

Кафедра

Дизайн

Б1.В.03

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Анимационные технологии</i>
По направлению подготовки	54.03.01 <i>«Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	Графика компьютерных игр и анимация
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины
рассмотрены (актуализированы) и утверждены
на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол заседания № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ..... **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ..... **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Анимационные технологии» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-2 Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий	ПК-2.1 разрабатывает объекты дизайна с использованием с использованием художественных средств	- знать приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств в анимации - уметь разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов дизайна в анимации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. - владеть навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием художественных средств. в анимации	Тема 2-3	Устный опрос Проверка выполненных заданий
	ПК-2.2. разрабатывает объекты дизайна с использованием	- знать приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием компьютерной графики и технических средств в анимации	Тема 1 Тема 4	Устный опрос Проверка выполненных

	компьютерного моделирования, визуализации, презентации	- уметь находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; выполнять компьютерную визуализацию модели продукта, проводить поиск наиболее рациональных вариантов решений деталей внешнего оформления графического проектирования, детализации форм изделий с использованием новых информационных технологий в анимации - владеть применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации; выбора способов оптимизации работ на этапах разработки объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств в анимации		заданий
--	--	--	--	---------

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов

Тема 1. Основы работы с Adobe After Effect

1. Моушен графика как направление дизайна. И
2. Интерфейсом и инструментами.
3. Основные меню, создание, персонализация и сохранение рабочего пространства.
4. Рабочая область.
5. Создание новых файлов, форматы, требования, подходы.
6. Основные разделы: слои, композиции и пре-композиции
7. Настройки композиции

8. Работа с панелью таймлайн
9. Ключи: создание, редактирование.
10. Горячие клавиши.
11. Типы слоев: пустые слои, текстовые, шейповые слои, слой заливки, корректирующие слои.
12. Особенности типов слоев и редактирование отображения слоев.
13. Анимационный путь.
14. Правила работы с проектом.
15. Импорт слоев из других программ
16. Создание атмосферной анимации на основе готовой иллюстрации.
17. Понятие anchor point.
18. Плагины Motion Tools и Overlord.
19. Понятие дочерних и родительских слоев.
20. Установление зависимостей в проекте.

Тема 2. Приемы выразительной анимации

1. 12 правил Диснея.
2. Понятие интерполяции.
3. Работа с анимационными кривыми – тайминг и изинг (easy in, easy out, ease ease, flat).
4. Создание характера анимационного элемента через анимационные кривые
5. Выравнивание и распределение слоев.
6. Сетки и направляющие, привязки к ним
7. Введение в язык expression
8. Зацикливание движения (разновидности loopOut();).
9. Работа с масками. Time remapping
10. Инструмент Puppet tool.
11. Создание анимации ветра и движения.
12. Работа с группами.
13. Merge path, repeater, trim path.
14. Создание анимации при помощи шейповых слоев.
15. Морфинг объектов.
16. Утрирование анимации
17. Расставление акцентов.
18. Понятие композиции кадра (статическое и динамическое позиционирование, ритм, доминанта).
19. Цвет в кадре.

20. Вывод проекта при помощи Adobe Media Encoder (настройки, особенности).
21. Обмен сценами с Adobe Premier Pro.
22. Комбинирование футажей в Adobe Premier Pro.
23. Готовые библиотеки, применение, правила использования готовых материалов.
24. Современные тенденции работы с цветом и библиотеки и сервисы подбора цвета (Material Design 2, Adobe Khuler).
25. Цветовой тон, насыщенность и светлота.
26. Разные системы работы с цветом.
27. Философия цвета.
28. Установка цветовой гаммы для проекта.
29. Применение эффектов для реализации креативных идей
30. Способы добавления фактур (шумы, тени).
31. Использование звуковой дорожки для эффектной анимации.
32. Типографика

Тема 3. Типографика, инфографика в анимации.

1. Понятие шрифта, правила подбора шрифта.
2. Правила работы со шрифтовыми композициями.
3. Понятия: кегль, гарнитура, начертание, интерлиньяж, кернинг, трекинг, глиф.
4. Рекомендуемые и популярные шрифты.
5. Особенности анимированной типографики.
6. Области применения.
7. Анимация леттеринга.
8. Создание кинетического шрифтового плаката при помощи эффектов.
9. Работа с шейповыми слоями, особенности и достоинства.
10. Инфографика как инструмент визуализации информации.
11. Правила создания инфографики (историческая справка и основные рекомендации).
12. История становления инфографики, краткая историческая справка.
13. Столбиковые, круговые и линейные диаграммы.
14. Анимация инфографики при помощи языка expression и эффектов.
15. Оптимизация проекта для работы в команде
16. Создание пресета для заказчика или для распространения проектов на стоках.

Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои

1. Анимация персонажа при помощи инструмента Puppet Tool.
2. Работа с векторными файлами.
3. Опорные точки в анимации.

4. Использование плагинов для анимации сложных персонажей (Duik, Rubberhose).
5. Понятие инверсированной кинематики.
6. Риггинг персонажа.
7. Анимация цикла походки.
8. Анимация поворота головы персонажа.
9. Обзор плагина Joysticks'n'Sliders.
10. Трёхмерные слои
11. Понятие трёхмерных слоев.
12. Работа с камерой.
13. Настройки камеры.
14. Анимация камеры.
15. Работа с растровыми изображениями для создания «оживших фотографий».
16. Источники света в трёхмерном пространстве.
17. Анимация псевдотрёхмерной сцены.

Создание ролика с плоскими тенями.

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка «*отлично*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;
- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Список типовых практических заданий

Тема 1. Основы работы с Adobe After Effects

Практическая работа 1. Основы работы с Adobe After Effects

- 1.1 Базовые понятия.
- 1.2 Импорт файлов из других программ. Первая анимация.
- 1.3 Анимационный путь.
- 1.4 Интерполяция (изинги).
- 1.5 Перентинг (родительские дочерние слои).
- 1.6 Создание анимации для векторной иллюстрации.

Результат выполнения практического задания

Создание космической иллюстрации.

Тема 2. Приемы выразительной анимации

Практическая работа 2 Шейповые слои

- 2.1 Работа с шейповыми слоями.
- 2.2 Создание различных шейповых анимаций.
- 2.3 Создание различных шейповых анимаций. Часть 2.
- 2.4 Trim path.
- 2.5 Выведение работ. Рендер.
- 2.6 12 принципов анимации.
- 2.7 Морфинг.
- 2.8 Создание абстрактного шейпового паттерна.
- 2.9 Создание анимации карты.
- 2.10 Создание морфинга предметов.
- 2.11. Работа с масками.
- 2.12. Совмещение 2D и видео при помощи масок.
- 2.13. Создание своего сложного орнамента.
- 2.14. Комбинирование эффектов и креативные техники.

Результат выполнения практического задания

Создание композиции при помощи эффектов.

Тема 3. Типографика, инфографика в анимации

Практическая работа 3. Использование эффектов для креативной типографики

- 3.1 Создание абстрактного фона для композиции.
- 3.2 Создание шейповой анимации при помощи эффектов.
- 3.3 Работа с процедуральными эффектами для создания галактики.
- 3.4. Анимация векторной графики

Результат выполнения практического задания

Создание типографической анимации для Stories.

Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои

Практическая работа 4. Анимация иллюстрации

- 4.1. Ветер и движение.
- 4.2 Анимация заикленного движения транспорта
- 4.3. Работа с 3D слоями.

4.4.Работа с камерой.

4.5.Анимация «живых фотографий».

4.6.Создание анимированного куба.

Результат выполнения практического задания

1. Создание креативного плаката на основе пройденного материала.

2. Анимация картины Сальвадора Дали.

Критерии оценивая практических заданий

• оценка «*отлично*» выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок

• оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками

• оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками

оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Список вопросов для проведения зачета с оценкой

1. Работа с шейповыми слоями, особенности и достоинства
2. Понятие шрифта, правила подбора шрифта.
3. Символы и анимация. Слои.
4. Expressions
5. Loop Out
6. Bounce.
7. Wiggle.
8. Анимация иллюстрации при помощи wiggle
9. Анимация иллюстрации при помощи loopOut.
10. Установка плагинов
11. Установка скриптов
12. Маски
13. Создание интересных композиций на основе масок.
14. Анимация сцены за окном
15. Шейповый паттерн
16. Создание шейпового паттерна

17. Способы наложения слоев (Layer Modes)
18. Создание процедуральной композиции при помощи эффектов
19. Шрифты, звук, импорт изображений
20. Основы интерактивности. Кнопки.
21. Покадровая анимация
22. Создание плаката. Вывод его под несколько размеров.
23. 3D слои
24. Работа с текстом
25. Базовые понятия текста.
26. Анимация.
27. Анимация транспорта (создание зацикленной анимации).
28. Puppet tool
29. Цветовое изображение анимации на монтажной линейке.
30. Создание новых слоев для более сложной анимации.
31. Импорт растровых изображений
32. Анимация по направляющей, Motion Guides
33. Разбор сложно организованной анимации и порядок создания assets.
34. Параметры импорта для многослойных изображений.
35. Трассировка.
36. Использование растрового изображения в качестве заливки.
37. Анимация текста
38. Перевод текста в кривые
39. Динамический, статический текст и поле ввода.
40. Выделяемый и невыделяемый текст
41. Импорт шрифтов для динамического текста
42. Выделение слоя для звука, визуализация звука в нем
43. Основные типы спецэффектов с кнопками

Компетенция **ПК-2** –. Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор **ПК 2.1** – разрабатывает объекты дизайна с использованием с использованием художественных средств

Обучающийся знает: приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств в анимации

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

Индикатор **ПК 2.2** разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного

моделирования, визуализации, презентации

Обучающийся знает: приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием компьютерной графики и технических средств в анимации

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

ОЦЕНКА УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Типовые практические задания на промежуточной аттестации

1. Анимированное поздравление.
2. Анимационный ролик к музыкальному произведению.
3. Анимирование шрифтовой композиции (цитата).
4. Анимирование шрифтовой композиции (стихотворное произведение).
5. Анимирование картины (зарисовки) известного художника.

Компетенция **ПК-2** –. Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор **ПК 2.1** – разрабатывает объекты дизайна с использованием с использованием художественных средств

Обучающийся умеет разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов дизайна в анимации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

Обучающийся владеет навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием художественных средств. в анимации

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

Индикатор **ПК 2.2** разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации

Обучающийся умеет находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; выполнять компьютерную визуализацию модели продукта, проводить поиск наиболее рациональных вариантов решений деталей внешнего оформления графического проектирования, детализации форм изделий с использованием новых информационных технологий в анимации

Обучающийся владеет применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации; выбора способов оптимизации работ на этапах разработки объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств в анимации

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **зачет с оценкой** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения зачета с оценкой учебным планом не предусмотрено. Зачет с оценкой проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всех выполненных практических заданий (всего состава практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету с оценкой). В ходе промежуточной аттестации (Зачет с оценкой) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-2 – Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий					
Индикатор ПК 2.1 – разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств					
знать приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств в анимации	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
- уметь разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов дизайна в анимации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
владеть навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием художественных средств. в анимации	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ПК-2 – Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий					
Индикатор ПК 2.2 – разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации					
знать приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием компьютерной графики и технических средств в анимации	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
- уметь находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; выполнять компьютерную визуализацию модели продукта, проводить поиск наиболее рациональных вариантов решений деталей	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
внешнего оформления графического проектирования, детализации форм изделий с использованием новых информационных технологий в анимации					
владеть применением композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации; выбора способов оптимизации работ на этапах разработки объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств в анимации	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки

5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ПК-2 - Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Знать: приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств в анимации

Уметь: разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов дизайна в анимации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

Владеть: навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием художественных средств в анимации

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Совместите стоп-кадр с автором  А) Флейшер	а, б б, а в, в
---	---	-------------------------------

	 Б) Дисней  В) Старевич	
2	Соотнесите скриншоты с действиями в Adobe After Effects А)  А) Настройка непрозрачности слоя Б)  Б) Маскирование В)  В) Настройка композиции	а, в б, а в, а
3	Что из списка входит в основные разделы Adobe After Effects? А) Текст (Text) Б) Видеомонтаж (Video Editing) В) Звукоредактирование (Audio Editing) Г) Анимация (Animation) Д) Композиции (Compositions)	а, г, д
4	Какие правила относятся к 12 правилам Диснея? А) Принцип анимации движений Б) Пассивное Spanned В) Стретчинг и сжатие Г) Рисунок цветов Д) Усиление движений	а, в
5	Что такое интерполяция в дизайне? А) Процесс создания анимации	б, г

	Б) Метод создания плавных переходов между значениями В) Техника создания текстур Г) Процесс заполнения неизвестных данных между двумя известными значениями Д) Способ создания трехмерных моделей	
6	Как можно создать характер анимационного элемента? А) С помощью анимации выражения лица Б) Путем добавления звуковых эффектов В) С помощью анимации движения и выражения лица Г) Используя разные цветовые схемы Д) Через создание уникального дизайна персонажа	а, в
7	Какие современные тенденции работы с цветом существуют? А) Отказ от использования цвета в дизайне Б) Эксперименты с нестандартными цветовыми сочетаниями В) Применение монохромных палитр Г) Использование только черно-белых цветов Д) Использование градиентов и дуотонов	б, д
8	Какие современные тенденции работы с библиотеками дизайна? А) Интеграция анимации в дизайн Б) Использование материалов из природы В) Создание адаптивных интерфейсов Г) Применение технологии виртуальной реальности Д) Работа с трехмерной графикой	а, в
9	Какие современные тенденции работы с сервисами подбора цвета существуют? А) Использование алгоритмов машинного обучения для подбора цветов Б) Создание палитры цветов на основе анализа фотографии В) Автоматическое определение цвета на изображении Г) Использование алгоритмов машинного обучения для подбора цветов Д) Работа с аудио-цветовыми схемами	б, в
10	Как можно создать атмосферную анимацию? А) Использовать различные эффекты освещения Б) Добавить звуковые эффекты В) Применить специальные фильтры для создания эмоционального настроения Г) Сделать анимацию в стиле комиксов Д) Использовать только черно-белую палитру	а, б, в

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1 Опишите работу с шейповыми слоями их особенности и достоинства

Ответ: Шейповые слои хранят и управляют геометрическими фигурами, предоставляя гибкость для создания карт и анализа пространственных данных.

Задание 2. Опишите правила подбора шрифта

Ответ: Подбирайте шрифт с учетом удобочитаемости, размера и соответствия цели и аудитории.

Задание 3. Раскройте особенности символов

Ответ: Символы на карте представляют пространственные объекты и передают их характеристики, такие как тип, размер и значение.

Задание 4. Раскройте особенности слоев

Ответ: Слои организуют и группируют данные на карте, позволяя управлять видимостью, стилем и свойствами отдельных наборов данных.

Задание 5. Раскройте особенности анимации сцены за окном

Ответ: Анимация сцены за окном: динамичные карты для отображения изменений с течением времени.

Задание 6. Раскройте особенности создания шейпового паттерна

Ответ: Создание шейпового паттерна позволяет создавать на карте повторяющиеся узоры из выбранных вами шейповых объектов.

Задание 7. Раскройте особенности шрифта

Ответ: Шрифт на карте передает визуальную информацию, играя важную роль в удобочитаемости и общем восприятии карты.

Задание 8. Раскройте особенности звука

Ответ: Звук на карте добавляет дополнительное измерение восприятия, позволяя передавать информацию через аудиальный канал.

Задание 9. Опишите как происходит импорт изображений

Ответ: Импорт изображений позволяет добавлять фотографии, рисунки и другие графические элементы на карту для улучшения визуализации.

Задание 10. Опишите основы интерактивности

Ответ: Интерактивность: вовлечение пользователей в карту через взаимодействие.

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте определение покадровой анимации

Ответ: Покадровая анимация — это техника создания движущихся изображений путем последовательного отображения отдельных кадров, создающих иллюзию движения. Каждый кадр представляет собой немного измененную версию предыдущего, что приводит к плавному переходу между ними.

Задание 2. Опишите способы наложения слоев (Layer Modes)

Ответ: Режимы наложения слоев (Layer Modes) позволяют управлять тем, как верхние слои взаимодействуют с нижними, создавая различные эффекты смешивания и прозрачности. Каждый режим смешивания использует уникальный алгоритм для определения результирующего цвета пикселя, основанный на цветах перекрывающихся пикселей.

Задание 3. Перечислите значения шейпового паттерна

Ответ: Значения шейпового паттерна определяют внешний вид и поведение узора, созданного с помощью шейпового паттерна. Они включают в себя размер, интервал, вращение и цвет шейпов, а также параметры, влияющие на их расположение и ориентацию.

Задание 4. Перечислите значения 3D слоев

Ответ: 3D-слои позволяют организовать и визуализировать пространственные данные, создавая иерархию объектов, упрощая их анализ и редактирование. Они обеспечивают структурированное хранение геопрограммных данных, позволяя пользователям легко управлять и взаимодействовать с ними.

Задание 5. Перечислите значения анимации транспорта

Ответ: Анимация транспорта используется для визуализации движения объектов, таких как автомобили, поезда и самолеты, на карте. Она позволяет анализировать шаблоны трафика, выявлять узкие места и оптимизировать транспортную систему. Анимация также используется для моделирования сценариев "что, если" и прогнозирования воздействия транспортных изменений на окружающую среду и сообщества.

Компетенция ПК-3 - Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления авторского проекта

знать: Профессиональная терминология в области дизайна и эргономики

уметь: применять показатели эргономики для контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве

владеть: Навыками проведения проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации на основе приемов эргономики

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Какой элемент дизайна определяет внешний вид текста? А) Цвет Б) Шрифт В) Размер Г) Пропорции	б
2	Какие факторы следует учитывать при выборе шрифта для дизайна? А) Цвет и форма б) Стил ь и настроение В) Размер и цена г) Толщина и длина	б
3	Что обозначает термин "кегль" в типографике? А) Размер шрифта Б) Стил ь шрифта В) Толщина шрифта Г) Цвет шрифта	а
4	Что такое гарнитура в типографике? А) Толщина шрифта Б) Разновидность кегля В) Стил ь шрифта Г) Набор шрифтов одного стиля	г
5	Что представляет собой кернинг в типографике? А) Размер шрифта Б) Расстояние между буквами В) Стил ь шрифта Г) Толщина шрифта	б
6	Что такое анимация леттеринга? А) Анимация текста	б

	Б) Анимация шрифта В) Анимация изображений Г) Анимация фоновых элементов	
7	Что представляет собой кинетический шрифтовой плакат? А) Плакат с движущимися буквами Б) Плакат с различными шрифтами В) Плакат с анимированными текстовыми элементами Г) Плакат с трехмерными буквами	в
8	Что такое опорные точки в анимации? А) Точки для изменения формы объектов Б) Точки для изменения цвета объектов В) Точки для изменения размера объектов Г) Точки для привязки объектов в анимации	г
9	Что означают трехмерные слои в дизайне? А) Слои с различными текстурами Б) Слои с объемными объектами В) Слои с различными цветами Г) Слои с анимированными элементами	б
10	Что такое риггинг персонажа в анимации? А) Создание костяшек для управления движением персонажа Б) Создание текстур для персонажа В) Создание диалогов для персонажа Г) Создание фоновых элементов для персонажа	а

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1 Опишите особенности динамического текста

Ответ: Динамический текст автоматически обновляется, чтобы отражать изменения в связанных данных, обеспечивая актуальную и динамичную визуализацию.

Задание 2. Опишите особенности статического текста и поле ввода

Ответ: Статический текст отображает неизменяемое содержимое, тогда как поле ввода позволяет пользователям вводить и редактировать текст.

Задание 3. Раскройте особенности цветового изображения анимации на монтажной линейке

Ответ: управляет изменениями цвета объекта во времени.

Задание 4. Раскройте особенности импорта растровых изображений

Ответ: позволяет вставлять изображения в виде пиксельной сетки, сохраняя их исходный внешний вид.

Задание 5. Раскройте особенности импорта для многослойных изображений

Ответ: позволяет импортировать изображения с несколькими слоями, сохраняя их структуру и редактируемость.

Задание 6. Раскройте особенности трассировки

Ответ: преобразует растровые изображения в векторные, создавая четкие и масштабируемые объекты.

Задание 7. Раскройте особенности использования растрового изображения в качестве заливки

Ответ: позволяет использовать растровые изображения в качестве заливки для объектов, создавая сложные и реалистичные текстуры.

Задание 8. Раскройте особенности создания новых слоев для более сложной анимации

Ответ: Разделение элементов анимации на отдельные слои обеспечивает большую гибкость и контроль, упрощая редактирование и управление сложными сценами.

Задание 9. Опишите особенности анимации по направляющей, Motion Guides

Ответ: Анимация по направляющей позволяет объектам двигаться по заданному пути, создавая плавные и динамичные движения.

Задание 10. Опишите создание процедуральной композиции при помощи эффектов

Ответ: Генерация сложных визуальных эффектов без ручной покадровой анимации.

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте определение анимации «живых фотографий»

Ответ: Анимация «живых фотографий» — это созданный на основе фотографии короткий видеоролик, который сохраняет движение и звук на несколько секунд. Этот формат позволяет запечатлеть и сохранять динамичные моменты, которые не могут быть полностью переданы через статические фотографии.

Задание 2. Опишите ветер и движение

Ответ: Ветер — это движение воздуха, вызванное перепадами атмосферного давления. Он характеризуется скоростью и направлением, а также может переносить тепло, влагу и частицы. Движение — это изменение положения объекта в пространстве с течением времени, и оно может быть линейным, вращательным или колебательным.

Задание 3. Перечислите работу анимационного пути

Ответ: Анимационный путь определяет траекторию движения объекта в анимации. Он задает начальную и конечную точки движения, а также параметры, такие как скорость, ускорение и тип интерполяции. С помощью анимационного пути аниматоры могут создавать плавное и реалистичное движение объектов.

Задание 4. Перечислите работу с масками

Ответ: Маски в анимации используются для изоляции определенной области или объекта. Они позволяют аниматорам редактировать или анимировать выделенную область независимо от остальной сцены. Маски также используются для создания эффектов, таких как постепенное появление или исчезновение объектов.

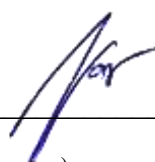
Задание 5. Перечислите анимации в векторную графику

Ответ: В векторной графике анимация создается путем манипулирования точками, линиями и кривыми, составляющими изображение. Это позволяет масштабировать и трансформировать анимацию без потери качества. Векторная графика часто используется для создания логотипов, иллюстраций и анимаций с четкими линиями и формами

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

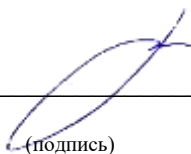
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

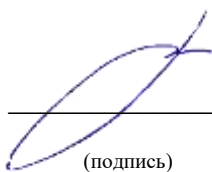
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)