

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Сухолецкая 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**

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВИДЕО-КОНТЕНТА

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

Код и содержание компетенции
ПК-1 Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать методы разработки концептуальных идей видеороликов, определяемых назначением, назначением, способствующих раскрытию художественного(рекламного) образа, соответствующих эмоциональным запросам общества;
Знать на высоком уровне методы разработки концептуальных идей видеороликов, определяемых назначением, назначением, способствующих раскрытию художественного(рекламного) образа, соответствующих эмоциональным запросам общества;
Знать на среднем уровне методы разработки концептуальных идей видеороликов, определяемых назначением, назначением, способствующих



<p>раскрытию художественного(рекламного) образа, соответствующих эмоциональным запросам общества;</p>
<p>Знать на низком уровне методы разработки концептуальных идей видеороликов, определяемых назначением, назначением, способствующих раскрытию художественного(рекламного) образа, соответствующих эмоциональным запросам общества;</p>
<p>Уметь формулировать и излагать изобразительными средствами раскадровки и операторской экспликации концептуальную идею, образ будущего видеоролика; создавать эскизы сцен, героев (персонажей), локаций; создавать и воплощать режиссерский замысел;</p>
<p>Уметь на высоком уровне формулировать и излагать изобразительными средствами раскадровки и операторской экспликации концептуальную идею, образ будущего видеоролика; создавать эскизы сцен, героев (персонажей), локаций; создавать и воплощать режиссерский замысел;</p>
<p>Уметь на среднем уровне формулировать и излагать изобразительными средствами раскадровки и операторской экспликации концептуальную идею, образ будущего видеоролика; создавать эскизы сцен, героев (персонажей), локаций; создавать и воплощать режиссерский замысел;</p>
<p>Уметь на низком формулировать и излагать изобразительными средствами раскадровки и операторской экспликации концептуальную идею, образ будущего видеоролика; создавать эскизы сцен, героев (персонажей), локаций; создавать и воплощать режиссерский замысел;</p>
<p>Владеть методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных идей и замыслов; приемами аргументации и обоснования состоятельности разработанных концепций</p>
<p>Владеть на высоком уровне методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных идей и замыслов; приемами аргументации и обоснования состоятельности разработанных концепций</p>
<p>Владеть на среднем уровне методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных идей и замыслов; приемами аргументации и обоснования состоятельности разработанных концепций</p>
<p>Владеть на низком уровне методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных идей и замыслов; приемами аргументации и обоснования состоятельности разработанных концепций</p>
<p style="text-align: center;">Код и содержание компетенции</p>
<p>ПК-2 Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем</p>



Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать — концептуальные основы создания видеоконтента, современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов видеоконтента — принципы маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей
Знать на высоком уровне — концептуальные основы создания видеоконтента, современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов видеоконтента — принципы маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей
Знать на среднем уровне — концептуальные основы создания видеоконтента, современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов видеоконтента — принципы маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей
Знать на низком уровне — концептуальные основы создания видеоконтента, современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов видеоконтента — принципы маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей
Уметь организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами проектирования и производства видеоконтента
Уметь на высоком уровне организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами проектирования и производства видеоконтента
Уметь на среднем уровне организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами проектирования и производства видеоконтента
Уметь на низком уровне организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами проектирования и производства видеоконтента
Владеть навыками создания видеоконтента на базе современных художественно-проектных и программных средств, его внедрения в другие виды аудиовизуального искусства и дизайна и социальные сети



Владеть на высоком уровне навыками создания видеоконтента на базе современных художественно-проектных и программных средств, его внедрения в другие виды аудиовизуального искусства и дизайна и социальные сети

Владеть на среднем уровне навыками создания видеоконтента на базе современных художественно-проектных и программных средств, его внедрения в другие виды аудиовизуального искусства и дизайна и социальные сети

Владеть на низком уровне навыками создания видеоконтента на базе современных художественно-проектных и программных средств, его внедрения в другие виды аудиовизуального искусства и дизайна и социальные сети

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 экзамена (1, 3 семестры при очной форме обучения; 1, 3 семестры при очно-заочной форме обучения); ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА (2 семестр при очной форме обучения; 2 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 формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины


1 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)


Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

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. Якорная точка это
 - A. **точка от которой идёт анимация и интерполяция параметров слоя**
 - B. точка останавливающая интерполяцию ускорения анимации
 - C. крестик для перемещения по экрану слоя обычной мышкой

4. Roto brush 
 - A. инструмент для рисования поверх видео
 - B. **инструмент для обтравки объектов видео**
 - C. инструмент для векторной обтравки через маску path

5. Puppet pin tool  используется
 - A. для закрепления за движущимся слоем
 - B. **для деформации движениями закрепленных пинов**
 - C. уточнения обтравленного края



6. К чему открывает доступ значок 
- А. к управлению слоя в трех измерениях**
 - В. к выводу 3D модели куба
 - С. архивированию footage
7. Как отмасштабировать или переместить несколько объектов уже 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
8. Когда зеленая линия появляется на временной шкале во время предварительного просмотра, это означает
- А. уже просмотрено
 - В. превью видео просчиталось в оперативную память**
 - С. протестировано и не содержит ошибок

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 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 ПК-1 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. Хоткей настроек композиции
 - A. ctrl + c
 - B. ctrl + p
 - C. ctrl + k**
2. Что даст перевод слоя из иллюстратора во внутренний вектор shape layer
 - A. анимировать цвет и форму шейпа, отлинковать от источника, качество отрисовки**
 - B. сменить шрифт внутри векторного файла
 - C. создат маски по формам объектов и удалит исходный файл иллюстратора
3. 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**
 - B. Создать новую композицию и Transform - Fit to Comp



- C. Автоматически нельзя, нужно вначале проверить исходник и вручную создать новую композицию
4. Разрешение превью вьюпорта влияет на финальное качество видео?
A. влияет
B. настраивается при рендере
C. **не влияет**
5. После импорта footage используемые в композиции изображения, звук и видео хранятся в
A. внутри файла
B. **линкуется их месторасположение**
C. внутри программа after effects
6. 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)
7. Хоткей убрать выделение
A. F1
B. ESC
C. **F2**
8. 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

**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. Где настраиваются размеры и пропорции создаваемого видео
А. в свойствах footage
В. в настройках композиции
С. в настройках проекта
2. Хоткей поставить метку на таймлайне
А. ~ / Ё / `



- В. Caps lock
С. *
3. Хоткей мышки / selection tool
А. S
В. V
С. M
4. Хоткей инструмента Pan Behind (Anchor Point) Tool для настройки якорной точки
А. Y
В. A
С. V
5. Для чего служит графа parent и pick whip
А. parent даёт разрешение на доступ к footage, а pick whip запрещает
В. привязывает слой в качестве маски, вырезающей по форме слоя
С. привязывает слой к родительскому слою для повтора PSR
6. Хоткей дублирования выбранного слоя/эффекта/shape/ и т.д.
А. **ctrl + d**
В. ctrl + j
С. alt и перемещение выбранного
7. В версии After Effects до 2023 если маска через .TrkMat то с какого слоя берётся форма
А. со всех нижних
В. с нижестоящего
С. с следующего верхнего
8. Кнопка отключения эффектов на слое
А. 
В. 
С. 

**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 цифрового 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 ПК-1 по дескриптору «знать»









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




1. Столбец в котором можно взять в качестве маски верхний слой
 - A. **.TrkMat**
 - B. Parent & Link
 - C. T

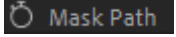
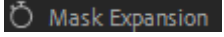
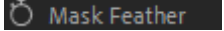
2. Кнопка для сохранения качества при увеличении/апскейле векторных файлов или композиции внутри композиции
 - A. 
 - B. 
 - C. 

3. Иконка в чекбоксе для включения моушен блюр для движущихся объектов
 - A. 
 - B. 
 - C. 




4. Чекбокс превращающий слой в "корректирующий слой", берёт форму слоя и применяет коррекцию/фильтры ко всем слоям ниже
 - A. 
 - B. 
 - C. 

5. Чекбокс для включения 3D пространства для слоя
 - A. 
 - B. 
 - C. 

6. Переключатель создания маски или шейпа внутри шейпового слоя
 - A. 
 - B. 
 - C. 

7. Анимация формы внутренней маски
 - A. 
 - B. 
 - C. 



8. Анимация формы шейпового/векторного объекта делается через
- A. ctrl + t
 - B. Path**
 - C. только покадрово в сторонней программе
9. Инструмент для настройки якорной точки (anchor point)
- A. 
 - B. **
 - C. 
10. В каком формате легче всего импортировать растровую графику с сохранением размера и местоположения слоёв
- A. png
 - B. ai
 - C. psd**
11. В каком формате легче всего импортировать векторную графику с сохранением размера, местоположения слоёв и без потерь качества
- A. svg
 - B. ai**
 - C. eps
12. Как отключить интерполяцию/плавное изменение между кейфреймами, сделав переход резким
- A. выделить нужные ключи и нажать по ним правой кнопкой Rove Across Time
 - B. выделить нужные ключи и нажать по ним правой кнопкой Toggle Hold Keyframe**
 - C. выделить нужные ключи и кликнуть с зажатым Ctrl
13. Какое преимущество и возможность даёт видео с большим количеством кадров, например 240
- A. можно замедлить без потери качества**
 - B. прорисовку качества деталей в изображении
 - C. можно ускорить без потери качества



14. Если вы находитесь на 15 кадре в композиции с частотой кадров 30, то сколько это в секундах
- A. 0.2 секунды
 - B. 15 миллисекунд
 - C. **0.5 секунды**

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 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 / дизайна среды / архитектурного 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 ПК-1 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 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»

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

1. 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)
2. Кнопка записать анимацию (кнопка начала записи! если ещё раз нажать то сотрёт все ключи у этого параметра)
A. 
B. 
C. 
3. Хоткей растянуть сразу все выбранные кейфреймы для замедления/ускорения
A. **alt**
B. shift
C. ctrl
4. Кнопка чтобы перейти к графике скорости / Graph Editor
A. 
B. 
C. 
5. Хоткей пресета интерполяции "easy ease" 
A. F2
B. U
C. **F9**
6. Хоткей для создания экспрешн



- A. ctrl
 - B. alt**
 - C. shift
7. Сгруппировать выбранные слои в композицию
- A. правой кнопкой и pre-compose**
 - B. правой кнопкой и create - group
 - C. ctrl+g
8. Хоткей обрезать слой
- A. alt+ []**
 - B. ctrl+ ()
 - C. shift + { }
9. Оптимальный видео кодек для социальных сетей, телефонов, мессенджеров по весу, поддержки без установки стороннего софта, и времени кодирования
- A. mp4
 - B. h264**
 - C. mov
10. В чём недостаток встроенного рендера After Effects до версии 2023 в сравнении с Media Encoder
- A. нет кодека h264 / h265 и контейнера mp4**
 - B. скорость работы
 - C. поддержка альфа канала
11. Можно ли анимировать вложенный контент внутри слоя по отдельности
- A. нет
 - B. да, только для иллюстраторского вектора
 - C. да, только для шейпового вектора**
12. Что такое footage
- A. необработанное видео
 - B. любой исходный используемый материал**
 - C. шаблон с гринскрином



13. Поддерживает ли контейнер mp4 альфа канал (прозрачность)

A. да

B. только для h264

C. нет

14. Что такое mp4

A. видео кодек

B. формат медиаконтейнера и расширение файла

C. расширение файла только для видео

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 видео роликов или систем компьютерной графики на тему семестрового задания;

2. Осуществить художественно-техническую разработку видео роликов или систем компьютерной;

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 моушн графики 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. Как переименовать слой
 - A. Быстрые клики по названию
 - B. Нажать по столбцу LayerName
 - C. **Enter или правой кнопкой Rename**

2. Чекбокс для показа во вьюпорте только выбранного слоя (прячет остальные без этой метки)
 - A. 
 - B. 
 - C. 

3. Какой хоткей заставит After Effects выполнять рендеринг каждого кадра с максимально возможной скоростью при текущем разрешении композиции и частоте кадров.
 - A. **пробел / space**
 - B. стрелка →
 - C. Enter

4. Что нельзя вывести в видео из After Effects стандартными средствами
 - A. GIF
 - B. видео файл с прозрачностью / альфа каналом
 - C. **интерактивное взаимодействие**

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

6. Маска внутри слоя двигается вместе с объектом
 - A. нет
 - B. только если привязать через пиквип



С. да

7. Caps Lock

А. включает прилипание к ключевым кадрам

В. выключает отображение рендера изображения во вьюпорте

С. влияет только для смены регистра шрифта

8. Через что добавить эффекторы для шейповых слоёв

А. кнопка Add внутри слоя или панели инструментов

В. кнопка Animate внутри слоя

С. правой кнопкой по слою Effects

9. Набор кнопок чтобы показать/спрятать столбцы в поле слоёв, если у параметров нету цифровых значений / масок / режимов наложений / тайминга слоёв (чтобы освободить рабочее пространство для более удобной работы)

А.



В.



С.



10. Экспрешн повтора анимации

А. lookAt()

В. loopOut()

С. loop()

11. Цветокоррекция в After Effects осуществляется через

А. эффекты и пресеты

В. режимы наложения

С. frame blending

12. Графа на таймлайне для режимов наложения для слоёв

А. Mode

В. Parent & Link

С. .TrkMat

13. Маркетинговое название Full HD обозначает

А. обозначает битрейт без потери качества

В. разрешение 1920x1080 пикселей и так же 1080p

С. стандарт медиаконтейнера для стриминга видео

14. Можно ли открыть в After Effects два проекта/файла сразу (не композиции)



- А. да, сейчас уже 21 век
- В. нет, это слишком ресурсоёмко для ЭВМ
- С. нет, но можно импортировать проект внутрь другого проекта**

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

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






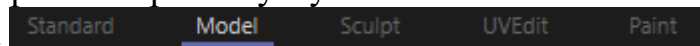

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

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

3 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)



Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

1. 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 
2. Если нажать  напротив объекта то
 - A. объект отключится для превью
 - B. объект полностью отключится и перестанет отображаться**
 - C. объект перестанет отображаться но будет воздействовать на форму и физику
3. Сменить/сбросить лейаут, набор/местоположение инструментов
 - A. кликнуть в правом верхнем углу на 
 - B. кликнуть на 
 - C. нажать ctrl+z
4. 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 
5. Основные уровни редактирования полигонального объекта
 - A. генератор, кривая, сплайн
 - B. примитив, модификатор и деформер
 - C. точки, грани, полигоны**
6. 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**
7. Сколько окон обзора вида в программе Cinema 4D?
 - A. 1
 - B. 2



С. 4

8. Какой хоткей отменяет отмену действия?

- A. **ctrl+y**
- B. ctrl+z
- C. ctrl+shift+z

**Практические задания для выявления уровня освоения
компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»**

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

1. Создать 3D визуализацию;
2. Выявить возможности модификации данной визуализации;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

**Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения
компетенции ПК-1 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 моделей в 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.



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

1. Хоткей отмены действия перемещения камеры
 - A. ctrl+y
 - B. ctrl+z
 - C. **ctrl+shift+z**

2. Хоткей для навигации мышкой по окну обзора?
 - A. ctrl
 - B. пробел
 - C. **alt / 123**


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. Хоткей сгруппировать объекты через null
 - A. ctrl+g
 - B. **alt+g**
 - C. shift+g

6. Хоткей настроек проекта
 - A. **ctrl+b**
 - B. ctrl+k
 - C. ctrl+p

7. Хоткей перевести выделенный объект в редактируемый
 - A. Ctrl+t
 - B. **C**
 - C. двойной клик инструментом для редактирования полигонов, граней или точек

8. Хоткей нового соединения при работе с  Joint Tool
 - A. **ctrl**
 - B. shift



С. двойной клик

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 моушн графики;
2. Осуществить художественно-техническую разработку в ведущих 3D редакторах;
3. Подготовить проект 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 объектов или систем компьютерной ведущих 3D редакторах;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки моушн графики;

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

1. Формат для экспорта модели с анимацией для web
 - A. gltf
 - B. obj
 - C. c4d
2. Слайновый объект без генераторов в стандартном рендере
 - A. не виден



- В. виден
 - С. виден со светом
3. Соединить объекты в один + перевести в редактируемые
- A. connect objects and delete**
 - В. Make Editable
 - С. alt+g и затем С
4. Где настраивается качество финального выводимого файла
- А. в настройках опций отображения дисплея
 - В. в настройках композиции
 - С. в настройках рендера**
5. Шаблон рига Mixamo Control Rig для
- A. контроля готовых мосар анимаций скелетов и персонажей из Adobe Mixamo**
 - В. переноса персонажа в Adobe Character Animator
 - С. импорта скелета из FBX
6. 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
- А. получится полное рабочее видео размеров work area
 - В. нужно сменить формат с mp4
 - С. на рендере статичный кадр, нужно переключить Current Frame на All frames**
7. Как называются 3 оси системных координат
- А. P,S,R
 - В. X, Y, Z**
 - С. H,S,B
8. Layout Sculpt предназначен для
- А. работы с примитивами
 - В. лепки**
 - С. редактирования UW развёртки

**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 моушн ролика;
2. Предложить способы наиболее оптимального тайминга;
3. Осуществить высокий качественный уровень моделирования;




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;
3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики;

4 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)




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

1. Кнопка записать движение объекта
А. 
В. 
С. 
2. Чтобы настроить ускорение скорости движения
А. раздвинуть кейфреймы дальше друг от друга
В. **через график скорости**
С. сблизить кейфреймы к друг другу



3. 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

4. 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**

5. Инструмент который может клонировать объекты по заданной форме
 - A. 
 - B. 
 - C. 

6. Какая кнопка мышки выполняет переход в режим выбора окон обзора (в перспективе, фронтальный, боковой, верхний)?
 - A. правая кнопка мышки, во вьюпорте выбрать нужное
 - B. жать 1/2/3 и ктрить колёсиком Scroll
 - C. нажать колёсиком Scroll во вьюпорте**

7. 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 деформирмируемый объект

8. Где должен находиться генератор в слоях, чтобы он работал
 1. он линкуется ссылкой
 2. внутри объекта или сгруппирован
 - 3. нужно поместить в него объект**

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

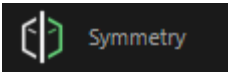
Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»

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




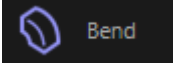

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче графических примитивов Cinema 4D, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения технологиями в Cinema 4D;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных 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. Как называется тег выравнивающий объект по сплайну?
 - A. Align to Path
 - B. Align to Spline**
 - C. Spline Wrap

2. Генератор  Symmetry
 - A. симметрично разделяет объект



- В. создаёт надрез по центру
С. **отражает симметричную копию**
3.  Joint Tool предназначен для
А. соединения точек
В. настройки изгибов
С. **создания костей**
4. Деформер Skin  нужен для
А. настройки кожного покрова модели
В. **закрепления костей к полигонам**
С. настройки влияния веса костей на полигоны
5. Тэг Weight 
А. настройка массы физических объектов
В. **веса влияние костей на полигоны**
С. веса сглаживания сабдивижна на выбранное
6. Что делает деформер  Bend
А. скругляет
В. создаёт фаску на краях граней
С. **загибает**
7. Где искать настройки выбранного инструмента
А. нажать правой кнопкой по инструменту
В. слева в верхнем меню tools
С. **сразу после выбора инструмента в атрибутах в правом нижнем углу**
8. Как изменить размер примитива по одной из осей не переводя в полигональный?
А. инструментом  потянуть за квадратик на конце необходимой оси
В. **любым инструментом в режиме объекта потянуть за оранжевую точку на необходимой оси**
С. потянуть за кубик в центре объекта

**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 объекта на тему семестрового задания в Cinema 4D;
2. Осуществить художественно-техническую разработку в Cinema 4D;
3. Подготовить рендеры для различных видов воплощения;

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 3D моделей для последующего использования;




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

1. Импорт векторного файла для c4d ниже r25
 - A. сохранить в PNG и перетащить во вьюпорт
 - B. сохранить в ai версии 8**
 - C. сохранить в ai 2020 версии
2. 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
3. Инструмент который режет "по кругу/зациклено"
 - A.** 






- В. 
- С. 




4. Инструмент выделение "по кругу/зациклено"

- А. 
- В. 
- С. 




5. Кнопка рендера в отдельном окне

- А. 
- В. 
- С. 

6. Инструмент выдавливания выделенных полигонов

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




7. Как перейти к редактированию точек

- А. выбрать объект и настроить инструмент выделения 
- В. **выбрать объект и перейти к** 
- С. выбрать объект и перейти к 

8. Отличие примитивов от полигональных объектов

- А. отличий нет, примитив это начальный пресет формы
- В. **у примитивов проще настроить параметрические параметры, например изменить количество сегментов или форму**
- С. примитив это объект импортированный из иллюстратора

9. Кнопка настраивающая видимость объекта для превью и рендера

- А. в настройках 
- В. глазом на верхней панели 
- С. **напротив объекта** 



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 способы наиболее оптимального рендера в Cinema 4D;
3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного цифрового объекта / модели;

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;