

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна
Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий
Дата подписания: 17.08.2026 15:44:41
Уникальный программный ключ:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1ab5c6a07a

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»
Колледж креативных индустрий СКФУ в г. Ставрополе

УТВЕРЖДАЮ
Директор Высшей школы
креативных индустрий
А.Г. Садыкова

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по профессиональному модулю ПМ.02 Создание графических дизайн-проектов

Профессия 54.01.20 Графический дизайнер

Форма обучения очная

Ставрополь, 2026 г.

Фонд оценочных средств по профессиональному модулю ПМ.02 Создание графических дизайн-проектов разработан на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

Рабочая программа профессионального модуля разработана:

Осадчая С.С. доцент кафедры дизайна ВШКИ
Трянов Ю.А. доцент кафедры дизайна ВШКИ
Ловянникова О.С. доцент кафедры дизайна ВШКИ
Тибилова А.А. ассистент кафедры дизайна ВШКИ
Пензева П.С.. ассистент кафедры дизайна ВШКИ
Григорян И.Е. ассистент кафедры дизайна ВШКИ
Фролов В.С. ассистент кафедры дизайна ВШКИ

СОГЛАСОВАНО:

Представитель работодателя:

Директор ООО ТМ «Образ»

В.Н. Могильный

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств (далее - ФОС) предназначен для проверки результатов освоения вида деятельности (ВД) (наименование) и составляющих его профессиональных и общих компетенций, образовательной программы СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

ФОС разработан на основании ФГОС, образовательной программы СПО и рабочей программы профессионального модуля (далее - ПМ).

1.2. Планируемые результаты освоения профессионального модуля

Результатом освоения ПМ является готовность обучающегося к выполнению вида профессиональной деятельности (организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте) и сформированность профессиональных и общих компетенций: ОК 02, ПК 2.1.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.; ПК 2.5.

Формой аттестации по ПМ является экзамен (квалификационный). Итогом экзамена является решение: «вид профессиональной деятельности освоен с оценкой _____/не освоен».

Форма проведения экзамена: выполнение заданий (защита и оценка портфолио, защита курсовой работы (проекта) и др.), которые проверяют сформированность общих и профессиональных компетенций.

2. Формы контроля и оценивания элементов профессионального модуля

Таблица 1

Элемент профессионального модуля	Форма контроля и оценивания	
	Промежуточная аттестация	Текущий контроль
МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн	экзамен	
МДК.02.02 Информационный дизайн и медиа	экзамен	
МДК.02.03 Многостраничный дизайн	экзамен	
МДК.02.04 Дизайн упаковки	экзамен	
МДК.02.05 Коммуникационный дизайн	зачет	
МДК.02.06 UX/UI веб-дизайн	экзамен	
МДК.02.07 Основы 3D-графики		
МДК.02.08 3D-графика	зачет	
МДК.02.09 Трехмерная графика и веб-дизайн		
МДК.02.10 Продвинутое инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне	зачет	
Производственная практика по модулю "Создание графических дизайн-проектов"	Зачет с оценкой	Защита отчета по производственной практике
Учебная практика по модулю "Создание графических дизайн-проектов"		

ПМ (в целом)	Экзамен по модулю	
--------------	-------------------	--

3. Результаты освоения профессионального модуля

3.1. Оценка профессиональных и общих компетенций

В результате контроля и оценки по ПМ осуществляется комплексная проверка следующих профессиональных и общих компетенций:

Таблица 2

Профессиональные компетенции	Показатели оценки результата
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн- макета на основе технического задания
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности

4. Оценка освоения теоретического курса профессионального модуля

4.1. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и критерии оценки

МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн

Анализ фирменного стиля:

Выберите известную компанию и проведите анализ ее фирменного стиля. Опишите элементы, такие как логотип, цветовая палитра, шрифты и визуальные материалы. Как эти элементы помогают в формировании имиджа компании?

Создание логотипа:

Разработайте логотип для вымышленной компании. Обоснуйте выбор цветовой гаммы и шрифтов, а также объясните, как ваш логотип отражает ценности и миссию компании.

Презентация фирменного стиля:

Подготовьте презентацию, в которой представите концепцию фирменного стиля для нового продукта. Включите в нее элементы дизайна, такие как упаковка, рекламные материалы и веб-дизайн.

Кейс-стадия:

Изучите успешный пример редизайна фирменного стиля. Опишите, какие изменения были внесены, какие проблемы решались и как это повлияло на восприятие бренда.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

МДК.02.02. Информационный дизайн и медиа

Оценка «отлично» выставляется студенту, если разработанное творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

МДК.02.03. Многостраничный дизайн

Тестовые задания промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины:

ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Как называют печатное периодическое издание в переводе с французского jour — день, сутки?
 - а) газета
 - б) журнал
 - в) книга
 - г) каталог
2. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме – это ... (логотип)
3. Яркое, оригинальное словосочетание, которое является девизом компании. (слоган)

ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Чем больше разрешение, тем изображение:
 - а) темнее
 - б) качественнее
 - в) светлее
2. Как называются предметы, которые используются обычно производителем для рациональной организации процесса хранения, реализации и транспортировки готового

продукта или сырья, а также поддерживающие имидж и укрепляющие позицию производителя на рынке. (упаковка)

3. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части называется – (композиционный центр)

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Как называется бумажная обложка поверх переплета книги?

- а) суперобложка
- б) переплёт
- в) форзац
- г) титульный лист

2. Схематичное изображение с обозначением размеров всех сторон, отметкой клапанов, линий сгиба и прочих, важных для качественной упаковки, деталей.

- а) эскиз упаковки;
- б) развертка упаковки
- в) модульная сетка упаковки;
- г) композиция упаковки

3. Карточки, содержащие деловую информацию о компании или частном лице – называются ... (визитные карточки)

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.

Тестовые задания

1. Какую функцию упаковка практически не выполняла в советский период:

- а) физическую;
- б) эстетическую;
- в) рекламную

2. Программа для создания и редактирования рисунков и изображений:

- а) графический директор
- б) графический режиссер
- в) графический редактор

3. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме – это ... (логотип)

ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

Тестовые задания

1. Спектральные цвета – это:

- а) цвета, возникающие в результате аддитивного смешения;
- б) цвета, при смешении которых в разных пропорциях можно получить все остальные цвета;
- в) цвета солнечного спектра, остающиеся при оптическом смешении видимый глазом естественный дневной свет: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый

2. Как называется базовый принцип, который надо учитывать при разработке и изготовлении упаковки: состав, срок годности, данные об изготовителе, полезные советы (рецепты/рекомендации), соответствие ГОСТам

- а) визуальная привлекательность;

- б) пластичность;
- в) информативность
- г) надёжность

3. Комплексный подход к созданию визуального образа компании – это (корпоративный дизайн)

МДК.02.04 Дизайн упаковки

1. Практическая работа №1 (Тема 1.1):

Задание: сравнить свойства картона и биоразлагаемого пластика.

Критерии:

- 5 баллов: полный анализ свойств, оформление в таблице.
- 3 балла: частичный анализ.
- 0 баллов: не выполнено.

2. Лабораторная работа №2 (Тема 2.2):

- *Задание:* создать 3D-модель упаковки для косметического продукта в Blender.

- *Критерии:*

- 10 баллов: Соответствие ТЗ, детализация, анимация.
- 6 баллов: Незначительные ошибки в деталях.
- 0 баллов: не выполнено.

3. Тест (Тема 1.2):

- *Вопрос:* Какие технологии печати используются для тиражей свыше 1000 экземпляров?
- *Ответ:* Офсетная печать.
- *Критерии:* 2 балла за правильный ответ.

МДК.02.07 Основы 3D-графики

Вопросы для собеседования:

1. Что такое вершина (vertex) и полигон (polygon) в 3D-графике?
2. Объясните, что такое 3D-модель и из чего она состоит.
3. Что такое текстура? Зачем её накладывают на 3D-объекты?
4. Чем отличается 3D-графика от 2D?
5. Что такое локальные координаты (local space) и мировые координаты (world space)?
6. Для чего нужны поворот (rotation), перемещение (translation) и масштабирование (scaling) объектов?
7. Что такое матрица проекции? Какие виды проекций вы знаете?
8. Что такое графический конвейер? Назовите основные этапы.
9. Для чего нужны вершинный шейдер (vertex shader) и фрагментный шейдер (fragment shader)?
10. Что такое Z-буфер (глубина) и как он помогает отображать объекты правильно?

11. Что такое UV-развертка? Почему без неё нельзя наложить текстуру?
12. Объясните, что такое diffuse-карта (цвет текстуры) и normal-карта (карта нормалей).
13. Что такое «материал» в 3D-графике? Какие параметры он включает?
14. Назовите основные типы источников света в 3D-сценах (точечный, направленный, прожектор).
15. Что такое тень (shadow) и как её создают в 3D-графике?
17. Чем отличается ambient light (фоновое освещение) от directional light (направленный свет)?
18. Что такое ключевые кадры (keyframes) в анимации?
19. Как работает анимация перемещения объекта из точки А в точку В?
19. Какие программы используются для создания 3D-моделей (например, Blender, Maya)?
20. Какие форматы файлов используются для хранения 3D-моделей (OBJ, FBX)?
21. Как изменится объект, если его масштабировать в 2 раза по оси X?
22. Почему при повороте камеры объекты могут искажаться (например, в перспективе)?
23. Что произойдет, если отключить Z-буфер?

Тестирование по разделам:

Часть 1: Теоретические вопросы (выберите правильный ответ)

1. Вершина (vertex) в 3D-графике — это:
 - a) Текстура объекта
 - b) Точка в пространстве с координатами (x, y, z)
 - c) Источник света
2. Полигон чаще всего представляет собой:
 - a) Круг
 - b) Треугольник или четырехугольник
 - c) Линию
3. UV-развертка нужна для:
 - a) Поворота объекта
 - b) Наложения текстуры на 3D-модель
 - c) Создания анимации
4. Z-буфер используется для:
 - a) Хранения цвета пикселей
 - b) Определения глубины объектов (что ближе к камере)
 - c) Расчетов освещения
5. Ортогографическая проекция:
 - a) Учитывает перспективу (объекты кажутся меньше на расстоянии)
 - b) Не учитывает перспективу (все объекты одного размера)
 - c) Используется только для 2D-графики

Часть 2: Практические задания

6. Что произойдет с объектом, если применить матрицу масштабирования (2, 1, 1)?
 - a) Он увеличится в 2 раза по оси X
 - b) Он повернется на 90 градусов
 - c) Он переместится вправо
7. Какая проекция используется в CAD-программах для чертежей?
 - a) Перспективная
 - b) Ортогографическая
 - c) Изометрическая
8. Как называется этап, на котором 3D-модель превращается в 2D-пиксели?
 - a) Текстурирование

- b) Растеризация
- c) Скиннинг
- 9. Какая карта отвечает за «рельеф» поверхности без изменения геометрии?
 - a) Diffuse-карта
 - b) Normal-карта
 - c) Specular-карта
- 10. Что такое Keyframe в анимации?
 - a) Основной кадр, задающий положение объекта
 - b) Тип текстуры
 - c) Источник света

Часть 3: Короткие ответы

- 11. Назовите три типа источников света в 3D-сценах.
Ответ: _____
- 12. Что вычисляет вершинный шейдер?
Ответ: _____
- 13. Для чего нужна матрица Model-View-Projection (MVP)?
Ответ: _____
- 14. Что такое «скелетная анимация»?
Ответ: _____

Ключи для проверки:

Часть 1: 1-b, 2-b, 3-b, 4-b, 5-b

Часть 2: 6-a, 7-b, 8-b, 9-b, 10-a

Часть 3:

- 11. Точечный, направленный, прожектор (или ambient).
- 12. Преобразует координаты вершин (например, применяет матрицы трансформаций).
- 13. Чтобы преобразовать координаты модели в экранные координаты.
- 14. Анимация, где модель управляется «костями» (скелетом).

Тест проверяет знание терминов, базовых преобразований и этапов рендеринга. Для оценки:

- 15-13 правильных ответов: отлично;
- 12-9: удовлетворительно;
- Меньше 9: нужно повторить основы.

МДК.02.09 Трехмерная графика и веб-дизайн

Вопросы для собеседования

Тема 1.1. Анализ основных трендов веб-графики

- 1. Что такое 3D-графика в веб-дизайне?
- 2. Назовите три современных тренда в веб-графике.
- 3. Какие инструменты часто используют для создания 3D-графики в вебе?
- 4. Чем отличается неоморфизм от стеклянного морфизма?
- 5. Как 3D-элементы влияют на вовлеченность пользователей?
- 6. Почему адаптивность важна для 3D-графики?
- 7. Какие проблемы могут возникнуть при использовании 3D в вебе?
- 8. Как CSS3 помогает интегрировать 3D-эффекты?
- 9. Что такое «параллакс-скроллинг»?
- 10. Назовите пример сайта, где 3D-графика улучшает пользовательский опыт.

Тема 1.2. Элементы 3D-дизайна, элементы интерфейса, 3D-иконки

1. Что такое 3D-иконка?
2. Перечислите три элемента интерфейса, которые можно стилизовать в 3D.
3. Как глубина влияет на восприятие интерфейса?
4. Какие программы используют для создания 3D-иконок?
5. Чем 3D-кнопка отличается от 2D?
6. Почему 3D-элементы улучшают юзабилити?
7. Как создать эффект объема для текста в интерфейсе?
8. Какие тренды актуальны для 3D-иконок?
9. Назовите две проблемы при адаптации 3D-элементов под мобильные устройства.
10. Как проверить читаемость 3D-интерфейса?

Тема 1.3. 3D-элементы фона, работа с глубиной пространства

1. Что такое «глубина пространства» в 3D-дизайне?
2. Как параллакс-эффект создает иллюзию глубины?
3. Назовите три способа работы с перспективой в фоне.
4. Зачем использовать размытие в 3D-фоне?
5. Какие текстуры подходят для создания глубины?
6. Как свет и тень влияют на восприятие фона?
7. Что такое «композиционный баланс» в 3D-сцене?
8. Какие ошибки возникают при перегрузке фона 3D-элементами?
9. Как адаптировать 3D-фон под разные разрешения экранов?
10. Назовите инструменты для создания 3D-фонов.

Тема 1.4. Абстрактные 3D-композиции

1. Что такое абстрактная 3D-композиция?
2. Как цвет влияет на абстрактные формы?
3. Назовите три техники создания абстрактных объектов.
4. Зачем использовать анимацию в абстрактных композициях?
5. Какие программы подходят для работы с абстрактным 3D?
6. Чем абстрактный 3D отличается от реалистичного?
7. Как использовать геометрические фигуры в абстракции?
8. Где применяют абстрактные 3D-композиции в вебе?
9. Какие сложности возникают при создании абстрактных сцен?
10. Приведите пример абстрактного 3D-элемента на сайте.

Тема 1.5. Продуктовый 3D-дизайн

1. Что такое продуктовый 3D-дизайн?
2. Назовите этапы создания 3D-модели продукта.
3. Какие программы используют для рендеринга продуктов?
4. Как текстуры улучшают реалистичность продукта?
5. Чем отличается продуктовый 3D от архитектурного?
6. Почему важно освещение в визуализации товара?
7. Как 3D-дизайн помогает в маркетинге?
8. Какие ошибки возникают при текстурировании?
9. Как оптимизировать 3D-модель для веба?
10. Приведите пример использования 3D-продукта в интернет-магазине.

Тема 2.2. Интерактивные UX/UI механики и решения на основе 3D-инструментов

1. Что такое интерактивная 3D-механика?
2. Назовите три примера интерактивных 3D-элементов.
3. Как 3D-анимация улучшает UX?
4. Какие инструменты используют для создания интерактивного 3D?
5. Чем интерактивный 3D отличается от статичного?
6. Как реализовать вращение объекта при наведении курсора?
7. Какие проблемы возникают при интеграции 3D-механик?
8. Почему 3D-интерфейсы сложнее адаптировать под мобильные устройства?
9. Как проверить отзывчивость 3D-элементов?
10. Назовите тренд в интерактивном 3D-дизайне.

Тема 2.3. Анимированный фон: зацикленная анимация текстур, 3D-объектов

1. Что такое зацикленная анимация?
2. Какие форматы подходят для анимированного фона?
3. Как создать плавную анимацию 3D-объекта?
4. Назовите три программы для работы с анимацией фона.
5. Почему важно оптимизировать анимированный фон?
6. Как избежать «мерцания» при зацикленной анимации?
7. Какие методы используют для анимации текстур?
8. Чем отличается скелетная анимация от трансформационной?
9. Как анимированный фон влияет на производительность сайта?
10. Приведите пример использования анимированного 3D-фона.

Тема 2.4. Работа с секвенциями, оптимизация

1. Что такое секвенция в 3D-графике?
2. Назовите три формата для сохранения секвенций.
3. Как оптимизировать размер 3D-анимации?
4. Что такое LOD (Level of Detail) в оптимизации?
5. Какие инструменты используют для работы с секвенциями?
6. Почему важно учитывать FPS при рендеринге?
7. Как сжатие текстур влияет на качество?
8. Какие проблемы возникают при работе с большими секвенциями?
9. Как кэширование помогает в загрузке 3D-контента?
10. Назовите способ баланса между качеством и производительностью

МДК.02.10 Продвинутое инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне

Приводятся задания по всем методам оценки, указанным в таблице 1 по разделам и темам программы (учебной) дисциплины и критерии оценки

Раздел 1. Spline.design

Тема 1.1. Сферы применения и особенности

Для каких задач чаще всего используют Spline.design?

- a) Создание 2D-логотипов*
- b) Разработка интерактивных 3D-элементов для веба*
- c) Программирование серверов*

Ответ: b

Какое преимущество Spline.design перед классическими 3D-редакторами?

- a) Отсутствие интерфейса*

- b) Простота интеграции 3D-объектов в веб-страницы
- c) Работа только с аудио

Ответ: b

Можно ли в Spline.design создавать анимации без кода?

- a) Нет
- b) Да, с помощью визуальных инструментов
- c) Только для статичных объектов

Ответ: b

Что такое «ИИ-материалы» в Spline.design?

- a) Готовые текстуры, созданные нейросетями
- b) Инструмент для написания кода
- c) Шаблоны анимаций

Ответ: a

Как Spline.design упрощает работу с 3D для дизайнеров?

- a) Требуется знания C++
- b) Предоставляет интуитивный интерфейс и низкий порог входа
- c) Работает только на Linux

Ответ: b

Тема 1.2. Создание 3D-иконок и компонентов

Какую функцию используют для быстрого дублирования объектов в Spline.design?

- a) Clone Tool
- b) Extrude
- c) Boolean

Ответ: a

Какое свойство объекта позволяет настроить его прозрачность?

- a) Opacity
- b) Scale
- c) Rotation

Ответ: a

Что необходимо сделать, чтобы 3D-иконка реагировала на клик пользователя?

- a) Написать код на Python
- b) Использовать встроенные триггеры Interactions
- c) Удалить объект

Ответ: b

Как изменить цвет объекта в Spline.design?

- a) Через параметр Material → Color
- b) Использовать деформер Bend
- c) Увеличить масштаб

Ответ: а

Для чего используется инструмент *Group*?

- а) Объединение объектов в одну группу для управления
- б) Удаление полигонов
- с) Создание анимации

Ответ: а

Тема 1.3. Создание комбинаций из простых объектов

Как объединить несколько объектов в один сложный?

- а) Использовать *Boolean* → *Union*
- б) Удалить все объекты
- с) Применить деформер *Twist*

Ответ: а

Что позволяет настроить *Align Tool*?

- а) Выравнивание объектов по сетке
- б) Изменение цвета
- с) Анимацию

Ответ: а

Как создать зеркальное отражение объекта?

- а) Использовать *Mirror Tool*
- б) Увеличить прозрачность
- с) Удалить половину полигонов

Ответ: а

Что делает инструмент *Array*?

- а) Создает копии объектов с заданным шагом
- б) Меняет текстуру
- с) Удаляет тени

Ответ: а

Как добавить тень к комбинации объектов?

- а) Включить *Shadow* в настройках света
- б) Использовать *Pen Tool*
- с) Увеличить масштаб

Ответ: а

Тема 1.4. Встроенные инструменты, ИИ-материалы, клонер, работа с кривыми

Для чего нужен *Cloner* в *Spline.design*?

- а) Массовое копирование объектов
- б) Удаление текстур
- с) Создание анимации

Ответ: а

Как активировать ИИ-материал?

- а) Выбрать его в разделе *Materials* → *AI*
- б) Написать код
- в) Удалить объект

Ответ: а

Что позволяет редактировать *Curve Tool*?

- а) Форму сплайнов
- б) Цвет фона
- в) Скорость рендера

Ответ: а

Как создать волнообразную анимацию с помощью кривых?

- а) Настроить *Path Animation*
- б) Увеличить масштаб
- в) Использовать *Boolean*

Ответ: а

Какая функция *AI Materials* упрощает работу?

- а) Автоподбор текстур по описанию
- б) Создание 2D-логотипов
- в) Удаление объектов

Ответ: а

Раздел 2. *Three.js*

Тема 2.1. Сферы применения и особенности, интерактивные UX/UI механики

Для чего используют *Three.js*?

- а) Создание интерактивной 3D-графики в браузере
- б) Разработка мобильных приложений
- в) Обработка видео

Ответ: а

Какая библиотека лежит в основе *Three.js*?

- а) *WebGL*
- б) *Python*
- в) *PHP*

Ответ: а

Как добавить интерактивность объекту в *Three.js*?

- а) Использовать *Raycaster* для обработки кликов
- б) Удалить объект
- в) Изменить цвет фона

Ответ: а

Что такое *Scene* в *Three.js*?

- a) Контейнер для 3D-объектов и света
- b) Аудиодорожка
- c) Текстовый редактор

Ответ: a

Какой объект отвечает за камеру в *Three.js*?

- a) *PerspectiveCamera*
- b) *Light*
- c) *Texture*

Ответ: a

Тема 2.2. Эффекты с текстом

Как создать 3D-текст в *Three.js*?

- a) Использовать *TextGeometry*
- b) Нарисовать в *Photoshop*
- c) Применить *Mirror Tool*

Ответ: a

Как добавить текстуру к тексту?

- a) Использовать *MeshBasicMaterial* с изображением
- b) Увеличить масштаб
- c) Удалить свет

Ответ: a

Что делает *FontLoader*?

- a) Загружает шрифты для 3D-текста
- b) Меняет цвет фона
- c) Удаляет анимацию

Ответ: a

Как анимировать движение текста?

- a) Изменять координаты в цикле анимации
- b) Использовать *Boolean*
- c) Увеличить прозрачность

Ответ: a

Как сделать текст полупрозрачным?

- a) Настроить *opacity* в материале
- b) Удалить *Scene*
- c) Использовать *Curve Tool*

Ответ: a

Тема 2.3. Эффекты с 3D-объектами

Как добавить свечение к объекту?

- a) Использовать BloomPass
- b) Удалить тени
- c) Изменить масштаб

Ответ: a

Что делает OrbitControls?

- a) Позволяет вращать камеру вокруг объекта
- b) Удаляет объекты
- c) Меняет фон

Ответ: a

Как создать анимацию вращения объекта?

- a) Изменять rotation в цикле анимации
- b) Использовать Boolean
- c) Увеличить прозрачность

Ответ: a

Как добавить отражения на поверхность объекта?

- a) Использовать EnvMap
- b) Удалить свет
- c) Изменить шрифт

Ответ: a

Что такое MorphTargets?

- a) Анимация деформации объекта
- b) Инструмент для создания теней
- c) Вид камеры

Ответ: a

Тема 2.4-2.5. Creative coding

Что такое creative coding?

- a) Создание искусства через программирование
- b) Написание серверного кода
- c) Обработка данных

Ответ: a

Какой инструмент используют для визуализации алгоритмов в Three.js?

- a) ShaderMaterial
- b) Python
- c) HTML-формы

Ответ: a

Как создать эффект частиц?

- a) Использовать *Points* и *BufferGeometry*
- b) Удалить камеру
- c) Изменить фон

Ответ: a

Для чего нужны *GLSL*-шейдеры?

- a) Кастомизация визуальных эффектов
- b) Работа с базами данных
- c) Создание 2D-текста

Ответ: a

Как анимировать цвет объекта?

- a) Изменять *color* в материале через анимацию
- b) Использовать *Boolean*
- c) Удалить свет

Ответ: a

Тема 2.6. Экспорт и редактирование проекта в *Vercel*

Какой формат файлов используют для экспорта *Three.js*-проектов?

- a) *.html* + *.js*
- b) *.psd*
- c) *.mp4*

Ответ: a

Для чего используют *Vercel* в связке с *Three.js*?

- a) Деплой и хостинг веб-проектов
- b) Создание 3D-моделей
- c) Обработка звука

Ответ: a

Как добавить *Three.js*-проект в *Vercel*?

- a) Загрузить файлы через *Git*
- b) Использовать *Figma*
- c) Удалить все объекты

Ответ: a

Что позволяет настраивать *vercel.json*?

- a) Параметры деплоя и маршрутизации
- b) Цвета интерфейса
- c) Анимацию объектов

Ответ: a

Как обновить проект на *Vercel* после изменений?

- a) Запушить изменения в репозиторий
- b) Удалить камеру

с) Изменить шрифт

Ответ: а

4.2. Оценочные средства промежуточной аттестации и критерии оценки

МДК.02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн

Вопросы к экзамену по дисциплине «Фирменный стиль и корпоративный дизайн»

1. Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия.
2. Функции фирменного стиля. Корпоративная коммуникация.
3. Формирование айдентики.
4. Основные элементы фирменного стиля
5. Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа.
6. Что входит в фирменный блок
7. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля
8. Носители фирменного стиля
9. Назовите основные дополнительные элементы фирменного стиля
10. Приведите примеры удачных и неудачных рекламных задач в области создания фирменного стиля.
11. Особенности разработки торговой марки.
12. Состав брендбука.
13. Состав логобука.
14. Состав гайдлайна.
15. Сравните косметические и пищевые бренды. Какова роль цвета в восприятии бренда
16. Города как бренды.
17. Принципы разработки брендов городов
18. Что такое паспорт торговой марки
19. Что такое ребрендинг.
20. Влияние ценностей целевой аудитории.
21. Виды рекламной продукции, использующейся для продвижения бренда.
22. Особенности позиционирования бренда при оформлении текстового и графического материала в рекламе.
23. Проанализировать особенности оформления рекламных буклетов известных спортивных брендов.
24. Особенности оформления каталога
25. Бренд-имидж.
26. Роль фирменного стиля в восприятии бренда.

МДК.02.02. Информационный дизайн и медиа

Вопросы к экзамену по дисциплине «Информационный дизайн и медиа»

27. Виды листовок
28. Правила создания рекламных листовок и флаеров
29. Виды информационного дизайна
30. Правила создания Афиши
31. Правила создания и использования растровых и векторных изображений в информационном дизайне.
32. Основные этапы работы над созданием рекламно-информационного сообщения.
33. Принципы и методы адаптации графики для использования ее на вебсайтах.
34. Принципы построения эстетичного и креативного дизайна.
35. Принципы иерархической структуры рекламно-информационного

плаката.

36. Основные виды информационного дизайна.
37. Принципы иерархической структуры для создания сайта
38. Дизайн мышление-основные этапы.
39. Принципы и методы адаптации информационного материала по средствам информационного дизайна.
40. Принципы построения рекламного баннера;
41. Правила верстки макетов информационного дизайна.
42. Основные носители информационного дизайна

МДК.02.03 Многостраничный дизайн

Вопросы к зачету с оценкой

1. Структура книги. Основные сведения о конструкции книги.
2. Элементы макета.
3. Суперобложка, переплёт, форзац, авантитул, титул, шмуцтитул, тип иллюстраций, навигация.
4. Особенности переплёттов.
5. Особенности печати (печатный лист и тетрадка).
6. Пространство и время в книге
7. Развитие макета.
8. Жизнь формы.
9. Ритм. Эскизное макетирование.
10. Выстраивание визуальных историй.
11. Типографика
12. Связь типографики с иллюстрацией.
13. Буква как образ.
14. Контраст и нюанс.
15. Плоскость и пространство.
16. Фактура в типографике.
17. Макет детской книги средствами типографики.
18. Создание типографической композиции на базе графического листа.
19. Фотография как типографическая композиция.
20. Пластическое решение для графемы выбранной буквы
21. Культурно-исторические парадигмы графического дизайна
22. Три эстетики. Классика, модернизм и постмодернизм.
23. Характерные особенности классики, модернизма и постмодернизма.
24. Сравнительный анализ классики, модернизма и постмодернизма.
25. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (классика).
26. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (модернизм).
27. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (постмодернизм).
28. Проектирование авантитута и титула в рамках трёх эстетик (классика).
29. Проектирование авантитута и титула в рамках трёх эстетик (модернизм).
30. Проектирование авантитута и титула в рамках трёх эстетик (постмодернизм).

Вопросы для экзамена (6 семестр)

1. Структура книги. Основные сведения о конструкции книги.
2. Элементы макета.
3. Суперобложка, переплёт, форзац, авантитул, титул, шмуцтитул, тип иллюстраций, навигация.
4. Особенности переплёттов.
5. Особенности печати (печатный лист и тетрадка).
6. Пространство и время в книге
7. Развитие макета.

8. Жизнь формы.
9. Ритм. Эскизное макетирование.
10. Выстраивание визуальных историй.
11. Типографика.
12. Связь типографики с иллюстрацией.
13. Буква как образ.
14. Контраст и нюанс.
15. Плоскость и пространство.
16. Фактура в типографике.
17. Макет детской книги средствами типографики.
18. Создание типографической композиции на базе графического листа.
19. Фотография как типографическая композиция.
20. Пластическое решение для графемы выбранной буквы.
21. Культурно-исторические парадигмы графического дизайна.
22. Три эстетики. Классика, модернизм и постмодернизм.
23. Характерные особенности классики, модернизма и постмодернизма.
24. Сравнительный анализ классики, модернизма и постмодернизма.
25. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (классика).
26. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (модернизм).
27. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (постмодернизм).
28. Проектирование авантитула и титула в рамках трёх эстетик (классика).
29. Проектирование авантитула и титула в рамках трёх эстетик (модернизм).
30. Проектирование авантитула и титула в рамках трёх эстетик (постмодернизм).
31. Конструктивные особенности книг.
32. Соединение формы и смысла.
33. Раскрытие идеи.
34. Эскизное макетирование с учётом возможностей материалов.
35. Рор-ур. Основные элементы.
36. Эскизное макетирование в трёхмерном пространстве.

МДК.02.04 Дизайн упаковки

Экзамен:

Классификация материалов для упаковки

1. Опишите основные виды материалов (картон, пластик, биоразлагаемые аналоги).
2. Назовите критерии выбора материалов для упаковки пищевых и косметических продуктов.

Технологии печати в дизайне упаковки

3. Перечислите виды печати (офсетная, цифровая, флексография).
4. Объясните, в каких случаях целесообразно использовать офсетную печать.

Принципы разработки 2D-макетов

5. Опишите этапы создания макета этикетки в Adobe Illustrator.
6. Назовите требования к bleed-зонам и цветовым профилям (CMYK, Pantone).

3D-моделирование упаковки

7. Перечислите инструменты для 3D-визуализации в Blender.
8. Объясните, как текстурирование влияет на реалистичность модели.

Экологичная упаковка

9. Опишите стандарты FSC и ISO, применяемые в дизайне eco-friendly упаковки.
10. Назовите преимущества использования биоразлагаемых материалов.

Контроль качества макетов

11. Перечислите этапы проверки макета перед передачей в типографию.
12. Объясните, как избежать ошибок при подготовке файлов к печати.

Практическое задание:

- Разработать макет упаковки для пищевого продукта (2D-эскиз в Adobe Illustrator, 3D-визуализация в Blender).

МДК.02.07 Основы 3D-графики**Вопросы для промежуточной аттестации****Тема 1.1. Анализ основных трендов 3D-графики**

1. **Какой стиль 3D-графики часто используется в инди-играх из-за простоты и стилизации?**
 - a) Гиперреализм
 - b) Low-Poly
 - c) Воксельная графика**Ответ: b**
2. **Какая технология активно используется для создания динамических волос и меха в 3D-графике?**
 - a) NURBS-моделирование
 - b) Симуляция на основе частиц
 - c) Скульптинг**Ответ: b**
3. **Что из перечисленного является трендом в 3D-анимации для соцсетей?**
 - a) Черно-белая графика
 - b) Цифровой минимализм
 - c) Жидкостные переходы (fluid transitions)**Ответ: c**
4. **Какой инструмент популярен для создания процедурных материалов в 3D?**
 - a) Substance Painter
 - b) Adobe Illustrator
 - c) Blender Sculpt**Ответ: a**
5. **Какой формат 3D-моделей чаще используется для веб-дизайна?**
 - a) .obj
 - b) .fbx
 - c) .glTF**Ответ: c**

Тема 1.2. Интерфейс Cinema 4D и работа с примитивами

1. **Где находится панель для управления свойствами объекта?**
 - a) Верхняя панель
 - b) Окно атрибутов (Attribute Manager)
 - c) Timeline**Ответ: b**
2. **Как создать куб в Cinema 4D?**
 - a) Нажать клавишу C
 - b) Выбрать в меню: **Objects** → **Primitive** → **Cube**
 - c) Использовать инструмент **Pen Tool****Ответ: b**
3. **Какая горячая клавиша активирует режим перемещения объекта?**
 - a) E
 - b) R
 - c) T**Ответ: a**

4. Как изменить количество сегментов у сферы после её создания?
 - a) Через меню **Tools** → **Segments**
 - b) В окне атрибутов объекта
 - c) Использовать деформер **Twist**

Ответ: b
5. Какой инструмент позволяет быстро объединить несколько примитивов?
 - a) **Boolean**
 - b) **Extrude**
 - c) **Cloner**

Ответ: a

Раздел 2. Работа с основными инструментами

Тема 2.1. Работа с шейпами

1. Что такое шейпы (Shapes) в Cinema 4D?
 - a) Готовые 3D-модели
 - b) Базовые геометрические фигуры
 - c) Текстовые объекты

Ответ: b
2. Как преобразовать шейп в редактируемую полигональную сетку?
 - a) Нажать **C**
 - b) Использовать **Make Editable**
 - c) Применить деформер **Bend**

Ответ: b
3. Какой шейп используется для создания окружности?
 - a) **Cube**
 - b) **Circle**
 - c) **Pyramid**

Ответ: b
4. Как изменить радиус цилиндра после его создания?
 - a) Через параметр **Height**
 - b) Через параметр **Radius**
 - c) Использовать инструмент **Scale**

Ответ: b
5. Какой шейп НЕ является стандартным в Cinema 4D?
 - a) **Torus**
 - b) **Spiral**
 - c) **Dodecahedron**

Ответ: c

Тема 2.2. Работа со сплайнами

1. Что такое сплайн в Cinema 4D?
 - a) 3D-объект
 - b) Кривая, определяющая форму
 - c) Текстовый эффект

Ответ: b
2. Как создать сплайн-окружность?
 - a) **Objects** → **Spline** → **Circle**
 - b) **Tools** → **Pen**
 - c) **Objects** → **Primitive** → **Sphere**

Ответ: a
3. Как активировать инструмент для рисования произвольных сплайнов?
 - a) **Pen Tool**

- b) **Knife Tool**
- c) **Extrude Tool**

Ответ: a

4. **Как замкнуть открытый сплайн?**

- a) Нажать **Close Spline** в атрибутах
- b) Использовать деформер **Bend**
- c) Удалить точки сплайна

Ответ: a

5. **Для чего используется сплайн-маска?**

- a) Для создания анимации
- b) Для ограничения области действия эффектов
- c) Для текстурирования

Ответ: b

Тема 2.3. Создание объектов с помощью сплайнов: инструмент Extrude

1. **Что делает инструмент Extrude?**

- a) Выдавливает сплайн в 3D-объект
- b) Сгибает объект
- c) Удаляет полигоны

Ответ: a

2. **Как добавить фаску к выдавливаемому объекту?**

- a) Увеличить параметр **Subdivisions**
- b) Включить опцию **Fillet**
- c) Использовать деформер **Twist**

Ответ: b

3. **Какое значение параметра Movement в Extrude отвечает за толщину объекта?**

- a) X
- b) Z
- c) Y

Ответ: b

4. **Можно ли использовать несколько сплайнов для одного объекта Extrude?**

- a) Да, если они находятся в одном Hierarchy
- b) Нет
- c) Только если сплайны замкнуты

Ответ: a

5. **Как создать полый объект с помощью Extrude?**

- a) Установить отрицательное значение **Movement**
- b) Использовать параметр **Hollow**
- c) Применить деформер **Shell**

Ответ: a

Тема 2.4. Деформеры в Cinema 4D

1. **Какой деформер используется для сгибания объекта?**

- a) **Bend**
- b) **Twist**
- c) **Explosion**

Ответ: a

2. **Что делает деформер Twist?**

- a) Сжимает объект
- b) Скручивает объект вокруг оси
- c) Разбивает объект на части

Ответ: b

3. Как ограничить область действия деформера?
 - a) Использовать сплайн-маску
 - b) Настроить параметр **Strength**
 - c) Изменить размер деформера
 Ответ: c
4. Какой деформер подходит для создания волн на поверхности объекта?
 - a) **Wave**
 - b) **Bulge**
 - c) **Shear**
 Ответ: a
5. Можно ли анимировать параметры деформера?
 - a) Нет
 - b) Да, через ключевые кадры
 - c) Только если объект статичен
 Ответ: b

Раздел 3. Создание композиций

Тема 3.1. Работа с абстракцией в 3Д-графике

1. Какой инструмент Cinema 4D часто используют для создания абстрактных форм?
 - a) **Cloner**
 - b) **Extrude**
 - c) **Knife**
 Ответ: a
2. Как создать хаотичное распределение объектов в сцене?
 - a) Использовать эффектор **Random**
 - b) Применить деформер **Bend**
 - c) Настроить параметр **Segments**
 Ответ: a
3. Что такое «генеритивная графика»?
 - a) Ручная отрисовка каждого кадра
 - b) Алгоритмическое создание изображений
 - c) Использование только примитивов
 Ответ: b
4. Какой параметр эффектора Plain меняет размер клонов?
 - a) **Scale**
 - b) **Rotation**
 - c) **Position**
 Ответ: a
5. Как добавить цветовую вариативность клонам?
 - a) Использовать эффектор **Color**
 - b) Вручную окрасить каждый клон
 - c) Применить материал с градиентом
 Ответ: a

Тема 3.2. Работа с камерой и материалами

1. Как активировать вид из камеры в Cinema 4D?
 - a) Нажать **F12**
 - b) Выбрать камеру и нажать **Ctrl + Shift + C**
 - c) Перейти в меню **View → Camera**
 Ответ: b
2. Как создать материал с прозрачностью?
 - a) Уменьшить параметр **Diffusion**

b) Настроить **Alpha** в канале **Transparency**

c) Использовать эффектор **Opacity**

Ответ: b

3. **Что регулирует параметр Roughness в материалах?**

a) Цвет материала

b) Уровень блеска

c) Шероховатость поверхности

Ответ: c

4. **Как добавить текстуру к материалу?**

a) Через канал **Color**

b) Использовать **Bump** канал

c) Оба варианта

Ответ: c

5. **Для чего используется Depth of Field в настройках камеры?**

a) Размытие фона

b) Увеличение резкости

c) Изменение угла обзора

Ответ: a

Тема 3.3. Создание фона для композиции и настройки рендера

1. **Как добавить градиентный фон в сцену?**

a) Использовать материал с градиентом в канале **Luminance**

b) Нарисовать сплайн-окружность

c) Применить деформер **Displacer**

Ответ: a

2. **Какой рендер чаще используется для фотореализма?**

a) Physical Render

b) Standard Render

c) Cel Render

Ответ: a

3. **Что регулирует параметр Global Illumination?**

a) Отражение света

b) Тени

c) Рассеянное освещение

Ответ: c

4. **Как сохранить рендер с прозрачным фоном?**

a) Выбрать формат PNG с альфа-каналом

b) Использовать **Save As** → **JPG**

c) Отключить камеру

Ответ: a

5. **Что такое Ambient Occlusion?**

a) Эффект затемнения в углах объектов

b) Осветление текстур

c) Анимация камеры

Ответ: a

Тема 3.4. Работа с клонами и эффекторами

1. **Как создать массив клонов вокруг центра сцены?**

a) Использовать **Radial Cloner**

b) Применить эффектор **Random**

c) Настроить **Linear Cloner**

Ответ: a

2. Как заставить клоны двигаться по траектории?

- a) Использовать эффектор **Spline**
- b) Применить деформер **Bend**
- c) Настроить параметр **Rotation**

Ответ: a

3. Какой эффектор изменяет масштаб клонов?

- a) **Scale**
- b) **Delay**
- c) **Formula**

Ответ: a

4. Как анимировать положение клонов?

- a) Добавить ключевые кадры к эффектору **Position**
- b) Использовать **Plain Effector**
- c) Оба варианта

Ответ: c

5. Что делает эффектор **Step**?

- a) Создает ступенчатое изменение параметров
- b) Удаляет клоны
- c) Изменяет цвет

Ответ: a

Раздел 4. Настройка визуализации объектов. Свет. Материалы. Рендер

Тема 4.1. Работа с камерами

1. Как изменить фокусное расстояние камеры?

- a) Настроить параметр **Focal Length**
- b) Использовать **Target Tag**
- c) Переместить камеру

Ответ: a

2. Для чего используется **Target Tag**?

- a) Чтобы камера следила за объектом
- b) Для анимации масштаба
- c) Для настройки освещения

Ответ: a

3. Как создать эффект «рыбий глаз»?

- a) Увеличить **Focal Length**
- b) Использовать **Lens Distortion**
- c) Применить деформер **Spherify**

Ответ: b

4. Что регулирует параметр **Exposure**?

- a) Яркость изображения
- b) Скорость затвора
- c) Баланс белого

Ответ: a

5. Как добавить движение камеры в анимацию?

- a) Создать ключевые кадры для позиции
- b) Использовать **Camera Morph**
- c) Оба варианта

Ответ: c

Тема 4.2. Освещение и его влияние на восприятие ролика

1. Какой тип света имитирует солнце?

- a) **Infinite Light**

b) **Omni Light**

c) **Spot Light**

Ответ: a

2. **Что такое Three-Point Lighting?**

a) Схема из ключевого, заполняющего и контрового света

b) Три источника света одного типа

c) Освещение только фона

Ответ: a

3. **Как создать мягкие тени?**

a) Увеличить размер источника света

b) Уменьшить **Intensity**

c) Использовать **Ambient Light**

Ответ: a

4. **Какой параметр отвечает за цвет света?**

a) **Temperature**

b) **Color**

c) **Shadow**

Ответ: b

5. **Для чего используется IES Light?**

a) Реалистичное распределение света

b) Анимация вспышек

c) Освещение текста

Ответ: a

Тема 4.3. Работа со светом

1. **Как добавить объемный свет (god rays)?**

a) Включить **Volumetric Light**

b) Использовать **Ambient Occlusion**

c) Настроить **Global Illumination**

Ответ: a

2. **Какой источник света подходит для подсветки фона?**

a) **Spot Light**

b) **Area Light**

c) **Back Light**

Ответ: c

3. **Что делает Shadow Map?**

a) Создает мягкие тени

b) Ускоряет рендер теней

c) Удаляет тени

Ответ: b

4. **Как имитировать свет от неба?**

a) Использовать **Sky Object**

b) Добавить **Infinite Light**

c) Настроить **Physical Sky**

Ответ: c

5. **Какой параметр увеличивает яркость света?**

a) **Intensity**

b) **Exposure**

c) **Gamma**

Ответ: a

Тема 4.4. Материалы

1. **Как создать металлический материал?**
 - a) Увеличить **Reflection** и **Roughness**
 - b) Увеличить **Specular** и уменьшить **Roughness**

МДК.02.09 Трехмерная графика и веб-дизайн

Тема 1.1. Анализ основных трендов веб-графики

1. **Что такое параллакс-скроллинг?**
 - a) Анимация при наведении курсора
 - b) Эффект слоев,двигающихся с разной скоростью при прокрутке
 - c) Изменение цвета фона
2. **Какой тренд НЕ относится к 2023 году?**
 - a) Неоморфизм
 - b) Flash-анимация
 - c) 3D-типографика
3. **Какой инструмент используют для 3D-графики в вебе?**
 - a) Photoshop
 - b) Blender
 - c) Figma
4. **Что важно для адаптивности 3D-графики?**
 - a) Высокое разрешение
 - b) Оптимизация под мобильные устройства
 - c) Использование ярких цветов
5. **Как 3D-элементы влияют на пользователей?**
 - a) Увеличивают вовлеченность
 - b) Замедляют загрузку
 - c) Оба варианта верны

Тема 1.2. Элементы 3D-дизайна, 3D-иконки

1. **3D-иконка — это:**
 - a) Плоское изображение
 - b) Объект с объемом и тенями
 - c) Только черно-белый элемент
2. **Какой элемент интерфейса чаще стилизуют в 3D?**
 - a) Кнопка
 - b) Текст статьи
 - c) Фоновый цвет
3. **Какая программа подходит для 3D-иконок?**
 - a) Adobe Illustrator
 - b) Cinema 4D
 - c) Microsoft Word
4. **Эффект объема для текста создают через:**
 - a) Изменение шрифта
 - b) Тени и градиенты
 - c) Увеличение размера
5. **Проблема адаптации 3D под мобильные устройства:**
 - a) Слишком яркие цвета
 - b) Высокая нагрузка на процессор
 - c) Отсутствие анимации

Тема 1.3. 3D-элементы фона, глубина пространства

1. **Глубина пространства создается через:**
 - a) Перспективу и свет
 - b) Яркие контрасты
 - c) Плоские цвета
2. **Параллакс-эффект имитирует:**
 - a) Движение объектов в 3D-пространстве
 - b) Изменение размера текста
 - c) Звуковые эффекты
3. **Для фона с глубиной используют:**
 - a) Градиенты
 - b) Размытие заднего плана
 - c) Оба варианта
4. **Оптимизация 3D-фона для разных экранов — это:**
 - a) Уменьшение количества объектов
 - b) Использование векторной графики
 - c) Адаптивное масштабирование
5. **Инструмент для 3D-фонов:**
 - a) Blender
 - b) Paint
 - c) PowerPoint

Тема 1.4. Абстрактные 3D-композиции

1. **Абстрактная композиция — это:**
 - a) Реалистичное изображение
 - b) Формы без четкого смысла
 - c) Черно-белый эскиз
2. **Как цвет влияет на абстракцию?**
 - a) Создает эмоциональный фон
 - b) Увеличивает реализм
 - c) Замедляет анимацию
3. **Техника создания абстрактных объектов:**
 - a) Склейка геометрических фигур
 - b) Фотореалистичный рендер
 - c) Использование шаблонов
4. **Программа для абстрактного 3D:**
 - a) ZBrush
 - b) Excel
 - c) Google Docs
5. **Пример абстрактной композиции:**
 - a) 3D-модель здания
 - b) Хаотичные формы с градиентами
 - c) Иконка меню

Тема 1.5. Продуктовый 3D-дизайн

1. **Цель продуктового 3D-дизайна:**
 - a) Создание игр
 - b) Визуализация товара для продажи
 - c) Анимация персонажей

2. **Этап создания 3D-модели:**
 - a) Текстурирование
 - b) Написание кода
 - c) Запись аудио
3. **Программа для рендеринга продукта:**
 - a) KeyShot
 - b) Notepad
 - c) Spotify
4. **Оптимизация 3D-модели для веба:**
 - a) Уменьшение полигонов
 - b) Увеличение текстур
 - c) Добавление анимации
5. **Пример использования 3D-продукта:**
 - a) Видеоролик в Instagram
 - b) 3D-конфигуратор на сайте магазина
 - c) Презентация в PDF

Тема 2.2. Интерактивные UX/UI механики

1. **Интерактивная 3D-механика — это:**
 - a) Статичная картинка
 - b) Взаимодействие пользователя с объектом
 - c) Текстовая инструкция
2. **Пример интерактивного элемента:**
 - a) 3D-кнопка с анимацией при наведении
 - b) Фоновая музыка
 - c) Статья с гиперссылками
3. **Инструмент для интерактивного 3D:**
 - a) Three.js
 - b) Microsoft Word
 - c) Adobe Acrobat
4. **Проблема адаптации 3D под мобильные устройства:**
 - a) Низкое разрешение экрана
 - b) Высокая нагрузка на память
 - c) Отсутствие сенсорного управления
5. **Тренд в интерактивном 3D:**
 - a) 3D-навигация
 - b) Монохромные цвета
 - c) Отказ от анимации

Тема 2.3. Анимированный фон

1. **Зацикленная анимация — это:**
 - a) Однократное воспроизведение
 - b) Бесконечное повторение
 - c) Случайные эффекты
2. **Формат для анимированного фона:**
 - a) MP4
 - b) PNG
 - c) TXT
3. **Плавная анимация достигается через:**
 - a) Высокий FPS

- b) Увеличение разрешения
- c) Удаление теней
- 4. **Проблема анимированного фона:**
 - a) Увеличение скорости загрузки
 - b) Высокая нагрузка на браузер
 - c) Улучшение SEO
- 5. **Пример анимированного фона:**
 - a) Вращающаяся 3D-сфера
 - b) Статичная фотография
 - c) Текст с подчеркиванием

Тема 2.4. Работа с секвенциями, оптимизация

- 1. **Секвенция — это:**
 - a) Один кадр
 - b) Последовательность кадров
 - c) Звуковая дорожка
- 2. **Формат для секвенций:**
 - a) JPEG
 - b) PNG
 - c) EXR
- 3. **LOD (Level of Detail) — это:**
 - a) Уменьшение детализации дальних объектов
 - b) Увеличение текстур
 - c) Добавление анимации
- 4. **Оптимизация 3D-анимации:**
 - a) Сжатие текстур
 - b) Использование 8K-разрешения
 - c) Удаление всех эффектов
- 5. **Баланс качества и производительности:**
 - a) Использование средних настроек рендера
 - b) Отказ от 3D-элементов
 - c) Увеличение полигонов

Критерии оценки тестовых заданий

Цель: Определить уровень усвоения материала по темам курса «Трехмерная графика и веб-дизайн».

Общие параметры:

Количество вопросов: 5 вопросов на каждую тему (всего 8 тем → 40 вопросов).

Балл за вопрос: 1 балл за правильный ответ, 0 баллов — за неправильный или отсутствие ответа.

Максимальный балл: 40 баллов.

Шкала оценки:

Процент правильных ответов	Баллы	Оценка
90–100%	36–40 баллов	Отлично (5)
75–89%	30–35 баллов	Хорошо (4)
60–74%	24–29 баллов	Удовлетворительно (3)
Менее 60%	0–23 балла	Неудовлетворительно (2)

Дополнительные критерии:

Время выполнения: Рекомендуется ограничить тест 40–60 минутами (1–1.5 минуты на вопрос).

Порог успешности: Для зачета/допуска к следующему этапу — минимум 60% (24 балла).

Интерпретация ошибок:

0–5 ошибок: Свободное владение базовыми понятиями.

6–10 ошибок: Требуется повторение ключевых терминов и принципов.

Более 10 ошибок: Систематизация знаний по всем темам обязательна.

МДК.02.10 Продвинутое инструменты создания трехмерных объектов в веб-дизайне

Оценочные средства для промежуточной аттестации

Теоретические тесты и вопросы по дисциплине

Формат:

Каждый тест содержит 10 вопросов с выбором одного правильного ответа.

Вопросы распределены по разделам и темам курса.

Раздел 1. Spline.design

Тема 1.1. Сферы применения и особенности

Какой формат экспорта из Spline.design подходит для интеграции в веб-страницы?

- a) .exe
- b) .spline
- c) .html

Ответ: c

Что позволяет настраивать инструмент «State Machine» в Spline.design?

- a) Переключение между сценами и анимациями
- b) Генерацию ИИ-текстур
- c) Оптимизацию топологии

Ответ: a

Тема 1.4. Встроенные инструменты, ИИ-материалы

3. Какой параметр ИИ-материалов отвечает за «реалистичность» текстуры?

- a) Detail Level
- b) Roughness
- c) Metalness

Ответ: a

Для чего используется инструмент «Boolean»?

- a) Объединение, вычитание или пересечение объектов
- b) Создание анимации движения
- c) Настройка освещения

Ответ: a

Тема 1.6. Интерактив, логика

5. Как добавить реакцию объекта на наведение курсора?

- a) Использовать триггер Hover

- b) Удалить материал
- c) Изменить масштаб

Ответ: a

Раздел 2. Three.js

Тема 2.1. Сферы применения и интерактивные механики

6. Какой объект Three.js отвечает за рендеринг 3D-сцены?

- a) WebGLRenderer
- b) Scene
- c) Mesh

Ответ: a

Что такое «BufferGeometry»?

- a) Оптимизированная структура для хранения данных 3D-объектов
- b) Инструмент для анимации
- c) Тип камеры

Ответ: a

Тема 2.3. Эффекты с 3D-объектами

8. Как добавить эффект параллакса при движении мыши?

- a) Использовать OrbitControls
- b) Настроить Raycaster
- c) Изменить FOV камеры

Ответ: b

Тема 2.4. Creative coding

9. Что такое «шейдеры» в контексте Three.js?

- a) Программы, выполняемые на GPU для визуальных эффектов
- b) Инструменты для создания теней
- c) Тип материалов

Ответ: a

Тема 2.6. Экспорт в Vercel

10. Какой файл конфигурации используется для деплоя Three.js-проекта на Vercel?

- a) package.json
- b) vercel.json
- c) webpack.config.js

Ответ: b

Открытые вопросы для углубленной оценки

Опишите процесс создания интерактивной 3D-кнопки в Spline.design (от моделирования до интеграции в веб).

Критерии:

Использование инструментов: Boolean, Materials, Interactions.

Настройка анимации и экспорта.

Как реализовать анимацию движения частиц в Three.js?

Критерии:

Использование Points, BufferGeometry, цикл анимации.

В чем разница между «статичным» и «интерактивным» 3D-контентом для веба? Приведите примеры использования каждого.

Критерии оценивания

Тесты:

1 балл за каждый правильный ответ.

На «отлично»: 9–10 баллов.

На «хорошо»: 7–8 баллов.

На «удовлетворительно»: 5–6 баллов.

Открытые вопросы:

До 5 баллов за каждый вопрос (полнота, точность, использование терминов).

Рекомендации

Для подготовки использовать:

Официальную документацию Spline.design и Three.js.

Примеры проектов из CodePen и Glitch.

Курсы на Udemy: «Three.js Journey», «Spline Masterclass».

ПП 02 Учебная практика по модулю "Создание графических дизайн-проектов"

Текущий контроль результатов прохождения учебной практики в соответствии с рабочей программой происходит при использовании следующих возможных форм контроля:

- ежедневный контроль посещаемости практики;
- наблюдение за выполнением видов работ на практике;
- контроль качества выполнения видов работ на практике (уровень владения ПК при выполнении работ оценивается в аттестационном листе и характеристике с практики);
- контроль за ведением дневника практики;
- контроль подготовки отчета по практике в соответствии с заданием на практику.

Промежуточная аттестация по учебной практике – дифференцированный зачет (далее – ДЗ).

По итогам по учебной практики студенты допускаются к сдаче ДЗ при условии выполнения всех видов работ на практике, предусмотренных рабочей программой и своевременном предоставлении следующих документов (в случае прохождения производственной практики – на предприятии (в организации):

- положительного аттестационного листа руководителей практики от организации (образовательной организации) об уровне освоения профессиональных компетенций;
- положительной характеристики на обучающегося;
- дневника практики;
- отчета о практике в соответствии с заданием на практику.

ДЗ проходит в форме ответов на контрольные вопросы, защиты отчета по практике с иллюстрацией материала (презентации), или др.

ПП 02 Производственная практика по модулю "Создание графических дизайн-проектов"

Текущий контроль результатов прохождения производственной практики в соответствии с рабочей программой происходит при использовании следующих возможных форм контроля:

- ежедневный контроль посещаемости практики;
- наблюдение за выполнением видов работ на практике;
- контроль качества выполнения видов работ на практике (уровень владения ПК при выполнении работ оценивается в аттестационном листе и характеристике с практики);
- контроль за ведением дневника практики;
- контроль подготовки отчета по практике в соответствии с заданием на практику.

Промежуточная аттестация по производственной практике – дифференцированный зачет (далее – ДЗ).

По итогам производственной практики студенты допускаются к сдаче ДЗ при условии выполнения всех видов работ на практике, предусмотренных рабочей программой и своевременном предоставлении следующих документов (в случае прохождения производственной практики – на предприятии (в организации)):

- положительного аттестационного листа руководителей практики от организации (образовательной организации) об уровне освоения профессиональных компетенций;
- положительной характеристики на обучающегося;
- дневника практики;
- отчета о практике в соответствии с заданием на практику.

ДЗ проходит в форме ответов на контрольные вопросы, защиты отчета по практике с иллюстрацией материала (презентации), или др.

МДК.04.03 Создание кросс-дисциплинарных проектов в креативных индустриях

В качестве проекта для итоговой аттестации студенты (в группах или индивидуально) предоставляют проект - презентация бизнес плана проекта

Критерии оценивания (итоговая аттестация):

Критерий	Оценка 2	Оценка 3	Оценка 4	Оценка 5
Презентация проекта	Работа не выполнена	Соблюдены тайминги презентации	Соблюдены тайминги презентации, наглядные материалы высокого качества	Соблюдены тайминги презентации, наглядные материалы высокого качества, все разделы содержательно раскрыты
Содержание бизнес-плана	Работа не выполнена	бизнес-план составлен в соответствии со стандартом UNIDO	бизнес-план составлен в соответствии со стандартом UNIDO, все разделы заполнены информацией	бизнес-план составлен в соответствии со стандартом UNIDO, все разделы заполнены информацией, информация

				соответствует содержанию раздела
--	--	--	--	--

5. Фонд оценочных средств для экзамена (квалификационного)

1. Паспорт

Назначение: ФОС предназначен для контроля и оценки результатов освоения профессионального модуля (*ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте*) по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

Профессиональные компетенции	Показатель оценки результата
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности

2.Задание для экзаменующегося.

Инструкция по выполнению задания

1. Цель задания:

- Оценить навыки студента в создании графических дизайн-проектов, включая умение работать с графическими редакторами, применять принципы дизайна и создавать визуально привлекательные и функциональные решения.

2. Время выполнения задания:

- 2 часа.

3. Необходимые материалы:

- Компьютер с установленным графическим редактором (например, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW и т.д.).
- Графические планшеты (по желанию).
- Набор шрифтов и графических элементов (иконки, текстуры и т.д.).
- Бумага и ручка для предварительных эскизов и заметок.
- Доступ к интернету для поиска вдохновения и ресурсов (по желанию).

Задание

Создание графического дизайн-проекта для рекламной кампании нового продукта.

Тема: Разработать визуальные материалы для рекламной кампании нового продукта (например, упаковка, постер, баннер для социальных сетей).

Требования:

- Проект должен включать не менее трех элементов: упаковка, постер и баннер.
- Используйте цветовую палитру, шрифты и графические элементы, которые соответствуют концепции продукта.

- Обоснуйте выбор дизайна и элементов в текстовом формате (не менее 200 слов).

Порядок выполнения

1. Исследование

- Изучите целевую аудиторию и конкурентное окружение. Определите, какие визуальные элементы будут наиболее эффективными для привлечения внимания.

2. Эскизы

- На бумаге создайте предварительные эскизы всех трех элементов. Определите расположение текста, изображений и других графических элементов.

3. Создание дизайна

- Откройте графический редактор и начните создавать каждый из элементов проекта. Обратите внимание на композицию, цветовую палитру и типографику.

4. Обоснование выбора

- Напишите текстовое обоснование вашего выбора дизайна, включая информацию о целевой аудитории, концепции и используемых элементах.

3. Пакет экзаменатора

3.1. Условия выполнения заданий

Общее количество вариантов заданий: 10

Время выполнения каждого варианта заданий: 2 часа

Оборудование:

Компьютер или ноутбук с доступом в интернет

Программное обеспечение для обработки текстов (например, Microsoft Word, Google Docs)

Программное обеспечение для создания презентаций (например, Microsoft PowerPoint, Google Slides)

Программное обеспечение для работы с таблицами (например, Microsoft Excel, Google Sheets)

Доступ к онлайн-ресурсам и библиотекам для поиска информации

Блокнот и ручка для записи идей и планов

Программное обеспечение для создания графиков и диаграмм (например, Canva, Lucidchart)

Программное обеспечение для видеоконференций (например, Zoom, Microsoft Teams) для возможных онлайн-сессий и обсуждений

3.2. Критерии оценки

Оценка	Результаты выполнения задания	Отношение полученного количества баллов
«отлично»	Выставляется, если обучающийся выполнил: Все задания полностью и в соответствии с требованиями. Продemonстрировал глубокое понимание темы и применение теоретических знаний на практике. Предложил оригинальные и креативные решения, а также обоснованные выводы. Успешно использовал дополнительные ресурсы и материалы для обоснования своих ответов.	от 91 до 100
«хорошо»	Выставляется, если обучающийся выполнил: Большинство заданий с небольшими недочетами или недостатками. Показал хорошее понимание темы, но не все аспекты были раскрыты в	от 81 до 90

	достаточной степени. Использовал некоторые дополнительные ресурсы, но не всегда обосновывал свои выводы.	
«удовлетворительно»	Выставляется, если обучающийся выполнил: Основные задания, но с явными недочетами или недостатками в содержании. Показал базовое понимание темы, но не смог глубоко проанализировать или обосновать свои ответы. Не использовал дополнительные ресурсы или не обосновал свои выводы.	от 51 до 80
«неудовлетворительно»	Выставляется, если: Не выполнены условия оценки «удовлетворительно» (например, задания не выполнены или выполнены не по теме). Обучающийся не продемонстрировал понимания темы или не смог представить свои ответы в структурированном виде.	от 0 до 50