

Кафедра

дизайн

Б1.В.ДВ.01.02

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Специальное проектирование. Концепт игры</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01 «Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Графика компьютерных игр и анимация</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины
рассмотрены (актуализированы) и утверждены
на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол заседания № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**
- 5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ**

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. N 1015 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Специальное проектирование. Концепт игры» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	Знать: - основы специальной терминологии в пределах программ; Уметь: - создавать игровой контент среды компьютерных игр с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения; Владеть: - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры.	3 семестр Тема 1 Персонажная анимация. Тема 2. Создание игровой локации. Разработка персонажа.	Устный опрос по теме 1, 2 Просмотр выполненных практических заданий по теме 1, 2
	ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения	Знать: - основы специальной терминологии в пределах компьютерных графических программ; Уметь: - создавать игровой контент среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash); Владеть: - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры. дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения	3 семестр Тема 1 Персонажная анимация. Тема 2. Создание игровой локации. Разработка персонажа. Тема 3 Игровая анимация персонажа в локации.	Устный опрос по теме 1, 2, 3 Просмотр выполненных практических заданий по теме 1, 2, 3

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов

№	Наименование вопроса	Тема №
1	Понятие референса.	1, 2, 3
2	Сбор референсов как первый этап подготовки макета.	1, 2, 3
3	Выбор программного обеспечения для создания макета.	1, 2, 3
4	Этапы работы над макетом компьютерного персонажа.	1
5	Определение основных параметров макета компьютерного персонажа.	1
6	Определение структуры игры как этап подготовки макета компьютерного персонажа.	1
7	Этапы работы над макетом локации.	2
8	Определение основных параметров макета локации.	2
9	Определение структуры игры как этап подготовки макета локации	2
10	Использование 2D графики для создания цикловой анимации.	3
11	Понятие 2D графики.	1
12	Техническое редактирование, особенности и определение.	1
13	Создание средового фона для анимации.	3
14	Основные этапы работы над дизайном локации.	2
15	Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа.	1
16	Создание циклов покадровой анимации	3
17	Артикуляция и звук в анимации	2
18	Анимация с артикуляцией персонажа	2
19	Циклы анимации персонажа	2
20	Определение игровой локации.	2
21	Взаимодействие пиксельных и векторных форматов	2
22	Визуальная выразительность образа.	2
23	Анализ и создание графического взаимодействия фонов и персонажей	2, 3
24	Анимация средовых фрагментов	3
25	Технология работы над макетом компьютерного персонажа.	1
26	Технология работы над макетом компьютерной локации.	2
27	Таблица пропорций персонажа	2
28	Установка персонажа в локацию в игровой позе	2

29	Анимация различных игровых действий	3
30	Разработка стилистики персонажа и локации	2, 3

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка «*отлично*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;
- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Список типовых практических заданий

Тема 1. Персонажная анимация.

- 1 **Практическое задание:** Выполнить цикл покадровой анимации летящей птицы.
- 2 **Практическое задание:** Выполнить цикл покадровой анимации элемента персонажа – ракурсы и компоновки кистей рук.

Тема 2. Создание игровой локации. Разработка персонажа.

- 3 **Практическое задание:** Разработать стилистику персонажа и локации, определить взаимодействие персонажа с локацией. Создать фоновую среду. Создать компьютерный персонаж.

Тема 3. Игровая анимация персонажа в локации.

- 4 **Практическое итоговое задание:** Выполнить игровую анимацию персонажа в локации.

Критерии оценивания практических заданий

- оценка «*отлично*» выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок
- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками
- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками
- оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

Самостоятельная работа обучающихся

. В рамках данной учебной дисциплины обучающиеся выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала изучение дополнительного теоретического материала, подготовки к практическим занятиям, в том числе к итоговому творческому заданию, подготовки к промежуточной аттестации.

Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

Список заданий для самостоятельной работы.

Тема 1. Персонажная анимация.

1 Задание для самостоятельной работы: Циклы анимации человека

Походка (фас, профиль, сзади, $\frac{3}{4}$ спереди)

Тема 2 Создание игровой локации. Разработка персонажа.

2 Задание для самостоятельной работы: . Разработка стилистики (цвет, графика, форма, текстура). Анализ и создание графического взаимодействия фонов и персонажей.

Тема 3 Игровая анимация персонажа в локации.

3 Задание для самостоятельной работы: Создание цикловой анимации персонажа в локации: дыхание, повороты головы, 2-3 фоновых анимации

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ – 3 СЕМЕСТР

Список вопросов для проведения зачета с оценкой

- 1 Понятие референса.
- 2 Сбор референсов как первый этап подготовки макета.
- 3 Выбор программного обеспечения для создания макета.
- 4 Этапы работы над макетом компьютерного персонажа.
- 5 Определение основных параметров макета компьютерного персонажа.
- 6 Определение структуры игры как этап подготовки макета компьютерного персонажа.
- 7 Этапы работы над макетом локации.
- 8 Определение основных параметров макета локации.
- 9 Определение структуры игры как этап подготовки макета локации

- 10 Использование 2D графики для создания цикловой анимации.
- 11 Понятие 2D графики.
- 12 Техническое редактирование, особенности и определение.
- 13 Создание средового фона для анимации.
- 14 Основные этапы работы над дизайном локации.
- 15 Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа.
- 16 Создание циклов покадровой анимации
- 17 Артикуляция и звук в анимации
- 18 Анимация с артикуляцией персонажа
- 19 Циклы анимации персонажа
- 20 Определение игровой локации.
- 21 Взаимодействие пиксельных и векторных форматов
- 22 Визуальная выразительность образа.
- 23 Анализ и создание графического взаимодействия фонов и персонажей
- 24 Анимация средовых фрагментов
- 25 Технология работы над макетом компьютерного персонажа.
- 26 Технология работы над макетом компьютерной локации.
- 27 Таблица пропорций персонажа
- 28 Установка персонажа в локацию в игровой позе
- 29 Анимация различных игровых действий
- 30 Разработка стилистики персонажа и локации

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор ПК-1.1.

Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Обучающийся знает:

- основы специальной терминологии в пределах программ;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1 «Персонажная анимация» по результатам ответа на теоретический вопрос на зачете с оценкой.

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор ПК-1.2.

Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения

Обучающийся знает:

- основы специальной терминологии в пределах компьютерных графических

программ;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1 «Персонажная анимация», по теме 2 «Создание игровой локации. Разработка персонажа.», по теме 3 «Игровая анимация персонажа в локации.», по результатам ответа на теоретический вопрос на зачете с оценкой.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор ПК-1.1.

Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Обучающийся умеет:

- создавать игровой контент среды компьютерных игр с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Обучающийся владеет:

- навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме: 1 «Персонажная анимация.», по результатам просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор ПК-1.2.

Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения

Обучающийся умеет:

- создавать игровой контент среды компьютерных игр в графических редакторах двумерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash);

Обучающийся владеет:

- навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры. дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 1 «Персонажная анимация», по теме 2 «Создание игровой локации. Разработка персонажа.», по теме 3 «Игровая анимация персонажа в локации.», по результатам просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Промежуточная аттестация.

Для оценки результатов обучения по дисциплине учебным планом предусмотрен зачет с оценкой, который проводится в форме устного ответа на вопрос и просмотра всех выполненных заданий (просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля).

При выставлении итоговой оценки за дисциплину необходимо учитывать результаты текущего контроля и критерии оценивания сформированности компетенций.

Устный ответ на вопрос: вопросы к зачету с оценкой представлены в п.3.

Просмотр всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля. Результаты выполнения практических заданий, представляемые обучающимися на просмотр:

Тема 1. Персонажная анимация.

1 **Практическое задание:** Выполнить цикл покадровой анимации летящей птицы.

2 **Практическое задание:** Выполнить цикл покадровой анимации элемента персонажа – ракурсы и компоновки кистей рук.

Тема 2. Создание игровой локации. Разработка персонажа.

3 **Практическое задание:** Разработать стилистику персонажа и локации, определить взаимодействие персонажа с локацией. Создать фоновую среду. Создать компьютерный персонаж.

Тема 3. Игровая анимация персонажа в локации.

4 **Практическое итоговое задание:** Выполнить игровую анимацию персонажа в локации.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна Индикатор ПК-1.1 Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения					
Знать: - основы специальной терминологии в пределах программ;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - создавать игровой контент среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop, Adobe	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляем	В целом сформированные и самостоятель	Успешно сформированные, самостоятель

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Flash);			ые знаниями и самостоятель ностью выполнения умения	но выполняемые , но не всегда интеллектуал ьно обоснованны е умения	но и осознанно выполняемы е умения
Владеть: - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры.	Не владеет	Фрагмента рно сформиров анные навыки	В целом сформирован ные, но выполняемы е на элементарно м уровне навыки	Сформирова нные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформирован ные, устойчивые, технологиче ски грамотно выполняемы е навыки
Компетенция ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна Индикатор ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения					
Знать: - основы специальной терминологии в пределах компьютерных графических программ;	Не знает	Фрагмента рные знания	Общие, но не структуриро ванные знания	Сформирова нные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформирова нные систематизи рованные прочные знания
Уметь: - создавать игровой контент среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash);	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляем ые знаниями и самостоятель ностью выполнения умения	В целом сформирован ные и самостоятель но выполняемые , но не всегда интеллектуал ьно обоснованны е умения	Успешно сформирован ные, самостоятель но и осознанно выполняемы е умения
Владеть: - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры. дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения.	Не владеет	Фрагмента рно сформиров анные навыки	В целом сформирован ные, но выполняемы е на элементарно м уровне навыки	Сформирова нные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформирован ные, устойчивые, технологиче ски грамотно выполняемы е навыки

• **Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине.**

• оценка «отлично» выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

• оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в

сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

• оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

• оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна

Индикатор компетенции ПК-1.1

ПК-1.1

Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Знать:

- основы специальной терминологии в пределах программ;

Уметь:

- создавать игровой контент среды компьютерных игр с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения

Владеть:

- навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры

Индикатор компетенции ПК-1.2

- Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения

Знать:

- основы специальной терминологии в пределах программ;

Уметь:

- создавать игровой контент среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash);

Владеть:

- навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры

- навыками приёмов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств, и обоснования проектных решений

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Выберите верное понятие Референса

а) Слово или фраза, которая указывает на другой термин.

б) Документ, в котором указана информация о квалификации или опыте работы человека.

в) Значение, к которому относится указательный термин.

Ответ: в.

Задание 2. Выберите верное понятие Локации

- а) Местоположение объекта или события.
- б) Физическое пространство, в котором происходит действие.
- в) Время, когда происходит действие.

Ответ: а.

Задание 3. Выберите верное понятие Цикловой анимации

- а) Анимация, которая создается с помощью циклов.
- б) Анимация, которая повторяется непрерывно.
- в) Анимация, которая вращается вокруг центральной оси.

Ответ: б.

Задание 4. Выберите верное понятие 2D графики.

- а) Графика, созданная с помощью двухмерных программ.
- б) Графика, которая отображается на двумерном экране.
- в) Тип графики, который использует двухмерные объекты, представленные на плоскости.

Ответ: в.

Задание 5. Выберите верное понятие компьютерного Персонажа

- а) Персонаж, который появляется в компьютерной игре.
- б) Виртуальный персонаж, созданный и управляемый компьютером.
- в) Персонаж, созданный с помощью компьютерной графики.

Ответ: б.

Задание 6. Выберите верное понятие Средового фона

- а) Фон, который создает контекст для сцены или объекта.
- б) Фон, который является статичным.
- в) Фон, который находится позади объекта.

Ответ: а.

Задание 7. Какие форматы относятся к пиксельным?

- а) JPEG
- б) CDR
- в) TIFF
- г) EPS

Ответ: а, в.

Задание 8. Какие форматы относятся к векторным?

- а) PSD
- б) CDR
- в) TIFF
- г) AI

Ответ: б, г.

Задание 9. Выберите верное определение Анимации

- а) Иллюзия движения, созданная серией неподвижных изображений.
- б) Тип компьютерной графики.
- в) Процесс создания движущихся изображений.

Ответ: а.

Задание 10. Какие графические редакторы можно использовать для создания анимации?

- а) Adobe Illustrator
- б) After Effects
- в) Adobe Indesign
- г) Adobe Photoshop

Ответ: б, г.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Опишите процесс сбора референсов как первого этапа подготовки макета.

Ответ: Процесс сбора референсов как первого этапа подготовки макета включает:

1. Определение темы и цели макета: Определение основной идеи и целей макета помогает определить типы референсов, которые необходимо собрать.
2. Исследование и поиск: Проведение исследований на различных платформах (например, онлайн-базы данных, книги, журналы) для поиска изображений, текстов и других материалов, относящихся к теме макета.
3. Документирование и организация: Сохранение собранных референсов в упорядоченной манере (например, создание папок, использование программного обеспечения для управления референсами) для легкого доступа и использования на более поздних этапах.

Задание 2. Обоснуйте выбор программного обеспечения для создания анимации персонажа компьютерной игры.

Ответ: Выбор программного обеспечения для создания анимации персонажей компьютерных игр должен учитывать следующие факторы:

- Функциональность: Программное обеспечение должно обладать широким набором функций для моделирования, анимации и рендеринга персонажей, включая инструменты по скелетной анимации, лицевой анимации и созданию спецэффектов.
- Эффективность: Программное обеспечение должно быть оптимизировано для эффективной работы с большими файлами и сложными моделями, обеспечивая плавный и интерактивный рабочий процесс.
- Интеграция: Программное обеспечение должно легко интегрироваться с другими инструментами и конвейерами, используемыми в разработке игр, такими как игровые движки, редакторы уровней и системы захвата движения.

Задание 3. Обоснуйте выбор программного обеспечения для создания средового фона компьютерной игры.

Ответ: Выбор программного обеспечения для создания средового фона компьютерных игр должен учитывать следующие факторы:

- Художественные возможности: Программное обеспечение должно обладать широким спектром инструментов для создания высококачественных и детализированных сред, включая поддержку различных материалов, текстур и эффектов освещения.
- Производительность: Программное обеспечение должно быть оптимизировано для работы с большими и сложными сценами, обеспечивая плавный и интерактивный рабочий процесс даже при высоких настройках качества.
- Возможности совместной работы: Программное обеспечение должно поддерживать совместную работу над проектами, позволяя нескольким художникам одновременно работать над одной и той же сценой и легко обмениваться изменениями.

Задание 4. Обоснуйте выбор программного обеспечения для концепт-арта персонажа компьютерной игры.

Ответ: для создания концепт-арта персонажа компьютерной игры рекомендуется использовать Adobe Photoshop или Procreate в сочетании с 3D-программой, такой как Maya или Blender, поскольку они обеспечивают мощные инструменты для рисования,

моделирования и визуализации, необходимые для создания реалистичных и привлекательных персонажей.

Задание 5. Какие этапы работы над макетом локации используются и в какой последовательности?

Ответ: Этапы работы над макетом локации:

1. Концептуализация: определите видение и ключевые элементы локации, создайте раскадровки и концептуальные рисунки.
2. Блокировка: Создайте базовую 3D-модель локации, установив основные формы и расположение элементов.
3. Детализация: Добавьте детали и текстуры в модель, создайте освещение и материалы, чтобы придать локации реалистичный и захватывающий вид.

Задание 6. Как происходит определение основных параметров макета компьютерного персонажа?

Ответ: Основные параметры макета компьютерного персонажа обычно определяются:

1. Целью персонажа: Роль и функциональность персонажа в игре, включая его внешний вид, способности и ограничения.
2. Художественным стилем игры: Визуальная эстетика и тон игры, которые влияют на дизайн, пропорции и детализацию персонажа.
3. Технические ограничения: Возможности игрового движка и целевой платформы, которые определяют максимальное количество полигонов, текстур и анимаций, которые могут быть использованы для персонажа.

Задание 7. Дайте определение структуры игры.

Ответ: Структура игры — это каркас, который определяет последовательность и связи различных элементов игры, включая уровни, миссии, персонажей и игровой процесс. Она формирует основу для разработки игрового повествования, геймплея и общего игрового опыта. Структура игры обеспечивает логический поток, взаимодействие между элементами и общее направление игрока в виртуальном мире.

Задание 8. Какие этапы работы над дизайном компьютерного персонажа используются и в какой последовательности?

Ответ: Этапы работы над дизайном компьютерного персонажа:

1. Концептуализация: Создание концептуальных рисунков и раскадровок для определения внешнего вида, характера и предыстории персонажа.
2. Моделирование: Создание 3D-модели персонажа на основе концептуальных рисунков, уделяя внимание пропорциям, анатомии и деталям.
3. Риггинг и анимация: Добавление скелета и настройка весов модели, чтобы позволить персонажу двигаться и выполнять действия в игре.

Задание 9. Опишите процесс создания циклов покадровой анимации

Ответ: Создание циклов покадровой анимации включает в себя:

1. Планирование: Определение ключевых поз и временных интервалов для анимационного цикла.
2. Рисование: Создание отдельных кадров анимации, переходящих от одной позы к другой.
3. Интерполяция: Дополнение промежуточных кадров между ключевыми позами для создания плавного и реалистичного движения.

Задание 10. Что такое циклы анимации персонажа?

Ответ: Циклы анимации персонажа — это повторяющиеся последовательности кадров, которые используются для создания непрерывного движения персонажа. Они представляют

собой базовые действия, такие как ходьба, бег, прыжки и взаимодействие с объектами, и могут быть повторно использованы и объединены для создания сложной анимации. Циклы обеспечивают реалистичность и плавность движений персонажа, помогая создать захватывающий игровой опыт.

Задание 11. Дайте определение игровой локации

Ответ: Игровая локация — это определенное пространство или среда внутри видеоигры, где происходят действия и взаимодействия. Она устанавливает контекст и атмосферу для игрового процесса, предоставляя игрокам физическое и визуальное окружение, в котором они могут исследовать, решать головоломки и взаимодействовать с персонажами и объектами. Игровые локации варьируются от городских улиц до подземных пещер, от фантастических царств до реалистичных локаций, и играют важную роль в общем игровом опыте.

Задание 12. Как взаимосвязаны артикуляция, жестикулирование и звук в анимации?

Ответ: Артикуляция, жестикулирование и звук в анимации тесно взаимосвязаны, образуя целостную систему коммуникации, передающую эмоции и намерения персонажей.

- Артикуляция обеспечивает видимое движение губ, коррелирующее с репликами персонажей, усиливая выразительность речи.
- Жестикулирование дополняет артикуляцию, добавляя физическую экспрессию к словам и помогая доносить эмоции и идеи.
- Звук, включая речь и звуковые эффекты, является неотъемлемой частью анимации, синхронизируясь с артикуляцией и жестикулированием для создания реалистичной передачи эмоций.

Задание 13. Что такое таблица пропорций персонажа, для чего она используется?

Ответ: Таблица пропорций персонажа представляет собой набор измерений, определяющих физические размеры и пропорции персонажа в анимации или изобразительном искусстве. Она используется для:

- Сохранения последовательности: Таблица пропорций гарантирует, что персонаж будет выглядеть одинаково во всех сценах и под разными углами, обеспечивая визуальную целостность.
- Передачи эмоций: Пропорции персонажа можно регулировать для передачи различных эмоций и выражений, например, увеличенные глаза для удивления или опущенные плечи для грусти.
- Создание реалистичных движений: Таблица пропорций обеспечивает реалистичное движение персонажа, поскольку она определяет диапазон движений и ограничения суставов.

Задание 14. Каким образом происходит графическое взаимодействие фона и персонажа?

Ответ: Графическое взаимодействие фона и персонажа в анимации происходит следующим образом:

- Перспектива: Персонаж и фон должны находиться в согласованной перспективе, создавая иллюзию глубины и реализма.
- Освещение: Освещение должно согласовываться между персонажем и фоном, чтобы они выглядели как часть одной сцены. Персонаж может отбрасывать тени на фон или быть освещенным источниками света в окружающей среде.
- Композиция: Размещение персонажа в сцене может использоваться для привлечения внимания к определенным элементам фона или создания определенного настроения. Например, крупный план персонажа на переднем плане может подчеркнуть их важность, в то время как фон, изображающий обширную сцену, может создать ощущение масштаба.

Задание 15. От чего зависит визуальная выразительность образа?

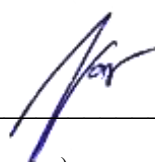
Ответ: Визуальная выразительность образа в анимации зависит от:

- **Формы и дизайна:** Форма, размер и пропорции объектов и персонажей влияют на их визуальную привлекательность и передачу эмоций.
- **Цвета и текстуры:** Цвета могут передавать настроение и создавать контрасты, а текстуры добавляют глубину и реализм.
- **Освещение:** Освещение может направлять взгляд зрителя, создавать драматизм и подчеркивать определенные элементы сцены.

6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

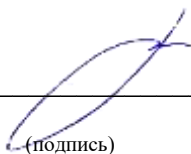
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент


(подпись)

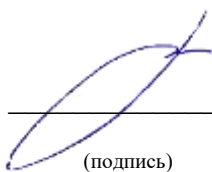
Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина


(подпись)

Начальник

ООУП С.В.

Фирсова


(подпись)