

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.07.2026 10:23:11
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

**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**

Б1.0.28. СПЕЦИАЛЬНЫЙ РИСУНОК

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

3D-моделирование и проектирование игр и приложений

Квалификация выпускника: бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Специальный рисунок» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

7 семестр

Компетенция: ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

ОПК-3.1. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.

1. Какие элементы дизайна персонажа наиболее важны при создании героя компьютерной игры? Варианты ответов:

- А) Лицо и одежда
- Б) Оружие и броня
- В) Внешность, характер и предыстория**
- Г) Только внешность

2. Что, согласно определению, представляют собой рекламные персонажи (корпоративные герои)?

- А). Это исключительно реальные люди, нанятые для съемки в видеоролике.
- В). Это визуальные образы или одушевленные существа, используемые для придания бренду человеческих черт и привлечения внимания.**

- С). Это набор графических шрифтов, используемых в логотипе компании.
D). Это сотрудники компании, которые общаются с клиентами в офисе.

3. Почему важно учитывать особенности целевой аудитории при проектировании игровых персонажей?

Ответ: Учет особенностей целевой аудитории позволяет создавать персонажей, которые будут привлекательны именно для тех игроков, которым предназначена игра. Это способствует увеличению популярности игры среди своей аудитории и улучшению общего игрового опыта.

4. Вопрос: Чем отличается дизайн главного героя от дизайна второстепенных персонажей?

Ответ: Главный герой чаще всего обладает уникальными чертами внешности, яркой индивидуальностью и запоминающимся характером. Второстепенные персонажи часто служат дополнением к главному герою, поддерживая развитие сюжета и обеспечивая разнообразие мира игры.

5. Опишите процесс разработки концепции персонажа для ролевой игры.

Ответ: Процесс включает создание эскиза внешнего вида, разработку характера и мотивации персонажа, написание подробной предыстории, определение роли в игровом мире и согласование всех элементов концепта с общей стилистикой игры.

6. Как называется логический процесс перехода от единичного к общему, который является определяющим фактором в ходе выполнения стилизации?

- A). Дедукция.
B). Обобщение.
C). Аналогия.
D). Абстрагирование.

7. Какие ключевые этапы включает процесс разработки концепции персонажа для ролевой игры? (выберите все подходящие ответы):

- A. Определение сеттинга и жанра мира, в котором существует персонаж.
B. Выбор имени, возраста, пола и расовой/этнической принадлежности.
C. Разработка предыстории и ключевых событий биографии.
D. Формулировка мотивации, целей и внутренних конфликтов.
E. Проработка черт характера, ценностей и страхов.
F. Описание внешности, стиля одежды и уникальных физических особенностей.
G. Определение роли персонажа в сюжете (главный герой, антагонист, союзник и т. п.).
H. Балансировка сильных и слабых сторон, способностей и недостатков.
I. Продумывание отношений с другими персонажами и социальной среды.
J. Планирование арки развития (как персонаж изменится к финалу).

Правильные ответы: 1–10 (все варианты).

8. Раскройте сущность метода «антропоморфизм» при создании бренд персонажа. Выберите все верные утверждения, отражающие его суть и функции.

Варианты ответа:

- А. Присвоение неодушевлённым предметам, животным или абстрактным понятиям человеческих свойств: эмоций, мимики, жестов, речи, социальных ролей.**
- В. Создание персонажа исключительно по канонам реалистичной человеческой анатомии без стилистических упрощений.**
- С. Приём, позволяющий сделать бренд «живым» — способным чувствовать, думать, общаться и выстраивать отношения с аудиторией.**
- Д. Использование только зооморфных образов без элементов человечности.**
- Е. Инструмент для усиления эмоциональной связи потребителя с брендом через «очеловечивание» продукта или идеи.**
- Ф. Применение геометрических абстракций для передачи характера бренда.**
- Г. Метод, направленный исключительно на детскую аудиторию и не работающий со взрослыми потребителями.**

Правильные ответы: 1, 3, 5.

ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.

9. Какая характерная особенность в визуальной разработке персонажа влияет на большую коммуникативность персонажа со зрителем? Выбор нескольких правильных ответов.

- А). Позитивный образ**
- Б). Оригинальный наряд**
- В). Поподание образа в эпоху**
- Г). Антропоморфность**

10. Установите хронологическую последовательность этапов создания бренд-персонажа:

- А). Детальная работа художников над макетом (эмоции, подложка, анимация).**
- В). Заполнение формы с характеристиками товара и фирменного стиля.**
- С). Выбор заказчиком понравившейся концепции главного героя.**
- Д). Прорисовка образа и формирование нескольких вариантов эскиза.**

Ответ: правильный порядок 2 – 4 – 3 – 1

11. Верно ли утверждение, что Гротеск — это художественный приём, основанный на намеренном нарушении правдоподобия ради выразительного раскрытия сущности явления или характера?

Правильный ответ: верно

12. Что из перечисленного не относится к методам формирования концепции рекламного персонажа?

- А) Анализ целевой аудитории**
- В) Изучение конкурентов**
- С) Выбор цвета упаковки товара**
- Д) Определение ключевых ценностей бренда**

13. Какие этапы включают процесс разработки рекламного персонажа? Отметьте верные утверждения.

- А) Исследование предпочтений потребителей**
- В) Создание прототипа дизайна персонажа**
- С) Проверка восприятия среди фокус-группы**
- D) Распространение готового образа исключительно в цифровом пространстве.

14. Какой документ определяет технические и художественные требования к разработке персонажа?

- A. Договор
- В. Техническое задание**
- С. Брендбук
- D. Гайдлайн

15. Верно ли утверждение: «Жанр проекта (например, фэнтези, киберпанк, ретро) однозначно определяет его общий визуальный стиль»? Выберите один правильный ответ.

Варианты ответа:

- A. Да, жанр полностью задаёт визуальный стиль: достаточно назвать жанр, и все стилистические решения (цвета, формы, шрифты) становятся очевидными.
- В. Нет, жанр задаёт лишь рамки и ориентиры, но окончательный визуальный стиль формируется под влиянием множества дополнительных факторов.**
- С. Нет, визуальный стиль зависит исключительно от личных предпочтений дизайнера, а жанр не имеет значения.
- D. Да, но только для кино и анимации; в графическом дизайне и UX/UI жанр не влияет на стиль.

16. Какой конкретный художественный прием реализации персонажа был использован при создании зайца Duracell, который обладает человеческими чертами (бьет в барабан, соревнуется в спорте)?

- A. Архитектоничность.
- В. Внешняя поверхностная стилизация.
- С. Антропоморфизм.**
- D. Декоративная абстракция.

ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

17. Какой элемент является ключевым при разработке персонажа в жанре RPG (ролевые игры)?

Ответ: Ключевым элементом являются черты лица и общая внешность персонажа, поскольку игрок проводит много времени, взаимодействуя с героем, изучая мир и принимая решения.

18. К какой стилистике игры относится описание данного персонажа: персонаж имеет злоеющий вид, с ассиметричным лицом, обезображенным шрамами и ожогами, в темном плаще с накинутым на голову капюшоном?

- A). Хоррор**
- Б). Экшн

- В). Милитари-шутер
Г) Стивпанк

19. Выдели основные принципы разработки персонажей для разных жанров игр:

- А). Соответствие стилю и атмосфере игры
Б). Захватывающий сюжет
В). Подходящие аксессуары и экипировка
Г). Цвет волос и цвет глаз персонажа
Д). **Выразительность внешности и поведения**
Е). Количество деталей в одежде
Ж). Логичность происхождения и предыстории персонажа

20. Посмотри на картинку и ответь, в какой стилистике нарисована эта игра?



Ответ: пиксель арт.

21. К какому стилю компьютерной игры относятся данные характеристики?

Особенности: Высокие технологии, будущее, космос, робототехника.

Одежда: Космические скафандры, кибернетические имплантаты, тактические комбинезоны, очки виртуальной реальности, экзоскелеты.

Аксессуары: Лазеры, бластеры, энергетическое оружие, голографические устройства, кибер-протезы.

Ответ: фантастика, фэнтези

22. Выполни соответствие использования графического редактора для определенного типа графики.

Тип игры	Графический редактор
1. двухмерная (2D) графика	Toon Boom Harmony
2. трехмерной (3D) графики	Adobe Photoshop
3. анимация	Blender

Ответ: 1 – Adobe Photoshop, 2 – Blender, 3 – Toon Boom Harmony

23. Установите последовательность работы над композицией рекламного сюжета для создания гармоничного изображения:

1. Выбор и расположение объектов рекламы (фронтально, в глубине и т.д.).
2. Исключение лишних или чуждых элементов, мешающих восприятию.
3. Выстраивание ритмов вертикалей, горизонталей и соотношений размеров.
4. Определение зрительного центра и восприятие изображения как единого целого.

Ответ: правильный порядок 1 – 2 – 3 – 4

24. Сопоставьте композиционное решение (или ошибку) с визуальным эффектом, описанным в тексте:

<i>Композиционный фактор</i>	<i>Визуальный эффект / Результат</i>
А. Слишком крупная иллюстрация	1. Нарушение равновесия в композиции.
Б. Случайное расположение элементов	2. Впечатление разрушения сюжета.
В. Слишком мелкая иллюстрация	3. Потеря информации в пространстве (если это не спецприем).

Ответ: А-2, Б-1, В-3