

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**

**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**

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



<p>раскрытию художественного(рекламного) образа, соответствующих эмоциональным запросам общества;</p>
<p><b>Знать на низком уровне</b> методы разработки концептуальных идей видеороликов, определяемых назначением, назначением, способствующих раскрытию художественного(рекламного) образа, соответствующих эмоциональным запросам общества;</p>
<p><b>Уметь</b> 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><b>Уметь на высоком уровне</b> 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><b>Уметь на среднем уровне</b> 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><b>Уметь на низком</b> 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><b>Владеть</b> методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных идей и замыслов; приемами аргументации и обоснования состоятельности разработанных концепций</p>
<p><b>Владеть на высоком уровне</b> методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных идей и замыслов; приемами аргументации и обоснования состоятельности разработанных концепций</p>
<p><b>Владеть на среднем уровне</b> методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных идей и замыслов; приемами аргументации и обоснования состоятельности разработанных концепций</p>
<p><b>Владеть на низком уровне</b> методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных идей и замыслов; приемами аргументации и обоснования состоятельности разработанных концепций</p>
<p style="text-align: center;"><b>Код и содержание компетенции</b></p>
<p><b>ПК-2</b> Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем</p>



<b>Индикаторы и результаты обучения. Deskрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> — концептуальные основы создания видеоконтента, современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов видеоконтента — принципы маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей
<b>Знать на высоком уровне</b> — концептуальные основы создания видеоконтента, современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов видеоконтента — принципы маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей
<b>Знать на среднем уровне</b> — концептуальные основы создания видеоконтента, современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов видеоконтента — принципы маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей
<b>Знать на низком уровне</b> — концептуальные основы создания видеоконтента, современные технологии, производственные ресурсы и аппаратные средства по производству различных видов видеоконтента — принципы маркетинговых коммуникаций на визуальных платформах социальных сетей
<b>Уметь</b> организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами проектирования и производства видеоконтента
<b>Уметь на высоком уровне</b> организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами проектирования и производства видеоконтента
<b>Уметь на среднем уровне</b> организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами проектирования и производства видеоконтента
<b>Уметь на низком уровне</b> организовывать и руководить креативными и художественно-производственными процессами проектирования и производства видеоконтента
<b>Владеть</b> 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.**
















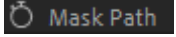
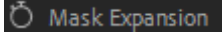
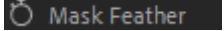
1. Продемонстрировать навыки тестирования цифровых разработок;
2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при подготовке компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна к внедрению;
3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением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



- A. да, сейчас уже 21 век
- B. нет, это слишком ресурсоёмко для ЭВМ
- C. 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»**





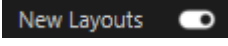
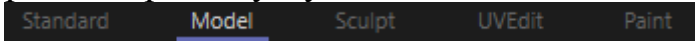

**Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.**

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.**




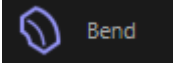

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче графических примитивов Cinema 4D, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения технологиями в Cinema 4D;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных 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;