить счёт.
- г) Описать все возможные технические инструменты и программы, которые должен использовать художник.

4 семестр

42. Заказчик просит сделать «красивую иконку предмета для мобильной игры». Какой ваш первый уточняющий вопрос будет самым важным для составления ТЗ?

- а) «Какой именно стиль иконки вас интересует? Можете прислать примеры?»**
- б) «Сколько вы готовы за это заплатить?»
- в) «В каком графическом редакторе вы хотите получить исходники?»
- г) «Как быстро вам нужен результат?».

5 семестр

43. Какой раздел ТЗ на создание 3D-модели оружия является критически важным для программистов и дальнейшей интеграции в игру?

- а) Референсы (концепт-арты и фотографии).
- б) Полигонаж: «Количество полигонов не должно превышать 8 000».**
- в) Описание истории предмета в игре.
- г) Цветовая гамма и настроение.

6 семестр

44. В ТЗ на создание текстуры для 3D-модели важно указать разрешение текстуры (например, 2048x2048). Зачем это нужно?

- а) Чтобы указать, в какой программе нужно открывать файл.
- б) Это исключительно внутренний параметр для художника, заказчику он не нужен.
- в) Чтобы определить, сколько времени займёт работа.
- г) Чтобы определить детализацию текстуры и согласовать баланс между качеством и производительностью в игре.**

Умения:

разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования

3 семестр

45. Что подразумевает «макетирование» (blocking-out) на раннем этапе создания 3D-сцены или дизайна 2D-композиции?

- а) Расстановка примитивных форм (кубов, сфер, плоскостей) или крупных цветowych пятен для проверки композиции, пропорций, ритма.**
- б) Сразу создание высокодетализированных объектов с готовыми текстурами.
- в) Написание кода для будущей интерактивности сцены.
- г) Подбор финальных текстур и материалов.

4 семестр

46. Какой формат файла чаще всего используется для сохранения растрового изображения с поддержкой прозрачного фона (альфа-канала)?

- а) JPEG (.jpg)
- б) PNG (.png)**
- в) BMP (.bmp)
- г) MP3 (.mp3)

5 семестр

47. Что в первую очередь означает «найти новые образно-пластические решения» для дизайна персонажа?

- а) Сделать персонажа максимально детализированным и анатомически правильным.
- б) Использовать неожиданные метафоры, формы, силуэты и сочетания элементов для передачи его сути, выходя за рамки клише.**
- в) Создать максимально реалистичную текстуру кожи и волос.
- г) Строго следовать канонам классического академического рисунка.

6 семестр

48. Для создания проекта в стилистике «киберпанк» художник должен выбрать графические средства, которые лучше всего передадут:

- а) Мягкие пастельные тона, плавные линии и природные текстуры.
- б) Чёрно-белую гамму с редкими акцентами красного, как в нуарном кино.
- в) Тёплую, «ковровую» цветовую гамму и орнаменты, вдохновлённые народным творчеством.
- г) **Высокий контраст неоновых и тёмных цветов, чёткие геометрические формы, глитчи, элементы цифровых интерфейсов и технологичные детали.**

Знания:

современные тенденции в области дизайна; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне

3 семестр

49. Что является основной целью создания «визуального ритма» в композиции игровой сцены или интерфейса?

- а) Заставить игрока двигаться в такт игрового саундтрека.
- б) **Направить взгляд игрока за счёт повторения или чередования элементов.**
- в) Увеличить детализацию каждого объекта на экране.
- г) Соблюсти историческую достоверность в архитектуре.

4 семестр

50. Что такое «контраст» как средство композиции?

- а) Технический параметр яркости монитора.
- б) **Принцип противопоставления элементов для усиления выразительности.**
- в) Использование только чистых, несмешанных цветов.
- г) Соблюдение единого стиля для всех объектов.

5 семестр

51. Что такое «композиционный центр»?

- а) Геометрический центр экрана или листа.
- б) Самый крупный объект в сцене.
- в) **Элемент или область, которые первыми привлекают внимание зрителя.**
- г) Точка схода линий в линейной перспективе.

6 семестр

52. Какой фундаментальный принцип композиционного построения описывает стратегическое размещение ключевого объекта не в центре, а на пересечении воображаемых линий, делящих кадр на трети?

- а) **Правило третей.**
- б) Золотое сечение.
- в) Симметрия.
- г) Доминанта и акцент.

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

Практический опыт:

проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов

3 семестр

53. Что такое предпроектный анализ?

Правильный ответ: это комплексное исследование, которое проводится до начала непосредственной разработки (создания концептов, моделей, кода) с целью оценки жизнеспособности, определения направлений и заложения обоснованных основ для будущего проекта.

4 семестр

54. Что является главной целью предпроектного анализа в разработке графики для игры?

- а) Создать первые рабочие прототипы 3D-моделей и анимаций.
- б) Систематизировать информацию о задаче, аудитории, ограничениях и трендах.**
- в) Нанять всех необходимых специалистов в команду художников.
- г) Определить дату релиза игры и начать её рекламную кампанию.

5 семестр

55. Что из перечисленного НЕ является типичной задачей предпроектного анализа?

- а) Оценка необходимых ресурсов (время, бюджет, команда) для реализации художественных задач.
- б) Создание финальных продакшен-ассетов (чистовые модели, анимации, UI).**
- в) Исследование современных визуальных трендов в игровой индустрии.
- г) Формулировка ключевых сообщений, которые должна передавать графика.

6 семестр

56. Что такое «аудитория проекта» и зачем её изучают до начала дизайна?

- а) Это люди, которые будут покупать игру.**
- б) Это фокус-группа, которая тестирует почти готовую игру.
- в) Это конкуренты, которые могут скопировать идеи.
- г) Это стримеры, которые будут показывать игру после релиза.

Умения:

проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;

3 семестр

57. Какой из перечисленных принципов является **НАИБОЛЕЕ** важным при изображении человека в скетче для концепт-арта персонажа?

- а) Передача характера и уникальности персонажа через позу, силуэт и ключевые детали.**
- б) Академически точная прорисовка всего персонажа.
- в) Использование исключительно линий, без тона и света.
- г) Изображение человека в статичной, фронтальной позе.

4 семестр

58. Какой способ построения формы помогает передать объем предмета на плоском рисунке?

- а) Работа только контурной линией.
- б) Заполнение предмета одним локальным цветом.
- в) **Использование светотени (свет, полутень, тень, рефлекс) и тонального разбора.**
- г) Использование только декоративных узоров на его поверхности.

5 семестр

59. Какой метод чаще всего лежит в основе стилизации реалистичной формы (например, животного) для мультяшного персонажа?

- а) Фотограмметрия — точное сканирование реального объекта.
- б) **Трансформация и гиперболизация ключевых черт.**
- в) Копирование анатомии с учебника биологии.
- г) Случайное искажение формы до неузнаваемости.

6 семестр

60. При изображении окружающей предметно-пространственной среды средством рисунка ключевым для создания иллюзии глубины является:

- а) Прорисовка каждого кирпича на всех зданиях с одинаковой детализацией.
- б) Рисование только силуэтов зданий без внутренних деталей.
- в) Изображение всех объектов яркими, насыщенными цветами.
- г) **Передача линейной и воздушной перспективы.**

Знания:

законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики

3 семестр

61. Какой подход к колористике поможет создать ощущение умиротворения и пролады в локации «волшебный лес»?

- а) **Доминирование холодной и спокойной палитры (синий, зелёный, фиолетовый) с мягкими переходами.**
- б) Преобладание тёплых, «огненных» цветов (красный, оранжевый, жёлтый) в насыщенных тонах.
- в) Использование исключительно чёрного и белого цвета.
- г) Равномерное распределение всех цветов спектра.

4 семестр

62. Преобразующий метод формообразования, при котором форма узнаётся, но сознательно упрощается, обобщается и часто приобретает декоративные черты, — это:

- а) Гиперболизация.
- б) Модульность.
- в) **Стилизация.**
- г) Текстурирование.

5 семестр

63. Какой принцип эргономики является КРИТИЧЕСКИ важным при проектировании кнопок интерфейса для мобильной игры?

- а) Кнопки должны быть художественно сложными и детализированными.

б) Размер и расстояние между интерактивными элементами должны соответствовать возможностям человеческого пальца для безошибочного нажатия.

в) Кнопки должны максимально сливаться с общим художественным стилем, даже если их плохо видно.

г) Все кнопки должны быть одного цвета.

6 семестр

64. С точки зрения эргономики восприятия, почему в играх важных элементов интерфейса (здоровье, цель) часто размещают по краям экрана?

а) Центральная часть экрана, как правило, занята геймплеем, а периферийное зрение позволяет отслеживать информацию, не отвлекаясь от основного действия.

б) Это самый технически простой способ размещения.

в) Это дань традициям старых игр.

г) Такое расположение всегда наиболее красиво с точки зрения композиции.

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

Практический опыт:

осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

3 семестр

65. Какой из перечисленных пакетов является отраслевым стандартом для создания трёхмерных моделей игровых объектов и персонажей?

а) Adobe Photoshop

б) Substance Painter

в) Autodesk Maya или 3ds Max

г) Figma

4 семестр

66. Для какого этапа дизайнерского проектирования в первую очередь используется программа ZBrush?

а) Для векторной графики и создания логотипов.

б) Для цифрового скульптинга высокодетализированных 3D-моделей.

в) Для анимации персонажей.

г) Для редактирования видео и спецэффектов.

5 семестр

67. Какой софт чаще всего применяется для проектирования и прототипирования пользовательского интерфейса (UI/UX) игры?

а) ZBrush

б) Unreal Engine

в) Figma

г) Marmoset Toolbag

6 семестр

68. Какой софт является стандартом для создания 2D-скелетной анимации (например, для персонажей в 2D-играх)?

а) Adobe After Effects

б) Spine или DragonBones

в) Substance Painter

г) ZBrush

Умения:

использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей;

3 семестр

69. Что означает «осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением компьютерных технологий»?

а) Заменять творческое мышление автоматической генерацией контента.

б) Использовать цифровые инструменты как средство для эффективной реализации, визуализации и итерации дизайнерских решений.

в) Работать только с планшетом и стилусом, игнорируя клавиатуру и мышь.

г) Изучать программирование вместо художественных дисциплин.

4 семестр

70. Учет эргономических показателей при проектировании мобильной игры включает:

а) Обеспечение удобного расположения виртуальных джойстиков и кнопок, учитывающее размеры пальцев и типичные хваты устройства.

б) Использование исключительно темных тем интерфейса для экономии заряда батареи.

в) Создание графики максимального качества.

г) Отказ от текстовых подсказок в пользу исключительно графических иконок.

5 семестр

71. Какой принцип эргономики является ключевым при проектировании игрового интерфейса (HUD) для экшн-игры?

а) Максимальная детализация и художественная сложность элементов.

б) Использование мелкого, но красивого шрифта для экономии места.

в) Размещение всей информации в центре экрана для лучшей заметности.

г) Мгновенная читаемость ключевой информации (здоровье, цели, боезапас) без отвлечения внимания от основного действия.**6 семестр**

72. При разработке ТЗ на дизайн пользовательского интерфейса (UI) важно указать не только визуальный стиль, но и:

а) Полигональный бюджет для 3D-моделей.

б) Состояния всех интерактивных элементов и логику их работы.

в) Музыкальное сопровождение для каждого экрана.

г) Биографии персонажей, связанных с интерфейсом.

Знания:

систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования

3 семестр

73. Какую группу программ необходимо использовать на самом первом этапе дизайнерского проектирования для быстрого поиска идей и создания эскизов?

- а) Программы для трёхмерного моделирования (3ds Max, Maya).
- б) Программы для цифрового рисования и скетчинга (Photoshop, Krita).**
- в) Игровые движки (Unreal Engine, Unity).
- г) Программы для анимации (Spine, After Effects)

4 семестр

74. Куда в процессе дизайнерского проектирования экспортируются все готовые 3D-модели, текстуры и анимации для финальной интеграции и настройки взаимодействия?

- а) В программы для видеомонтажа.
- б) В облачные хранилища для архивации.**
- в) В игровые движки (Unreal Engine, Unity, Godot).**
- г) В программы для создания документации.

5 семестр

75. Какие программы образуют логическую связку на этапе «моделирование → текстурирование»?

- а) Photoshop и After Effects.
- б) ZBrush (или Maya) и Substance Painter.**
- в) Unity и Visual Studio.
- г) Figma и Marvelous Designer.

6 семестр

76. Для какого специфического этапа создания игрового контента предназначена программа Marvelous Designer?

- а) Создание и симуляция одежды для 3D-персонажей.**
- б) Рисование пиксель-арт спрайтов.
- в) Программирование игровой логики.
- г) Создание звуковых эффектов.

Компетенция: ПК 1.4 Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

Практический опыт:

проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта

3 семестр

77. Какова основная цель технико-экономического обоснования (ТЭО) для графической части игрового проекта?

Правильный ответ: Основная цель ТЭО для графической части игрового проекта — обосновать экономическую целесообразность и практическую реализуемость выбранного визуального стиля и технологических решений, оценив их стоимость, сроки, риски и ожидаемый эффект в контексте всего проекта.

4 семестр

78. Какой параметр является ключевым для расчета трудозатрат и, соответственно, стоимости создания 3D-модели персонажа в ТЭО?

- а) Личные предпочтения арт-директора по стилю.

б) Примерное время, необходимое художнику на все этапы, рассчитанное на основе сложности модели.

в) Количество вершин (полигонов) в финальной сетке.

г) Популярность будущего персонажа у игроков.

5 семестр

79. Для легального использования шрифта в коммерческом игровом проекте необходимо:

а) Скачать понравившийся шрифт с первого попавшегося сайта.

б) Проверить лицензию на платформах вроде Google Fonts, Adobe Fonts или на сайте создателя.

в) Перерисовать шрифт вручную в Illustrator, чтобы избежать проблем.

г) Использовать только системные шрифты Windows.

6 семестр

80. Какое предложение концепт-художника позволит снизить затраты на текстурирование для серии однотипных зданий?

а) Разработка hand-painted текстурирования для каждого здания.

б) Создание библиотеки типовых, многоцветных текстурных атласов.

в) Использование 4K-текстур для всех поверхностей.

г) Отказ от использования normal-карт и карт рельефа.

Умения:

производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;

3 семестр

81. Какой показатель является основным для оценки трудозатрат на создание графического ассета (например, модели персонажа)?

а) Количество вершин (полигонов) в модели.

б) Количество человеко-часов или человеко-дней, требуемых на все этапы работы.

в) Размер файла текстуры в мегабайтах.

г) Субъективная оценка сложности от арт-директора.

4 семестр

82. Экономически целесообразным методом увеличения визуального разнообразия игрового мира при ограниченном бюджете является:

а) Создание полностью уникальных моделей для каждого объекта.

б) Проектирование системы модульных деталей и вариативных текстур.

в) Заказ всех моделей у внешних студий.

г) Увеличение полигонального бюджета для 10% ключевых моделей.

5 семестр

83. Концепт-художник может косвенно влиять на оптимизацию будущих затрат, предлагая решения, которые:

а) Увеличивают время рендеринга каждой сцены.

б) Позволяют повторно использовать созданные текстуры.

в) Требуют написания уникального кода для каждого нового объекта.

г) Усложняют процесс анимации.

6 семестр

84. Какой экономический показатель помогает принять решение о целесообразности покупки готовых ассетов (например, на Unity Asset Store) вместо их самостоятельной разработки?

- а) **Сравнение стоимости покупки пакета ассетов с расчетной стоимостью их производства силами своей команды (трудозатраты × ставка).**
- б) Мнение ведущего художника о качестве ассетов в магазине.
- в) Наличие скидок на нужный пакет ассетов.
- г) Количество положительных отзывов на ассет.

Знания:

методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта

3 семестр

85. При использовании графических программ (например, Adobe Creative Cloud) для коммерческой работы необходимо:

- а) Пользоваться пиратскими версиями, чтобы сэкономить.
- б) **Приобрести лицензию или подписку, чтобы соблюдать авторские права и получать обновления и поддержку.**
- в) Использовать только бесплатные аналоги, даже если они менее функциональны.
- г) Купить лицензию на одну программу и установить её на все компьютеры в офисе.

4 семестр

86. Какой фактор в дизайне объекта напрямую ведет к увеличению производственных затрат на этапе анимации?

- а) **Наличие в дизайне множества не связанных между собой подвижных элементов.**
- б) Использование разнообразной цветовой палитры.
- в) Простой и узнаваемый силуэт объекта.
- г) Отсутствие симметрии в дизайне.

5 семестр

87. Для оценки стоимости своих услуг фрилансеру-дизайнеру нужно учитывать:

- а) **Средние рыночные ставки, сложность задачи, сроки, а также накладные расходы (налоги, софт, оборудование).**
- б) Только время, потраченное непосредственно на рисование.
- в) Ставить минимальную цену, чтобы получить больше заказов.
- г) Ориентироваться на цены конкурентов из других стран без учета местного рынка.

6 семестр

88. При подготовке ТЭО (технико-экономического обоснования) для нового класса транспортных средств в игре, в разделе «Ожидаемые затраты» необходимо учесть:

- а) Только время, затраченное концепт-художником.
- б) **Комплекс затрат: трудозатраты на моделирование, текстурирование, риггинг, анимацию базовых циклов, интеграцию VFX и саунд-дизайн, характерный для данного класса.**
- в) Потенциальную выручку от продажи скинов для этого транспорта.
- г) Стоимость аналогичных моделей в реальном мире.