

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.07.2026 10:00:12
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.06.02 ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Цифровая скульптура» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
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-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 создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

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

1. Какие факторы необходимо учитывать при анализе потребностей целевой аудитории при создании скульптурных объектов для веб-интерфейсов?

а) Визуальную привлекательность объекта и соответствие модным трендам

б) Возраст, интересы, технические возможности устройств целевой аудитории и контекст использования

- в) Стоимость разработки и скорость создания объектов
- г) Популярность технологии и количество полигонов в модели

2. При создании скульптурных иконок для веб-сайта необходимо учитывать предпочтения целевой аудитории. Какая информация о пользователях является наиболее важной?

- а) Возраст и уровень образования пользователей
- б) Профессия и доход целевой аудитории
- в) Восприятие визуальных образов, культурные особенности, технические возможности устройств**
- г) Географическое расположение и язык интерфейса

3. Какой подход к анализу целевой аудитории наиболее эффективен при проектировании скульптурных UI-компонентов для веб-приложений?

- а) Использование собственного опыта дизайнера и изучение работ конкурентов
- б) Проведение исследований, анализ поведения пользователей, изучение трендов в веб-дизайне**
- в) Копирование успешных решений из популярных проектов
- г) Использование интуиции и визуальных предпочтений дизайнера

4. При создании скульптурных персонажей для веб-интерфейса необходимо учитывать особенности восприятия целевой аудитории. Какие аспекты наиболее важны?

- а) Цветовая гамма и визуальная привлекательность объекта
- б) Размер объекта и количество полигонов в модели
- в) Эмоциональное воздействие, читаемость на различных устройствах, соответствие стилю бренда**
- г) Сложность модели и время рендеринга

5. Какой метод анализа целевой аудитории наиболее подходит для определения потребностей в скульптурных объектах для веб-дизайна?

- а) Комплексный подход: анализ конкурентов, изучение пользовательского опыта, тестирование прототипов**
- б) Проведение опросов и интервью с пользователями
- в) Изучение статистики посещений и поведения на сайте
- г) Анализ личных предпочтений дизайнера и изучение портфолио коллег

6. При проектировании скульптурных декоративных элементов для веб-сайта необходимо учитывать предпочтения целевой аудитории. Что является приоритетным?

- а) Техническая сложность реализации и демонстрация профессиональных навыков
- б) Соответствие ожиданиям пользователей, улучшение пользовательского опыта, поддержание стиля интерфейса**
- в) Оригинальность решения и визуальная уникальность элементов
- г) Скорость создания и минимизация затрат на разработку

7. Как называется процесс изучения и понимания потребностей, поведения и предпочтений пользователей при проектировании цифровых продуктов?

Ответ: исследование пользователей (или: UX-исследование)

8. Какой термин используется для обозначения группы пользователей, на которую направлен веб-продукт со скульптурными элементами?

Ответ: целевая аудитория

9. Заполните пропуски в тексте:

При анализе потребностей целевой аудитории для создания скульптурных объектов в веб-дизайне необходимо изучить _____ пользователей, их технические _____, а также _____ использования продукта.

Ответы: 1) поведение (или: предпочтения, характеристики), 2) возможности (или: ограничения, параметры устройств), 3) контекст (или: сценарии, условия)

10. Установите соответствие между аспектами анализа целевой аудитории и их применением при создании скульптурных объектов для веб-дизайна:

<i>Аспектами анализа целевой аудитории</i>	<i>Применение</i>
а) Анализ возрастных особенностей восприятия	1. Определение уровня детализации скульптурных объектов
б) Изучение технических возможностей устройств	2. Выбор методов оптимизации для различных платформ
в) Анализ культурных предпочтений	3. Определение функциональных требований к объектам
г) Исследование контекста использования	4. Определение стилистики и визуального языка объектов

Ответ: а – 1, б – 2, в – 4, г – 3

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

4 семестр

11. Какой подход наиболее эффективен при проведении сравнительного анализа аналогов скульптурных объектов для веб-дизайна?

- а) Детальное изучение одного наиболее успешного примера
- б) Систематический анализ нескольких проектов с выделением сильных и слабых сторон, применяемых техник и методов**
- в) Просмотр изображений и визуальная оценка стилистики объектов
- г) Копирование успешных решений с адаптацией под текущий проект

12. При сравнительном анализе скульптурных иконок для веб-интерфейсов необходимо обращать внимание на:

- а) Цветовое решение и визуальную гармонию с интерфейсом
- б) Техники моделирования, уровень детализации, соответствие стилю интерфейса, производительность**
- в) Размер объектов и их пропорции относительно других элементов
- г) Сложность модели и количество используемых инструментов

13. Какой критерий является важным при сравнительном анализе скульптурных персонажей, используемых в веб-приложениях?

- а) Выразительность форм, соответствие целевой аудитории, оптимизация для веб-среды, качество текстурирования**
- б) Количество полигонов и техническая сложность модели
- в) Оригинальность концепции и визуальная уникальность
- г) Скорость создания и простота реализации

14. При анализе аналогов скульптурных декоративных элементов для веб-сайтов необходимо сравнивать:

- а) Визуальное оформление и эстетическую привлекательность элементов
- б) Стоимость разработки и время создания элементов

в) **Техники создания, методы оптимизации, влияние на пользовательский опыт, интеграцию в интерфейс**

г) Популярность решения и количество использований в других проектах

15. Какой метод сравнительного анализа наиболее подходит для изучения техник скульптурного моделирования, применяемых в веб-дизайне?

а) Просмотр готовых работ и визуальный анализ результатов

б) **Изучение процесса создания, анализ используемых инструментов, сравнение результатов, выявление лучших практик**

в) Чтение описаний техник и изучение документации инструментов

г) Интуитивная оценка и сравнение на основе визуального восприятия

16. При сравнительном анализе скульптурных UI-компонентов необходимо учитывать:

а) Эстетические качества и визуальную привлекательность компонентов

б) Оригинальность решения и уникальность подхода

в) Сложность реализации и требуемые технические навыки

г) **Функциональность, удобство использования, производительность, соответствие современным трендам веб-дизайна**

17. Как называется процесс систематического изучения и сравнения существующих решений для выявления лучших практик и подходов?

Ответ: Бенчмаркинг (или: сравнительный анализ)

18. Какой термин используется для обозначения существующих проектов или решений, которые анализируются при разработке нового продукта?

Ответ: Аналоги (или: референсы, примеры)

19. Заполните пропуски в тексте:

При проведении сравнительного анализа аналогов скульптурных объектов для веб-дизайна необходимо изучить применяемые _____ моделирования, методы _____, а также оценить их влияние на _____ опыт пользователей.

Ответ: 1) техники (или: методы, подходы), 2) оптимизации (или: текстурирования, детализации), 3) пользовательский (или: UX, взаимодействие)

20. Установите соответствие между этапами сравнительного анализа и их содержанием при изучении скульптурных объектов для веб-дизайна:

<i>Этапы сравнительного анализа</i>	<i>Содержание</i>
а) Сбор примеров и референсов	1. Систематизация и обобщение данных
б) Анализ техник и методов создания	2. Подготовительный этап анализа аналогов
в) Сравнение результатов и выявление паттернов	3. Изучение применяемых технологий и подходов
г) Формулирование выводов и рекомендаций	4. Заключительный этап анализа

Ответ: а – 2, б – 3, в – 1, г – 4

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

4семестр

21. При оформлении результатов дизайнерских исследований по продвинутым техникам цифровой скульптуры необходимо:

- а) Перечислить изученные техники и их основные характеристики
- б) Систематизировать информацию, представить анализ техник, выделить ключевые выводы, сформулировать рекомендации по применению**
- в) Описать процесс работы и использованные инструменты
- г) Показать примеры применения техник в готовых проектах

22. Какой формат представления результатов исследований наиболее эффективен для формирования предложений по направлениям работ в области цифровой скульптуры для веб-дизайна?

- а) Структурированная презентация с анализом, визуальными примерами, выводами и конкретными предложениями по применению техник**
- б) Текстовое описание с подробным изложением методов и техник
- в) Устное изложение с демонстрацией примеров
- г) Список техник с кратким описанием каждой

23. При формировании предложений по направлениям работ с продвинутыми техниками детализации необходимо учитывать:

- а) Возможности техник и их технические характеристики
- б) Стоимость внедрения и доступность инструментов
- в) Сложность реализации и требуемые навыки
- г) Применимость в веб-дизайне, влияние на производительность, потребности индустрии, современные тренды**

24. Какой подход наиболее эффективен при оформлении результатов исследований по техникам ретопологии и оптимизации скульптурных моделей?

- а) Описание процесса работы с пошаговыми инструкциями
- б) Анализ различных методов, сравнение результатов, выделение преимуществ и ограничений, формулирование рекомендаций**
- в) Перечисление инструментов и их функциональных возможностей
- г) Демонстрация примеров до и после оптимизации

25. При формировании предложений по направлениям работ в области оптимизации скульптурных моделей для веб-приложений необходимо:

- а) Описать существующие методы и их применение в проектах
- б) Перечислить технологии и инструменты для оптимизации
- в) Проанализировать актуальные потребности, предложить конкретные направления развития, обосновать их значимость, связать с практическим применением**
- г) Показать результаты оптимизации на конкретных примерах

26. Какой метод оформления результатов исследований наиболее подходит для представления предложений по использованию продвинутых техник цифровой скульптуры в веб-дизайне?

- а) Текстовый отчет с подробным описанием методов и результатов
- б) Комплексное представление: анализ, визуализация результатов, структурированные выводы, конкретные предложения с обоснованием**
- в) Устная презентация с визуальными материалами
- г) Список рекомендаций с кратким описанием каждой техники

27. Как называется процесс систематизации, анализа и представления информации, полученной в ходе дизайнерских исследований?

Ответ: оформление результатов (или: документирование, структурирование)

28. Какой термин используется для обозначения конкретных идей и рекомендаций по развитию и применению техник в определенной области дизайна?

Ответ: предложения (или: рекомендации)

29. Заполните пропуски в тексте:

При оформлении результатов дизайнерских исследований необходимо систематизировать полученную _____, выделить ключевые _____, а также сформулировать _____ по направлениям работ.

Ответы: 1. информацию (или: данные, материалы), 2. выводы (или: заключения), 3. предложения (или: рекомендации)

30. Установите соответствие между этапами оформления результатов исследований и их содержанием:

<i>Этапы оформления результатов</i>	<i>Содержание</i>
а) Систематизация собранной информации	1. Разработка конкретных рекомендаций и направлений работ
б) Анализ и выделение ключевых выводов	2. Представление оформленных материалов заинтересованным сторонам
в) Формулирование предложений	3. Организация данных по темам и направлениям
г) Презентация результатов	4. Выявление закономерностей и значимых результатов

Ответ: а – 3 б – 4, в – 1, г – 2

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

4 семестр

1. При принятии дизайнерских решений при создании скульптурных объектов для веб-дизайна необходимо учитывать:

- а) Собственные предпочтения и визуальный стиль дизайнера
- б) Пожелания заказчика, предпочтения целевой аудитории, технические ограничения веб-среды, принципы работы с органическими формами**
- в) Модные тренды и популярные решения в индустрии
- г) Стоимость реализации и время разработки проекта

2. Какой подход наиболее эффективен при обосновании дизайнерских решений для скульптурных объектов в веб-интерфейсах?

а) Интуитивный выбор на основе визуального восприятия и эстетических предпочтений

б) Анализ требований проекта, изучение принципов работы с формами, учет ограничений веб-платформы, аргументация на основе профессиональных знаний

в) Копирование популярных решений и адаптация под текущий проект

г) Использование личного опыта и проверенных методов работы

3. При работе с органическими формами в цифровой скульптуре для веб-дизайна необходимо обосновывать решения на основе:

а) Принципов анатомии и пропорций, особенностей восприятия в веб-среде, требований производительности, пожеланий заказчика

б) Визуальной привлекательности и эстетической гармонии форм

в) Сложности модели и технических возможностей инструментов

г) Скорости создания и простоты реализации

4. Какой метод анализа информации наиболее подходит для обоснования выбора техник скульптурного моделирования в веб-дизайне?

а) Изучение одного авторитетного источника и следование его рекомендациям

б) Комплексный анализ: изучение принципов работы с формами, анализ требований проекта, оценка технических возможностей, сравнение альтернатив

в) Использование интуиции и визуальной оценки результатов

г) Консультация с коллегами и использование их опыта

5. При создании скульптурных персонажей для веб-интерфейсов необходимо обосновывать дизайнерские решения с учетом:

а) Стиля бренда и корпоративной идентичности

б) Модных трендов и актуальных направлений в дизайне

в) Принципов работы с органическими формами, анатомии и пропорций, предпочтений целевой аудитории, технических ограничений веб-среды

г) Личных предпочтений и творческого видения дизайнера

6. Какой подход к обоснованию дизайнерских решений наиболее эффективен при конфликте между пожеланиями заказчика и предпочтениями целевой аудитории?

а) Выбор варианта, который проще реализовать технически

б) Проведение анализа обеих позиций, поиск компромиссного решения, обоснование выбора на основе профессиональных знаний и принципов дизайна

в) Приоритет требований целевой аудитории как основного критерия успеха проекта

г) Следование пожеланиям заказчика как приоритетному источнику требований

7. Как называется процесс обоснования и аргументации принятых дизайнерских решений на основе анализа информации и профессиональных знаний?

Ответ: обоснование решений (или: аргументация)

8. Какой термин используется для обозначения принципов и правил, на основе которых принимаются дизайнерские решения при работе с органическими формами?

Ответ: принципы дизайна (или: дизайн-принципы)

9. Заполните пропуски в тексте:

При принятии дизайнерских решений для скульптурных объектов необходимо проанализировать _____ проекта, учесть принципы работы с _____

формами, а также обосновать выбор на основе профессиональных

Ответы: 1. требования (или: параметры, условия), 2. органическими (или: объемными, трехмерными), 3. знаний (или: компетенций, принципов)

10. Установите соответствие между аспектами обоснования дизайнерских решений и их применением при создании скульптурных объектов:

<i>Аспекты обоснования дизайнерских решений</i>	<i>Применение при создании скульптурных объектов</i>
а) Анализ пожеланий заказчика	1. Определение требований к стилю и функциональности объектов
б) Изучение предпочтений целевой аудитории	2. Определение методов оптимизации и технических параметров
в) Применение принципов работы с органическими формами	3. Обеспечение соответствия ожиданиям пользователей
г) Учет ограничений веб-среды	4. Обоснование технических решений на основе профессиональных знаний

Ответ: а – 1, б – 3, в – 4, г – 2

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

4 семестр

11. Какие программы являются основными инструментами для цифровой скульптуры, изучаемыми в дисциплине?

- а) Adobe Photoshop и Illustrator для работы с текстурами
- б) ZBrush и Blender Sculpting**
- в) 3ds Max и Maya для полигонального моделирования
- г) Substance Painter и Marmoset Toolbag для текстурирования

12. Какой инструмент в ZBrush и Blender Sculpting используется для базового формирования скульптурных объектов?

- а) Инструменты трансформации и модификации геометрии
- б) Кисти для скульптинга (Sculpting Brushes)**
- в) Инструменты выделения и маскирования областей
- г) Инструменты текстурирования и настройки материалов

13. При работе с полигональными сетками различной плотности в программах цифровой скульптуры необходимо:

- а) Управлять уровнем детализации (subdivision levels), работать с различными разрешениями сетки для эффективного моделирования**
- б) Постоянно увеличивать количество полигонов для максимальной детализации
- в) Минимизировать количество полигонов для оптимизации производительности
- г) Использовать фиксированное разрешение на всех этапах работы

14. Какой режим работы в программах цифровой скульптуры позволяет эффективно создавать органические формы?

- а) Режим редактирования полигонов с точным контролем вершин и граней
- б) Режим скульптинга (Sculpting Mode), который позволяет работать с формами интуитивно, добавляя и удаляя материал**
- в) Режим анимации для проверки деформаций модели

г) Режим рендеринга для визуализации финального результата

15. При создании различных типов поверхностей (гладкие, шероховатые, рельефные) в программах цифровой скульптуры используются:

а) Инструменты трансформации и модификации геометрии

б) Инструменты выделения и маскирования для изоляции областей

в) Различные типы кистей, альфа-кисти для создания рельефа, настройки материалов и текстур

г) Инструменты анимации для создания динамических эффектов

16. Какой подход к работе с инструментами цифровой скульптуры наиболее эффективен для создания объектов для веб-приложений?

а) Использование максимальной детализации для достижения высокого качества визуализации

б) Минимальная детализация для обеспечения быстрой загрузки в браузере

в) Баланс между детализацией и оптимизацией, использование техник, подходящих для веб-экспорта, работа с учетом ограничений производительности

г) Создание моделей без учета ограничений веб-среды с последующей оптимизацией

17. Как называется процесс создания трехмерных объектов путем виртуального "лепления" с использованием специальных инструментов в программах цифровой скульптуры?

Ответ: скульптинг

18. Как называются специальные инструменты в программах цифровой скульптуры, которые используются для добавления, удаления и модификации материала при создании форм?

Ответ: кисти (или: Brushes)

19. Заполните пропуски в тексте:

При работе с программами цифровой скульптуры необходимо освоить интерфейс _____, работу с _____ для скульптинга, а также техники управления _____ сетки.

Ответы: 1. программы (или: инструментов, интерфейса), 2. кистями (или: инструментами, brushes), 3. полигональной (или: геометрией, разрешением)

20. Установите соответствие между инструментами программ цифровой скульптуры и их основным назначением:

<i>Инструменты</i>	<i>Назначение</i>
а) Кисти для базового формования	1. Создание основных форм и объемов объекта
б) Альфа-кисти	2. Определение методов оптимизации и технических параметров
в) Инструменты управления subdivision levels	3. Создание деталей, рельефа и текстур
г) Инструменты работы с материалами	4. Настройка визуальных свойств поверхности

Ответ: а – 1, б – 3, в – 4, г – 2

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

4 семестр

21. При выстраивании взаимоотношений с заказчиком при работе над проектами цифровой скульптуры необходимо:

- а) Выполнять технические задачи согласно техническому заданию
- б) Соблюдать деловой этикет, поддерживать профессиональную коммуникацию, учитывать пожелания заказчика, своевременно информировать о ходе работы**

- в) Следовать собственным предпочтениям и творческому видению
- г) Принимать обратную связь только на финальных этапах проекта

22. Какой подход к коммуникации с заказчиком наиболее эффективен при презентации результатов работы со скульптурными объектами?

- а) Профессиональная презентация с объяснением решений, демонстрацией результатов, учетом обратной связи, соблюдением делового этикета**

- б) Техническое описание использованных методов и инструментов
- в) Показ готовых работ с минимальными комментариями
- г) Устное описание процесса работы и результатов

23. При работе над финальными проектами со скульптурными объектами для веб-приложений необходимо взаимодействовать с заказчиком:

- а) в конце проекта при презентации финальных результатов
- б) на всех этапах: обсуждение требований, промежуточные согласования, презентация результатов, учет обратной связи**
- в) в начале проекта при обсуждении требований и концепции
- г) при возникновении проблем и необходимости уточнения требований

24. Какой аспект делового этикета наиболее важен при обсуждении технических решений по экспорту и интеграции скульптурных объектов с заказчиком?

- а) Использование профессиональной терминологии для демонстрации экспертизы
- б) Настаивание на своем решении как наиболее технически правильном
- в) Понятное объяснение технических аспектов, уважительное отношение к мнению заказчика, конструктивное обсуждение, поиск компромиссов**
- г) Предоставление минимальной информации и ответы только на прямые вопросы

25. При презентации результатов интеграции скульптурных объектов в веб-приложения заказчику необходимо:

- а) Показать техническую реализацию и использованные методы
- б) Продемонстрировать функциональность, объяснить преимущества решения, ответить на вопросы, учесть пожелания по доработке**
- в) Описать процесс работы и этапы реализации
- г) Перечислить использованные технологии и инструменты

26. Какой метод взаимодействия с заказчиком наиболее подходит при работе над проектами цифровой скульптуры для веб-дизайна?

- а) Формальная переписка с официальным документооборотом
- б) Финальная презентация результатов без промежуточных обсуждений
- в) Устные договоренности и неформальное общение

г) **Регулярная коммуникация, своевременное информирование о прогрессе, открытое обсуждение вопросов, соблюдение договоренностей и сроков**

27. Как называется совокупность правил и норм поведения в профессиональной и деловой среде?

Ответ: деловой этикет (или: профессиональный этикет)

28. Какой термин используется для обозначения процесса установления и поддержания профессиональных отношений между сторонами в проекте?

Ответ: взаимоотношения (или: коммуникация, взаимодействие)

29. При выстраивании взаимоотношений с заказчиком необходимо соблюдать деловой _____.

Ответ: этикет (или: протокол, нормы)

30. Установите соответствие между аспектами взаимодействия с заказчиком и их применением при работе над проектами цифровой скульптуры:

<i>Аспекты взаимодействия с заказчиком</i>	<i>Применение</i>
а) Соблюдение делового этикета	1. Своевременное информирование о прогрессе работы
б) Регулярная коммуникация	2. Профессиональное поведение и уважительное отношение
в) Учет пожеланий заказчика	3. Включение обратной связи в процесс разработки
г) Презентация результатов	4. Демонстрация выполненной работы с объяснением решений

Ответ: а – 2, б – 1, в – 3, г – 4

ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса

4 семестр

1. При создании концепции скульптурных объектов для пользовательского интерфейса необходимо учитывать:

а) Визуальную привлекательность и эстетическую гармонию с интерфейсом

б) Функциональность в контексте интерфейса, стиль бренда, возможности использования в веб-среде, пользовательский опыт

в) Сложность реализации и требуемые технические ресурсы

г) Оригинальность решения и визуальную уникальность объектов

2. Какой этап является первым при создании концепции скульптурных UI-компонентов?

а) Сразу создание финальной модели в программе скульптинга

б) Анализ требований, разработка эскизов и концепций, определение стилистики, планирование реализации

в) Выбор инструментов и настройка рабочего пространства

г) Изучение аналогов и сбор референсов

3. При разработке эскиза скульптурной иконки для веб-интерфейса необходимо определить:

а) Стилистику, уровень детализации, размеры, способ интеграции в интерфейс, влияние на производительность

- б) Форму объекта и его основные пропорции
- в) Цветовое решение и визуальную гармонию с интерфейсом
- г) Сложность модели и количество используемых инструментов

4. Какой подход наиболее эффективен при создании концепции скульптурных персонажей для веб-приложений?

а) Копирование существующих успешных решений с адаптацией под проект

б) Разработка уникальной концепции с учетом целевой аудитории, функциональных требований, возможностей веб-платформы, создание эскизов и прототипов

- в) Использование готовых шаблонов и библиотек персонажей
- г) Интуитивный выбор на основе визуального восприятия

5. При создании концепции набора скульптурных декоративных элементов для веб-сайта необходимо обеспечить:

- а) Визуальное разнообразие и уникальность каждого элемента
- б) Оригинальность каждого элемента и его индивидуальную выразительность
- в) Единство стиля, согласованность с общим дизайном интерфейса, функциональность, оптимизацию для веб-среды**
- г) Сложность реализации и демонстрацию технических навыков

6. Какой метод разработки концепции скульптурных объектов для UI наиболее подходит для веб-дизайна?

а) Создание высокодетализированных моделей с последующей оптимизацией

б) Итеративный процесс: создание эскизов, прототипирование, тестирование концепций, оптимизация для веб-среды

- в) Финальная реализация без предварительной подготовки и тестирования
- г) Использование готовых решений из библиотек и адаптация под проект

7. Как называется начальный этап проектирования, на котором разрабатываются основные идеи и подходы к созданию дизайна?

Ответ: концепция

8. Какой термин используется для обозначения предварительного наброска или чертежа, создаваемого на этапе разработки дизайна?

Ответ: эскиз (или: Sketch, набросок)

9. При создании концепции скульптурных объектов для пользовательского интерфейса необходимо разработать _____ дизайна.

Ответ: концепцию (или: идею, подход)

10. Установите соответствие между этапами создания концепции скульптурных объектов для UI и их содержанием:

<i>Этапы создания объектов для UI</i>	<i>Содержание</i>
а) Анализ требований и контекста использования	1. Подготовительный этап разработки концепции
б) Создание эскизов и набросков	2. Определение визуального языка и направления

в) Разработка концепции стилистики	3. Определение методов и техник создания объектов
г) Планирование реализации	4. Визуализация идей и подходов

Ответ: а – 1, б – 4, в – 2, г – 3

ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами

4 семестр

11. При разработке прототипа интерфейса со скульптурными объектами необходимо учитывать:

- а) Визуальное оформление и эстетическую привлекательность интерфейса
- б) Анализ взаимодействия пользователя с интерфейсом, функциональность, производительность, интеграцию скульптурных объектов, пользовательский опыт**
- в) Техническую сложность реализации и требуемые ресурсы
- г) Оригинальность решения и визуальную уникальность

12. Какие инструментальные среды используются для интеграции скульптурных объектов в веб-интерфейсы?

- а) Графические редакторы для создания текстур и материалов
- б) Three.js, Babylon.js и другие библиотеки для работы с 3D в веб-браузере**
- в) Программы 3D-моделирования для создания и редактирования моделей
- г) Системы управления контентом для публикации готовых проектов

13. При разработке прототипа интерфейса с интеграцией скульптурных объектов необходимо проанализировать:

- а) Поведение пользователей, взаимодействие с графическими интерфейсами, влияние скульптурных объектов на пользовательский опыт, производительность**
- б) Технические возможности платформы и браузеров
- в) Визуальные эффекты и эстетическое воздействие объектов
- г) Сложность реализации и требуемые технические навыки

14. Какой подход наиболее эффективен при разработке прототипа веб-интерфейса со скульптурными объектами?

- а) Создание финальной версии с последующим тестированием
- б) Итеративная разработка: создание прототипа, тестирование взаимодействия, анализ пользовательского опыта, доработка на основе обратной связи**
- в) Копирование успешных решений и адаптация под текущий проект
- г) Интуитивный выбор на основе визуального восприятия

15. При интеграции скульптурных объектов в прототип веб-интерфейса необходимо учитывать:

- а) Влияние на производительность, удобство использования, читаемость интерфейса, соответствие принципам UX-дизайна**
- б) Визуальную привлекательность и эстетическую гармонию с интерфейсом
- в) Сложность модели и количество полигонов
- г) Оригинальность решения и визуальную уникальность

16. Какой метод анализа информации о взаимодействии пользователя наиболее подходит для разработки прототипа интерфейса со скульптурными объектами?

- а) Изучение статистики посещений и поведения на сайте
- б) Проведение опросов и интервью с пользователями
- в) Интуитивная оценка на основе опыта дизайнера
- г) **Анализ пользовательских сценариев, изучение паттернов взаимодействия, тестирование прототипов, учет особенностей восприятия 3D объектов в веб-среде**

17. Как называется предварительная версия интерфейса, создаваемая для тестирования и проверки концепции перед финальной реализацией?

Ответ: прототип

18. Как называется библиотека JavaScript для создания и отображения 3D графики в веб-браузере, используемая для интеграции скульптурных объектов?

Ответ: Three.js (или: Babylon.js)

19. Заполните пропуски в тексте:

При разработке прототипа интерфейса необходимо проанализировать информацию о _____ пользователя с графическими интерфейсами, выбрать инструментальную _____, а также интегрировать скульптурные _____ в веб-среду.

Ответ: 1. взаимодействия (или: поведении, опыте), 2. среду (или: платформу, инструмент), 3. объекты (или: модели, элементы)

20. Установите соответствие между этапами разработки прототипа интерфейса и их содержанием:

<i>Этапы разработки прототипа</i>	<i>Содержание</i>
а) Анализ взаимодействия пользователя с интерфейсами	1. Изучение поведения и потребностей пользователей
б) Выбор инструментальной среды	2. Внедрение 3D элементов в веб-интерфейс
в) Интеграция скульптурных объектов	3. Определение технологий для реализации прототипа
г) Тестирование прототипа	4. Проверка функциональности и пользовательского опыта

Ответ: а – 1, б – 3, в – 2, г – 4

ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

4 семестр

21. При организации процесса тестирования прототипа интерфейса со скульптурными объектами необходимо:

- а) Проверить визуальное оформление и соответствие дизайн-макету
- б) **Определить цели тестирования, разработать план тестирования, провести тесты производительности и функциональности, проанализировать результаты**
- в) Запустить прототип и проверить его работоспособность
- г) Показать заказчику для получения обратной связи

22. Какой аспект тестирования наиболее важен для прототипа интерфейса с интегрированными скульптурными объектами?

- а) Визуальная привлекательность и эстетическое качество объектов
- б) Сложность модели и количество используемых полигонов

в) Производительность отображения, функциональность взаимодействия, влияние на пользовательский опыт, оптимизация для различных устройств

г) Оригинальность решения и визуальная уникальность

23. При тестировании производительности скульптурных моделей в веб-приложениях необходимо проверить:

а) Скорость загрузки моделей и время отклика интерфейса

б) Качество текстур и визуальное качество рендеринга

в) Размер файлов моделей и текстуры

г) Время загрузки моделей, частоту кадров при отображении, использование ресурсов браузера, работу на различных устройствах

24. Какой метод тестирования наиболее эффективен для проверки оптимизации скульптурных моделей в веб-интерфейсе?

а) Визуальная проверка качества отображения объектов

б) Измерение производительности, тестирование на различных устройствах и браузерах, проверка LOD-уровней, анализ использования ресурсов

в) Опрос пользователей об их восприятии интерфейса

г) Интуитивная оценка на основе опыта тестировщика

25. При организации тестирования прототипа интерфейса необходимо учитывать:

а) Технические параметры производительности и совместимости

б) Скорость выполнения тестов и время на анализ результатов

в) Визуальные аспекты и эстетическое качество интерфейса

г) Цели тестирования, критерии оценки, методы сбора данных, анализ результатов, формулирование рекомендаций по улучшению

26. Какой подход к тестированию наиболее подходит для проверки интеграции скульптурных объектов в веб-интерфейс?

а) Проверка на одном основном устройстве с наиболее популярным браузером

б) Комплексное тестирование: функциональное тестирование, тестирование производительности, проверка на различных устройствах и браузерах, анализ пользовательского опыта

в) Визуальная оценка качества отображения и эстетики интерфейса

г) Техническая проверка работоспособности и совместимости

27. Как называется процесс проверки функциональности, производительности и качества работы прототипа интерфейса?

Ответ: тестирование

28. Как называется система использования упрощенных моделей для дальних объектов с целью оптимизации производительности в веб-приложениях?

Ответ: LOD (или: Level of Detail, уровни детализации)

29. Заполните пропуски в тексте:

При организации процесса тестирования прототипа интерфейса необходимо определить _____ тестирования, разработать план, а также проанализировать полученные _____.

Ответ: 1. цели (или: задачи), 2. результаты (или: данные, показатели)

30. Установите соответствие между типами тестирования прототипа интерфейса и их содержанием:

<i>Этапы тестирования</i>	<i>Содержание</i>
а) Функциональное тестирование	1. Проверка работоспособности всех элементов интерфейса
б) Тестирование производительности	2. Оценка удобства использования и влияния на взаимодействие
в) Тестирование на различных устройствах	3. Измерение скорости загрузки и отображения скульптурных объектов
г) Анализ пользовательского опыта	4. Проверка совместимости и работы на разных платформах

Ответ: а – 1, б – 3, в – 4, г -2