

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА»
ФИО: Сухолецкая Ирина Павловна
Должность: ректор
Дата подписания: 30.10.2023 00:13:22
Уникальный программный ключ:
90b04a8fcdf24f39034a47d003e725667d57043e870b41a3cee22df0848bbe2c



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**

ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ В АНИМАЦИИ

Образовательная программа
Дизайн электронных изданий и моушн-дизайн

Направление подготовки
54.04.01 Дизайн

Уровень высшего образования
Магистратура



Разработчик оценочных средств:

- Чайка Александр Владимирович, преподаватель кафедры графического дизайна

© АНО ВО «Институт
современного искусства»



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

ФОС включает в себя:

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

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

Код и содержание компетенции
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 проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной основы будущего анимационного фильма с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации методов его воплощения; принципы постановки и согласования художественно- производственных задач с профессиональным творческим коллективом;
Знать на высоком уровне методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной основы будущего анимационного фильма с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации



<p>методов его воплощения; принципы постановки и согласования художественно- производственных задач с профессиональным творческим коллективом;</p>
<p>Знать на среднем уровне методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной основы будущего анимационного фильма с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации методов его воплощения; принципы постановки и согласования художественно- производственных задач с профессиональным творческим коллективом;</p>
<p>Знать на низком уровне методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки литературного материала произведения, сценария, концептуальной основы будущего анимационного фильма с целью разработки режиссёрского замысла и/или генерации методов его воплощения; принципы постановки и согласования художественно- производственных задач с профессиональным творческим коллективом;</p>
<p>Уметь осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего анимационного фильма; четко доносить и формулировать свою мысль до коллектива, раскрывая и интегрируя творческие замыслы коллег;</p>
<p>Уметь на высоком уровне осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего анимационного фильма; четко доносить и формулировать свою мысль до коллектива, раскрывая и интегрируя творческие замыслы коллег;</p>
<p>Уметь на среднем уровне осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего анимационного фильма; четко доносить и формулировать свою мысль до коллектива, раскрывая и интегрируя творческие замыслы коллег;</p>
<p>Уметь на низком уровне осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего анимационного фильма; четко доносить и формулировать свою мысль до коллектива, раскрывая и</p>



интегрируя творческие замыслы коллег;
Владеть навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их продюсеру, режиссёру, сценаристу и прочим участниками творческого коллектива; навыками планирования и организации процессов создания анимационного фильма;
Владеть на высоком уровне навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их продюсеру, режиссёру, сценаристу и прочим участниками творческого коллектива; навыками планирования и организации процессов создания анимационного фильма;
Владеть на среднем уровне навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их продюсеру, режиссёру, сценаристу и прочим участниками творческого коллектива; навыками планирования и организации процессов создания анимационного фильма;
Владеть на низком уровне навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их продюсеру, режиссёру, сценаристу и прочим участниками творческого коллектива; навыками планирования и организации процессов создания анимационного фильма;
Код и содержание компетенции
ПК-2 Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать концептуальные основы анимационной кинематографии; современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства сопутствующие производству анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей и виртуального пространства
Знать на высоком уровне концептуальные основы анимационной кинематографии; современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства сопутствующие производству анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей и виртуального пространства
Знать на среднем уровне концептуальные основы анимационной



кинематографии; современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства сопутствующие производству анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей и виртуального пространства
Знать на низком уровне концептуальные основы анимационной кинематографии; современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства сопутствующие производству анимационных фильмов, цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей и виртуального пространства
Уметь руководить и организовывать креативные и художественно-производственные процессы анимационных фильмов; создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; модели сцен, монтажную конструкцию фильма;
Уметь на высоком уровне руководить и организовывать креативные и художественно- производственные процессы анимационных фильмов; создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; модели сцен, монтажную конструкцию фильма;
Уметь на среднем уровне руководить и организовывать креативные и художественно- производственные процессы анимационных фильмов; создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; модели сцен, монтажную конструкцию фильма;
Уметь на низком уровне руководить и организовывать креативные и художественно- производственные процессы анимационных фильмов; создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; модели сцен, монтажную конструкцию фильма;
Владеть навыками создания анимационного фильма; навыками внедрения анимационного контента в другие виды аудиовизуального искусства;
Владеть на высоком уровне навыками создания анимационного фильма; навыками внедрения анимационного контента в другие виды аудиовизуального искусства;
Владеть на среднем уровне навыками создания анимационного фильма; навыками внедрения анимационного контента в другие виды аудиовизуального искусства;
Владеть на низком уровне навыками создания анимационного фильма; навыками внедрения анимационного контента в другие виды аудиовизуального искусства;



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

2.2. 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 творческих работ и проектных работ на всех этапах семестровой дизайн-разработки;

Формами текущего контроля по дисциплине являются: устные опросы, отчеты посещения музеев и выставок, творческие работы, проверка самостоятельной работы.

2.3. 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.

2.3.1. Процедура ЗАЧЕТА (ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА)

2.3.1.1. Форма промежуточной аттестации



Формами промежуточной аттестации является дифференцированный зачет, который проводится в форме тестирования и собеседования по представленным творческим работам. На тестирование отводится 15-20 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.

2.3.1.2. 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 незначительные 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.

2.2.2 Процедура ЭКЗАМЕНА

Формой промежуточной аттестации является экзамен. Экзамен проводится в форме собеседования по билетам. Экзаменационный билет содержит два теоретических вопроса. На подготовку ответов отводится 15 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.



2.2.2.1 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.




2.2.2.2 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. Что такое 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  ?
- A. **к управлению слоем в трех измерениях**
 - B. к выводу 3D модели куба
 - C. архивированию footage
7. Как отмасштабировать или переместить несколько объектов, имеющих анимацию, и сохранить возможность анимировать их независимо друг от друга в той же композиции?
- A. **привязать перентом к новому Null**
 - B. сгруппировать в папку / ctrl+g
 - C. объединить через Pre-compose
8. Когда зеленая линия появляется на временной шкале во время предварительного просмотра, это означает:
- A. уже просмотрено
 - B. **превью видео просчиталось в оперативную память**



С. протестировано и не содержит ошибок

9. Где настраиваются размеры и пропорции создаваемого видео?

- А. в свойствах footage
- В. в настройках композиции**
- С. в настройках проекта

10. Хоткей настроек композиции:

- А. ctrl + c
- В. ctrl + p
- С. ctrl + k**

11. Какую возможность даст перевод слоя из иллюстратора во внутренний вектор shape layer?

- А. анимировать цвет и форму шейпа, отлинковать от источника, качество отрисовки**
- В. сменить шрифт внутри векторного файла
- С. создать маски по формам объектов и удалить исходный файл иллюстратора

12. Вы импортировали видеоклип неизвестного размера и продолжительности. Что нужно сделать, чтобы создать композицию, у которой автоматически будет нужный размер и продолжительность?

- А. Перенести на иконку новой композиции или правой кнопкой и New Comp from Selection**
- В. Создать новую композицию и Transform - Fit to Comp
- С. Автоматически нельзя, нужно вначале проверить исходник и вручную создать новую композицию

13. Разрешение превью вьюпорта влияет на финальное качество видео?

- А. влияет
- В. настраивается при рендере
- С. не влияет**

14. Где хранятся используемые в композиции изображения и звук после импорта?

- А. внутри файла
- В. линкует их месторасположение**
- С. внутри программа after effects



15. Work area / рабочая область это:

- А. выделенная область на таймлайне, в пределах которой проигрывается видео**
- В. размер окна превью на экране, где мы видим изображение**
- С. окно рабочего пространства, в котором отображаются наши исходники (footage)**

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 анимационный ролик средствами профессионального программного обеспечения деятельности;
2. Выявить возможности модификации композицию (ролик) средствами профессионального программного обеспечения деятельности;
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 рисованных покадрово и анимированных объектов,
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий профессиональной деятельности в области анимации



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

1. Хоткей «убрать выделение»:
 - A. F1
 - B. ESC
 - C. **F2**

2. 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

3. Хоткей «поставить метку на таймлайне»:
 - A. ~ / Ё / `
 - B. Caps lock
 - C. *

4. Хоткей мышки / selection tool:
 - A. S
 - B. **V**
 - C. M

5. Хоткей инструмента Pan Behind (Anchor Point) Tool для настройки якорной точки:
 - A. **Y**
 - B. A
 - C. V

6. 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**




7. Хоткей дублирования выбранного слоя / эффекта / shape / и т.д.:
 - A. **ctrl + d**
 - B. ctrl + j
 - C. alt и перемещение выбранного

8. С какого слоя берётся форма маски через .TrkMat ?
**Вопрос для версий After Effects до 2023*



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




9. Кнопка отключения эффектов на слое:

- A. 
- B. 
- C. 



10. Столбец, в котором можно взять в качестве маски верхний слой:

- A. **.TrkMat**
- B. Parent & Link
- C. T




11. Кнопка для сохранения качества при увеличении / апскейле векторных файлов или композиции внутри композиции:

- A. 
- B. 
- C. 

12. Иконка в чекбоксе для включения моушн-блюр для движущихся объектов:

- A. 
- B. 
- C. 


12. Чекбокс превращающий слой в «корректирующий слой» для всех нижних слоёв:

- A. 
- B. 
- C. 

13. Чекбокс для включения 3D пространства для слоя:

- A. 
- B. 
- C. 

14. Переключатель кнопки создания маски или шейпа внутри шейпового слоя:

- A. 
- B. 
- C. 



15. Анимация формы внутренней маски:

- A. Mask Path
- B. Mask Expansion
- C. Mask Feather

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 образов через анатомию персонажей;
2. Осуществить художественно-техническую разработку анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов;
3. Подготовить модели сцен, монтажную конструкцию фильма для различных видов применения

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 рисунка/ покадровой анимации в различных компьютерных программах и графических редакторах;
2. Продемонстрировать уровень технической подготовки анимационного проекта