

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.07.2026 10:42:22
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.03.02 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн одежды и маркетинг в модной индустрии

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды	ПК-1.1. Анализирует и прогнозирует дизайн-тренды, нужды, пожелания и предпочтения потребителей
	ПК-1.2. Проводит анализ производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну для реализации проекта заказчика
	ПК-1.3. Оформляет результаты исследований и формирует предложения о направлениях работ по созданию моделей (коллекций) одежды
ПК-3 Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды	ПК-3.1. Разрабатывает модные визуальные образы и коммерческие концепции дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования
	ПК-3.2. Подбирает и комбинирует цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям
	ПК-3.3. Подготавливает пояснительную записку, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам

Компетенция: УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения.

1. Какой элемент интерфейса Adobe Flash предназначен для отображения временной шкалы анимации?

а) Панель инструментов.

б) Библиотека.

в) Временная шкала (Timeline).

г) Рабочая область.

2. Как называется область, в которой происходит непосредственная работа с объектами в Adobe Flash?

а) Панель свойств.

б) Рабочая область (Stage).

в) Библиотека.

г) Временная шкала.

3. Для чего используется панель «Инструменты» в Adobe Flash?

а) Для управления слоями.

б) Для создания и редактирования объектов.

в) Для импорта звуковых файлов.

г) Для настройки параметров публикации.

4. Где в интерфейсе Adobe Flash хранятся все используемые в проекте символы, изображения и звуки?

а) На временной шкале.

б) В рабочей области.

в) В библиотеке (Library).

г) В панели свойств.

5. Какая панель позволяет настраивать свойства выделенного объекта или кадра?

а) Панель инструментов.

б) Библиотека.

в) Панель свойств (Properties).

г) Временная шкала.

6. Какой инструмент используется для выделения объектов на рабочей области?

а) *Brush*.

б) *Lasso*.

в) Selection Tool.

г) *Text Tool*.

7. Как изменить масштаб отображения рабочей области?

а) С помощью инструмента «Масштаб».

б) Через меню «Файл». в) В панели свойств.

г) В библиотеке.

8. Что такое «Сцена» (*Scene*) в Adobe Flash?

а) Отдельный кадр на временной шкале.

б) Отдельный символ.

в) Логическая часть проекта, содержащая временную шкалу и рабочую область.

г) Панель для работы со слоями.

9. Как добавить новый слой на временную шкалу?

а) Нажать правую кнопку мыши на слое и выбрать «Вставить слой».

- б) Перетащить объект из библиотеки.
 - в) Использовать инструмент «Кисть».
 - г) Через меню «Правка».
10. Какой тип слоя используется для создания направляющих линий?
- а) Обычный слой.
 - б) Слой-маска.
 - в) Направляющий слой (Guide Layer).**
 - г) Слой-папка.

УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.

1. а) Какой элемент интерфейса Adobe Flash отображает основную рабочую область, где размещаются объекты анимации?
 - а) Рабочая область / сцена**
 - б) Библиотека
 - в) Панель инструментов
 - г) Панель свойств
2. Как называется панель, в которой содержатся все инструменты рисования и управления объектами в Adobe Flash?
 - а) Библиотека
 - б) Панель инструментов**
 - в) Инспектор свойств
 - г) Панель слоёв
3. Какой элемент интерфейса хранит все символы, изображения и звуковые файлы проекта?
 - а) Сцена
 - б) Библиотека**
 - в) Панель инструментов
 - г) Панель слоёв
4. Какой тип анимации в Adobe Flash автоматически вычисляет промежуточные кадры между двумя кадрами с изменением формы объекта?
 - а) Motion Tween
 - б) Shape Tween**
 - в) Покадровая анимация
 - г) Масштабная анимация
5. Как называется анимация, в которой каждый кадр создаётся и изменяется вручную?
 - а) Shape Tween
 - б) Motion Tween
 - в) Покадровая анимация**
 - г) Базовая анимация
6. Какой режим анимации в Adobe Flash используется для плавного изменения формы объекта (например, круг переходит в квадрат)?
 - а) Motion Tween
 - б) Shape Tween**
 - в) Кадр по кадру
 - г) Символьная анимация

7. Как называется повторно используемый объект, созданный в библиотеке Adobe Flash?
 - а) Экземпляр
 - б) Слой
 - в) **Символ**
 - г) Кадр
8. Как называется конкретный объект на сцене, созданный из символа?
 - а) Библиотека
 - б) Слой
 - в) **Экземпляр**
 - г) Анимация
9. Какой тип анимации в Adobe Flash используется для плавного перемещения, изменения размера или поворота символа?
 - а) Shape Tween
 - б) Покадровая анимация
 - в) **Motion Tween**
 - г) Текстовая анимация
10. Для какой фигуры Motion Tween создавать нельзя напрямую?
 - а) Символ
 - б) Группа
 - в) **Отдельный векторный объект без преобразования в символ**
 - г) Экземпляр символа

УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией.

11. Какой формат растровой графики наиболее часто используется для импорта в Adobe Flash?
 - а) AI
 - б) EPS
 - в) **PNG / JPG / GIF**
 - г) DWG
12. Каким образом растровое изображение можно сделать объектом анимации в Adobe Flash?
 - а) Прямое рисование
 - б) Конвертация растра в вектор
 - в) **Преобразование в символ**
 - г) Изменение цвета фона
13. Что можно делать с растровым изображением в Adobe Flash после импорта в библиотеку?
 - а) **Изменять яркость, контраст, прозрачность и превращать в символ**
 - б) Только сохранять
 - в) Только копировать
 - г) Только удалять
14. Как называется операция, позволяющая из растрового изображения создать объект для анимации?
 - а) Группировка
 - б) Клонирование

- в) **Создание символа из растрового изображения**
 - г) Кривая Безье
15. Слой, который используется для задания траектории движения объекта, называется:
- а) Маскирующий слой
 - б) Обычный слой
 - в) **Направляющий слой**
 - г) Слой-очередь
16. Какой тип слоя используется для скрытия части изображения и показа только определённой области?
- а) Направляющий слой
 - б) **Маскирующий слой**
 - г) Слой маски
17. Какой слой должен быть расположен над другими, чтобы работать как маска?
- а) Обычный слой
 - б) **Маскирующий слой**
 - в) Направляющий слой
 - г) Слой-фон
18. Как включить режим «направляющий слой» для выбранного слоя?
- а) Удалить его
 - б) **Отметить флажком «Путь» или щелчком правой кнопки → «Направляющий»**
 - в) Сменить цвет
 - г) Переместить в конец списка
19. Какой тип текста в Adobe Flash можно использовать при создании анимации Fade-in?
- а) Статический текст
 - б) **Динамический текст**
 - в) Только заголовки
 - г) Текст в растровом формате
20. Какой инструмент используется для создания текстового блока в Adobe Flash?
- а) Линия
 - б) Овал
 - в) **Текст (Text Tool)**
 - г) Кисть

Компетенция: ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды.

ПК-1.1. Анализирует и прогнозирует дизайн-тренды, нужды, пожелания и предпочтения потребителей.

1. Для какого текстового режима можно применять методы коррективы прозрачности и позиционирования в анимации?
 - а) Только статический
 - б) **Текст, превращённый в символ**
 - в) Только HTML-текст
 - г) Текст в растровом слое
2. Какой способ позволяет сделать текст более привлекательным в анимации?
 - а) Удаление

- б) **Использование текстовых эффектов и анимации символов**
- в) Сохранение в формате TIFF
- г) Конвертация в вектор
- 3. Какой формат векторной графики легко импортируется в Adobe Flash и сохраняет масштабируемость?
 - а) JPG
 - б) GIF
 - в) **AI / SVG / EPS**
 - г) BMP
- 4. Что происходит с векторным объектом при увеличении масштаба в Adobe Flash?
 - а) Картинка становится зернистой
 - б) **Качество не ухудшается**
 - в) Картинка пропадает
 - г) Увеличивается размер файла
- 5. Какой инструмент Adobe Flash используется для создания плавных линий и фигур в векторной графике?
 - а) Перо (Pen Tool)
 - б) Кисть
 - в) **Кривые (Line и Shape инструменты)**
 - г) Ластик
- 6. После импорта векторного файла в библиотеку его можно:
 - а) Только смотреть
 - б) **Преобразовать в символ и использовать в анимации**
 - в) Удалить из библиотеки
 - г) Сохранить в формате GIF
- 7. Какой инструмент в Adobe Flash используется для создания «скелетной» анимации объектов?
 - а) Текст
 - б) Линия
 - в) **Bone Tool**
 - г) Кисть
- 8. Bone Tool применяется для анимирования:
 - а) Только текста
 - б) Только растровых изображений
 - в) **Объектов, организованных в ИК-цепи (скелет)**
 - г) Только звука
- 9. Какой режим объектов необходим для работы Bone Tool?
 - а) Обычный вектор
 - б) **Объекты в виде символов или групп, подготовленных к ИК-анимации**
 - в) Растровые изображения
 - г) Текст
- 10. С помощью Bone Tool можно создать анимацию:
 - а) Только движения по прямой
 - б) **Гибкого движения частей модели (например, руки, ноги персонажа)**
 - в) Только смены цвета
 - г) Только текста

ПК-1.2. Проводит анализ производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну для реализации проекта заказчика.

1. Какой принцип ООП позволяет использовать готовые объекты (символы) в разных сценах?
 - а) **Полиморфизм**
 - б) Инкапсуляция
 - в) **Повторное использование / наследование**
 - г) Абстракция
2. Символ в Adobe Flash — это частный случай:
 - а) Файла
 - б) **Объекта**
 - в) Слоя
 - г) Кадра
3. Какой принцип ООП реализуется, когда экземпляр символа может иметь свои уникальные свойства (цвет, масштаб)?
 - а) Наследование
 - б) **Инкапсуляция / переопределение свойств**
 - в) Непрерывность
 - г) Полиморфизм
4. На каком языке программирования в Adobe Flash создают интерактивность (кнопки, переходы, управление воспроизведением)?
 - а) Java
 - б) C++
 - в) **ActionScript**
 - г) Basic
5. Какой из следующих событий может быть обработан ActionScript на кнопке?
 - а) Импорт звука
 - б) **Нажатие кнопки (onClick / onPress)**
 - в) Конвертация в растровый формат
 - г) Изменение размера сцены
6. Для какого типа объекта чаще всего прописывается ActionScript при создании интерактивных фильмов?
 - а) Текст
 - б) Растровый фон
 - в) **Кнопка или символ с обработчиком событий**
 - г) Направляющий слой
7. Какая команда ActionScript используется для перехода к определённому кадру или метке?
 - а) **gotoAndPlay()**
 - б) playFrame()
 - в) nextScene()
 - г) moveToFrame()
8. Что делает конструкция gotoAndStop("метка");?
 - а) Возобновляет воспроизведение с другого фильма
 - б) **Останавливает воспроизведение на указанной метке кадра**
 - в) Удаляет кадр
 - г) Скрывает слой
9. Где чаще всего размещают сценарий на ActionScript для управления воспроизведением фильма?
 - а) На растровом фоне
 - б) **На кадре в отдельном слое Action**
 - в) В библиотеке растровых изображений
 - г) В маскирующем слое

10. Как называется бесплатная программа для записи и редактирования аудио, часто используемая в мультимедийных проектах?
- а) Adobe Premiere
 - б) **Audacity**
 - в) Paint
 - г) Photoshop

ПК-1.3. Оформляет результаты исследований и формирует предложения о направлениях работ по созданию моделей (коллекций) одежды

1. Какой элемент интерфейса Adobe Flash отображает основную рабочую область, где размещаются объекты анимации?
 - а) Панель свойств
 - б) Библиотека
 - в) **Сцена / рабочая область**
 - г) Панель слоёв
2. Как называется панель, в которой содержатся все инструменты рисования и управления объектами в Adobe Flash?
 - а) Библиотека
 - б) **Панель инструментов**
 - в) Инспектор свойств
 - г) Панель слоёв
3. Какой элемент интерфейса хранит все символы, изображения и звуковые файлы проекта?
 - а) Сцена
 - б) **Библиотека**
 - в) Панель инструментов
 - г) Панель слоёв
4. Какой элемент интерфейса позволяет регулировать временные параметры анимации и отображать последовательность кадров?
 - а) Панель инструментов
 - б) Библиотека
 - в) **Бегунок Timeline / линейка времени**
 - г) Панель свойств
5. Какой тип анимации в Adobe Flash автоматически вычисляет промежуточные кадры между двумя состояниями формы объекта?
 - а) Motion Tween
 - б) **Shape Tween**
 - в) Покадровая анимация
 - г) Масштабная анимация
6. Как называется анимация, в которой каждый кадр создаётся и изменяется вручную?
 - а) Shape Tween
 - б) Motion Tween
 - в) **Покадровая анимация**
 - г) Символьная анимация
7. Какой режим анимации используется для плавного изменения формы объекта (например, круг переходит в квадрат)?
 - а) Motion Tween
 - б) **Shape Tween**

- в) Кадр по кадру
 - г) Базовая анимация
8. Покадровая анимация в Adobe Flash наиболее эффективна для:
- а) Плавного движения объектов
 - б) **Сложных изменений формы и выражения**
 - в) Автоматического изменения масштаба
 - г) Создания текстовых эффектов
9. Как называется повторно используемый объект, созданный в библиотеке Adobe Flash?
- а) Экземпляр
 - б) Слой
 - в) **Символ**
 - г) Кадр
10. Как называется конкретный объект на сцене, созданный из символа?
- а) Библиотека
 - б) Слой
 - в) **Экземпляр**
 - г) Анимация

Компетенция: ПК-3 Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды

ПК-3.1. Разрабатывает модные визуальные образы и коммерческие концепции дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования.

11. Какой тип анимации в Adobe Flash используется для плавного перемещения, изменения размера или поворота символа?
- а) Shape Tween
 - б) Покадровая анимация
 - в) **Motion Tween**
 - г) Текстовая анимация
12. Для какого типа объекта Motion Tween можно применять напрямую?
- а) Только растрового изображения
 - б) **Символа**
 - в) Одиночного векторного объекта без символа
 - г) Текста без конвертации
13. Какой формат растровой графики чаще всего используется для импорта в Adobe Flash?
- а) AI
 - б) EPS
 - в) **PNG / JPG / GIF**
 - г) DWG

14. Каким образом растровое изображение можно сделать объектом анимации в Adobe Flash?
- а) Прямое рисование
 - б) Конвертация растра в вектор
 - в) **Преобразование в символ**
 - г) Изменение цвета фона
15. Что можно делать с растровым изображением в Adobe Flash после импорта в библиотеку?
- а) **Изменять яркость, контраст, прозрачность и превращать в символ**
 - б) Только сохранять
 - в) Только копировать
 - г) Только удалять
16. Как называется операция, позволяющая из растрового изображения создать объект для анимации?
- а) Группировка
 - б) Клонирование
 - в) **Создание символа из растрового изображения**
 - г) Кривая Безье
17. Слой, который используется для задания траектории движения объекта, называется:
- а) Маскирующий слой
 - б) Обычный слой
 - в) **Направляющий слой**
 - г) Слой-очередь
18. Какой тип слоя используется для скрытия части изображения и показа только определённой области?
- а) Направляющий слой
 - б) **Маскирующий слой**
 - г) Слой маски
19. Какой слой должен быть расположен над другими, чтобы работать как маска?
- а) Обычный слой
 - б) **Маскирующий слой**
 - в) Направляющий слой
 - г) Слой-фон
20. Как включить режим «направляющий слой» для выбранного слоя?
- а) Удалить его
 - б) **Отметить флажком «Путь» или щелчком правой кнопки → «Направляющий»**
 - в) Сменить цвет
 - г) Переместить в конец списка

ПК-3.2. Подбирает и комбинирует цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям.

21. Какой тип текста в Adobe Flash можно использовать при создании анимации Fade-in?
- а) Статический текст
 - б) **Динамический текст**

- в) Только заголовки
 - г) Текст в растровом формате
22. Какой инструмент используется для создания текстового блока в Adobe Flash?
- а) Линия
 - б) Овал
 - в) **Текст (Text Tool)**
 - г) Кисть
23. Для какого текстового режима можно применять методы коррективки прозрачности и позиционирования в анимации?
- а) Только статический
 - б) **Текст, превращённый в символ**
 - в) Только HTML-текст
 - г) Текст в растровом слое
24. Какой способ позволяет сделать текст более привлекательным в анимации?
- а) Удаление
 - б) **Использование текстовых эффектов и анимации символов**
 - в) Сохранение в формате TIFF
 - г) Конвертация в вектор
25. Какой формат векторной графики легко импортируется в Adobe Flash и сохраняет масштабируемость?
- а) JPG
 - б) GIF
 - в) **AI / SVG / EPS**
 - г) BMP
26. Что происходит с векторным объектом при увеличении масштаба в Adobe Flash?
- а) Картинка становится зернистой
 - б) **Качество не ухудшается**
 - в) Картинка пропадает
 - г) Увеличивается размер файла
27. Какой инструмент Adobe Flash используется для создания плавных линий и фигур в векторной графике?
- а) Перо (Pen Tool)
 - б) Кисть
 - в) **Кривые (Line и Shape инструменты)**
 - г) Ластик
28. После импорта векторного файла в библиотеку его можно:
- а) Только смотреть
 - б) **Преобразовать в символ и использовать в анимации**
 - в) Удалить из библиотеки
 - г) Сохранить в формате GIF
29. Какой инструмент в Adobe Flash используется для создания «скелетной» анимации объектов?
- а) Текст
 - б) Линия
 - в) **Bone Tool**
 - г) Кисть
30. Bone Tool применяется для анимирования:
- а) Только текста
 - б) Только растровых изображений

- в) **Объектов, организованных в ИК-цепи (скелет)**
- г) Только звука

ПК-3.3. Подготавливает пояснительную записку, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам.

31. Какой режим объектов необходим для работы Bone Tool?
 - а) Обычный вектор
 - б) **Объекты в виде символов или групп, подготовленных к ИК-анимации**
 - в) Растровые изображения
 - г) Текст
32. С помощью Bone Tool можно создать анимацию:
 - а) Только движения по прямой
 - б) **Гибкого движения частей модели (например, руки, ноги персонажа)**
 - в) Только смены цвета
 - г) Только текста
33. Какой принцип ООП позволяет использовать готовые объекты (символы) в разных сценах?
 - а) Полиморфизм
 - б) Инкапсуляция
 - в) **Повторное использование объектов / наследование символами**
 - г) Абстракция
34. Символ в Adobe Flash — это частный случай:
 - а) Файла
 - б) **Объекта**
 - в) Слоя
 - г) Кадра
35. Какой принцип ООП реализуется, когда экземпляр символа может иметь свои уникальные свойства (цвет, масштаб)?
 - а) Наследование
 - б) **Инкапсуляция / переопределение свойств экземпляра**
 - в) Непрерывность
 - г) Полиморфизм
36. На каком языке программирования в Adobe Flash создают интерактивность (кнопки, переходы, управление воспроизведением)?
 - а) Java
 - б) C++
 - в) **ActionScript**
 - г) Basic
37. Какой из следующих событий может быть обработан ActionScript на кнопке?
 - а) Импорт звука
 - б) **Нажатие кнопки (onRelease / onClick-подобное событие)**
 - в) Конвертация в растровый формат
 - г) Изменение размера сцены
38. Для какого типа объекта чаще всего прописывается ActionScript при создании интерактивных фильмов?
 - а) Текст

- б) Растровый фон
- в) **Кнопка или символ с обработчиком событий**
- г) Направляющий слой

39. Какая команда ActionScript используется для перехода к определённому кадру или метке?

- а) **gotoAndPlay()**
- б) playFrame()
- в) nextScene()
- г) moveToFrame()

40. Что делает конструкция gotoAndStop("метка");?

- а) Возобновляет воспроизведение с другого фильма
- б) **Останавливает воспроизведение на указанной метке кадра**
- в) Удаляет кадр
- г) Скрывает слой