

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Сухолеткина Ирина Павловна

Должность: ректор

Дата подписания: 02.09.2024 23:43:51

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  
**Арт-диджитал дизайн**

Направление подготовки  
**54.04.01 Дизайн**

Уровень высшего образования  
**Магистратура**



**Разработчик оценочных средств:**

- Чайка Александр Владимирович, преподаватель кафедры графического дизайна.



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**

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>УК-4</b> Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения. Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> 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;
<b>Знать на высоком уровне</b> сущность и значение информационных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
<b>Знать на среднем уровне</b> сущность и значение информационных технологий;



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

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ОПК-3</b> Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи



<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> 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;
<b>Знать на высоком уровне</b> 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;
<b>Знать на среднем уровне</b> 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;
<b>Знать на низком уровне</b> 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;
<b>Уметь</b> 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;
<b>Уметь на высоком уровне</b> 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;
<b>Уметь на среднем уровне</b> 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;
<b>Уметь на низком уровне</b> использовать современные информационные технологии, аппаратные инструменты, цифровые системы, прикладные



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

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-2</b> Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> приемы генерации авторских проектных концепций; методы художественно-технического проектирования с использованием современных цифровых технологий; методы воплощения и внедрения разрабатываемых проектов
<b>Знать на высоком уровне</b> приемы генерации авторских проектных концепций; методы художественно-технического проектирования с использованием современных цифровых технологий; методы воплощения и внедрения разрабатываемых проектов
<b>Знать на среднем уровне</b> приемы генерации авторских проектных концепций; методы художественно-технического проектирования с использованием современных цифровых технологий; методы воплощения и внедрения разрабатываемых проектов



<b>Знать на низком уровне</b> приемы генерации авторских проектных концепций; методы художественно-технического проектирования с использованием современных цифровых технологий; методы воплощения и внедрения разрабатываемых проектов
<b>Уметь</b> проектировать дизайн-объекты, предметы, товары, промышленные образцы и их отдельные элементы, комплексы и системы информации, идентификации, коммуникации;
<b>Уметь на высоком уровне</b> проектировать дизайн-объекты, предметы, товары, промышленные образцы и их отдельные элементы, комплексы и системы информации, идентификации, коммуникации;
<b>Уметь на среднем уровне</b> проектировать дизайн-объекты, предметы, товары, промышленные образцы и их отдельные элементы, комплексы и системы информации, идентификации, коммуникации;
<b>Уметь на низком уровне</b> проектировать дизайн-объекты, предметы, товары, промышленные образцы и их отдельные элементы, комплексы и системы информации, идентификации, коммуникации;
<b>Владеть</b> навыками концептуальной, художественно-творческой, конструкторской, технической деятельности в различных областях дизайна; современными технологиями оформления и предоставления проектной документации, готовых файлов и макетов;
<b>Владеть на высоком уровне</b> навыками концептуальной, художественно-творческой, конструкторской, технической деятельности в различных областях дизайна; современными технологиями оформления и предоставления проектной документации, готовых файлов и макетов;
<b>Владеть на среднем уровне</b> навыками концептуальной, художественно-творческой, конструкторской, технической деятельности в различных областях дизайна; современными технологиями оформления и предоставления проектной документации, готовых файлов и макетов;
<b>Владеть на низком уровне</b> навыками концептуальной, художественно-творческой, конструкторской, технической деятельности в различных областях дизайна; современными технологиями оформления и предоставления проектной документации, готовых файлов и макетов;

<b>Код и содержание компетенции</b>
-------------------------------------

<b>ПК-3</b> Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
---



<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> 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
<b>Знать на высоком уровне</b> 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;
<b>Знать на среднем уровне</b> 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;
<b>Знать на низком уровне</b> 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;
<b>Уметь</b> осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
<b>Уметь на высоком уровне</b> осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
<b>Уметь на среднем уровне</b> осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
<b>Уметь на низком уровне</b> осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;





<p><b>Владеть</b> навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла</p>
<p><b>Владеть на высоком уровне</b> навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</p>
<p><b>Владеть на среднем уровне</b> навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</p>
<p><b>Владеть на низком уровне</b> навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</p>

## **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.

## **2.2. 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.

### **2.2.1. Процедура ЗАЧЕТА (1, 2, 3 семестры при очной форме обучения; 1, 2, 3 семестры при очно-заочной форме обучения); ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА (4 семестр при очной форме обучения; 4 семестр при очно-заочной форме обучения)**

#### **2.2.1.1. 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.

#### **2.2.1.2. 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.

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

**1 СЕМЕСТР (Процедура зачёта)**

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

1. Какой цвет в маске показывает изображение, а какой скрывает
  - а) чёрный показать, белый скрыть
  - б) белый показать, чёрный скрыть**
  - с) цвет не влияет, только прозрачность инструмента
  
2. Слои в Photoshop – это...
  - а) Редактор векторной графики
  - б) Редактор растровой графики**
  - в) Магазин фотографий
  
3. Цветовое пространство CMYK используются для
  - а) печатных материалов**
  - б) Web
  - с) ужатое для небольших экранов телефонов
  
4. Преобразование смарт-объекта в редактируемый слой в Photoshop – это...



а) трансформирование

б) рендеринг

**в) растрирование**

5. Где искать при стандартной расстановке панелей рабочего пространства настройки инструментов, если, например, Clone Stamp (штампик) и Spot Healing Brush (хилбраш) не работают на пустом слое, но снизу есть слои с которых возможно считывание информации и прозрачность слоя также выставлена правильно

**а) как и у всех инструментов верхний левый край**

б) они без настроек, нужно сменить инструмент или работать в одном слое


с) нажать правой кнопкой, все настройки доступны там

6. DPI в Photoshop это

а) размер изображения в пикселях

**б) количество точек при печати на дюйм**

с) цветовой профиль для декоративно прикладного искусства

7. Какими инструментами нужно работать в режиме быстрой маски , чтобы получить по выходу из режима пунктирное выделение

а) любыми инструментами выделения quick selection, lasso, rectangular marquee

б) только кистью чб, ластик или штамп не будут работать

**с) возможно использовать любой растровый инструмент — кисть, ластик, штамп. Анализируется только цвет. Инструменты выделения допустимы, но сбросятся по выводу из квик маски если область не закрашена цветом**

8. Как быстро сгладить лесенку на краях после выделения

**а) на любом инструменте выделения нажать Select and Mask и настроить smooth и feather**

б) только вручную с помощью быстрой маски и мягкой кисти

с) настраивается только в начале рисования, hardness на инструментах выделения, дальше нельзя исправить имеющееся выделение

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



a) **двойной клик в слоях по Smart Object, после редактирования сохранить изменения**

b) правой кнопкой rasterize layer и можно редактировать

c) когда копируешь из иллюстратора он появляется, нужно вернуться в иллюстратор и заменить содержимое

10. С каким цветопрофилем сохранять для интернета

a) **sRGB**

b) FOGRA 39

c) DCI-P3

11. Форматы файла с поддержкой слоев

a) Jpeg, jpg, bmp

b) png, apng, gif, webp

c) **tif, tiff, psd, psb, pdd, psdt**

12. Цветовое пространство RGB используются для

a) печатных материалов

b) **мониторов и всего непечатного**

c) аналоговое пространство для презентаций

**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?  
**а) Adobe Photoshop**  
б) Adobe Illustrator  
в) Adobe Indesign
2. Хоткей для указания точки и расстояния забора текстуры Clone Stamp (штампик)   
а) Ctrl  
б) Space/пробел  
с) **Alt**
3. Иконка глазика  в слоях  
**а) скрывает или показывает слой**  
б) настраивает прозрачность  
с) вкл/ выкл коррекции красных глаз через Red Eye Tool



4. Клавиша, при зажатии которой маска дублируется при перетаскивании на другой слой
  - a) Ctrl
  - b) Shift
  - c) **Alt**
  
5. Хоткей инвертировать маску или растровое изображение (светлое станет тёмным и наоборот)
  - a) Ctrl+T
  - b) **Ctrl+i**
  - c) Ctrl+R
  
6. Хоткей Free Transform трансформирования/перемещения/вращения/скейла
  - a) Ctrl+R
  - b) **Ctrl+T**
  - c) Ctrl+;
  
7. Иконка кнопки создать растровую маску
  - a) 
  - b) 
  - c) 
  
8. Ограничить область влияния фильтра на Smart Object
  - a) **маской фильтров смарт объекта**
  - b) это нельзя сделать без растрирования слоя
  - c) через clipping mask
  
9. Smart object нужен для
  - a) **защиты слоя от потери качества при изменениях размеров и не деструктивного применение фильтров**
  - b) умной автоматической коррекции цвета у слоя
  - c) задать применить маску по форме ниже стоящего слоя
  
10. На какой слой/слои влияют режимы наложения
  - a) по форме нижестоящего слоя
  - b) на верхний
  - c) **на все нижестоящие**



**11. Хоткей сгруппировать слои**

- a) Ctrl+T
- b) **Ctrl+G**
- c) Ctrl+J

**12. Режим трансформирования «Warp»**

- a) **даёт возможность выборочно деформировать изображение**
- b) режим быстрого перетаскивания слоя по холсту
- c) даёт возможность задать произвольную якорную точку для масштабирования

**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;

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

1. Какой Инструмент «Архивная кисть» позволяет...

а) изменить цвет всех похожих пикселей на фоновый, если в слое заблокирована прозрачность

б) удалить лишние операции из панели «История»

**в) восстановить часть изображения до состояния, выбранного на панели «История»**

2. Где лучше делать ретушь чтобы иметь возможность исправить после сохранения файла и закрытия программы

а) в маске

**б) в режиме наложения**

с) на новом слое

3. Откуда берёт информацию Spot Healing Brush 

**а) из окружения вокруг, и создаёт похожую текстуру**

б) из указанной точки с помощью Alt

с) из палитры и паттерна

4. Select — Color Range нужен для

**а) выделения цвета по всему изображению**

б) замены цвета

с) наложения цветовой градиентной карты

5. Корректирующий слой / Adjustments layer применяется к

**а) всем слоям под ним**

б) всей композиции

с) выбранному слою



6. Хоткей размера кисти
  - a) ( )
  - b) □**
  - c) ctrl+/-
  
7. Клавиша для быстрого временного перехода с кисти в пипетку (забор цвета в палитру)
  - a) ctrl
  - b) alt**
  - c) shift
  
8. Инструмент для кадрирования изображения, увеличения рабочей площади и отрезания лишнего
  - a) crop tool**
  - b) rectangle
  - c) slice tool
  
9. Проверить размер изображения можно через
  - a) Crop tool
  - b) Image — canvas size
  - c) Image — Image size**
  
10. Image—Adjustment—... (вызываемое в левом верхнем углу, отличается от Корректирующий слой / Adjustments layer)
  - a) применяется к выбранному слою не создавая слоя коррекции**
  - b) применяется к своей композиции
  - c) применяется к всем слоям под ним
  
11. Могут ли быть внутри слоя две маски
  - a) да, две или больше растровых масок
  - b) масок может быть две, первая растровая, вторая векторная**
  - c) нет, возможна только одна маска, векторных нет, фотошоп для работы только с растром
  
12. clipping mask/обтравочная маска
  - a) режим отрезания маской по перепаду света
  - b) показывает/применяет по форме объекта стоящего под ним**
  - c) заменяет выбранный слой выбранным изображением



### **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 компьютерной графики цифрового дизайна с помощью различных аппаратных средств и экранных технологий;
2. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанной цифровой компьютерной графики / цифрового дизайна;
3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного цифрового объекта / системы, 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;
2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при подготовке компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна к внедрению;
3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна;



## **2 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)**

### **Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»**

ОПК-3 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

1. Для чего используется программное обеспечение Adobe After Effects
  - A. для редактирования фотографий
  - B. для прототипирования сайтов
  - C. монтажа видео, векторной графики, растровой, анимации и различных эффектов**
  
2. Когда вы открываете Adobe After Effects как называется область где мы работаем?
  - A. workspace / рабочее пространство**
  - B. рабочий стол
  - C. окна
  
3. Почему местоположение anchor point такое важное
  - A. закрепляет слой за движением другого слоя
  - B. закрепляет линк на исходный файл
  - C. относительно неё идёт анимация Position/Scale/Rotation (PSR)**
  
4. Что нельзя вывести в видео из After Effects стандартными средствами
  - A. GIF
  - B. видео файл с прозрачностью / альфа каналом
  - C. интерактивное взаимодействие**
  
5. Поддерживает ли контейнер mp4 альфа канал (прозрачность)
  - A. да
  - B. только для h264
  - C. нет**

### **Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 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-3 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 видео композиций, 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 дизайна и моушн дизайна.

**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 в области дизайна объектов, среды и систем

1. Якорная точка это
  - A. точка от которой идёт анимация и интерполяция параметров слоя**
  - В. точка останавливающая интерполяцию ускорения анимации
  - С. крестик для перемещения по экрану слоя обычной мышкой
  
2. Как отмасштабировать или переместить несколько объектов уже имеющих анимацию и сохранить возможность анимировать их независимо друг от друга в той же композиции
  - A. привязать перентом к новому Null**
  - В. сгруппировать в папку / ctrl+g
  - С. объединить через Pre-compose
  
3. Что даст перевод слоя из иллюстратора во внутренний вектор shape layer
  - A. анимировать цвет и форму шейпа, отлинковать от источника, качество отрисовки**
  - В. сменить шрифт внутри векторного файла
  - С. создат маски по формам объектов и удалит исходный файл иллюстратора
  
4. Вы импортировали видеоклип неизвестного размера и продолжительности. Что нужно сделать, чтобы создать композицию, которая автоматически будет нужного размера и продолжительности
  - A. 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
  
5. После импорта footage используемые в композиции изображения, звук и видео хранятся в
  - А. внутри файла
  - В. линкуется их месторасположение**
  - С. внутри программа after effects

**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;
3. Подготовить дизайн-макеты для различных видов воплощения — экраны телефонов, рекламные баннеры, социальные сети. (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;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;

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

ПК-3 Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем

1. Для чего служит графа parent и pick whip
  - A. parent даёт разрешение на доступ к footage, a pick whip запрещает
  - B. привязывает слой в качестве маски, вырезающей по форме слоя
  - C. привязывает слой к родительскому слою для повтора PSR
2. В версии After Effects до 2023 если маска через .TrkMat то с какого слоя берётся форма



- A. со всех нижних
- B. с нижестоящего
- C. с следующего верхнего**

3. Анимация формы шейпового/векторного объекта делается через

- A. ctrl + t
- B. Path**
- C. только покадрово в сторонней программе

4. Сгруппировать выбранные слои в композицию

- A. правой кнопкой и pre-compose**
- B. правой кнопкой и create - group
- C. ctrl+g

5. Если в композиции используется стандартный фон, то что происходит с прозрачностью

- A. будет всегда как на экране
- B. прозрачность настраивается**
- C. на экспорте фон всегда будет черный

### **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 разработанного видео ролика с помощью различных аппаратных средств и экранных технологий;
2. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанного видео ролика;
3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного видео, 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.**




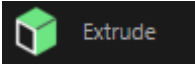



1. Продемонстрировать навыки тестирования цифровых разработок;
2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при подготовке компьютерной графики к внедрению;
3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики;

### **3 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)**

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

1. Основные уровни редактирования полигонального объекта  
А. генератор, кривая, сплайн  
В. примитив, модификатор и деформер  
**С. точки, грани, полигоны**
2. Сколько окон обзора вида в программе Cinema 4D?  
А. 1  
В. 2  
**С. 4**
3. 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 ктрить колёсиком Scroll  
**С. нажать колёсиком Scroll во вьюпорте**
4. Где должен находиться генератор в слоях, чтобы он работал



1. он линкуется ссылкой
  2. внутри объекта или сгруппирован
  3. **нужно поместить в него объект**
- 
5. Где искать настройки выбранного инструмента
    - A. нажать правой кнопкой по инструменту
    - B. слева в верхнем меню tools
    - C. **сразу после выбора инструмента в атрибутах в правом нижнем углу**
  6. Кнопка настраивающая видимость объекта для превью и рендера
    - A. в настройках 
    - B. глазом на верхней панели 
    - C. **напротив объекта** 
  7. Что делает генератор   
    - A. **выдавливает толщину**
    - B. делает отверстие в геометрии
    - C. создает куб
  8. Кнопка для перевода примитива в полигоны
    - A. 
    - B. 
    - C. 

### Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 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 примитивов Cinema 4D, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности, цифрового искусства и пр.

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

1. Будет ли проигрываться видео после рендера если в настройках проекта выбрано сохранить в формате mp4 и в графе Output выставлен Frame Range на Current Frame
  - A. получится полное рабочее видео размеров work area
  - B. нужно сменить формат с mp4



**С. на рендере статичный кадр, нужно переключить Current Frame на All frames**

2. Импорт векторного файла для c4d ниже r25

А. сохранить в PNG и перетащить во вьюпорт

**В. сохранить в ai версии 8**

С. сохранить в ai 2020 версии

3. Где настраивается качество финального выводимого файла

А. в настройках опций отображения дисплея

В. в настройках композиции

**С. в настройках рендера**

4. Формат для экспорта модели с анимацией для web

**А. gltf**

В. obj

С. c4d

5. Слайновый объект без генераторов в стандартном рендере




**А. не виден**

В. виден




С. виден со светом



6. Какой из генераторов подходит для сглаживания геометрии

- A.  Voronoi Fracture
- B.  Subdivision Surface
- C.  Sweep

7. Как перейти к редактированию точек

- A. выбрать объект и настроить инструмент выделения 
- B. **выбрать объект и перейти к** 
- C. выбрать объект и перейти к 

8. 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

### 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 дизайна в ведущих 3D редакторах;
3. Подготовить дизайн-макеты для различных видов воплощения — экран, социальные сети, реклама;






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




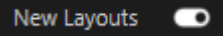
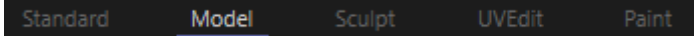
Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем компьютерной графики в ведущих 3D редакторах;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;

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

1. Шаблон рига Mixamo Control Rig для  
**A. контроля готовых тосар анимаций скелетов и персонажей из Adobe Mixamo**  
B. переноса персонажа в Adobe Character Animator  
C. импорта скелета из FBX
2. Кнопка рендера в отдельном окне  
A.   
B.   
C. 
3. Хоткей превью рендера кадра на котором находимся в окне вьюпорта  
A. **ctrl+r**  
B. alt+r  
C. shift+r
4. Хоткей интерактивно обновляющегося превью рендера в окне вьюпорта  
A. ctrl+r  
B. **alt+r**  
C. shift+r
5. Где должен находиться деформер в слоях для воздействия на полигональные объект



- A. он линкуется ссылкой
  - B. внутри объекта или сгруппирован через Null**
  - C. в него нужно поместить деформируемый объект
6. Чтобы настроить ускорение скорости движения
- A. раздвинуть кейфреймы дальше друг от друга
  - B. через график скорости**
  - C. сблизить кейфреймы к друг другу
7. Как сделать, чтобы примитив был невидимым в окне обзора, но видимым при рендеринге?
- A. напротив объекта  / верхняя это Visible in Renderer , нижняя это Visible in Editor
  - B. напротив объекта  / нижняя Visible in Renderer , верхняя Visible in Editor**
  - C. напротив объекта 
8. Сменить/сбросить лейаут, набор/местоположение инструментов
- A. кликнуть в правом верхнем углу на 
  - B. кликнуть на 
  - C. нажать ctrl+z

### 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 модели с помощью различных аппаратных средств и экранных технологий;
2. Предложить способы наиболее оптимального воплощения;
3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного цифрового объекта / модели , 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;
2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при подготовке компьютерной графики / модели к внедрению;
3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики / модели;







## 4 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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




1. Инструмент который может клонировать объекты по заданной форме
  - A.  clonner
  - B.  arrey
  - C.  subdivision
2. Куда жать чтобы сбросить значение параметра на дефолтные (например позишн)
  - A. правой кнопкой в цифры напротив параметра
  - B. правой кнопкой в стрелку напротив цифры**
  - C. левой кнопкой в стрелку напротив цифры
3. Изменить длину ролика можно в
  - A. в настройках композиции ctrl+k
  - B. в настройках рендера ctrl+b выставить больше кадров
  - C. в правой части таймлайн задать цифру**





4. Где должен находиться деформер в слоях для воздействия на полигональные объект
- A. он линкуется ссылкой
  - B. внутри объекта или сгруппирован через Null**
  - C. в него нужно поместить деформируемый объект
5. Соединить объекты в один + перевести в редактируемые
- A. connect objects and delete**
  - B. Make Editable
  - C. alt+g и затем C
6. Какой хоткей отменяет отмену действия?
- A. ctrl+y**
  - B. ctrl+z
  - C. ctrl+shift+z
7. Хоткей отмены действия перемещения камеры
- A. ctrl+y
  - B. ctrl+z
  - C. ctrl+shift+z**
8. Кнопка записать движение объекта
- A. 
  - B. 
  - C. 
9. Кнопка для настройки якорной точки
- A. 
  - B. 
  - C. 



10. Хоткей настроек проекта
- A. **ctrl+b**
  - B. ctrl+k
  - C. ctrl+p
11. Хоткей перевести выделенный объект в редактируемый
- A. Ctrl+t
  - B. C
  - C. двойной клик инструментом для редактирования полигонов, граней или точек
12. Каким из этих инструментов можно закрыть дырку в геометрии
- A. **Close Polygon Hole** 
  - B. Inset 
  - C. Poke polygons 

**Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 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 Cinema 4D;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами Cinema 4D;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;


**Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 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 примитивов Cinema 4D, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения технологиями в Cinema 4D;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области графического дизайна, моушн дизайна, цифрового искусства и пр.


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

1. Как изменить размер примитива по одной из осей не переводя 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
2. Как называются 3 оси системных координат
  - A. P,S,R
  - B. X, Y, Z**
  - C. H,S,B
3. Хоткей сгруппировать объекты через null
  - A. ctrl+g
  - B. alt+g**
  - C. shift+g
4. Зациклить готовую анимацию



- A. с зажатым альтом кликнуть по иконке часов и написать LoopOut()
- B. выбрать точки и в окне атрибутов выбрать нужный тип зацикливания
- C. выбрать объект/параметр в окне таймлайна и в окне атрибутов выбрать нужный тип зацикливания**

5. 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 




6. Если нажать галку  напротив объекта то

- A. A. объект отключится для превью
- B. B. объект полностью отключится и перестанет отображаться**
- C. C. объект перестанет отображаться но будет воздействовать на форму и физику

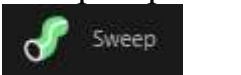
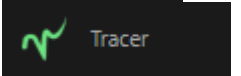
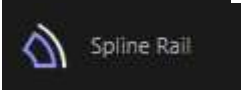
7. Хоткей для навигации мышкой по окну обзора?

- A. ctrl
- B. пробел
- C. alt / 123**

8. Включить снэппинг/прилипание к сетке, полигонам, центру

- A. 
- B. 
- C. 

9. Генератор чтобы задать толщину контура сплайна (как труба)

- A. 
- B. 
- C. 

10. Что делает luminance и color

- A. color для цвета, а luminance для оттенка



**В. И color, и luminance для цвета, но luminance не принимает теней и может генерировать свет**

**С. И color, и luminance для цвета, но color не принимает теней, а luminance принимает тени**

### **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 графического дизайна на тему семестрового задания в Cinema 4D;
2. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем дизайна 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 или систем компьютерной графики / дизайна среды / моушн дизайна в ведущих 3D редакторах;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;




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



1. 1 Инструмент который режет "по кругу/зациклено"

- A. 
- B. 
- C. 

2. Инструмент выделение "по кругу/зациклено"

- A. 
- B. 
- C. 

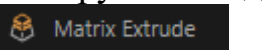
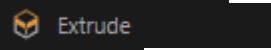
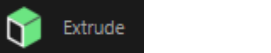
3. Как называется тег выравнивающий объект по сплайну?

A. Align to Path

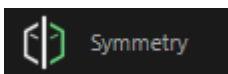
**B. Align to Spline**

C. Spline Wrap

4. Инструмент выдавливания выделенных полигонов

- A.  Matrix Extrude
- B.  Extrude
- C.  Extrude

5. Генератор



- A. симметрично разделяет объект
- B. создаёт надрез по центру
- C. отражает симметричную копию**





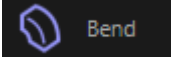

Layout Sculpt предназначен для

A. работы с примитивами

**B. лепки**

C. редактирования UW развёртки



6.  Joint Tool предназначен для
- A. соединения точек
  - B. настройки изгибов
  - C. **создания костей**
7. Хоткей нового соединения при работе с  Joint Tool
- A. **ctrl**
  - B. shift
  - C. двойной клик
8. Деформер Skin  нужен для
- A. настройки кожного покрова модели
  - B. **закрепления костей к полигонам**
  - C. настройки влияния веса костей на полигоны
9. Тэг Weight 
- A. настройка массы физических объектов
  - B. **веса влияние костей на полигоны**
  - C. веса сглаживания сабдивижна на выбранное
10. Что делает деформер  Bend
- A. скругляет
  - B. создаёт фаску на краях граней
  - C. **загибает**
11. Тэг  предназначен для
- A. **для задания инверсной кинематики и автоматического сгибания костей/Joints/сплайнов**
  - B. для привязки костей/Joints по позиции, вращения, размеру
  - C. для выравнивания проворота на выбранный объект

### 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 модели с помощью Cinema 4D;
2. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанной модели / моушн дизайна в Cinema 4D;
3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного цифрового объекта / модели / макета, 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 владения Cinema 4D;
2. Продемонстрировать высокий уровень владения в Cinema 4D при подготовке модели;
3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики;