

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Сухолецкая Ирина Павловна

Должность: ректор

Дата подписания: 05.09.2024 09:04:52

Уникальный программный ключ:

90b04a8fcdf24f39034a47d003e725667d57043e870b41a3cee22df0848bbe2c

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА»



ПРИЛОЖЕНИЕ 5 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

ЦИФРОВЫЕ ПРОЕКТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Образовательная программа

Графический дизайн

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

Уровень высшего образования

Бакалавриат



Разработчик оценочных средств:

- Чайка Александр Владимирович, преподаватель кафедры графического дизайна

© Чайка А.В.

© АНО ВО «Институт
современного искусства»



Фонд оценочных средств (ФОС) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся базируется на перечне компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения всех результатов обучения, запланированных для дисциплины.

ФОС включает в себя:

- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций;
- типовые контрольные тесты и практические задания, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины (перечень вопросов для тестирования и перечень практических заданий к текущему контролю).

1. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

Код и содержание компетенции
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания
Знать сущность и значение информационных технологий в эру цифровой трансформации; основные понятия и категории компьютерных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Знать на высоком уровне сущность и значение информационных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Знать на среднем уровне сущность и значение информационных технологий;



операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Знать на низком уровне сущность и значение информационных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Уметь ориентироваться в форматах получения и предоставления цифровой проектной документации; пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
Уметь на высоком уровне пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
Уметь на среднем уровне пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
Уметь на низком уровне пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
Владеть современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;
Владеть на высоком уровне современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;
Владеть на среднем уровне современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;
Владеть на низком уровне современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;

Код и содержание компетенции
ПК-2 Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами в области дизайна объектов, среды и систем



Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать методы организации творческого и художественно-технического процессов в дизайне с использованием цифровых методов удаленной и сетевой коммуникации; онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов;
Знать на высоком уровне методы использования цифровой удаленной и сетевой коммуникации для творческого и художественно-технического процессов в дизайне; онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов;
Знать на среднем уровне методы использования цифровой удаленной и сетевой коммуникации для творческого и художественно-технического процессов в дизайне; онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов;
Знать на низком уровне методы использования цифровой удаленной и сетевой коммуникации для творческого и художественно-технического процессов в дизайне; онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов;
Уметь использовать цифровые методы и средства создания дизайн-концепций; современные технологии, требуемые для практической реализации дизайн-проектов; работать с новейшими информационными технологиями, аппаратным инструментами, цифровыми системами, прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет, со средствами компьютерной графики, анимации и 3D моделирования; настраивать оборудование, автоматизировать проектные процессы;
Уметь на высоком уровне использовать современные информационные технологии, аппаратные инструменты, цифровые системы, прикладные программные продукты, информацию в глобальной сети Интернет, средства компьютерной графики, анимации и 3D моделирования; настраивать оборудование, автоматизировать проектные процессы;
Уметь на среднем уровне использовать современные информационные технологии, аппаратные инструменты, цифровые системы, прикладные программные продукты, информацию в глобальной сети Интернет, средства компьютерной графики, анимации и 3D моделирования; настраивать оборудование, автоматизировать проектные процессы;
Уметь на низком уровне использовать современные информационные технологии, аппаратные инструменты, цифровые системы, прикладные



программные продукты, информацию в глобальной сети Интернет, средства компьютерной графики, анимации и 3D моделирования;
Владеть профессиональным уровнем компьютерной грамотности; навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала, соответствующего требуемому качеству и современным форматам, для производства и/или размещения в сети Интернет;
Владеть на высоком уровне профессиональным уровнем компьютерной грамотности; навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала для производства и/или размещения в сети Интернет;
Владеть на среднем уровне профессиональным уровнем компьютерной грамотности; навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала для производства и/или размещения в сети Интернет;
Владеть на низком уровне профессиональным уровнем компьютерной грамотности; навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала для производства и/или размещения в сети Интернет;

Код и содержание компетенции
ПК-3 Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна
Знать на высоком уровне методы автоматизации надзора за изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Знать на среднем уровне методы автоматизации надзора за изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества



размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Знать на низком уровне методы автоматизации надзора за изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Уметь осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Уметь на высоком уровне осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Уметь на среднем уровне осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Уметь на низком уровне осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Владеть навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла
Владеть на высоком уровне навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;
Владеть на среднем уровне навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;
Владеть на низком уровне навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;



2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ И ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И УРОВНЯ ОВЛАДЕНИЯ ФОРМИРУЮЩИМИСЯ КОМПЕТЕНЦИЯМ

2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля

2.1.1. Формы текущего контроля

Текущий контроль — систематическая проверка знаний, умений, навыков бакалавров, проводимая преподавателем на аудиторных занятиях в соответствии с учебной программой. Текущий контроль включает в себя тематический контроль — контроль знаний по темам и разделам дисциплины с целью оценивания этапов формирования знаний, умений, навыков обучающихся, усвоенных ими после изучения логически завершенной части учебного материала.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений и навыков обучающихся:

- на занятиях;
- по результатам выполнения самостоятельных заданий;
- по результатам проверки качества компьютерной графики творческих учебных работ;

Формами текущего контроля по дисциплине являются: тестирование, творческие и проектные работы, устные опросы, проверка самостоятельной работы.

Методические материалы по проведению промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация – процедура, проводимая в период **зачетно-экзаменационной сессии** с целью оценки качества освоения обучающимися дисциплины на определенном этапе.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает проверку компетенций, а также уровня усвоения пройденного материала.

2.1.2. Процедура ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА (2, 3, 4, 5, 6 семестры при очной форме обучения; 2, 3, 4, 5, 6, 7 семестры при очно-заочной форме обучения); ЭКЗАМЕНА (7 семестр при очной форме обучения; 8 семестр при очно- заочной форме обучения)



2.1.2.1. Форма промежуточной аттестации

Формами промежуточной аттестации является дифференцированный зачет, который проводится в форме тестирования и просмотра представленных творческих работ. На тестирование отводится 15-20 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.

2.1.2.2. Критерии и шкала оценивания

«Отлично» Выставляется обучающемуся, показавшему высокий уровень сформированности всех компетенций, всесторонние, систематизированные, глубокие знания дисциплины и умение уверенно применять их на практике при решении конкретных задач, свободное и правильное обоснование принятых решений.

«Хорошо» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности всех компетенций выше среднего или высокий уровень сформированности большей части компетенций, твердо знающему материал, грамотно и по существу излагающему его, умеющему применять полученные знания на практике, но допускающему не критичные неточности в ответе или решении задач.

«Удовлетворительно» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности компетенций ниже среднего, фрагментарный, разрозненный характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.

«Неудовлетворительно» Выставляется обучающемуся, компетенции которого сформированы на низком уровне или не сформированы вообще; который не знает большей части основного содержания дисциплины, допускает грубые ошибки в формулировках основных понятий дисциплины и решать типовые практические задачи.





В случае неудовлетворительной оценки обучающийся имеет право пересдать экзамен в установленном порядке.

2.1.2.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины



2 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»

1. Иконка глазика  в слоях
А. скрывает или показывает слой
В. настраивает прозрачность
С. вкл/ выкл коррекции красных глаз через Red Eye Tool
2. Иконка кнопки создать растровую маску
А. 
В. 
С. 
3. Какой цвет в маске показывает изображение, а какой скрывает
А. чёрный показать, белый скрыть
В. белый показать, чёрный скрыть
С. цвет не влияет, только прозрачность инструмента
4. Где лучше делать ретушь чтобы иметь возможность исправить после сохранения файла и закрытия программы
А. в маске
В. в режиме наложения
С. на новом слое
5. Цветовое пространство CMYK используются для
А. печатных материалов
В. Web
С. ужатое для небольших экранов телефонов

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»



Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Создать объект или систему компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна средствами профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области графического, веб- дизайна, цифрового искусства и пр.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Какой графический редактор предназначен для цветокоррекции?

A. Adobe Photoshop



B. Adobe Illustrator

C. Adobe Indesign

2. Хоткей показа/скрытия направляющей сетки/Grid

A. Ctrl+:

B. Ctrl+'

C. Ctrl+R

3. Хоткей показа/скрытия гайдов/Guides

A. Ctrl+:

B. Ctrl+'

C. Ctrl+R

4. Клавиша F7 скрывает/показывает панель...

A. образцы

B. слои

C. инструменты

5. С каким цветопрофилем сохранять для интернета

A. sRGB

B. FOGRA 39

C. DCI-P3

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

**Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна на тему семестрового задания;

2. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна в ведущих графических редакторах;



3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных видов воплощения — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна в различных компьютерных программах и графических редакторах;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;

3 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

1. clipping mask/обтравочная маска
 - А. векторный режим отрезания маской
 - В. показывает/применяет по форме объекта стоящего под ним**
 - С. заменяет выбранный слой выбранным изображением
2. Цветовое пространство RGB используются для
 - А. печатных материалов
 - В. мониторов и всего непечатного**
 - С. ужатое для небольших экранов телефонов
3. растровое изображение при
увеличение/масштабирование/растягивание станет качественнее
 - А. да



В. нет

С. заставит от цветового пространства

4. Форматы файла с поддержкой слоев

А. Jpeg, jpg, bmp

В. png, apng, gif, webp

С. tif, tiff, psd, psb, pdd, psdt

5. Редактировать содержимое Smart Object и сохранить изменения без потери Smart Object

А. двойной клик в слоях по Smart Object, после редактирования сохранить изменения

В. правой кнопкой rasterize layer и можно редактировать

С. когда копируешь из иллюстратора он появляется, нужно вернуться в иллюстратор и заменить содержимое

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Создать объект или систему компьютерной графики программного обеспечения дизайнерской деятельности;

2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами;

3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.



1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче графических образов в Photoshop, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области средового и архитектурного дизайна, цифрового искусства и пр.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

ПК-2 Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами

1. Select — Color Range нужен для
 - A. выделения по выбранному цвету
 - B. замены цвета
 - C. наложения цветовой градиентной карты
2. качественное выделение волос уточняется
 - A. в режиме **Select and Mask**
 - B. кистью Rotobrush
 - C. магической палочкой / Magic Wand Tool
3. Хоткей размера кисти
 - A. ()
 - B. []
 - C. ctrl+/-
4. Hardness у кисти влияет на
 - A. плотность цвета
 - B. размытие края формы кисти



С. сглаживание траектории движений

5. Клавиша для быстрого временного перехода с кисти в пипетку (забор цвета в палитру)

A. ctrl

B. alt

C. shift

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем компьютерной графики на тему семестрового задания;
2. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем компьютерной графики редакторах;
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных видов воплощения — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем компьютерной графики Photoshop;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки файлов для воплощения / внедрения;




4 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)


Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»

1. Для чего используется программное обеспечение Adobe After Effects?
 - А. для редактирования фотографий
 - В. для прототипирования сайтов
 - С. монтажа видео, векторной графики, растровой, анимации и различных эффектов**

2. Когда вы открываете Adobe After Effects как называется область где мы работаем?
 - А. workspace / рабочее пространство**
 - В. рабочий стол
 - С. окна

3. Якорная точка это:
 - А. точка, от которой идёт анимация и интерполяция параметров слоя**
 - В. точка останавливающая интерполяцию ускорения анимации
 - С. крестик для перемещения по экрану слоя обычной мышкой

4. Что такое Roto brush  ?
 - А. инструмент для рисования поверх видео
 - В. инструмент для обтравки объектов видео**
 - С. инструмент для векторной обтравки через маску path

5. Puppet pin tool  используется:
 - А. для закрепления за движущимся слоем
 - В. для деформации движениями закрепленных пинов**
 - С. уточнения обтравленного края

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Создать объект или систему компьютерной графики средствами профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности;




2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче графических образов Adobe After Effects, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области средового и архитектурного дизайна, цифрового искусства и пр.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. К чему открывает доступ значок  ?
 - А. к управлению слоя в трех измерениях**
 - В. к выводу 3D модели куба
 - С. архивированию footage
2. Как отмасштабировать или переместить несколько объектов, имеющих анимацию, и сохранить возможность анимировать их независимо друг от друга в той же композиции?
 - А. привязать перентом к новому Null**
 - В. сгруппировать в папку / ctrl+g
 - С. объединить через Pre-compose



3. Когда зеленая линия появляется на временной шкале во время предварительного просмотра, это означает:
 - A. уже просмотрено
 - B. превью видео просчиталось в оперативную память**
 - C. протестировано и не содержит ошибок

4. Где настраиваются размеры и пропорции создаваемого видео?
 - A. в свойствах footage
 - B. в настройках композиции**
 - C. в настройках проекта

5. Хоткей настроек композиции:
 - A. ctrl + c
 - B. ctrl + p
 - C. ctrl + k**

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов состоятельных видеороликов или систем компьютерной графики на тему семестрового задания;
2. Осуществить художественно-техническую разработку видеороликов или систем компьютерной графики;
3. Подготовить видео-ролики для различных видов размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.



1. Продемонстрировать навыки исполнения моушн роликов или систем компьютерной график;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки видео файлов для размещения на различных онлайн площадках;

5 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»

1. Какую возможность даст перевод слоя из иллюстратора во внутренний вектор shape layer?
А. анимировать цвет и форму шейпа, отлинковать от источника, качество отрисовки
В. сменить шрифт внутри векторного файла
С. создать маски по формам объектов и удалить исходный файл иллюстратора
2. Вы импортировали видеоклип неизвестного размера и продолжительности. Что нужно сделать, чтобы создать композицию, у которой автоматически будет нужный размер и продолжительность?
А. Перенести на иконку новой композиции или правой кнопкой и New Comp from Selection
В. Создать новую композицию и Transform - Fit to Comp
С. Автоматически нельзя, нужно вначале проверить исходник и вручную создать новую композицию
3. Разрешение превью вьюпорта влияет на финальное качество видео?
А. влияет
В. настраивается при рендере
С. не влияет
4. Где хранятся используемые в композиции изображения и звук после импорта?
А. внутри файла
В. линкует их месторасположение
С. внутри программа after effects



5. Work area / рабочая область это:
- A. **выделенная область на таймлайне, в пределах которой проигрывается видео**
 - B. размер окна превью на экране, где мы видим изображение
 - C. окно рабочего пространства, в котором отображаются наши исходники (footage)
6. Хоткей «убрать выделение»:
- A. F1
 - B. ESC
 - C. **F2**
7. Хоткей «показать только параметры с кейфреймами / анимацией»
он же, если нажать ещё раз, сворачивает слой, а на два быстрых нажатия разворачивает все доступные параметры:
- A. **U**
 - B. K
 - C. Y
8. Хоткей «поставить метку на таймлайне»:
- A. ~ / Ё / `
 - B. Caps lock
 - C. *****
9. Для чего служит графа parent и pick whip?
- A. parent даёт разрешение на доступ к footage, а pick whip запрещает
 - B. привязывает слой в качестве маски, вырезающей по форме слоя
 - C. **привязывает слой к родительскому слою для повтора PSR**
10. Хоткей дублирования выбранного слоя / эффекта / shape / и т.д.:
- A. **ctrl + d**
 - B. ctrl + j
 - C. alt и перемещение выбранного
11. Столбец, в котором можно взять в качестве маски верхний слой:
- A. **.TrkMat**
 - B. Parent & Link



С. Т

**Практические задания для выявления уровня освоения
компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»**

**Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Создать ролик или моушн клип средствами After Effects;
2. Выявить возможности модификации композиции и объектов системы программными средствами After Effects;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;




**Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения
компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»**




**Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**




1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче графических роликов или моушн клипов в After Effects, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения технологиями в After Effects;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области моушн, виде-арта и цифрового искусства и пр.




**Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по
дескриптору «знать»**


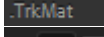



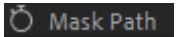
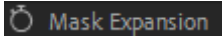
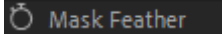
1. Кнопка для сохранения качества при увеличении / апскейле векторных файлов или композиции внутри композиции:
 - A. 
 - B. **
 - C. 

2. Иконка в чекбоксе для включения моушн-блюр для движущихся объектов:
 - A. 
 - B. 
 - C. 

3. Чекбокс превращающий слой в «корректирующий слой» для всех нижних слоёв:
 - A. 
 - B. 
 - C. 




4. Чекбокс для включения 3D пространства для слоя:
 - A. 
 - B. **
 - C. 

5. Переключатель кнопки создания маски или шейпа внутри шейпового слоя:
 - A. 
 - B. 
 - C. 

6. Анимация формы внутренней маски:
 - A. 
 - B. 
 - C. 

7. С какого слоя берётся форма маски через .TrkMat ?
**Вопрос для версий After Effects до 2023*
 - A. со всех нижних
 - B. с нижестоящего
 - C. с следующего верхнего**



8. Кнопка отключения эффектов на слое:
- A. 
 - B. 
 - C. 
9. Хоткей мышки / selection tool:
- A. S
 - B. V
 - C. M
10. Хоткей инструмента Pan Behind (Anchor Point) Tool для настройки якорной точки:
- A. Y
 - B. A
 - C. V

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов состоятельных композиций в After Effects;
2. Осуществить художественно-техническую разработку композиций в After Effects;
3. Подготовить видеоролики для различных видов размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»




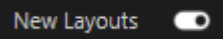
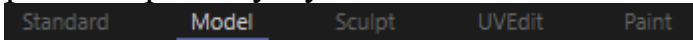
Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.



1. Продемонстрировать навыки исполнения или систем компьютерной графики;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;

6 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»

1. Отличие примитивов от полигональных объектов:
 - A. отличий нет, примитив это начальный пресет формы
 - B. у примитивов проще настроить параметрические параметры, например, изменить количество сегментов или форму**
 - C. примитив — это объект импортированный из иллюстратора
2. Что делает luminance и color?
 - A. color для цвета, а luminance для оттенка
 - B. color и luminance для цвета, но luminance не принимает теней и может генерировать свет**
 - C. color и luminance для цвета, но color не принимает теней, а luminance принимает тени
3. Кнопка настраивающая видимость объекта для превью и рендера:
 - A. в настройках 
 - B. глазом на верхней панели 
 - C. напротив объекта **
4. Сменить / сбросить лейаут, набор / местоположение инструментов:
 - A. кликнуть в правом верхнем углу на 
 - B. кликнуть на 
 - C. нажать ctrl+z
5. Основные уровни редактирования полигонального объекта:
 - A. генератор, кривая, сплайн
 - B. примитив, модификатор и деформер
 - C. точки, грани, полигоны**
6. Где искать настройки выбранного инструмента?



- A. появляется при нажатии правой кнопкой по инструменту
 - B. слева в верхнем меню tools
 - C. сразу после выбора инструмента в атрибутах в правом нижнем углу**
7. Как называются три оси системных координат:
- A. P,S,R
 - B. X, Y, Z**
 - C. H,S,B
8. Где настраивается качество финального выводимого файла?
- A. в настройках опций отображения дисплея
 - B. в настройках композиции
 - C. в настройках рендера**

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Создать объект / визуализацию средствами Cinema 4D;
2. Выявить возможности модификации данного объекта Cinema 4D;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;


Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.



1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче 3D объектов в Cinema 4D, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения Cinema 4D;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности.




Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Как изменить размер примитива по одной из осей, не переводя его в полигональный?
A. инструментом  потянуть за квадратик на конце необходимой оси
B. любым инструментом в режиме объекта потянуть за оранжевую точку на необходимой оси
C. потянуть за кубик в центре объекта




Как называется тег выравнивания объекта по сплайну?

- A. Align to Path
B. Align to Spline
C. Spline Wrap

2. Кнопка рендера в отдельном окне:




- A. 
- B. **
- C. 

3. Инструмент, который режет «по кругу / зациклено»:

- A. 
- B. 
- C. 

4. Инструмент выделения «по кругу / зациклено»:



- A. 
- B. 
- C. 




5. Где должен находиться деформер в слоях для воздействия на полигональный объект?

- A. он линкуется ссылкой
- B. внутри объекта или сгруппирован через Null**
- C. в него нужно поместить деформируемый объект


6. Куда нажать, чтобы сбросить значение параметра на дефолтные (например, позиции)?

- A. правой кнопкой в цифру напротив параметра
- B. правой кнопкой в стрелку напротив цифры**
- C. левой кнопкой в стрелку напротив цифры

7. Инструмент клонирования объектов по заданной форме:

- A. 
- B. 
- C. 

8. Включить отображение сетки геометрии для примитива:

- A. **display – и выбрать любой со словом lines**
- B. перейти к вкладке object и найти segments
- C. достаточно выбрать режим работы с гранями 

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций виртуальных арт объектов на тему семестрового задания в Cinema 4D;



2. Осуществить художественно-техническую разработку в Cinema 4D;
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных видов воплощения — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»




Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов в Cinema 4D;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки моделей и качественного рендера.

7 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»



1. Кнопка для перевода примитива в полигоны:

- A. 
- B. 
- C. 

2. Хоткей перевода выделенного объекта в редактируемый:

- A. Ctrl+t
- B. C
- C. двойной клик инструментом для редактирования полигонов, граней или точек

2. Кнопка для настройки якорной точки:

- A. 
- B. 



C.

3. Хоткей настроек проекта:

- A. **ctrl+b**
- B. ctrl+k
- C. ctrl+p

4. Что делает генератор ?

- A. **выдавливает толщину**
- B. делает отверстие в геометрии
- C. создает куб

5. Каким из этих инструментов можно закрыть дырку в геометрии?

- A. **Close Polygon Hole**
- B. Inset
- C. Poke polygons

6. Включить снэппинг / прилипание к сетке, полигонам, центру:

- A.
- B.
- C.

7. Генератор толщины контура сплайна по форме трубы

- A.
- B.
- C.

8. Какой из генераторов подходит для сглаживания геометрии?

- A.
- B.
- C.



Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.


1. Создать объект или систему дизайна в Cinema 4D;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами в Cinema 4D;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»







Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать при создании 3D моделей Cinema 4D, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями Cinema 4D;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Как перейти к редактированию точек?
А. выбрать объект и настроить инструмент выделения 



- В.** выбрать объект и перейти к 
- С.** выбрать объект и перейти к 
2. Работа кнопки видимости напротив объекта:
- А.**  / верхняя это Visible in Renderer, нижняя это Visible in Editor
- В.**  / нижняя Visible in Renderer, верхняя Visible in Editor
- С.**  Visible in Renderer
3. Если нажать кнопку напротив объекта  то:
- А.** объект отключится для превью
- В.** объект полностью отключится и перестанет отображаться
- С.** объект перестанет отображаться, но будет воздействовать на форму и физику
4. Зациклить готовую анимацию:
- А.** с зажатым альтом кликнуть по иконке часов и написать LoopOut()
- В.** выбрать точки и в окне атрибутов выбрать нужный тип зацикливания
- С.** выбрать объект / параметр в окне таймлайна и в окне атрибутов выбрать нужный тип зацикливания
5. Сколько окон обзора вида в программе Cinema 4D?
- А.** 1
- В.** 2
- С.** 4
6. Какой хоткей отменяет отмену действия?
- А.** ctrl+y
- В.** ctrl+z
- С.** ctrl+shift+z
7. Хоткей отмены действия перемещения камеры:
- А.** ctrl+y
- В.** ctrl+z
- С.** ctrl+shift+z
8. Хоткей навигации мышкой по окну обзора:
- А.** ctrl
- В.** пробел
- С.** alt / 123



Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.




1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем дизайна среды / архитектурного дизайна на тему семестрового задания в Cinema 4D;
2. Осуществить техническую разработку объектов или систем дизайна среды / архитектурного дизайна в Cinema 4D;
3. Подготовить 3D модели для различных видов воплощения — 3D печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения 3D объектов или систем компьютерной графики в Cinema 4D;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки 3D моделей для последующего использования;

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Кнопка записи анимации:
А. 
В. 
С. 
2. Как настроить ускорение скорости движения?
А. раздвинуть кейфреймы дальше друг от друга



В. через график скорости

С. сблизить кейфреймы к друг другу

3. Изменить длину ролика можно в:

А. в настройках композиции ctrl+k

В. в настройках рендера ctrl+b выставить больше кадров

С. в правой части таймлайн задать цифру

4. Какая кнопка мышки выполняет переход в режим выбора окон обзора (в перспективе, фронтальный, боковой, верхний)?

А. правая кнопка мышки, во вьюпорте выбрать нужное

В. жать 1/2/3 и крутить колёсиком Scroll

С. нажать колёсиком Scroll во вьюпорте

5. Что надо сделать, чтобы генератор работал?

А. прилинковать ссылкой

В. поместить внутрь объекта

С. нужно поместить в него объект

6. Хоткей «превью рендера кадра» во вьюпорте:

А. ctrl+r

В. alt+r

С. shift+r

7. Хоткей интерактивно обновляющегося превью рендера в окне вьюпорта:

А. ctrl+r

В. alt+r

С. shift+r


8. Если в настройках проекта выбрано сохранить в формате mp4 и в графе Output выставлен Frame Range на Current Frame to:

А. получится полное рабочее видео размеров work area

В. получится превью

С. на рендере получится видео с одним статичным кадром

9. Инструмент выдавливания выделенных полигонов:

- А.  Matrix Extrude
- В.  Extrude
- С.  Extrude



Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести тестирование разработанной 3D модели с помощью Cinema 4D;
2. Предложить сценарии наиболее оптимального внедрения разработанной модели в Cinema 4D;
3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного цифрового объекта, используя все необходимые виды авторского надзора;

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки тестирования цифровых разработок в Cinema 4D;
2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями Cinema 4D при подготовке 3D модели;
3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики;



8 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)

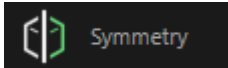
Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»

1. Хоткей группировки объектов через null:
 - A. ctrl+g
 - B. alt+g**
 - C. shift+g


2. Как соединить объекты в один + перевести в редактируемые?
 - A. connect objects and delete**
 - B. Make Editable
 - C. alt+g и затем C


3. Формат для экспорта модели с анимацией для web:
 - A. gltf**
 - B. obj
 - C. c4d

4. Сплайновый объект без генераторов в стандартном рендере:
 - A. не виден**
 - B. виден
 - C. виден со светом

5. Что делает енератор  ?
 - A. симметрично разделяет объект
 - B. создаёт надрез по центру
 - C. отражает симметричную копию**

6. Layout Sculpt предназначен для:
 - A. работы с примитивами
 - B. лепки**
 - C. редактирования UW развёртки

7.  Joint Tool предназначен для:
 - A. соединения точек
 - B. настройки изгибов
 - C. создания костей**

19. Хоткей нового соединения при работе с  Joint Tool:



- A. **ctrl**
- B. **shift**
- C. **двойной клик**

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Создать 3D визуализацию в Cinema 4D;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами в Cinema 4D;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;


Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»


Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать при создании 3D моделей Cinema 4D, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями Cinema 4D;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

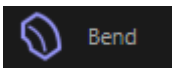
Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»




1. Деформер Skin  нужен для:
 - А. настройки кожного покрова модели
 - В. закрепления костей к полигонам**
 - С. настройки влияния веса костей на полигоны

2. Weight  – это?
 - А. настройка массы физических объектов
 - В. тэг веса влияние костей на полигоны**
 - С. тэг веса сглаживания сабдивижна на выбранное

3. Шаблон рига Mixamo Control Rig для:
 - А. контроля готовых тосар анимаций скелетов и персонажей из Adobe Mixamo**
 - В. переноса персонажа в Adobe Character Animator
 - С. импорта скелета из FBX

4. Что делает деформер  ?
 - А. скругляет
 - В. создаёт фаску на краях граней
 - С. загибает**

5. Тэг  предназначен для:
 - А. для задания инверсной кинематики и автоматического сгибания костей / Joints / сплайнов**
 - В. для привязки костей / Joints по позиции, вращения, размеру
 - С. для выравнивания поворота на выбранный объект

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем дизайна среды / архитектурного дизайна на тему семестрового задания в Cinema 4D;



2. Осуществить техническую разработку объектов или систем дизайна среды / архитектурного дизайна в Cinema 4D;
3. Подготовить 3D модели для различных видов воплощения — 3D печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения 3D объектов или систем компьютерной графики в Cinema 4D;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки 3D моделей для последующего использования;