

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.07.2026 14:23:43
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 управление модным брендом

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 корректировки 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