Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2025 14:41:42
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbdabb33ebc58

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

Кафедра математики и информатики

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.ДЭ.08.01 КОНЦЕПТ-АРТ

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

Процесс изучения дисциплины «Концепт-арт» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
	УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
	УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
ПК-1 Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-2 Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ
	ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)
	ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите

Компетенция: УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

УК-1.1. **Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач.**

4 семестр

1. Как называется первый этап разработки концепт-арта, направленный на поиск информации?

а) Рендеринг (Render)

б) Концептуальный скетчинг (Thumbnailing)

в) Подбор референсов (Research / Reference Gathering)

г) Валидация ассетов (Asset validation)

2. 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.

3. Установите соответствие между форматами файлов и их основными характеристиками:

Форматы файлов	Характеристика
а) RGB	1. Цветовая модель для печатной продукции
б) CMYK	2. Цветовая модель для компьютерной графики
в) HSL	3. Цветовая модель для работы с оттенками и насыщенностью

Ответ: а – 2, б – 1, в – 3

4. Какая методика сбора информации является наиболее целесообразной на самом раннем этапе проекта, когда известно лишь общее настроение игры?

а) Поиск референсов под конкретные объекты.

б) Проведение мозгового штурма с командой (геймдизайнер, сценарист) для формирования общего видения и ключевых слов (mood keywords).

в) Изучить технические спецификации целевой платформы.

г) Рисование эскизов, основанных на личных предпочтениях.

5 семестр

5. Технические ограничения проекта (полигональная сетка, текстурирование, возможности рендера) становятся объектом анализа для концепт-художника на этапе:

а) Только на этапе финальной сдачи работы.

б) Они не являются предметом внимания концепт-художника.

в) На первичном этапе сбора информации и в течение всего процесса проектирования.

г) Исключительно после завершения всех эскизов.

6. После сбора обширной библиотеки референсов по теме «Стимпанк-транспорт», концепт-художник структурировал их по категориям: «Двигатели», «Шасси и колеса», «Кабины», «Декоративные элементы». Как называется эта стадия работы с информацией?

а) Систематизация и категоризация.
б) Генерация идей.
в) Финальная визуализация.
г) Сбор первичных данных.

7. Методика «от общего к частному» в концепт-арте предполагает:

а) Сначала нарисовать всю сцену в деталях, а потом думать об общей композиции.
б) Сначала определить общую стилистику, атмосферу, ключевые формы для мира, затем разрабатывать конкретных персонажей, объекты и локации в рамках этих правил.
в) Начинать с дизайна мелкого аксессуара (например, пряжки на ремне) и от него выстраивать весь остальной мир.
г) Работать над всеми элементами параллельно и независимо.

8. Методология «от общего к частному» в рамках системного подхода к дизайну игрового мира реализуется через последовательность:

а) Детализация интерфейса → проектирование локаций → определение общей атмосферы.
б) Определение общей стилистики и правил мира → проектирование ключевых локаций и фракций → дизайн конкретных объектов и персонажей.
в) Создание библиотеки текстур → моделирование рельефа местности → написание предыстории мира.
г) Зависит исключительно от предпочтений ведущего художника.

9. Установите соответствие между этапами концепт-арта и их основными характеристиками:

Форматы файлов	Характеристика
а) Сбор референсов	1. Детальная проработка выбранного варианта: уточнение формы, работа со светом, цветом, материалом, создание итогового презентабельного изображения.
б) Обобщение информации	2. Создание быстрых схематичных эскизов для изучения композиции, силуэтов, пропорций и проверки различных творческих направлений.
в) Скетчинг	3. Систематический поиск и накопление визуальных и текстовых данных: анализ ТЗ, изучение GDD, поиск референсов по стилю, эпохе, материалам.
г) Рендеринг	4. Формализация визуальных принципов, создание мудбордов, категоризация референсов, выделение ключевых форм и цветовых палитр.

Ответ: а – 4, б – 3, в – 2, г – 1

10. Системный подход при проектировании игрового объекта предполагает в первую очередь:

а) Немедленный переход к детализации внешнего вида.
б) Анализ функциональной роли объекта в геймплее, его взаимосвязей с игровым миром и техническими ограничениями.
в) Копирование наиболее успешных аналогов из конкурирующих продуктов.
г) Изолированную работу над эстетикой объекта.

УК-1.2. **Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности**

4 семестр

11. Критический анализ технического задания (ТЗ) на концепт персонажа обязательно включает проверку на соответствие:

а) Собственному художественному стилю исполнителя.
б) Сформулированным в ТЗ ключевым параметрам: сеттингу, принадлежности к фракции, игровой роли (классу) и техническим ограничениям.
в) Текущим трендам в социальных сетях.
г) Стоимости программного обеспечения для рендеринга.

12. Эффективность этапа сбора и первичного анализа информации для концепта локации можно объективно оценить по наличию:

а) Случайных изображений из поисковика.
б) Устного описания идеи**.**
в) Сформированного мудборда (moodboard), соответствующего ТЗ.
г) Подготовленного портфолио художника.

13. При получении задачи с минимальными вводными («создать атмосферу заброшенной научной станции») ключевым методом синтеза информации из разнородных источников (научные документальные фильмы, фотографии заводов, образцы паттернов коррозии) будет:

а) Прямое копирование планировки реального объекта.
б) Формулировка нарративных и визуальных гипотез («Что случилось?», «Как выглядит упадок высоких технологий?») и их проверка через создание серии скетчей, интегрирующих найденные визуальные данные.
в) Ожидание уточнения ТЗ от геймдизайнера.
г) Фокус исключительно на цветовой палитре.

14. Синтез данных о поведенческой модели (AI) моба, его боевой роли и сеттинга игры в его визуальном дизайне направлен на достижение:

а) Максимальной фотографической реалистичности.
б) Полного соответствия мифологическому прототипу, если таковой имеется.
в) Создания самого «страшного» или «красивого» образа без учёта игровых функций.
г) Визуальной коммуникации игроку ключевой информации о противнике ещё до начала боя.

15. Что из перечисленного НЕ является внешними визуальными источниками для референсов:

а) Работы других концепт-художников и игровых студий
б) Геймдизайнерский документ (GDD)
в) Фотографии.
г) Научные и документальные материалы.

5 семестр

16. Синтез нарративной информации (история фракции) и геймдизайнерских требований (тактическая роль юнита) в визуальном дизайне достигается через:

а) Игнорирование сюжета в пользу чистого геймплея.
б) Создание дизайна, где внешний вид передает как происхождение и культурный код персонажа, так и его игровые характеристики.
в) Приоритет сложной детализации без учёта игрового контекста.
г) Добавление сюжетных элементов исключительно в текстовое описание, а не в визуальный ряд.

17. При получении противоречивых данных из разных источников (например, техническое задание требует «лёгкости», а визуальные аналоги эпохи подразумевают «массивность») методически корректным действием будет:

а) Игнорирование одного из параметров в пользу другого.
б)Критический анализ приоритетов: определение, какой параметр является системообразующим.
в) Обращение к арт-директору с просьбой изменить постановку задачи.
г) Выбор решения случайным образом.

18. Критический анализ успешных проектов-аналогов (benchmarking) проводится с целью:

а) Прямого заимствования дизайна.
б) Выявления и деконструкции общепринятых в индустрии визуальных тропов.
в) Подтверждения собственного превосходства.
г) Составления отчёта для руководства без практического применения выводов.

19. Как называется этап концепт-арта, посвященный финальной доработке объекта? **Ответ: Рендеринг**

20. Если предложенный концепт объекта после передачи в 3D-моделинг потребовал значительных правок из-за неучтённых технических ограничений, это свидетельствует о:

а) Некомпетентности 3D-моделлера.
б) Недостаточном анализе требований на этапе концепт-арта и слабой коммуникации между отделами.
в) Естественном итеративном процессе, который невозможно было предвидеть.
г) Слишком высокой сложности изначальной задачи.

УК-1.3. **Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач**

4 семестр

21. Какая из перечисленных практик НЕ относится к методам систематизации собранных референсов?

а) Хранение изображений в общей папке без классификации.
б) Создание мудбордов (moodboards), сгруппированных по тематическим категориям.
в) Присвоение файлам информативных названий и использование тегов.

г) Категоризация по визуальным признакам (силуэты, материалы, цветовые схемы).

22. Что в списке НЕ относится к основным информационным источникам в концепт-арте?

а) Геймдизайнерский документ (GDD)

б) Произведения классического и современного искусства

в) Прямые указания от арт-директора

г) Аналогичные работы, на которые опирается проект

23. Как называется процесс уточнения требований заказчика в начале проекта?

а) Презентация

б) Демонстрация

в) Брифинг

г) Отчет

24. Как называется структурно-логическая модель или свод правил, создаваемый на этапе обобщения информации и определяющий ключевые формы, материалы, цвета и принципы построения объектов для обеспечения визуального единства всего проекта?

а) Мудборд (Moodboard)

б) Референс-лист (Reference sheet)

в) Гайдлайн по стилю / Стайл-гайд (Style Guide)

г) Финализованный концепт-арт (Finalized concept art)

25. Как называется документ, фиксирующий требования заказчика к проекту? **Правильный ответ: Техническое задание**

26. Процесс уточнения требований заказчика в начале проекта?

Правильный ответ: Брифинг

5 семестр

27. Какой документ содержит информацию о технологиях, использованных в проекте?

а) Техническое задание

б) Техническая документация

в) Договор

г) Смета

28. Какие из представленных разделов бывают в геймдизайнерском документе?

а) Общее описание игры и сеттинга

б) Дизайн уровней и локаций

в) Описание мира и лора

г) Все перечисленные

29. Критерием эффективности применённого системного подхода в решении комплексной задачи (например, дизайн транспортной системы города) может служить:

а) Количество созданных в процессе черновиков и набросков.

б) Способность итогового концепта служить ясным и непротиворечивым руководством для смежных специалистов.

в) Получение положительного отзыва от одного из членов команды.

г) Соответствие дизайна эстетическим предпочтениям арт-директора.

30. На этапе сбора информации для концепт-арта ключевым источником НЕ является:

а) Игровой движок и технические ограничения проекта.
б) Референсы (фотографии, картины, фильмы, другие игры).
в) **Пожелания маркетингового отдела.**
д) Геймдизайнерские документы (GDD, TDD).

Компетенция: ПК-1 Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта

ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

4 семестр

31. Основным источником информации о возрастном цензе и предполагаемом регионе распространения игры, которые критически влияют на визуальный стиль, является:

а) Личные предпочтения ведущего концепт-художника.
б) Маркетинговый анализ и позиционирование проекта, отражённые в брифе от продюсера или арт-директора.
в) Текущие тренды на художественных онлайн-платформах.
г) Технические спецификации целевой игровой платформы (консоль, ПК, мобильное устройство).

32. К ключевым составляющим анализа ЦА для концепт-художника относят:
а) Возрастной рейтинг
б) Психографию и игровые предпочтения
в) Целевая платформа
г) Всё перечисленное

33. Что значит «визуальная коммуникация» в играх простыми словами?

а) Это общение художников друг с другом в мессенджере.
б) Это способность игрового искусства без слов передавать игроку информацию.
в) Это наличие в игре встроенного голосового чата.
г) Это субтитры к диалогам персонажей.

5 семестр

34. Какого практическое влияние ЦА на концепт-арт?
а) Эмоциональный резонанс
б) Выбор и адаптация стиля
в) Сложность и глубина визуального лора
г) Всё перечисленное

35. Анализируя потребности аудитории в ретро-стилизованной игре, важно дифференцировать:

а) Ностальгию целевой аудитории по эстетике эпохи и техническую невозможность реализовать графику того времени на современном железе, требуя художественной стилизации, а не эмуляции.
б) Прямое копирование графических ограничений прошлого (низкое разрешение, малоцветность) без адаптации к современным экранам и ожиданиям комфорта.
в) Использование современных технологий рендеринга для полного

фотореалистичного воссоздания эпохи.

г) Заимствование дизайна только из одного культового продукта той эпохи.

36. При проектировании системы визуальной коммуникации статусов персонажа (отравлен, усилен, замедлен) для киберспортивного проекта, главным критерием, основанным на потребностях аудитории, является:

а) Ээстетическая красота эффектов.

б) Скорость и безошибочность считывания информации в условиях высокой динамики и стресса.

в) Сложность и детализация анимации эффекта статуса.

г) Полное соответствие эффектов логике сеттинга (например, ядовитые зелёные пузыри для отравления в научно-фантастической игре).

37. При проектировании интерфейса внутриигрового меню для детской аудитории, исследование потребностей пользователей должно учитывать:

а) Минималистичный дизайн в духе профессионального софта.

б) Крупные, интуитивно понятные иконки, яркие, но не режущие глаз цвета, отсутствие сложных текстовых блоков.

в) Использование готического шрифта для создания сказочной атмосферы.

г) Полное отсутствие анимации и звуковых эффектов, чтобы не отвлекать.

38. Для передачи через визуальный дизайн информации о редкости и ценности игрового предмета (например, «легендарный» меч) наиболее эффективной системой коммуникации с игроком будет:

а) Незначительное изменение оттенка всего предмета.

б) Использование комплексного подхода: уникальная, запоминающаяся форма, сложные анимированные эффекты, особая цветовая схема

в) Увеличение его статистических показателей в текстовом описании.

г) Создание для него отдельной, более детализированной 3D-модели, неотличимой от обычной в статике.

ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

4 семестр

39. Основной целью сбора и анализа аналогов (референсов) на начальном этапе работы над концептом является:

а) Прямое копирование наиболее удачного, по мнению художника, решения.

б) Определение существующих в индустрии визуальных трендов, стандартов жанра, в которых предстоит работать.

в) Подтверждение того, что все возможные идеи уже реализованы в других проектах.

г) Экономия времени за счёт отказа от этапа генерации собственных идей.

40. При сравнительном анализе дизайна главных героев из трёх игр-платформеров, ключевым параметром для сравнения будет:

а) Год выхода каждой из игр.

б) Степень узнаваемости и уникальности силуэта персонажа.

в) Имена разработчиков этих игр.

г) Сложность анимации этих персонажей, невидимая на статичном концепте.

41. Сравнительный анализ систем визуальной коммуникации (например, индикации здоровья врага) в шутерах от первого лица необходим для:

а) Полного копирования самой красивой системы.

б) Доказательства того, что все существующие системы неэффективны.

в) Понимания общепринятых и интуитивно понятных для игрока условностей и проектирования своей системы с их учётом

42. 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.

43. Принцип «форма следует за функцией» в концепт-арте подразумевает, что:

а) Внешний вид объекта должен быть подчинён его практическому назначению в игровом мире и геймплее.

б) Красота дизайна всегда важнее его полезности.

в) Все объекты одной категории должны иметь одинаковую форму.

г) Историческая достоверность формы является абсолютным приоритетом.

5 семестр

44. Сравнительный анализ эффективности систем идентификации фракций (узнаваемость по цвету, символу, силуэту) в стратегиях реального времени должен оценивать:

а) Субъективную эстетическую привлекательность значков фракций.

б) Скорость и точность, с которой тестировщик или игрок различает юнитов в условиях динамичного боя.

в) Сложность отрисовки эмблем фракций в графическом редакторе.

г) Соответствие геральдическим канонам средневековья.

45. Как называется подход к разработке, при котором используются переиспользуемые компоненты?

а) Модульный подход

б) Компонентный подход

в) Линейный подход

г) Последовательный подход

46. Какой методический подход наиболее корректен для адаптации реалистичного исторического прототипа доспеха в стилизованный дизайн для игрового персонажа?

а) Полное сохранение всех исторических деталей без изменений.

б) Выделение ключевых, самых характерных элементов (силуэт шлема, тип лат) и их преувеличение, упрощение или геометризация с сохранением общей узнаваемости.

в) Полный отказ от прототипа и создание более понятного современному игроку дизайна.

г) Механическое соединение элементов от доспехов разных эпох.

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

а) Библиотека компонентов

б) Дизайн-система

в) Шаблон

г) Макет

48. При работе над проектом с чётким референс-стилем, задачей концепт-художника на этапе синтеза является:

а) Точное воспроизведение чертежей эпохи.
б) Понимание и применение ключевых принципов стиля (характерные формы, линии, орнаменты) к новым, игровым объектам (космическим кораблям, магическим артефактам), сохраняя их дух.
в) Использование цветовой палитры, характерной для стиля.
г) Отказ от любых современных элементов в дизайне, полное копирование элементов эпохи.

ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

4 семестр

49. Основным формализованным результатом этапа сбора и анализа информации, который представляется арт-директору для утверждения направления, является:

а) Устный доклад о проделанной работе.
б) Тематически структурированный мудборд (moodboard), сопровождаемый тезисами.
в) Черновые наброски, сделанные в процессе размышления.
г) Ссылка на папку с неотсортированными референсами в облачном хранилище.

50. При получении задачи на дизайн объекта, который должен сочетать элементы двух противоречивых стилей (например, «готический» и «киберпанк»), первым продуктивным шагом будет:

а) Отказ от задачи как невыполнимой.
б) Поиск и анализ визуальных точек соприкосновения.
в) Выбор одного стиля и игнорирование второго.
г) Механическое наложение атрибутов одного стиля на форму другого.

51. При оформлении предложения по дизайну нового типа оружия, помимо финальной иллюстрации, необходимо предоставить:

а) Только его увеличенный и детализированный вид.
б) Фотографии реальных исторических аналогов без комментариев
в) Исходные файлы всех слоёв в графическом редакторе.
г) Варианты его применения в разных игровых ситуациях.

52. Стандартная структура презентации концепта для внутреннего обсуждения в команде должна начинаться с:

а) Демонстрации финального, полностью отрендеренного изображения.
б) Постановки проблемы, обоснования выбранного стилистического направления.
в) Благодарностей коллегам, оказавшим помощь.
г) Сравнения своей работы с концептами из конкурирующих проектов.

5 семестр

53. Методом превентивного решения потенциальных проблем на стыке концепт-арта и анимации является:

а) Создание удачного статичного изображения.

б) Проработка и анализ вместе с аниматором или самостоятельно ключевых поз.

в) Передача готового концепта аниматору.

г) Проектирование существ с неочевидной для рига анатомией.

54. При формировании стратегического предложения по развитию визуального ряда проекта на следующий производственный этап (например, от pre-production к production) необходимо:

а) Предоставить только отчёты по завершённым работам.

б) Представить «дорожную карту» (visual roadmap) с приоритизацией задач.

в) Запросить у руководства полную свободу действий без отчётности.

г) Начать детальную проработку второстепенных объектов, не охваченных ранее.

55. Какой аспект необходимо проверить при тестировании графики на разных устройствах?

а) Только внешний вид

б) Совместимость и доступность

в) Только скорость загрузки

г) Только размер файлов

56. Для эффективного донесения предложения по сложному дизайнерскому решению до непрофильных стейкхолдеров (продюсер, маркетолог) необходимо:

а) Использовать максимальное количество профессионального жаргона.

б) Сфокусировать презентацию на решении бизнес- или геймдизайнерских задач.

в) Сократить презентацию до одного финального изображения.

г) Ссылаться исключительно на художественную ценность предлагаемого решения.

57. При оценке эффективности собственного дизайнерского решения после его имплементации в игру (например, дизайна оружия), объективным источником обратной связи, помимо мнения арт-директора, является:

а) Исключительно количество «лайков» в соцсетях.

б) Анализ данных пользовательского тестирования.

в) Собственное субъективное удовлетворение результатом.

г) Мнение коллег-художников, не вовлечённых в проект.

58. На каком этапе разработки концепт-арта происходит первичное согласование эстетических качеств и функциональности проекта с техническими ограничениями?

а) На этапе финального рендеринга и пост-обработки.

б) На этапе первичного скетчинга и обсуждения вариантов с арт-директором.

в) После передачи готовой 3D-модели в движок.

г) На этапе сбора референсов.

Компетенция: ПК-2 Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований

ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ

4 семестр

59. Использование компьютерных программ на этапе конструкторской проработки концепта позволяет:

а) Полностью автоматизировать процесс творческого поиска.
б) Создавать точные проекции, схемы и проводить быстрые проверки пропорций.
в) Исключить необходимость hand-sketch.
г) Гарантировать коммерческий успех продукта.

60. Под потребительскими свойствами игрового артефакта в контексте концепт-арта понимается:

а) Способность его визуального дизайна эффективно коммуницировать игроку свою функцию, ценность и удобство использования в геймплее.
б) Его реальная рыночная стоимость
в) Количество полигонов в его модели.
г) Сложность используемых шейдеров.

61. Выбор инструментов цифровой живописи (например, Photoshop, Procreate) для создания концепт-арта определяется, в первую очередь:

а) Модой в сообществе художников.
б) Техническими требованиями проекта и эффективностью рабочего процесса.
в) Стоимостью лицензии на программное обеспечение.
г) Исключительно личными привычками.

5 семестр

62. Для верификации эргономичности дизайна игрового контроллера, созданного в рамках внутриигрового сеттинга, используется метод:

а) Только экспертной оценки арт-директора.
б) Создания упрощённой 3D-модели и её проверки на соответствие условным анатомическим пропорциям руки персонажа/игрока.
в) Опроса фокус-группы на основе статичного изображения.
г) Сравнения с самыми дорогими аналогами на рынке.

63. Оптимизация процесса художественно-конструкторского проектирования с использованием специализированного ПО (например, ZBrush для скульптинга, Blender для блокинга) позволяет:

а) Увеличить число неконтролируемых итераций.
б) Сократить время на переход от двумерного эскиза к трёхмерной модели.
в) Полностью автоматизировать создание концепций.
г) Работать без привлечения 3D-художников.

64. Экономическое обоснование выбора между кастомной high-poly моделью и использованием процедурной генерации деталей основывается на:

а) Личном желании художника продемонстрировать мастерство.
б) Анализе требуемого качества, масштаба использования актива в проекте и совокупной стоимости владения (разработка + поддержка).

в) Текущей загрузке отдела 3D-моделирования.

г) Наличии готовых ассетов в маркетплейсах.

65. Потребительские свойства игрового объекта, закладываемые в концепт-арте, — это:

а) Физические параметры модели (вес, размер в полигонах).

б) Способность дизайна эффективно сообщать игроку о своих функциях.

в) Стоимость лицензии на использование аналогичных дизайнов в других проектах.

г) Количество времени, затраченное на его создание.

66. Установите соответствие между основными компьютерными программами для концепт-арта и их описанием:

Форматы файлов	Характеристика
а) Procreate	1. Обязательная программа для организации референсов. Позволяет создавать и держать на экране большие коллажи из изображений без захламления рабочего пространства в основном редакторе.
б) PureRef	2. Программа для цифрового скульптинга. Незаменима для концепт-художников по персонажам и существам (creature design). Позволяет быстро "вылепить" органическую форму, проработать анатомию и детали, а затем использовать полученный результат как основу для рисунка или как готовый 3D-ассет.
в) ZBrush	3. Стандарт для мобильного скетчинга на iPad. Идеален для быстрой генерации идей, эскизов в дороге, создания мудбордов. Часто используется на ранних стадиях, после чего работа переводится в Photoshop для финализации.

Ответ: а – 3, б – 1, в – 2,

67. Сбалансированное выполнение технико-экономических требований при проектировании массового юнита для стратегии достигается через:

а) Использование уникального моделирования для каждого экземпляра.

б) Создание выразительного низкополигонального силуэта и текстуры..

в) Отказ от анимации в целях экономии.

г) Сильное упрощение дизайна.

68. С точки зрения экономии ресурсов проекта, при прочих равных условиях, предпочтительным является дизайн, который:

а) Максимально сложен и уникален.

б) Использует модульный принцип.

в) Требует привлечения внешнего подрядчика.

г) Не имеет аналогов в других проектах.

ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)

4 семестр

69. 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.

70. 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.

71. 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.

72. При подготовке экономического обоснования концепта ключевым исходным параметром для оценки трудоемкости является:

а) Количество цветов, использованных в палитре концепт-арта.
б) Субъективная художественная ценность работы, определенная автором.
в) Сложность геометрии, количество уникальных деталей и материалов.
г) Разрешение итогового файла с изображением.

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

а) Разработка hand-painted текстуринга для каждого здания.
б) Создание библиотеки типовых, многоразовых текстурных атласов.
в) Использование 4K-текстур для всех поверхностей.
г) Отказ от использования normal-карт и карт рельефа.

5 семестр

74. Для экономического обоснования выбора сложного, ресурсоёмкого стиля (например, фотореализм) в пояснительной записке к проекту необходимо аргументировать:

а) Личные эстетические предпочтения арт-директора.
б) Соответствие стиля целевой аудитории и маркетинговому позиционированию.
в) Текущую моду в индустрии.
г) Желание создать «самую красивую игру».

75. Какое предложение концепт-художника напрямую ведёт к снижению долгосрочных расходов на поддержку и развитие игры (live-ops)?

а) Создание уникального дизайна для каждого предмета в ущерб стилевому единству.

б) Разработка гибкого стайл-гайда, позволяющего новым художникам создавать контент без постоянного вмешательства арт-директора.

в) Использование экспериментальных, нестандартных техник рендеринга.

г) Отказ от документирования процесса разработки артов.

76. При анализе экономической целесообразности детализированного разрушения (destructibility) среды, концепт-художник должен предоставить данные о:

а) Только визуальной зрелищности эффекта.

б) Дополнительных трудозатратах на создание вариативных разрушенных состояний моделей.

в) Увеличении игрового баланса и сложности геймплея.

г) Популярности подобного функционала у топ-игроков.

77. 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.

78. Данные для оценки стоимости реализации концепта подготавливаются в момент:

а) После запуска игры в продакшен и начала продаж.

б) На этапе утверждения финального концепт-арта и передачи его в 3D-отдел.

в) На этапе первичного скетчинга и выбора общего стилистического направления.

г) Только по запросу финансового контроллера компании.

ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите

4 семестр

79. 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 отчёт студии-разработчика.

80. 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.

81. При подготовке документации для передачи объекта на этап 3D-моделирования, помимо видов спереди и сбоку, необходим вид:

а) Только сверху.

б) Сзади, а также, при необходимости, схематичные разрезы или виды крупным планом на сложные детали.

в) Изометрический вид в произвольной проекции.

г) Вид в динамике, созданный на основе анимации.

82. Какой из документов является итоговым техническим заданием для 3D-моделлера, созданным на основе утверждённого концепт-арта?

а) Мудборд (Moodboard).

б) Лист моделирования (Model sheet/Turnaround).

в) Геймдизайнерский документ (GDD).

г) Стилизованная атмосферная зарисовка (Key art).

83. Какая информация является избыточной для включения в техническую документацию на простой статичный игровой объект (например, сундук)?

а) Ортогональные виды (спереди, сбоку, сверху) с сеткой пропорций.

б) Детализированные чертежи внутренних, невидимых игроку механизмов замка.

в) Крупные планы на уникальные детали и декоративные элементы.

г) Указание основных материалов (металл, дерево).

5 семестр

84. При разработке комплексной документации на транспортное средство, предназначенной также для аниматоров и VFX-художников, необходимо дополнительно включить:

а) Исключительно внешние виды.

б) Схемы и пометки, указывающие на предполагаемые подвижные элементы.

в) Фотогалерею реальных исторических аналогов.

г) Подробное маркетинговое описание для будущего релиза.

85. При подготовке материалов для защиты проекта перед издателем документация должна быть структурирована с акцентом на:

а) Технические детали используемого ПО для рендеринга.

б) Демонстрацию визуального предложения и его соответствие рыночным трендам.

в) Пошаговые инструкции для игроков.

г) Смету расходов.

86. Что является основной целью создания развёрнутого листа персонажа (turnaround sheet) для дальнейшего его передачи художнику-аниматору?

а) Показать персонажа в самом выгодном ракурсе.

б) Предоставить полную и однозначную информацию о пропорциях, силуэте и ключевых деталях.

в) Продемонстрировать навыки художника в ракурсном рисовании.

г) Заменить собой текстовое описание персонажа в сценарии.

87. 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.

88. При разработке модульной системы архитектуры (например, для сборки зданий из деталей) техническая документация должна в первую очередь включать:

а) Только изображения готовых зданий.

б) Чертёж с указанием ключевых конструктивных модулей.

в) Эскизы интерьеров всех возможных комбинаций.

г) Исторические аналоги каждого модуля.