

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сухолецкая Ирина Павловна
Должность: ректор
Дата подписания: 27.11.2023 21:48:46
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

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



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

Код и содержание компетенции
ОПК-3 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



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



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

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



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

Код и содержание компетенции

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



Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна
Знать на высоком уровне методы автоматизации надзора за изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Знать на среднем уровне методы автоматизации надзора за изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Знать на низком уровне методы автоматизации надзора за изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Уметь осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Уметь на высоком уровне осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Уметь на среднем уровне осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Уметь на низком уровне осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;



<p>Владеть навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла</p>
<p>Владеть на высоком уровне навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</p>
<p>Владеть на среднем уровне навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</p>
<p>Владеть на низком уровне навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</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 формирующимися 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?
a) Adobe Photoshop
б) Adobe Illustrator
в) Adobe Indesign
2. Хоткей для указания точки и расстояния забора текстуры Clone Stamp (штампик) 
a) Ctrl
b) Space/пробел
c) **Alt**
3. Иконка глазика  в слоях
a) **скрывает или показывает слой**
b) настраивает прозрачность
c) 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, а 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.




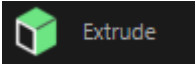



1. Продемонстрировать навыки тестирования цифровых разработок;
2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при подготовке компьютерной графики к внедрению;
3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики;

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»




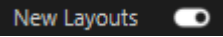
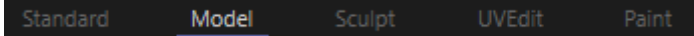
Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

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

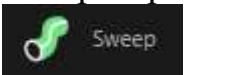
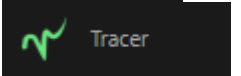
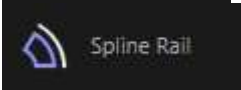
7. Хоткей для навигации мышкой по окну обзора?

- 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. 

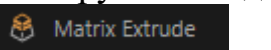
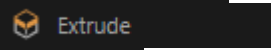
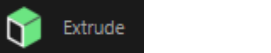
3. Как называется тег выравнивающий объект по сплайну?

A. Align to Path

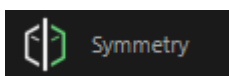
B. Align to Spline

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**





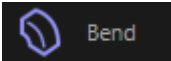

Layout Sculpt предназначен для

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;