

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.07.2026 10:23:12
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

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

Б1.В.ДЭ.07.01 ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИФРОВОЙ РАЗРАБОТКЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

3D-моделирование и проектирование игр и приложений

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Проектирование в цифровой разработке» 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-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

4 семестр

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

Вопрос 1. Что является первым шагом при сборе информации для решения профессиональной задачи?

- A) Формирование гипотез исследования
- B) Сравнение с решениями конкурентов
- C) Случайный выбор источников
- D) Оценка качества уже собранных данных

Правильный ответ: A

Вопрос 2. Какой источник информации наиболее надёжен при подготовке аналитического отчёта?

- A) Личные догадки специалиста
- B) Научные статьи и официальные отчёты профильных организаций
- C) Комментарии в социальных сетях без проверки
- D) Слухи и устные рассказы коллег

Правильный ответ: B

Вопрос 3. Какой этап работы с информацией соответствует её обработке?

- A) Формулирование цели исследования
- B) Преобразование сырых данных в удобный для анализа формат (коды, таблицы, диаграммы)
- C) Хранение файлов на облачном диске
- D) Удаление ненужных документов

Правильный ответ: B

Вопрос 4. Какой метод лучше всего описывает обобщение информации?

- A) Переписывание текста без изменений
- B) Выделение ключевых идей и выводов из разных источников и их объединение
- C) Увеличение объёма данных за счёт новых источников
- D) Перевод текста на другой язык

Правильный ответ: B

Вопрос 5. Что означает критический анализ информации?

- A) Безусловное доверие авторитетным источникам

- В) Использование только тех данных, которые подтверждают изначальную позицию
- С) Проверка достоверности, актуальности и полноты данных, поиск противоречий
- Д) Оценка текста только по объёму и оформлению

Правильный ответ: С

Вопрос 6. Какой принцип относится к системному подходу при решении задачи?

- А) Рассматривать только один элемент системы, игнорируя остальные
- В) Учитывать взаимосвязи элементов и влияние решения на всю систему
- С) Принимать решения только по интуиции
- Д) Опираясь на первый найденный источник информации

Правильный ответ: В

Вопрос 7. Какой метод сбора информации относится к качественным методам?

- А) Онлайн-опрос с закрытыми вопросами
- В) Интервью с пользователями по полуструктурированному сценарию
- С) Автоматический сбор статистики посещений сайта
- Д) Анализ логов серверов

Правильный ответ: В

Вопрос 8. Какой инструмент чаще всего используют для систематизации данных перед анализом?

- А) Графический редактор
- В) Текстовый мессенджер
- С) Табличный редактор (например, Excel, Google Sheets)
- Д) Почтовый клиент

Правильный ответ: С

Вопрос 9. Какой критерий НЕ относится к оценке качества информационного источника?

- А) Актуальность
- В) Авторитет автора или организации

- С) Наличие ссылок на первоисточники
- Д) Привлекательный дизайн веб-страницы

Правильный ответ: D

Вопрос 10. Какой результат показывает, что системный подход применён корректно?

- А) Решение локальной проблемы без оценки последствий
- В) Решение учитывает связи между частями системы и снижает риски побочных эффектов
- С) Решение основано на мнении одного специалиста
- Д) Решение принимается как можно быстрее, без анализа вариантов

Правильный ответ: В

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

Вопрос 1. Что означает систематизация разнородных данных?

- А) Перевод данных на другой язык
- В) Случайное распределение данных по папкам
- С) Структурирование данных по выбранным признакам (темам, источникам, метрикам)
- Д) Удаление части данных для экономии места

Правильный ответ: С

Вопрос 2. Какую задачу решает построение сводной таблицы или дашборда?

- А) Соккрытие нежелательной информации
- В) Систематизацию данных и выявление взаимосвязей между показателями
- С) Замещение исходных данных произвольными значениями
- Д) Хранение черновых заметок аналитика

Правильный ответ: В

Вопрос 3. Какой признак говорит о критическом анализе информации, полученной из разных источников?

- А) Используются только источники, подтверждающие исходное мнение

- В) Источники не сравниваются между собой
- С) Проводится сопоставление данных, поиск противоречий и причин расхождений
- Д) Принимаются данные только из одного «самого авторитетного» источника

Правильный ответ: С

Вопрос 4. Что такое синтез информации?

- А) Механическое копирование текстов из разных источников
- В) Объединение разрозненных данных в целостную картину с формулировкой выводов
- С) Уменьшение объёма данных за счёт удаления строк
- Д) Сортировка данных по алфавиту

Правильный ответ: В

Вопрос 5. Какой шаг следует выполнить после выявления противоречий в данных из разных источников?

- А) Игнорировать противоречия и брать среднее значение
- В) Выбрать первый по времени источник
- С) Проверить качество источников, при необходимости собрать дополнительные данные
- Д) Удалить все спорные данные

Правильный ответ: С

Вопрос 6. Как лучше всего оценить эффективность процедуры анализа проблемы?

- А) По количеству страниц отчёта
- В) По скорости подготовки презентации
- С) По тому, насколько полученные выводы помогают принять решение и решают исходную задачу
- Д) По числу использованных диаграмм

Правильный ответ: С

Вопрос 7. Какой из подходов к работе с данными демонстрирует умение анализировать разнородную информацию?

- А) Использование только одной выборки данных

В) Сравнение количественных и качественных данных, поиск закономерностей между ними

С) Поддержка только тех данных, которые нравятся заказчику

Д) Отказ от работы с данными, собранными другими специалистами

Правильный ответ: В

Вопрос 8. Как понять, что процедура принятия решения была организована неэффективно?

А) Решение принято с учётом разных сценариев и рисков

В) Решение основано на проверенных данных и обсуждено с командой

С) Решение принято без анализа альтернатив и последствий, на основе неполной информации

Д) Для обоснования решения использованы несколько независимых источников

Правильный ответ: С

Вопрос 9. Какой инструмент лучше всего подходит для первичного анализа больших массивов числовых данных?

А) Графический редактор

В) Табличный редактор с функциями фильтрации и сводных таблиц

С) Текстовый мессенджер

Д) Редактор презентаций

Правильный ответ: В

Вопрос 10. Какой пример показывает грамотное использование критического анализа и синтеза информации в профессиональной деятельности?

А) Аналитик выбирает один удобный источник и полностью на него опирается

В) Аналитик собирает данные, но не документирует выводы

С) Аналитик сопоставляет данные из разных источников, выявляет закономерности и оформляет выводы с указанием ограничений анализа

Д) Аналитик готовит выводы до сбора данных, чтобы сэкономить время

Правильный ответ: С

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

Вопрос 1. Какой признак отличает **научный** сбор информации от обычного?

- A) Сбор данных только у знакомых людей
- B) Использование случайных источников без фиксации
- C) Чётко описанная методика сбора данных и возможность её повторения другими исследователями
- D) Сбор данных только один раз, без протоколирования

Правильный ответ: C

Вопрос 2. Какой метод относится к научным методам сбора информации?

- A) Наблюдение по заранее разработанному плану с фиксацией результатов
- B) Просмотр новостной ленты без записей
- C) Опрос в мессенджере без списка вопросов
- D) Неоформленные устные беседы без протокола

Правильный ответ: A

Вопрос 3. Какой шаг показывает владение методами **обработки** данных?

- A) Хранение данных в папке «Черновики»
- B) Переписывание данных вручную без изменений
- C) Кодирование ответов, очистка выборки от ошибочных значений, приведение форматов к единому виду
- D) Удаление половины данных для упрощения анализа

Правильный ответ: C

Вопрос 4. Какой приём лучше всего отражает научное **обобщение** информации?

- A) Пересказ отдельных фактов без выводов
- B) Выделение повторяющихся закономерностей и формулировка общих правил на их основе
- C) Увеличение количества примеров без анализа

D) Перечисление источников без содержания

Правильный ответ: В

Вопрос 5. Как грамотнее всего организовать практическую работу с информационными источниками в учебном проекте?

A) Работать только с первым найденным источником

B) Использовать разные типы источников, фиксировать ключевые данные и корректно оформлять ссылки

C) Сохранять ссылки без проверки содержания

D) Запоминать данные без записей и цитат

Правильный ответ: В

Вопрос 6. Какой из подходов демонстрирует владение методами системного подхода?

A) Анализировать только один показатель, игнорируя контекст

B) Рассматривать проблему в отрыве от связанных процессов

C) Определять элементы системы, их связи и учитывать влияние решения на всю систему

D) Принимать решения исключительно по аналогии с чужими проектами

Правильный ответ: C

Вопрос 7. Какой инструмент чаще всего используют для научной работы с источниками литературы?

A) Редактор презентаций

B) Менеджер библиографических ссылок или система оформления литературы (например, список по ГОСТ)

C) Графический редактор

D) Мессенджер

Правильный ответ: В

Вопрос 8. Какой пример показывает корректное использование статистических методов в научном анализе данных?

A) Выбор удобных значений без расчётов

B) Рассчитанное среднее значение и медиана, анализ разброса данных и проверка гипотез

- С) Описание данных только словами
- Д) Игнорирование выбросов и ошибок измерения

Правильный ответ: В

Вопрос 9. Как оценить, что выбранный метод сбора данных подходит для поставленной задачи?

- А) Метод самый привычный для исследователя
- В) Метод не требует оформления документов
- С) Метод обеспечивает получение релевантных данных с нужной точностью и допустимыми затратами ресурсов
- Д) Метод позволяет собрать минимальное количество информации

Правильный ответ: С

Вопрос 10. Какой пример иллюстрирует применение системного подхода при решении профессиональной задачи?

- А) Оптимизация интерфейса только по визуальным критериям без учёта поведения пользователей
- В) Изменение одного элемента системы без анализа последствий
- С) Анализ проблемы, учёт влияния решения на пользователей, бизнес-показатели и технические ограничения, подбор комплексных мер
- Д) Принятие решения только на основе мнения руководителя

Правильный ответ: С

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

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

Вопрос 1. Какая информация в первую очередь нужна для обоснования дизайнерского решения?

- А) Личные предпочтения дизайнера
- В) Пожелания заказчика и данные о целевой аудитории

- С) Технические ограничения ПО
- Д) Стоимость оборудования в студии

Правильный ответ: В

Вопрос 2. Что лучше всего описывает цель анализа целевой аудитории в дизайн-проекте?

- А) Определить, какие цвета модны в текущем сезоне
- В) Понять задачи, мотивацию и ожидания пользователей, для которых создаётся продукт
- С) Узнать, какие шрифты используют конкуренты
- Д) Уточнить размер экрана устройства

Правильный ответ: В

Вопрос 3. Какой источник данных наиболее полезен для понимания предпочтений целевой аудитории?

- А) Случайные комментарии в интернете без контекста
- В) Интервью и опросы пользователей, близких к целевой аудитории проекта
- С) Личные впечатления дизайнера от других проектов
- Д) Примеры работ из портфолио коллег

Правильный ответ: В

Вопрос 4. Какой шаг логично выполнять **после** сбора требований заказчика?

- А) Сразу переходить к финальной верстке макетов
- В) Игнорировать противоречия в требованиях
- С) Сопоставить требования с данными о целевой аудитории и уточнить приоритеты
- Д) Сразу выбирать цветовую гамму по последним трендам

Правильный ответ: С

Вопрос 5. Что показывает, что дизайнер умеет обосновывать свои решения?

- А) «Так принято делать во всех проектах»
- В) «Мне так больше нравится визуально»

С) «Это решение поддерживает основной сценарий пользователя и учитывает ограничения устройства»

Д) «Заказчик не возражал, когда я это предложил»

Правильный ответ: С

Вопрос 6. Какой критерий НЕ является основным при оценке дизайн-решения с точки зрения целевой аудитории?

А) Понятность интерфейса и навигации

В) Соответствие визуального стиля бренду

С) Удобство выполнения ключевых действий

Д) Удобство реализации макета для разработчика

Правильный ответ: D

Вопрос 7. Какой подход к работе с пожеланиями заказчика является наиболее профессиональным?

А) Выполнять все пожелания без обсуждения

В) Игнорировать пожелания, если они противоречат личному вкусу дизайнера

С) Анализировать пожелания, сопоставлять их с задачами пользователей и предлагать обоснованные альтернативы при необходимости

Д) Разделить пожелания на «нравится/не нравится»

Правильный ответ: С

Вопрос 8. Как лучше всего проверить, что дизайн-решение соответствует ожиданиям целевой аудитории?

А) Показать макеты только заказчику

В) Провести мини-тестирование прототипа с представителями целевой аудитории

С) Оценить макеты внутри команды дизайнеров

Д) Сравнить макеты с работами из галерей вдохновения

Правильный ответ: В

Вопрос 9. Какой тип информации важен при анализе конкурентных решений в визуальной коммуникации?

А) Только используемые цвета

В) Только набор шрифтов

С) Структура информации, сценарии взаимодействия и визуальные паттерны, на которые положительно реагируют пользователи

Д) Размер логотипа на главной странице

Правильный ответ: С

Вопрос 10. Какой пример показывает системный подход к анализу информации при разработке дизайн-проекта?

А) Оценка только эстетики интерфейса

В) Оценка макета с точки зрения заказчика, но без учёта пользователей

С) Анализ требований заказчика, задач пользователей, контекста использования, конкурентной среды и технических ограничений перед принятием дизайн-решения

Д) Опора только на результаты одного пользовательского интервью

Правильный ответ: С

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

Вопрос 1. Какое программное обеспечение чаще всего используют для проектирования интерфейсов и прототипирования?

А) Microsoft Word

В) Figma

С) VLC Player

Д) WinRAR

Правильный ответ: В

Вопрос 2. Какой класс задач лучше всего решается в Adobe Illustrator?

А) Монтаж видео

В) Обработка растровых фотографий

С) Создание векторной графики, логотипов и пиктограмм

Д) Работа с таблицами данных

Правильный ответ: С

Вопрос 3. Какую программу логичнее всего выбрать для сборки презентации дизайн-проекта?

- A) Adobe Premiere Pro
- B) PowerPoint или Keynote
- C) Visual Studio Code
- D) Blender

Правильный ответ: B

Вопрос 4. Какое преимущество даёт использование компонентов в Figma или аналогичных программах?

- A) Увеличивает размер файла проекта
- B) Позволяет автоматически генерировать программный код
- C) Обеспечивает единообразие элементов интерфейса и ускоряет внесение изменений
- D) Делает проект доступным только на одном компьютере

Правильный ответ: C

Вопрос 5. Какой инструмент наиболее подходит для подготовки растровых изображений и графики к использованию в интерфейсе?

- A) Adobe Photoshop
- B) Notepad
- C) Audacity
- D) 7-Zip

Правильный ответ: A

Вопрос 6. Для какой задачи удобнее всего использовать онлайн-доски (Miro, FigJam и т.п.) в процессе проектирования визуальной коммуникации?

- A) Компиляция исходного кода
- B) Совместная работа над картами пользовательских сценариев и moodboard-ами
- C) Запись звуковых эффектов
- D) Архивация файлов проекта

Правильный ответ: B

Вопрос 7. Какое действие свидетельствует о грамотном использовании специализированных программ при работе с фирменным стилем?

- A) Рисование логотипа от руки без последующей оцифровки
- B) Создание логотипа в текстовом редакторе
- C) Разработка логотипа и бренд-гайда в векторном редакторе с сохранением исходников в виде мастер-файлов
- D) Использование случайной картинки из интернета без обработки

Правильный ответ: C

Вопрос 8. Какую программу логичнее выбрать для сборки анимированного прототипа интерфейса?

- A) Блокнот
- B) Figma или Adobe XD с функцией прототипирования
- C) Антивирус
- D) Файловый менеджер

Правильный ответ: B

Вопрос 9. Какой признак говорит о профессиональном использовании компьютерных программ при подготовке макетов к передаче разработчикам?

- A) Макеты сохранены только в формате JPEG без структуры слоёв
- B) Макеты содержат хорошо организованные слои, стили и спецификации размеров и отступов
- C) Макеты хранятся только в устаревшем формате без шрифтов
- D) Макеты не привязаны к сетке и произвольным разрешениям

Правильный ответ: B

Вопрос 10. Какое преимущество даёт использование облачных сервисов для работы с дизайн-файлами (Figma, Adobe Cloud и др.)?

- A) Файлы становятся недоступными другим участникам команды
- B) Невозможно вернуться к предыдущей версии проекта
- C) Обеспечивается совместная работа в реальном времени и хранение версий проекта
- D) Файлы можно открывать только офлайн

Правильный ответ: С

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

Вопрос 1. Как корректнее всего начать первое деловое общение с заказчиком в переписке?

- А) «Привет! Вот мои идеи по проекту»
- В) «Здарова, сейчас всё сделаем»
- С) «Добрый день, [Имя]. Благодарю за обращение по проекту...»
- Д) «Срочно пришлите ТЗ, у меня мало времени»

Правильный ответ: С

Вопрос 2. Как правильно реагировать на критику макета со стороны заказчика?

- А) Игнорировать комментарии
- В) Ответить, что заказчик ничего не понимает в дизайне
- С) Спокойно уточнить детали, задать вопросы и предложить варианты доработки
- Д) Немедленно закрыть проект

Правильный ответ: С

Вопрос 3. Какой формат фиксации договорённостей с заказчиком наиболее корректен?

- А) Доверять только устным обсуждениям
- В) Писать себе заметки, не отправляя их заказчику
- С) Подтверждать итоги встречи/звонка письмом с кратким резюме договорённостей и сроками
- Д) Ожидать, что заказчик сам всё зафиксирует

Правильный ответ: С

Вопрос 4. Как дизайнеру корректно отреагировать на просьбу выполнить дополнительную работу, не входящую в договорённость?

- А) Молча отказать и прекратить общение
- В) Сделать всё бесплатно, не обсуждая

С) Вежливо объяснить, что это дополнительные задачи, предложить варианты по срокам и стоимости

Д) Согласиться, но не выполнять

Правильный ответ: С

Вопрос 5. Какое поведение соответствует нормам делового этикета на встрече с заказчиком?

А) Опоздать на 20 минут без предупреждения

В) Перебивать заказчика и разговаривать по телефону

С) Прийти вовремя, быть подготовленным, слушать заказчика и задавать уточняющие вопросы

Д) Говорить только о своих наградах и не обсуждать задачи заказчика

Правильный ответ: С

Компетенция: ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов

ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике

Вопрос 1. С чего логичнее всего начинать разработку визуального эффекта под задачу проекта?

А) С выбора случайной красивой текстуры

В) С просмотра чужих роликов без анализа

С) С анализа сценария, задачи сцены и требований режиссёра/арт-директора

Д) С настройки экспорта видео

Правильный ответ: С

Вопрос 2. Какой документ лучше всего фиксирует художественно-техническое решение визуального эффекта?

А) Личная переписка в мессенджере

В) Устная договорённость без записей

С) Концепт-лист (референсы, описание идеи, ключевые кадры, технические параметры)

Д) Только итоговый рендер без пояснений

Правильный ответ: С

Вопрос 3. Что является ключевым при выборе стиля визуального эффекта?

- А) Личные предпочтения художника по цвету
- В) Совпадение со стилем рекламы в интернете
- С) Соответствие общему визуальному стилю проекта и драматургии сцены
- Д) Возможность использовать как можно больше плагинов

Правильный ответ: С

Вопрос 4. Какой из перечисленных параметров относится к **техническому** решению визуального эффекта?

- А) Характер движения персонажа
- В) Цветовая палитра фильма
- С) Выбор софта, формата файлов, разрешения и количества проходов рендера
- Д) Мотивация героя в сцене

Правильный ответ: С

Вопрос 5. Как лучше всего подобрать референсы для визуального эффекта?

- А) Взять первый понравившийся ролик
- В) Использовать только работы одного художника
- С) Собрать несколько визуальных и технических примеров, близких по настроению, цвету и типу эффекта, и оформить их в борд с комментариями
- Д) Искать референсы только среди скриншотов интерфейсов программ

Правильный ответ: С

Вопрос 6. Что показывает, что эффект разработан с учётом задачи сцены, а не только «красиво сам по себе»?

- А) Эффект привлекает к себе всё внимание, отвлекая от действия
- В) Эффект поддерживает драматургию, помогает понимать происходящее и не мешает читаемости кадра
- С) Эффект максимально сложен технически
- Д) Эффект использует самые новые плагины

Правильный ответ: В

Вопрос 7. Какой фактор важно учитывать при выборе интенсивности и длительности визуального эффекта?

- А) Только производительность компьютера
- В) Случайную длину звуковой дорожки
- С) Ритм монтажа, восприятие зрителя и требования режиссёрского сценария
- Д) Желание показать все возможности программы

Правильный ответ: С

Вопрос 8. Что относится к художественному решению визуального эффекта?

- А) Настройка пути файла на сервере
- В) Выбор палитры, формы, характера движения, масштаба и сочетания эффекта с освещением и композицией кадра
- С) Количество лицензий на программное обеспечение
- Д) Время рендеринга в часах

Правильный ответ: В

Вопрос 9. Как лучше всего проверить, что разработанное решение эффекта соответствует задаче проекта?

- А) Посмотреть эффект один раз без контекста сцены
- В) Спросить только коллег по цеху
- С) Протестировать эффект в смонтированной сцене, показать режиссёру/арт-директору и сверить с исходным заданием
- Д) Оценить только время рендера

Правильный ответ: С

Вопрос 10. Какой пример описывает грамотный баланс художественного и технического решения?

- А) Эффект выглядит красиво, но требует нереалистично долгого рендера и не масштабируется
- В) Эффект рендерится быстро, но визуально не учитывается и ломает стиль проекта

С) Эффект стилистически вписывается в сцену, поддерживает драматургию и реализован с учётом ограничений по времени, памяти и производительности

Д) Эффект построен только на пресетах без учёта сцены

Правильный ответ: С

ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

Вопрос 1. С чего начинается организация работы команды специалистов по визуальным эффектам?

А) С самостоятельного выполнения всех задач руководителем

В) С покупки нового оборудования

С) С определения задач, сроков, ролей и зон ответственности участников команды

Д) С выбора наиболее сложного эффекта

Правильный ответ: С

Вопрос 2. Какой документ лучше всего помогает координировать работу команды VFX?

А) Список контактов сотрудников

В) Лента чата без структуры

С) Производственный план/шот-лист с задачами, дедлайнами и ответственными

Д) Только финальный рендер

Правильный ответ: С

Вопрос 3. Как поступить руководителю VFX-команды при возникновении задержек по отдельным задачам?

А) Игнорировать проблему до финального дедлайна

В) Наказать исполнителя и закрыть задачу

С) Проанализировать причины, перераспределить ресурсы, скорректировать приоритеты и уведомить заинтересованных лиц

Д) Отменить все остальные задачи

Правильный ответ: С

Вопрос 4. Какой способ коммуникации наиболее эффективен для регулярного контроля статуса задач по шотам?

- A) Случайные сообщения в нерабочее время
- B) Еженедельные/ежедневные короткие созвоны или встречи по чек-листу статусов + обновление трекера задач
- C) Обсуждение задач только в личных беседах
- D) Обмен файлами без комментариев

Правильный ответ: B

Вопрос 5. Как руководитель должен передавать специалистам требования к визуальному эффекту?

- A) Одно короткое устное сообщение без деталей
- B) Общая фраза «сделайте красиво»
- C) Чёткое техническое и художественное задание: референсы, описание сцены, формат, сроки, критерии качества
- D) Только ссылку на пример без пояснений

Правильный ответ: C

ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

Вопрос 1. Какое ПО чаще всего используют для композитинга и интеграции визуальных эффектов в видеоряд?

- A) Adobe Audition
- B) Microsoft Excel
- C) Nuke или Adobe After Effects
- D) Blender Sculpt Mode

Правильный ответ: C

Вопрос 2. Какую задачу лучше всего решает 3D-пакет (Blender, Maya, 3ds Max) при создании визуальных эффектов?

- A) Запись звуковых эффектов
- B) Моделирование, анимация и симуляция объектов/частиц
- C) Верстка сценария

D) Монтаж титров в текстовом редакторе

Правильный ответ: В

Вопрос 3. Какое преимущество даёт использование node-based композитинга (Nuke, Fusion) по сравнению с таймлайновым подходом?

A) Невозможность изменить структуру проекта

B) Более наглядное отображение цепочки обработки и возможность гибко менять порядок операций

C) Отсутствие слоёв и масок

D) Запрет на работу с несколькими рендерами

Правильный ответ: В

Вопрос 4. Для какой задачи применяют системы трекинга (camera tracking, matchmoving) в ПО для VFX?

A) Создание раскадровки

B) Стабилизация звука

C) Привязка виртуальной камеры и 3D-объектов к съёмочному материалу

D) Ускорение рендера текста

Правильный ответ: C

Вопрос 5. Какой параметр наиболее важен при настройке рендер-пассов (render passes) для последующего композитинга?

A) Цвет интерфейса программы

B) Наличие отдельных слоёв (diffuse, specular, shadows, Z-depth и др.) в нужном формате и разрешении

C) Количество открытых окон в операционной системе

D) Цифровое имя исполнителя

Правильный ответ: В

Вопрос 6. Для чего в программе композитинга используют маски (roto, rotoscoping)?

A) Для ускорения загрузки проекта

B) Для локального изменения изображения и отделения нужных областей кадра

- С) Для хранения настроек звука
- Д) Для автоматического написания сценария

Правильный ответ: В

Вопрос 7. Какой критерий показывает, что выбранное программное обеспечение подходит для решения конкретной VFX-задачи?

- А) Оно самое популярное среди друзей
- В) Оно потребляет минимум оперативной памяти
- С) Оно поддерживает необходимые типы симуляций, форматы файлов и интеграцию в существующий пайплайн
- Д) Оно имеет самый яркий интерфейс

Правильный ответ: С

Вопрос 8. Как использовать слои (layers) и группы в сцене 3D-пакета при работе над эффектом?

- А) Отключить слои, чтобы не мешали
- В) Случайно распределить объекты
- С) Разделить объекты по логическим группам (геометрия, свет, эффекты) для удобства управления и рендера
- Д) Создать один слой для всех объектов

Правильный ответ: С

Вопрос 9. Какой пример показывает грамотное применение программного обеспечения при разработке художественно-технического решения эффекта?

- А) Использование дефолтного пресета без изменений
- В) Настройка материалов, света, симуляций и композитинга в соответствии с концептом, цветовой схемой проекта и требованиями к качеству
- С) Применение максимального количества фильтров «для красоты»
- Д) Работа только в одном окне программы без предпросмотра

Правильный ответ: В

Вопрос 10. Как лучше всего обеспечить повторяемость и удобство доработки VFX-проекта в ПО?

A) Сохранять только финальные рендеры

B) Переименовывать файлы случайными символами

C) Структурировать сцену и дерево нод, использовать понятные имена, сохранять пресеты и версии проекта

D) Хранить проект на рабочем столе без папок

Правильный ответ: C