

Кафедра

дизайна

Б1.В.ДВ.04.01

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина

Анимационные технологии

По направлению подготовки

09.03.03 «Прикладная информатика»

Профиль (программа
бакалавриата)

«Разработка и управление web-контентом»

Форма обучения

Очная

Оценочные материалы (средства) дисциплины рассмотрены и
утверждены на заседании кафедры дизайна

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**
- 2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**
- 5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ**

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

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика», профиль (программа бакалавриата) «Разработка и управление web-контентом», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 №922 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020, 08.02.2021). В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Разработка и управление web-контентом» 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 проектировать web-приложения	ПК-2.3 Проектирует пользовательский интерфейс	Знать: - практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации в анимации, принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации; Уметь: - использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации; Владеть: - навыками решения нестандартных профессиональных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен	Семестр 6 Тема 1 Основы работы с Adobe After Effects Тема 2. Приемы выразительной анимации Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои	Устный опрос по темам: 1, 2, 4 Выполнение практических заданий по темам: 1, 2, 4. Устный ответ на зачете с оценкой, Выполнение итоговой практической работы на зачете с оценкой
ПК-3 Способен разрабатывать web-	ПК-3.1 Осуществляет разработку программного кода и	Знать: основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации;	Семестр 6 Тема 3. Типографика, инфографика	Устный опрос по темам: 3, 4 Выполнение практических заданий по

приложе ния	компонентов web- приложения, в том числе используя возможности специализиро ванных цифровых платформ	Уметь: разрабатывать художественно- технические решения для создания визуальных эффектов под конкретную задачу проекта; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации; Владеть: - навыками работы над визуальным эффектом в компьютерной графике	в анимации Тема 4. Персонажная анимация, трехмерные слои	темам: 3, 4. Устный ответ на зачете с оценкой, Выполнение итоговой практической работы на зачете с оценкой
----------------	---	--	---	---

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

Перечень вопросов для подготовки к устному опросу.

Тема 1. Основы работы с Adobe After Effect

1. Моушен графика как направление дизайна.
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. Трехмерные слои
11. Понятие трехмерных 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.

18. Создание ролика с плоскими тенями.

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка *«отлично»* выставляется обучающемуся, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;

- оценка *«хорошо»* выставляется обучающемуся, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется обучающемуся, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется обучающемуся, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Перечень 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 зацикленного 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.

Критерии оценивания практических заданий

- оценка «*отлично*» выставляется обучающемуся, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок
- оценка «*хорошо*» выставляется обучающемуся, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками
- оценка «*удовлетворительно*» выставляется обучающемуся, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками

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

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ – 6 СЕМЕСТР

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой

Компетенция ПК-2 - Способен проектировать web-приложения

Индикатор ПК-2.3 - Проектирует пользовательский интерфейс

Обучающийся знает: практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации в анимации, принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации;

1. Работа с шейповыми слоями, особенности и достоинства
2. Expressions
3. Loop Out
4. Bounce.
5. Wiggle.
6. Анимация иллюстрации при помощи wiggle
7. Анимация иллюстрации при помощи loopOut.
8. Создание интересных композиций на основе масок.
9. Анимация сцены за окном
10. Создание шейпового паттерна
11. Способы наложения слоев (Layer Modes)
12. Создание процедуральной композиции при помощи эффектов
13. Создание плаката. Вывод его под несколько размеров.
14. Работа с текстом
15. Puppet tool
16. Цветовое изображение анимации на монтажной линейке.
17. Создание новых слоев для более сложной анимации.
18. Анимация по направляющей, Motion Guides
19. Разбор сложно организованной анимации и порядок создания assets.
20. Использование растрового изображения в качестве заливки.
21. Анимация текста
22. Выделение слоя для звука, визуализация звука в нем

Компетенция ПК-3 - Способен разрабатывать web-приложения

Индикатор ПК-3.1 - Осуществляет разработку программного кода и компонентов web-приложения, в том числе используя возможности специализированных цифровых платформ

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его ответа на теоретический вопрос на зачете с оценкой.

1. Понятие шрифта, правила подбора шрифта.
2. Символы и анимация. Слои.
3. Установка плагинов
4. Установка скриптов
5. Маски
6. Шейповый паттерн
7. Шрифты, звук, импорт изображений
8. Основы интерактивности. Кнопки.
9. Покадровая анимация
10. 3D слои
11. Базовые понятия текста.
12. Анимация.
13. Анимация транспорта (создание зацикленной анимации).
14. Импорт растровых изображений
15. Параметры импорта для многослойных изображений.
16. Трассировка.
17. Перевод текста в кривые
18. Динамический, статический текст и поле ввода.
19. Выделяемый и невыделяемый текст
20. Импорт шрифтов для динамического текста
21. Основные типы спецэффектов с кнопками

ОЦЕНКА УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Типовые задания для подготовки обучающихся к зачету с оценкой

Практическое итоговое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

Компетенция ПК-2 - Способен проектировать web-приложения

Индикатор ПК-2.3 - Проектирует пользовательский интерфейс

Обучающийся умеет: использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации

Обучающийся владеет: навыками решения нестандартных профессиональных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен.

Итоговое практическое задание на промежуточной аттестации

Анимирование картины (зарисовки) известного художника (картины Сальвадора Дали).

Компетенция ПК-3 - Способен разрабатывать web-приложения

Индикатор ПК-3.1 - Осуществляет разработку программного кода и компонентов web-приложения, в том числе используя возможности специализированных цифровых платформ

Обучающийся умеет: разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов под конкретную задачу проекта; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации

Обучающийся владеет: навыками работы над визуальным эффектом в компьютерной графике.

Итоговое практическое задание на промежуточной аттестации

Анимирование картины (зарисовки) известного художника (картины Сальвадора Дали).

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. Зачет с оценкой проводится в форме устного ответа на вопрос и выполнения итогового практического задания. В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся выполняют практические задания. Выполнение всех работ является обязательным для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче зачета с оценкой, по данной учебной дисциплине. При выставлении оценки за дисциплину учитываются результаты выполнения практических работ. 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 СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-2 Способен проектировать web-приложения Индикатор ПК-2.3 - Проектирует пользовательский интерфейс					
Знать: практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации в анимации, принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации;	Не знает практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации в анимации, принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации	Фрагментарные знания способов и приемов оптимизации процесса поточной визуализации в анимации, принципов работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации	Общие, но не структурированные знания способов и приемов оптимизации процесса поточной визуализации в анимации, принципов работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания способов и приемов оптимизации процесса поточной визуализации в анимации, принципов работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации	Сформированные систематизированные прочные знания способов и приемов оптимизации процесса поточной визуализации в анимации, принципов работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации
Уметь: использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации	Не умеет использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации	Частично освоенные умения использования компьютерных программ для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения компьютерных программ для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения компьютерных программ для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения использования компьютерных программ для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
			компьютерных сцен в анимации	визуализации и трехмерных компьютерных сцен в анимации	компьютерных сцен в анимации
Владеть: навыками решения нестандартных профессиональных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен	Не владеет навыками решения нестандартных профессиональных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен	Фрагментарно сформированные навыки решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки решения нестандартных профессиональных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки решения нестандартных профессиональных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки решения нестандартных профессиональных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен
Компетенция ПК-3 – Способен разрабатывать web-приложения Индикатор ПК-3.1 - Осуществляет разработку программного кода и компонентов web-приложения, в том числе используя возможности специализированных цифровых платформ					
- знать основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации;	Не знает основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации и трехмерных компьютерных сцен в анимации	Фрагментарные знания основ компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации и трехмерных компьютерных сцен в анимации	Общие, но не структурированные знания основ компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации и трехмерных компьютерных сцен в анимации	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания основ компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации и трехмерных компьютерных сцен в анимации	Сформированные систематизированные прочные знания основ компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации и трехмерных компьютерных сцен в анимации
- уметь разрабатывать художественно-технические решения для создания	Не умеет разрабатывать	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не	В целом сформированные и	Успешно сформированные,

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
визуальных эффектов под конкретную задачу проекта; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации	художественно-технические решения для создания визуальных эффектов под конкретную задачу проекта; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации	разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов под конкретную задачу проекта; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации	подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов под конкретную задачу проекта; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации	самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов под конкретную задачу проекта; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации	самостоятельно и осознанно выполняемые умения разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов под конкретную задачу проекта; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации
- владеть навыками работы над визуальным эффектом в компьютерной графике;	Не владеет навыками работы над визуальным эффектом в компьютерной графике;	Фрагментарно сформированные навыки работы над визуальным эффектом в компьютерной графике;	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки работы над визуальным эффектом в компьютерной графике;	Сформированные, но не устойчивые навыки работы над визуальным эффектом в компьютерной графике;	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки работы над визуальным эффектом в компьютерной графике;

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

При выставлении оценки за дисциплину учитываются результаты выполнения практических работ. 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 следующим образом:

- оценка *«отлично»* выставляется обучающемуся, который показал систематизированные прочные знания способов и приемов оптимизации процесса поточной визуализации в анимации принципов работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации, знания основ компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации, успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения использования компьютерных программ для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации, разработки художественно-технических решений для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта; использования компьютерных программ для выполнения задач по визуализации с целью осуществления деятельности, связанной с компоновкой и финальной постобработкой результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен, успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен, навыки работы над визуальным эффектом в компьютерной графике; навыками контроля поступающих в отдел компоновки и постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен на предмет их соответствия технологическим и художественным требованиям производственного процесса, что свидетельствует о полном освоении теоретического материала дисциплины и формировании запланированных компетенций.

- оценка *«хорошо»* выставляется обучающемуся, 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 обучающемуся, 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 обучающемуся, 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.

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

Компетенция ПК-2

Способен проектировать web-приложения

Индикатор компетенции ПК-2.3

Проектирует пользовательский интерфейс

Знать:

- практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации в анимации
принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации;

Уметь:

- использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации;

Владеть:

- навыками решения нестандартных профессиональных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. При перетаскивании клипа на панель Composition клип оказывается

- а) над остальными клипами
- б) под остальными клипами
- в) его положение относительно других клипов определяется в открывающемся при данной операции окне

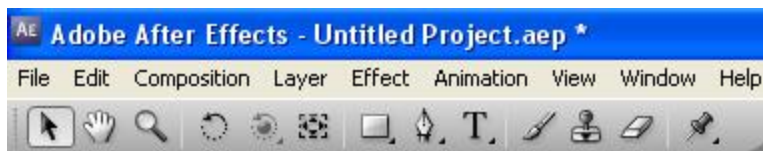
Ответ: а

Задание 2. На панели Timeline можно выполнить следующие операции с клипом

- а) изменить время начала клипа
- б) изменить время конца клипа
- в) изменить положение клипа относительно других клипов во временной области, не меняя его длительность
- г) изменить положение клипа относительно других клипов в плане наложения клипов друг на друга
- д) изменять геометрические размеры клипа
- е) поворачивать клип вокруг некоторой оси

Ответ: а, б, в, г.

Задание 3. Активированный инструмент используется для



- а) выделения слоев.
- б) добавления титров
- в) поворота объекта
- г) перемещения по кадру фильма
- д) масштабирования
- е) копирования объектов

Ответ: а, г, д.

Задание 4. Выделять слои можно

- а) только в панели Timeline щелчком на соответствующем слое
- б) только в панели Composition щелчком на соответствующем клипе .
- в) в обеих панелях, выделение в одной панели приводит к выделению в другой
- г) выделение слоев осуществляется в меню Edit

Ответ: а.

Задание 4. Adobe After Effects предназначена для (выбрать наиболее верный ответ):

- а) преобразования видеофайлов из одного формата в другой..
- б) редактирования звуковых файлов
- в) перевода информации с внешних источников (TV-тюнер, камера, VHS-тюнер...) в цифровую форму.
- г) редактирования компьютерной анимации.

Ответ: г.

Задание 5. Основными панелями для работы в Adobe After Effects являются:

- а) Effects & Presets
- б) Project
- в) Composition
- г) Time Controls
- д) Audio
- е) Timeline

Ответ: б, в, е.

Задание 6. Основными панелями для работы в Adobe After Effects являются:



- а) 1
- б) 4
- в) 5

- г) 2
- д) 3
- е) 6

Ответ: а, г, д.

Задание 7. Исходные клипы, предназначенные для дальнейшей работы, располагаются на панели



- а) 1
- б) 2
- в) 3
- г) 4
- д) 5
- е) 6

Ответ: а.

Задание 8. В какой панели происходит монтирование фильма?



- а) 1
- б) 2
- в) 3
- г) 4
- д) 5
- е) 6

Ответ: в.

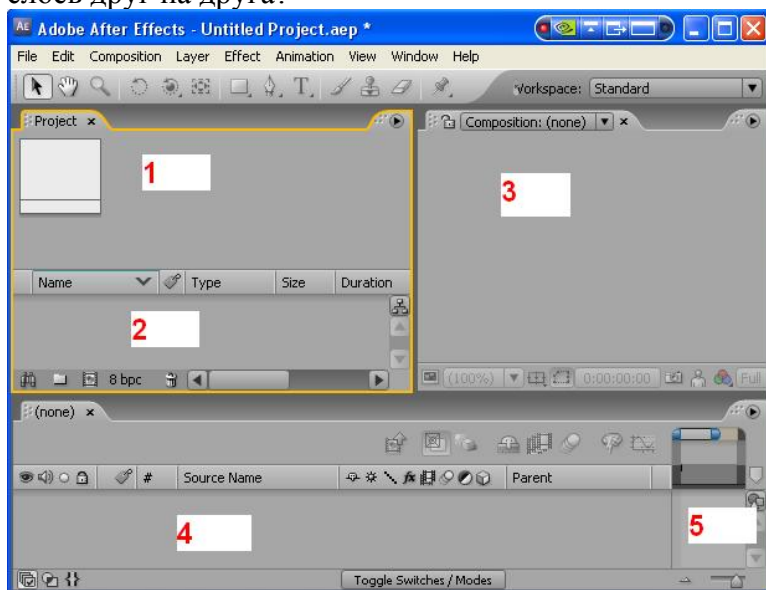
Задание 9. Какая панель позволяет просмотреть результаты монтажа?



- а) 1
- б) 2
- в) 3
- г) 4
- д) 5
- е) 6

Ответ: б.

Задание 10. В какой области для монтируемого фильма определяется порядок наложения слоев друг на друга?



- а) 1
- б) 2
- в) 3
- г) 4
- д) 5

Ответ: г.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Параметры импорта для многослойных изображений.

Ответ: Прежде чем импортировать многослойный файл Photoshop в After Effects, необходимо его тщательно подготовить, что позволит уменьшить время предпросмотра и

рендеринга. Чтобы избежать проблем при импорте и обновлении слоев Photoshop, выполните приведенные ниже действия.

- Упорядочите слои и присвойте им имена. При изменении имени слоя в файле Photoshop после его импорта в After Effects ссылка на исходный слой сохраняется. Однако при удалении слоя After Effects не удастся найти исходный слой, и он помещает его в список отсутствующих слоев на панели «Проект».
- Убедитесь, что каждый слой имеет уникальное имя. Это необязательное требование, но уникальность имен внесет порядок в работу.
- Чтобы добавить слои в файл в программе Photoshop после его импорта в After Effects, непосредственно перед импортом можно добавить в него небольшое количество слоев-заместителей. При обновлении файла в After Effects программа пропустит слои, которые были добавлены после импорта файла.
- Перед импортом в After Effects следует разблокировать слои в Photoshop. Это необязательное требование для большинства слоев, однако для некоторых слоев требуется разблокировка. К ним относятся фоновые слои, которые необходимо преобразовать в формат RGB и которые в заблокированном состоянии могут быть импортированы с ошибками.

Задание 2. Как использовать текст в Adobe After Effects?

Ответ: Щелкните правой кнопкой мыши и выберите New > Text (Новый > Текст), после чего будет добавлен пустой текстовый слой.

То же самое можно сделать из меню слоев, расположенного здесь, наверху, и выбрать Layer > New > Text (Control — Alt — Shift — T).

Затем выберите инструмент «Горизонтальный шрифт», или то, что обычно называют текстовым инструментом, и щелкните внутри композиции, чтобы добавить текст.

Когда вы закончите вводить текст, нажмите Enter на цифровой клавиатуре, и она выйдет из режима ввода текста.

Задание 3. Как сделать анимацию на текст?

Ответ: Выделить текст, к которому нужно применить анимацию. Открыть вкладку Анимации и выбрать эффект анимации. Нажать кнопку Параметры эффектов и выбрать нужный эффект.

Задание 4. Как сделать анимацию картинки в After Effects?

Ответ: Создайте ключевые кадры, чтобы задать начальную и конечную позицию, масштаб и поворот изображения. Для этого щелкните на значке "Stopwatch" рядом с нужным параметром в свойствах эффекта Transform. Переместите кадр вперед на нужное количество времени, измените параметры и создайте еще один ключевой кадр.

Задание 5. Как добавить выражение в After Effects?

Ответ: Чтобы добавить выражение к свойству, надо открыть Таймлайн и кликнуть мышкой секундомеррядом с элементом Положение при нажатой клавише Alt. After Effects присваивает всем свойствам стандартные выражения, которые позднее можно изменить.

Задание 6. Установка плагинов в After Effects.

Ответ: Открыть After Effects на вашем компьютере. Нажать на вкладку Window в верхнем меню программы. Выбрать пункт Extensions из выпадающего меню. На панели Extensions выбрать плагин Twitch и нажать на него.

Задание 7. Как добавить эффекты в Adobe After Effects?

Ответ: При запуске After Effects приложение обращается к папке Подключаемых модулей и вложенным папкам для поиска установленных эффектов, после чего добавляет их в меню Эффект и на панель Эффекты и стили.

Задание 8. Как сделать один слой маской для другого в After Effects?

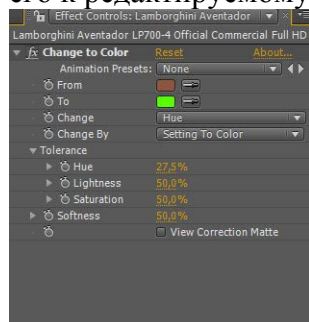
Ответ: Для того чтобы сделать один слой маской для другого:

Слой (маска), который необходимо сделать маской поставьте над слоем, который собираетесь маскировать (рабочий слой).

Затем встав на рабочий слой выберите в меню Layer раздел Track Matte и установите Alpha Matte или Alpha Inverted Matte (для инвертированной маски).

Задание 9. Как изменить цвет картинки в After Effects?

Ответ: Перейти к панели Effects и Presets и найти там эффект Change to Color. Применить его к редактируемому клипу.



Задание 10. Как создать новый слой в Adobe After Effects?

Ответ: Добавить Новый Слой: В контекстном меню выбрать опцию Добавить и затем Слой. Также можете использовать горячие клавиши Ctrl+Y (для Windows) или Command+Y (для Mac) в качестве быстрого способа создания нового слоя.

Задание 11. Как импортировать 3D объект в Adobe After Effects?

Ответ: Чтобы вставить 3D объект, надо его импортировать модель в Stager. Выбрать модель, затем открыть Файл>Экспорт> Выбранные модели и выбрать файл GLTF или GLB для экспорта.

Задание 12. Как сделать анимацию появления объекта в Adobe After Effects?

Ответ: Выделить на слайде объект или текст, который надо анимировать. На вкладке Анимации нажать кнопку Область анимации. Нажать кнопку Добавить анимацию и выбрать эффект анимации. Чтобы применить дополнительные эффекты анимации к тому же объекту, выберите его, нажмите кнопку Добавить анимацию и выберите еще один эффект.

Задание 13. Какой формат 3D модели поддерживает After Effects?

Ответ: Можно импортировать 3D-модели в форматах GLTF и GLB непосредственно в After Effects, а не использовать сторонние плагины вроде Element 3D. Импорт OBJ остается в бета-версии. Помимо геометрии, в форматах GLTF и GLB можно импортировать 3D-освещение и камеры.

Задание 14. На чем происходит рендеринг в After Effects?

Ответ: Рендерить можно двумя способами. Через Render Queue внутри After Effects и через стороннюю программу Adobe Media Encoder. Для слабых компьютеров или тяжёлых проектов можно взять Render Queue. А для всего остального — Media Encoder.

Задание 15. Как убрать зеленый фон на видео в After Effects?

Ответ: Открыть вкладку Effect и выбрать в меню Keying, подменю Keylight (1.2).2. С помощью инструмента Пипетка кликнуть на зеленый фон видео. При этом зеленый фон должен исчезнуть.

Компетенция ПК-3

Способен разрабатывать web-приложения

Индикатор компетенции ПК-3.1

Осуществляет разработку программного кода и компонентов web-приложения, в том числе используя возможности специализированных цифровых платформ

Знать:

- основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации;

Уметь:

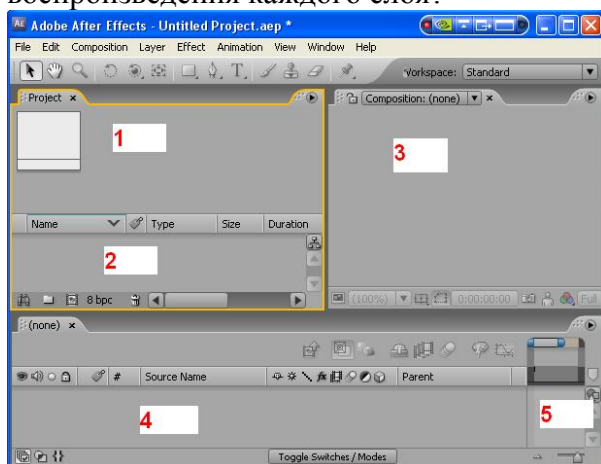
- разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов под конкретную задачу проекта; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации;

Владеть:

- навыками работы над визуальным эффектом в компьютерной графике.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. В какой области для монтируемого фильма можно задать длительность воспроизведения каждого слоя?



- а) 1
- б) 2
- в) 3
- г) 4
- д) 5

Ответ: г, д.

Задание 2. Инструменты панели Tools предназначены для использования внутри панели

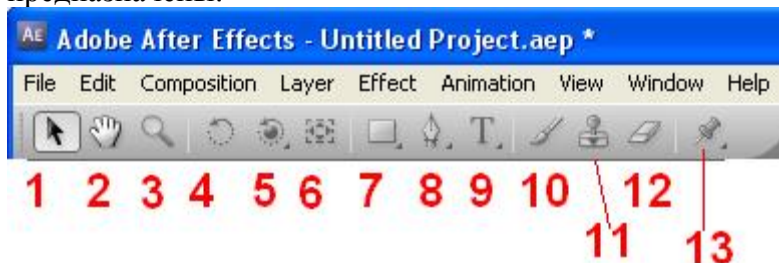


- а) 1

- б) 2
- в) 3
- г) 4
- д) 5
- е) 6

Ответ: г, д.

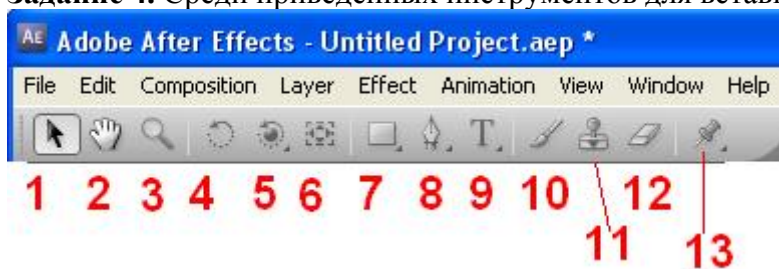
Задание 3. Среди приведенных инструментов для рисования графических примитивов предназначены:



- а) 7
- б) 8
- в) 9
- г) 10
- д) 11
- е) 13

Ответ: а.

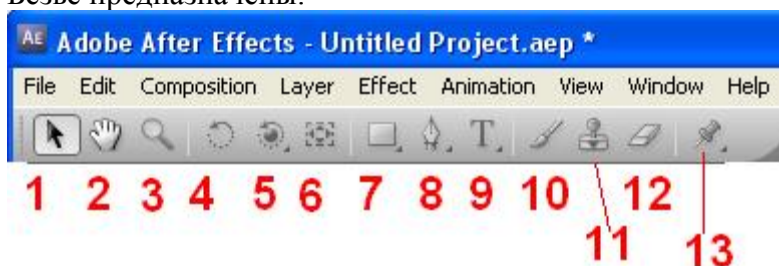
Задание 4. Среди приведенных инструментов для вставки титров предназначены:



- а) 6
- б) 7
- в) 8
- г) 9
- д) 10
- е) 13

Ответ: г.

Задание 5. Среди приведенных инструментов для рисования от руки при помощи фигур Безье предназначены:



- а) 4

- б) 5
- в) 8
- г) 9
- д) 10
- е) 11

Ответ: в.

Задание 6. Каким образом связаны программы Adobe After Effects и Adobe Premier Elements?

- а) программы работают с совершенно разными файлами и не могут работать совместно
- б) они дополняют друг друга, позволяя ускорить и упростить работу над фильмом
- в) каждая из программ может работать с фильмом, применение одной исключает использование второй
- г) Adobe After Effects можно использовать только после обработки клипа с помощью Adobe Premier Elements

Ответ: б.

Задание 7. При импортировании файла, содержащего альфа-канал возможны опции

- а) игнорировать альфа-канал
- б) импортировать вместе с альфа-каналом
- в) по новой разметить альфа-канал
- г) преобразовать альфа-канал в RGB-канал
- д) инвертировать альфа-канал

Ответ: а, б, в, д.

Задание 8. Добавление клипа для работы осуществляется через?

- а) двойной клик на соответствующем ему элементе в панели Project
- б) нажатие на кнопку Create a new Composition
- в) перетаскивание мышкой выбранного клипа в окно Composition
- г) перетаскивание мышкой выбранного клипа в окно Timeline
- д) выбор в контекстном меню для данного клипа to Composition

Ответ: а, в, г.

Задание 9. Выбрать все возможные варианты переключения между несколькими новыми композициями

- а) в окне Timeline с помощью закладок
- б) в окне Timeline с помощью раскрывающегося списка
- в) в окне Composition с помощью раскрывающегося списка
- г) в окне Composition с помощью закладок
- д) выделяя соответствующую композицию в окне Project
- е) сделав двойной клик на композиции в окне Project

Ответ: а, в, е.

Задание 10. какое расширение имеют проекты, созданные в *Adobe After Effects*?

- а) ade
- б) aae
- в) aef
- г) aro
- д) aapr
- е) aep

Ответ: е.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Как создать композицию в After Effect?

Ответ: Чтобы создать композицию из этого видеоматериала, нажать на видеоматериал и перетащить его вниз к кнопке Composition (Композиция), и композиция создана и видеофайл был добавлен на Timeline (шкалу времени).

Задание 2. Как сделать предпросмотр в After Effects?

Ответ: Чтобы запустить предпросмотр видео и аудио, выполните одно из указанных ниже действий. Нажмите любое сочетание клавиш для предварительного просмотра: ПРОБЕЛ, Shift + ПРОБЕЛ, 0 (на цифровой клавиатуре), Shift + 0 (на цифровой клавиатуре) или Option/Alt + 0 (на цифровой клавиатуре).

Задание 3. Как создать шейп в After Effects?

Ответ: Чтобы создать шейп в After Effects, нужно выбрать инструмент Pen Tool и начать рисовать нужный объект. Затем можно изменять его форму, добавлять эффекты и анимировать.

Задание 4. Как сделать фигуру в After Effects?

Ответ: Фигуру можно создать с помощью инструмента Фигура путем перетаскивания на выбранный слой-фигуру на панели Композиция. Осуществляя перетаскивание с помощью инструмента «Фигура» на панели Композиция, не выбрав слой, создается фигура на новом слое-фигуре.

Задание 5. Как задать размер фигуры в After Effects?

Ответ: Выбрать объект или группу и перетащить круглые маркеры. В группах объектов круглые маркеры находятся вокруг ограничительной рамки группы. Перетащите эти маркеры, чтобы изменить размер объекта или группы объектов.

Задание 6. Как включить линейку в After Effects?

Покадровая анимация **Ответ:** Линейки - отличный способ создания макетов в After Effects. Вы можете очень легко включать и выключать линейки, нажимая Ctrl+R. Быстро разделите любой слой или набор слоев, нажав Ctrl + Shift + D. С помощью сочетание клавиш Ctrl + D можно быстро создать дубликат слоя, эффекта или композиции.

Задание 7. Как обрезать фрагмент в After Effects?

Ответ: Чтобы вырезать объект, создайте маску вокруг него. Выберите видеоклип на временной шкале и выберите инструмент маски из панели инструментов или нажмите клавишу "Q" на клавиатуре. Поставьте точки маски вокруг объекта, создавая контур, который вы хотите вырезать. Затем закройте маску, соединив последнюю точку с первой.

Задание 8. Сколько кадров в покадровой анимации?

Ответ: Покадровая анимация — это долгий процесс. На одну секунду анимации приходится от 12 до 25 снимков (чем больше — тем плавнее будет анимация).

Задание 9. Как открыть окно предпросмотра в After Effects?

Ответ: Панель Предварительный просмотр открыта по умолчанию в большинстве рабочих пространств After Effects. Однако если панель Предварительный просмотр закрыта, выбрать Окно>Предварительный просмотр, чтобы открыть ее.

Задание 10. Как включить 3D в After Effects?

Ответ: После начала навигации в After Effects появляется возможность просматривать слои в трехмерном пространстве. Когда вы будете готовы к съемке, надо добавить камеру в сцену, выбрав Вид>Создать камеру из 3Д-вида.

Задание 11. Где находятся настройки в After Effects?

Ответ: Чтобы открыть настройки в After Effects, выберите:

Windows: Правка > Настройки > Общие и нажмите кнопку Открыть настройки в Проводнике

macOS: After Effects > Установки > Общие и нажмите кнопку Открыть установки в Finder.

Задание 12. Как использовать пресеты в After Effects?

Ответ: После распаковки пресетов открыть программу After Effects. В панели "Проект" найдите папку "Приложенные пресеты " или "Пресеты ". Щелкните правой кнопкой мыши на этой папке и выберите опцию "Импортировать файлы". Выберите пресеты, которые вы хотите установить, и нажмите "Открыть".

Задание 13. Как настроить таймлайн в After Effects?

Ответ: Откройте установки отображения, выбрав After Effects > «Установки» > «Отображение» (Mac OS) или «Редактирование» > «Установки» > «Отображение» (Windows). Снимите флажок «Включение и выключение видимости слоев на панели Таймлайн (этот параметр выбран по умолчанию).

Задание 14. Как добавить Keyframe в After Effects?

Ответ: Выбрать параметр, который вы хотите анимировать, например, положение, размер или прозрачность слоя. Кликнуть правой кнопкой мыши на выбранном параметре и выбрать Добавить ключевой кадр или Установить ключевой кадр в контекстном меню

Задание 15. Какие эффекты есть в After Effects?

Ответ: Обзор эффектов и стилей анимации

Список эффектов

Диспетчер эффектов

Эффекты имитации

Эффекты стилизации

Аудиоэффекты

Эффекты искажения

Эффекты перспективы

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

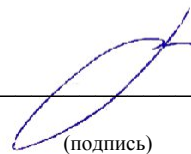
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Н.Б. Стрекалова, д.п.н., доцент



(подпись)