

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.03.2026 14:38:09
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.О.26 СПЕЦИАЛЬНЫЙ РИСУНОК

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии
компьютерных игр

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.

5 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.**

- C). 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**
- C. 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.**
- C. 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?

- А). Хоррор**
- Б). Экшн

- В). Милитари-шутер
Г) Стимпанк

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.

<i>Тип игры</i>	<i>Графический редактор</i>
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