

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Романчук Иван Сергеевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 02.06.2026 19:13:35
Уникальный программный ключ:
6319edc2b582ffda443f01d5779368d0957ac34f5cd074d81181530452479

Приложение № 2 к рабочей
программе профессионального модуля

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
Создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с
использованием традиционных современных технологий
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по профессиональному модулю предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы разделов профессионального модуля (МДК)	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
МДК.01.01. Традиционная анимация			
Тема 1.1. Механика в анимации с помощью последовательных рисунков Тема 1.2. Биомеханика животных с помощью последовательных рисунков Тема 1.3. Биомеханика человека с помощью последовательных рисунков Тема 1.4. Актерская игра Тема 1.5. Анимационный скетчинг	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков; ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).
МДК.01.02. Компьютерная анимация			
Тема 2.1. Понятия и принципы компьютерной графики Тема 2.2 Моделирование Тема 2.3. Текстурирование	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов);

Тема 2.4. Симуляция физических свойств Тема 2.5. Анимация		выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели; ПК 1.5 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели; ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).
МДК.01.03. Перекладная анимация			
Тема 3.1. Изготовление перекладочной марионетки Тема 3.2. Принцип движения перекладочного персонажа на горизонтальном станке Тема 3.3. Механика в анимации с помощью перекладки Тема 3.4. Биомеханика животных и человека с помощью перекладки Тема 3.5. Компьютерная перекладка	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки; ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).
МДК.01.04. Кукольная анимация			
Тема 4.1. Разработка кукольного персонажа Тема 4.2. Изготовление Кукольного персонажа	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100%

Тема 4.3. Принцип съемки кукольного персонажа Тема 4.4. Анимирование куклы на макете		движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов; ПК 1.6 Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика.	тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).
---	--	--	--

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по профессиональному модулю Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных современных технологий образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данному профессиональному модулю – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по профессиональному модулю Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных современных технологий (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование профессионального модуля	Семестр	Перечень компетенций
1	Создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных современных технологий	4	ПК 1.1 - ПК 1.6

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
МДК.01.01. Традиционная анимация		
ПК 1.1	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков	5
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	5
ВСЕГО:		10
МДК.01.02. Компьютерная анимация		
ПК 1.2	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	4
ПК 1.5	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели	3
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	3
ВСЕГО:		10
МДК.01.03. Перекладная анимация		
ПК 1.3	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	5
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	5
ВСЕГО:		10
МДК.01.04. Кукольная анимация		
ПК 1.4	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов	5
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы и ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	5

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
МДК.01.01. Традиционная анимация		
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
МДК.01.01. Традиционная анимация			
ПК 1.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании последовательных рисунков падающего яблока аниматор хочет передать ускорение под действием гравитации. Как должны располагаться промежуточные рисунки на временной шкале? а) На равных расстояниях друг от друга б) С постепенным увеличением расстояния между рисунками по мере приближения к земле в) С постепенным уменьшением расстояния между рисунками г) Хаотично, в зависимости от настроения сцены	б) С постепенным увеличением расстояния между рисунками по мере приближения к земле
ПК 1.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматор разрабатывает образ прыгающей лягушки. Изучая последовательные рисунки её движения, он замечает, что в фазе толчка задние лапы выпрямляются, а передние остаются согнутыми. Какой принцип биомеханики здесь отражён? а) Сохранение общего центра масс б) Асимметричное распределение силы толчка между передними и задними конечностями в) Отсутствие фазы полёта г) Только вращательные движения в суставах	б) Асимметричное распределение силы толчка между передними и задними конечностями
ПК 1.1	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При проработке выразительной позы бегуна аниматор изображает наклон корпуса вперёд, вынос бедра и противоположной руки. Какая последовательность рисунков правильно передаст цикл бега? а) Опора на две ноги → толчок → полёт → приземление на ту же ногу б) Толчок → полёт → приземление на другую ногу → опора в) Фаза амортизации → фаза отталкивания → фаза полёта → фаза приземления г) Только фаза опоры, без фазы полёта	в) Фаза амортизации → фаза отталкивания → фаза полёта → фаза приземления
ПК 1.1	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматор создаёт последовательные рисунки эмоционального состояния персонажа: страх	б) Расширение зрачков, поднятие бровей (страх) →

		переходит в гнев. Какое изменение в позе и мимике лучше всего передаст этот переход? а) Расслабление всех мышц и опускание головы б) Расширение зрачков, поднятие бровей (страх) → сужение зрачков, нахмуривание бровей, сжатые кулаки (гнев) в) Постоянная улыбка и открытая поза г) Закрытые глаза и скрещенные на груди руки	сужение зрачков, нахмуривание бровей, сжатые кулаки (гнев)
ПК 1.1	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При скетчинге быстрого движения персонажа (например, драка или падение) аниматор использует «линии действия» (line of action) и упрощённые формы. Для чего в первую очередь применяется этот приём? а) Для точной прорисовки текстур одежды б) Для захвата общей динамики и позы за минимальное количество штрихов в) Для расчёта освещения сцены г) Для наложения цветовых акцентов	б) Для захвата общей динамики и позы за минимальное количество штрихов
ПК 1.6	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматик для сцены падения камня имеет хронометраж 24 кадра на падение с высоты 3 метра. Аниматор выставляет ключевые позы: первый кадр (вверху), последний кадр (внизу) и один промежуточный ключ. Где должен находиться этот промежуточный ключ для физически достоверного движения? а) Ровно посередине временной шкалы (кадр 12) б) Ближе к началу (кадр 8), так как ускорение увеличивается к концу в) Ближе к концу (кадр 18) г) В любом месте, главное чтобы было три позы	в) Ближе к концу (кадр 18)
ПК 1.6	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании аниматика для бега лошади режиссёр задаёт хронометраж: полный цикл (4 фазы) за 12 кадров. Какое количество ключевых поз должен выставить аниматор, чтобы передать все фазы (касание земли одной ногой, опора на две, толчок, висение)? а) 2 ключевые позы б) 4 ключевые позы (по одной на каждую фазу) в) 12 ключевых поз (каждый кадр) г) 1 ключевую позу (нейтральная стойка)	б) 4 ключевые позы (по одной на каждую фазу)
ПК 1.6	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматору нужно выставить ключевые позы для поворота головы персонажа в ответ на звук. По раскадровке: нейтральное положение → поворот влево (12 кадров) → возврат (8 кадров). Где на временной шкале следует разместить крайние позы?	а) Кадр 0: нейтрально, кадр 12: влево, кадр 20: нейтрально

		а) Кадр 0: нейтрально, кадр 12: влево, кадр 20: нейтрально б) Кадр 0: нейтрально, кадр 6: влево, кадр 14: нейтрально в) Кадр 0: нейтрально, кадр 20: влево, кадр 28: нейтрально г) Кадр 0: нейтрально, кадр 10: влево, кадр 20: нейтрально	
ПК 1.6	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В аниматике персонаж произносит фразу: «Я... (пауза 1 секунда) не знаю». Хронометраж — 24 кадра в секунду. Аниматор выставляет ключевые позы для мимики. Сколько кадров должно быть между первой позой (рот открыт, брови подняты) и второй позой (рот закрыт, брови опущены) в момент паузы? а) 0 кадров (моментальная смена) б) 6 кадров ($\frac{1}{4}$ секунды) в) 24 кадра (ровно 1 секунда) г) 48 кадров	в) 24 кадра (ровно 1 секунда)
ПК 1.6	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматор делает быстрый скетчинг для аниматика, чтобы проверить тайминг прыжка персонажа через препятствие. Какие позы он обязан зафиксировать в первую очередь для согласования с режиссёром? а) Только начальную и конечную позу б) Позы в ключевых фазах: подготовка к прыжку, толчок, наивысшая точка, приземление, возврат в равновесие в) Каждый пятый кадр без разбора г) Только позы с максимальным растяжением конечностей	б) Позы в ключевых фазах: подготовка к прыжку, толчок, наивысшая точка, приземление, возврат в равновесие
МДК.01.02. Компьютерная анимация			
ПК 1.2	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При покадровом изменении положения частей персонажа для создания иллюзии движения используется понятие «частота кадров». Какая частота кадров в секунду обеспечивает минимально приемлемую плавность движения в компьютерной анимации для кино? а) 12 fps б) 24 fps в) 30 fps г) 60 fps	б) 24 fps
ПК 1.2	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматор создаёт компьютерную модель руки персонажа, чтобы анимировать её покадровым поворотом в локте. Какой тип моделирования обеспечит наибольшую гибкость для такой покадровой трансформации? а) Сплошное моделирование	г) Полигональное моделирование с сегментацией в области сустава

		б) Каркасное моделирование с шарнирами в местах сгибов в) NURBS-моделирование без возможности деформации г) Полигональное моделирование с сегментацией в области сустава	
ПК 1.2	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При проработке падения персонажа с лестницы аниматору нужно показать инерцию конечностей. Какой принцип компьютерной симуляции физических свойств он должен применить в покадровой анимации? а) Постоянная скорость всех частей тела б) Запаздывание движения периферийных частей (например, кистей) по отношению к корпусу в) Полное отсутствие вращений в суставах г) Одновременное движение всех сегментов тела	б) Запаздывание движения периферийных частей (например, кистей) по отношению к корпусу
ПК 1.2	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматор изменяет положение хвоста персонажа покадрово, создавая волнообразное движение. Какой тип интерполяции между ключевыми кадрами наиболее точно передаст плавное затухающее колебание? а) Линейная интерполяция б) Ступенчатая интерполяция в) Интерполяция по сплайну с настройкой кривых г) Дискретная интерполяция без сглаживания	в) Интерполяция по сплайну с настройкой кривых
ПК 1.5	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В трёхмерной графике при покадровом изменении частей модели используются системы координат. Какая система координат привязана к конкретному объекту и позволяет вращать его относительно собственного центра? а) Мировая система координат (World) б) Локальная система координат (Local) в) Экранная система координат (Screen) г) Текстурная система координат (UV)	б) Локальная система координат (Local)
ПК 1.5	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для анимации трёхмерного персонажа методом покадрового изменения частей модели необходимо, чтобы сегменты тела не проникали друг в друга при сгибании. Как называется техника моделирования, предотвращающая это? а) Булева операция вычитания б) Экструзия граней в) Создание оболочки и ограничителей вращения суставов г) Ретопология сетки	в) Создание оболочки и ограничителей вращения суставов
ПК 1.5	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При покадровой анимации выражения лица	в) UV-текстурирование с

		трёхмерного персонажа с помощью блендшейпов (morph targets) текстура должна деформироваться вместе с геометрией. Какой тип текстурирования обеспечивает правильное «приклеивание» текстуры к движущимся вершинам? а) Плоское проекционное текстурирование б) Кубическое текстурирование в) UV-текстурирование с привязкой к UV-координатам каждой вершины г) Трёхмерное процедурное текстурирование без развёртки	привязкой к UV-координатам каждой вершины
ПК 1.6	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматор создаёт покадровую анимацию полёта птицы в 3D, изменяя положение крыльев относительно тела. Какой метод анимации позволит автоматически генерировать промежуточные кадры, если заданы только ключевые позы? а) Ручная перерисовка каждого кадра б) Ключевая анимация (keyframe animation) с компьютерной интерполяцией в) Только процедурная анимация г) Захват движения (motion capture)	б) Ключевая анимация (keyframe animation) с компьютерной интерполяцией
ПК 1.6	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В аниматике задан хронометраж: 50 кадров на выход персонажа из-за угла и 30 кадров на его приближение к камере. Аниматор выставляет ключевые позы. Какое минимальное количество ключевых поз достаточно для передачи основных фаз движения? а) Только начальная и конечная позы б) Поза за углом, поза в середине пути, поза у камеры в) 50 ключевых поз (каждый кадр) г) Одна ключевая поза в случайном месте	б) Поза за углом, поза в середине пути, поза у камеры
ПК 1.6	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При выборе ключевой позы, где персонаж кричит, аниматор должен согласовать текстуру рта с геометрией челюсти. Какой параметр текстуры нужно анимировать покадрово, чтобы рот выглядел реалистично? а) Прозрачность всего персонажа б) UV-сдвиг для имитации открытия рта в) Смещение текстурной карты на области рта или использование сменных текстурных кадров г) Наложение шума на всю модель	в) Смещение текстурной карты на области рта или использование сменных текстурных кадров
МДК.01.03. Перекладная анимация			
ПК 1.3	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При изготовлении куклы-перекладки для анимации шагающего персонажа руки и ноги должны крепиться к туловищу так, чтобы обеспечивать вращение. Какое соединение	б) Шарнир на булавке или заклёпке с небольшим люфтом

		обеспечивает максимальную свободу движения и простоту покадровой смены положения? а) Жёсткая фиксация клеем б) Шарнир на булавке или заклёпке с небольшим люфтом в) Неподвижный шов нитками г) Приклеивание на двухсторонний скотч	
ПК 1.3	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> На горизонтальном станке аниматор перемещает переключного персонажа, покадрово сдвигая его ноги. Что происходит с центром тяжести при переносе веса с одной ноги на другую? а) Центр тяжести остаётся неподвижным б) Центр тяжести смещается над опорной ногой в) Центр тяжести поднимается вверх г) Центр тяжести опускается вниз	б) Центр тяжести смещается над опорной ногой
ПК 1.3	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При анимации броска мяча переключкой аниматор покадрово изменяет положение руки и самого мяча. Какой механический принцип необходимо соблюдать для правдоподобности? а) Скорость мяча должна быть постоянной на всём пути б) В начале движения рука разгоняет мяч, затем мяч летит по инерции с замедлением в) Мяч должен двигаться только по прямой линии г) Рука должна оставаться неподвижной во время броска	б) В начале движения рука разгоняет мяч, затем мяч летит по инерции с замедлением
ПК 1.3	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматор создаёт выразительную позу бегущей лошади методом переключки. Какое взаиморасположение ног соответствует фазе «поджатыя» (задние ноги под корпусом, передние вынесены вперёд)? а) Обе левые ноги вперёд, обе правые назад б) Диагональные ноги одновременно вынесены (левая передняя + правая задняя) в) Все четыре ноги вместе г) Только передние ноги движутся, задние статичны	б) Диагональные ноги одновременно вынесены (левая передняя + правая задняя)
ПК 1.3	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В программе компьютерной переключки аниматор покадрово изменяет поворот частей персонажа. Какой тип ключей наиболее эффективен для создания резкого, рубленого движения (например, удар топором)? а) Линейные ключи б) Плавные ключи (Easy ease) в) Ступенчатые ключи (Hold) г) Ключи с автоматической интерполяцией	в) Ступенчатые ключи (Hold)

ПК 1.6	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При изготовлении перекладочной куклы для последующей анимации по раскадровке с быстрыми поворотами головы необходимо предусмотреть конструктивную особенность. Какая деталь позволит точно фиксировать позы головы покадрово? а) Приклеенная намертво шея б) Шея с несколькими отверстиями под штифт для разных углов поворота в) Отсутствие шеи (голова сразу на туловище) г) Шея из мягкого пластилина	б) Шея с несколькими отверстиями под штифт для разных углов поворота
ПК 1.6	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматик предписывает персонажу пройти расстояние 60 см за 2 секунды при частоте съёмки 12 кадров/с. Сколько ключевых фаз (поз) нужно минимально выставить, если используется анимация «на двойку» (два кадра на одну позу)? а) 6 поз б) 12 поз в) 24 позы г) 4 позы	б) 12 поз
ПК 1.6	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Персонаж перекладкой бьёт молотом по наковальне. В раскадровке удар должен быть акцентирован в кадре 15. На каких кадрах следует разместить ключевые позы замаха, удара и отдачи? а) Замах в кадре 10, удар в 11, отдача в 12 б) Замах в кадре 5, удар в 15, отдача в 20 в) Замах в кадре 1, удар в 2, отдача в 3 г) Замах в кадре 14, удар в 15, отдача в 16	б) Замах в кадре 5, удар в 15, отдача в 20
ПК 1.6	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматор выставляет ключевые позы для цикла ходьбы человека перекладкой. По аниматику полный шаг должен длиться 1 секунду при 24 кадрах/с. Какие четыре ключевые позы являются минимально необходимыми для передачи цикла? а) Касание пяткой → опора на всю стопу → отрыв пятки → пронос ноги вперёд б) Только касание пяткой и отрыв носка в) Положение стоя и положение сидя г) Только мах руками	а) Касание пяткой → опора на всю стопу → отрыв пятки → пронос ноги вперёд
ПК 1.6	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В программе компьютерной перекладки аниматор работает с таймлайном. Хронометраж раскадровки: персонаж машет рукой на прощание в течение 0,5 секунды (12 кадров при 24 fps). Какой интервал между ключевыми позами крайнего положения руки вверх и крайнего положения вниз обеспечит плавное, но не слишком медленное движение? а) 1 кадр (слишком резко) б) 6 кадров вверх, 6 кадров вниз	б) 6 кадров вверх, 6 кадров вниз

		б) 12 кадров (один мах за 0,5 сек) в) 6 кадров вверх, 6 кадров вниз г) 24 кадра	
МДК.01.04. Кукольная анимация			
ПК 1.4	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При разработке образа кукольного персонажа для покадровой съемки аниматор должен учитывать вес и устойчивость конструкции. Какое требование к стопам куклы обеспечит возможность съемки стоячих поз без дополнительных креплений? а) Стопы должны быть очень легкими и тонкими б) Стопы должны иметь металлические пластины с возможностью примагничивания к съемочному столу в) Стопы должны быть ассиметричными г) Стопы должны вращаться на 360 градусов	б) Стопы должны иметь металлические пластины с возможностью примагничивания к съемочному столу
ПК 1.4	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При изготовлении объемного кукольного персонажа для покадровой анимации суставы (колени, локти) должны сохранять заданное положение без пружинения. Какой тип шарнира предпочтительно использовать? а) Свободно вращающийся шаровой шарнир без фиксации б) Резиновая вставка для упругости в) Шарнир с трением (например, винтовой зажим или зубчатая пара) г) Петля из ткани	в) Шарнир с трением (например, винтовой зажим или зубчатая пара)
ПК 1.4	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При покадровой съемке кукольного персонажа необходимо, чтобы фон не менял яркость между кадрами. Какой режим экспозиции камеры следует использовать? а) Автоматический режим (Auto) б) Приоритет диафрагмы (Av) в) Приоритет выдержки (Tv) г) Ручной режим (M) с фиксированными выдержкой, диафрагмой и ISO	г) Ручной режим (M) с фиксированными выдержкой, диафрагмой и ISO
ПК 1.4	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При анимации куклы, идущей по неровному макету (камни, корни), аниматор покадрово корректирует положение стоп. Что должно быть неизменным в каждом кадре для сохранения правдоподобия? а) Угол наклона корпуса б) Контакт опорной стопы с поверхностью (отсутствие «зависания» или «проваливания») в) Положение рук г) Направление взгляда	б) Контакт опорной стопы с поверхностью (отсутствие «зависания» или «проваливания»)
ПК 1.4	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для выразительной мимики кукольного персонажа при покадровой съемке часто	б) Магнитное крепление с фиксаторами

		используют сменные лица. Какой метод крепления лиц обеспечивает точную фиксацию и быструю замену? а) Приклеивание на двусторонний скотч б) Магнитное крепление с фиксаторами в) Простое наложение без крепления г) Пришивание нитками	
ПК 1.6	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматик предписывает кукольному персонажу за 3 секунды повернуть голову на 90 градусов, затем резко обернуться обратно за 0,5 секунды. При частоте съемки 12 кадров/с сколько кадров выделено на медленный поворот и сколько на быстрый? а) 36 кадров и 6 кадров б) 24 кадра и 4 кадра в) 12 кадров и 12 кадров г) 48 кадров и 8 кадров	а) 36 кадров и 6 кадров
ПК 1.6	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При изготовлении куклы для эпизода, где персонаж поднимает тяжелый предмет, аниматор планирует ключевые позы: наклон, захват, подъем, фиксация над головой. Какая конструктивная особенность позвоночника куклы необходима для плавного изгиба в этих фазах? а) Жесткий металлический стержень без шарниров б) Сегментированный гибкий каркас (например, из оплетки или шариковых шарниров) в) Отсутствие позвоночника (туловище монолитное) г) Пружина внутри туловища	б) Сегментированный гибкий каркас (например, из оплетки или шариковых шарниров)
ПК 1.6	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При съемке кукольной сцены «прыжок с трамплина» хронометраж раскадровки: подготовка (10 кадров), толчок (2 кадра), полет (24 кадра), приземление (4 кадра). В каких кадрах следует установить ключевые позы, чтобы подчеркнуть ускорение в толчке? а) Равномерно через каждые 8 кадров б) Перед толчком (кадр 10), в момент толчка (кадр 12), в верхней точке полета (кадр 24), в момент приземления (кадр 40) в) Только в начале и в конце сцены г) Каждый кадр сделать ключевым	б) Перед толчком (кадр 10), в момент толчка (кадр 12), в верхней точке полета (кадр 24), в момент приземления (кадр 40)
ПК 1.6	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> На макете кукольной сцены персонаж должен перешагнуть через препятствие высотой 5 см. По раскадровке этот шаг длится 0,75 секунды при 24 кадрах/с. Сколько кадров аниматор выделит на подъем ноги, перенос и опускание, если фазы распределены как 20% — подъем, 30% — перенос, 50% — опускание?	в) 3,6 кадра → округление 4 кадра, 5,4 → 5 кадров, 9 кадров

		а) 4 кадра, 5 кадров, 9 кадров б) 8 кадров, 12 кадров, 20 кадров в) 3,6 кадра → округление 4 кадра, 5,4 → 5 кадров, 9 кадров г) 6 кадров, 6 кадров, 6 кадров	
ПК 1.6	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для съемки сцены драки двух кукольных персонажей по раскадровке требуется множество быстрых ударов. Какая конструкция рук обеспечит многократную фиксацию поз без поломок? а) Руки из мягкого пластилина, лепящиеся заново б) Руки с проволочным каркасом внутри силикона в) Руки из одного жесткого пластика без суставов г) Руки на липучках	б) Руки с проволочным каркасом внутри силикона

Приложение № 2 к рабочей
программе профессионального модуля

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ

*Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка
с использованием диджитал технологий*

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по профессиональному модулю предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы разделов профессионального модуля (МДК)	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
МДК.02.01 Основы художественной постановки			
Тема 1.1. Визуальное восприятие и композиция кадра Тема 1.2. Дизайн персонажа Тема 1.3. Работа с фонами Тема 1.4. Стилистическое решение проекта	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ПК 2.1. Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки. ПК 2.2. Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру. ПК 2.3. Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино. ПК 2.4. Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов. ПК 2.5. Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).

		текстуру.	
МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка			
Тема 2.1. Риггинг Тема 2.2. Компьютерная перекладка Тема 2.3. Композитинг и монтаж	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ПК 2.1. Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки.	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по профессиональному модулю Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал технологий образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данному профессиональному модулю – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по профессиональному модулю Подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал технологий (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование профессионального модуля	Семестр	Перечень компетенций
1	Подготовка к созданию	5	ПК 2.1 - ПК 2.5

	анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал технологий		
--	---	--	--

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
МДК.02.01 Основы художественной постановки		
ПК 2.1	Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	2
ПК 2.2	Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру	2
ПК 2.3	Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино куклы-перекладки	2
ПК 2.4	Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов	2
ПК 2.5	Распределять этапы работы, использовать Разработанные анимационные модели, Настраивать освещение, накладывать текстуру	2
ВСЕГО:		10
МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка		
ПК 2.1	Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	10
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
МДК.02.01 Основы художественной постановки			

ПК 2.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что из перечисленного относится к этапу риггинга персонажа при подготовке к компьютерной перекладке: а) Создание раскадровки и цветового скрипта сцены б) Построение скелетной структуры (костей) и назначение деформеров для управления частями персонажа в) Наложение текстур и настройка физического освещения г) Сведение звука и синхронизация с анимацией	б) Построение скелетной структуры (костей) и назначение деформеров для управления частями персонажа
ПК 2.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какой тип марионетки для компьютерной перекладки предполагает жёсткую привязку растровых слоёв к костям с последующей анимацией через вращение суставов: а) Свободная марионетка (на пинах) б) Связанная костяная марионетка в) Марионетка на деформерах типа «меш» г) Криволинейная марионетка (сплайновая)	б) Связанная костяная марионетка
ПК 2.2	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какое свойство кинопространства характеризует соотношение между плановостью изображения и глубиной сцены при расстановке персонажей под камеру: а) Колористическая перспектива б) Глубина резкости в) Параллакс движения г) Золотое сечение кадра	в) Параллакс движения
ПК 2.2	4	<i>Дополните</i> При построении композиции кадра правило третей предписывает размещать ключевые объекты _____.	на пересечении линий, делящих кадр на три равные части по вертикали и горизонтали
ПК 2.3	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой метод применяется для устранения случайных яркостных выбросов (импульсного шума) на отсканированных рисованных фазах перед началом анимации: а) Гауссово размытие б) Медианная фильтрация в) Интерполяция движения г) Бикубическая ресемплизация	б) Медианная фильтрация
ПК 2.3	6	<i>Дополните</i> В программе постобработки эффект «стабилизации дрожания камеры» основан на _____.	отслеживании опорных точек на фоне и пересчёте положения всех слоёв относительно них

ПК 2.4	7	<i>Дополните</i> При создании персонажа на основе натуральных зарисовок человека методом превращения сохраняется в первую очередь _____.	характерная пластика и узнаваемый силуэт
ПК 2.4	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что наиболее эффективно использовать для визуализации атмосферы «запущенный» в анимационной сцене: а) яркий контровой свет и глянцевые текстуры б) пастельные тона с мягкими градиентами в) грязные разводы, облупившуюся краску, сорные объекты на заднем плане г) строгую геометрическую орнаментику и золотые акценты	в) грязные разводы, облупившуюся краску, сорные объекты на заднем плане
ПК 2.5	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какое литературное произведение считается трудноэкранизируемым из-за преобладания внутренних монологов и отсутствия внешнего действия: а) Приключенческий роман с чёткой сюжетной линией б) Лирическое стихотворение или философский трактат в) Детективная повесть с диалогами г) Комедия положений	б) Лирическое стихотворение или философский трактат
ПК 2.5	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой тип освещения в анимационной сцене позволяет подчеркнуть объём и фактуру материала персонажа без резких теней: а) Жёсткий направленный свет (key light) б) Заполняющий рассеянный свет (fill light) в) Контровой свет (back light) г) Динамический пульсирующий свет	б) Заполняющий рассеянный свет (fill light)

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
МДК.02.02 Риггинг и компьютерная перекладка			
ПК 2.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Что в риггинге обозначает термин «скелет» (skeleton)? а) Набор текстур для персонажа б) Иерархическая структура костей, определяющая деформацию модели в) Готовая анимация движений г) Фоновая сетка для позиционирования объектов	б) Иерархическая структура костей, определяющая деформацию модели

ПК 2.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Какой метод позволяет автоматически подстраивать положение конечностей при движении корпуса персонажа в технике компьютерной перекладки? а) Прямая кинематика б) Морфинг вершин в) Инверсная кинематика г) Рендеринг в реальном времени	в) Инверсная кинематика
ПК 2.1	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для чего в компьютерной перекладке используются «контроллеры» рига? а) Для управления параметрами камеры б) Для упрощённого управления анимацией костей и трансформациями объектов в) Для наложения цветокоррекции г) Для экспорта видеофайлов	б) Для упрощённого управления анимацией костей и трансформациями объектов
ПК 2.1	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Какая функция характерна для техники «cut-out animation» (компьютерной перекладки)? а) Рисование каждого кадра вручную б) Анимация плоских 2D-персонажей, разделённых на части (например, руки, ноги, туловище) в) Создание полностью трёхмерной модели г) Использование только векторной графики без растровых элементов	б) Анимация плоских 2D-персонажей, разделённых на части (например, руки, ноги, туловище)
ПК 2.1	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Что подразумевается под «компози́тингом» при создании анимации перекладкой? а) Написание скриптов для анимации б) Сборка финального изображения из нескольких слоёв (фон, персонажи, спецэффекты) в) Создание промежуточных кадров автоматически г) Запись движения актёра	б) Сборка финального изображения из нескольких слоёв (фон, персонажи, спецэффекты)
ПК 2.1	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Какой тип монтажа наиболее часто используется при работе с анимацией перекладки в связке с риггингом? а) Линейный монтаж на видеоленте б) Нелинейный монтаж с временной шкалой (timeline) и слоями в) Прямой эфир без постобработки г) Монтаж только звуковых дорожек	б) Нелинейный монтаж с временной шкалой (timeline) и слоями
ПК 2.1	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Как называется процесс привязки 2D-частей персонажа (например, кисти руки) к костям рига в компьютерной перекладке? а) Скиннинг (skinning) б) Текстурирование в) Рендеринг г) Ключевание (keyframing)	а) Скиннинг (skinning)

ПК 2.1	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Какое действие выполняется на этапе «рендеринга» в процессе компьютерной перекладки? а) Рисование концепт-арта персонажа б) Преобразование сцены с анимацией в финальный видеоряд (изображения или видео) в) Расстановка ключевых кадров на таймлайне г) Создание и настройка костной структуры	б) Преобразование сцены с анимацией в финальный видеоряд (изображения или видео)
ПК 2.1	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Что из перечисленного является преимуществом использования компьютерной перекладки по сравнению с традиционной рисованной анимацией? а) Отсутствие необходимости в предварительном раскадровании б) Возможность повторного использования анимированных частей персонажа в) Полная автоматическая генерация мимики г) Невозможность внесения правок после завершения анимации	б) Возможность повторного использования анимированных частей персонажа
ПК 2.1	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В программном обеспечении для риггинга и перекладки «слои» (layers) используются прежде всего для... а) Разделения фона, персонажей и эффектов для независимой анимации и композитинга б) Ограничения количества используемых спрайтов в) Повышения разрешения итогового видео г) Сжатия готовой анимации без потери качества	а) Разделения фона, персонажей и эффектов для независимой анимации и композитинга

Приложение № 2 к рабочей
программе профессионального модуля

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по профессиональному модулю предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы разделов профессионального модуля (МДК)	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
МДК.03.01 Организация и создание командного анимационного проекта			
Тема 1.1. Распределение обязанностей при создании анимационного проекта Тема 1.2. Техническое оснащение студии	Тестовые задания в количестве 12 заданий	ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта ПК 3.2 Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов ПК 3.3 Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации ПК 3.4 Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (11-12 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (8-9 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (8 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по профессиональному модулю Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данному профессиональному модулю – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по профессиональному модулю Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование профессионального модуля	Семестр	Перечень компетенций
1	Организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта	6	ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3, ПК 3.4

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ПК 3.1	Разрабатывать конструкцию и Технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта	3
ПК 3.2	Моделировать художественно-Колористическое решение Анимационного проекта на основе референсов	3
ПК 3.3	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации	3
ПК 3.4	Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	3
ВСЕГО:		12

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
МДК.03.01 Организация и создание командного анимационного проекта			
ПК 3.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой этап технологической последовательности изготовления анимационного проекта следует выполнять после утверждения аниматика (лейаута): а) Отрисовка ключевых кадров ведущим аниматором б) Чистовое озвучание и подбор шумов в) Экспорт сцен и линейный монтаж г) Разработка раскадровки и режиссерского сценария	а) Отрисовка ключевых кадров ведущим аниматором
ПК 3.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При планировании сроков производства серийного анимационного проекта длительностью 10 минут в технологии 2D-анимации, укажите этап, который занимает наибольшее время при стандартном конвейере: а) Написание сценария и утверждение идеи б) Создание анимации (чистовое движение персонажей) в) Постпродакшн (композитинг, монтаж, цветокоррекция) г) Подготовка фонов и пропсов	б) Создание анимации (чистовое движение персонажей)
ПК 3.1	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, на каком этапе технологической последовательности производства компьютерно-анимационного проекта происходит создание аниматика (лейаута) с временной звуковой дорожкой и черновой анимацией ключевых сцен: а) После чистовой анимации и до композитинга б) После раскадровки и до чистовой анимации в) После монтажа и до озвучания г) После разработки персонажей и до написания сценария	б) После раскадровки и до чистовой анимации

ПК 3.2	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Художник по цвету получает от главного художника референсы в стиле нео-нуар. Определите, какое цветовое решение он должен положить в основу палитры проекта: а) Высококонтрастную черно-белую гамму с акцентами холодного синего и желтого б) Пастельные тона с обилием розового и бирюзового в) Насыщенные кислотные цвета г) Монохромную коричневую гамму с эффектом сепии	а) Высококонтрастную черно-белую гамму с акцентами холодного синего и желтого
ПК 3.2	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При моделировании художественного решения сцены персонаж должен выглядеть как часть мрачного леса. Определите, какой алгоритм работы выберет главный художник на основе референсов реального леса в сумерках: а) Использовать локальный цвет персонажа, не зависящий от окружения б) Наложить на персонажа цветовую карту (color mapping) с оттенками темно-зеленого и синего, добавить блики от источника света в кадре в) Полностью покрасить персонажа в черный цвет для реализма г) Усилить насыщенность базового цвета персонажа, чтобы выделить его на фоне	б) Наложить на персонажа цветовую карту (color mapping) с оттенками темно-зеленого и синего, добавить блики от источника света в кадре
ПК 3.2	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Художник-постановщик получил референсы: закат в пустыне, фотографии красных скал, отражение огня на металле. Определите, какое итоговое колористическое решение он должен предложить для сцены погони в анимационном вестерне: а) Гамму из чистых спектральных цветов (красный, желтый, синий) без смешения б) Теплую терракотово-оранжевую палитру с холодными тенями (сине-фиолетовыми) и акцентами ярко-желтого в) Только черный, белый и серый (нуар-стиль) г) Холодную зеленовато-голубую гамму без теплых оттенков	б) Теплую терракотово-оранжевую палитру с холодными тенями (сине-фиолетовыми) и акцентами ярко-желтого
ПК 3.3	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании анимационного проекта в современном стиле «казуальная анимация» для соцсетей ведущий аниматор требует от команды:	б) Использования упрощенной пластики, циклических движений, ограниченной

		а) Отрисовки 24 уникальных кадров в секунду с полным сохранением классических принципов Disney б) Использования упрощенной пластики, циклических движений, ограниченной анимации (limited animation) и выразительных поз в) Обязательной трехмерной камеры с глубоким рендером каждого кадра г) Применения исключительно чистовой перекладки на каждом эпизоде без превизов	анимации (limited animation) и выразительных поз
ПК 3.3	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какая технология анимации является наиболее актуальной современной тенденцией для ускорения производства 2D-проектов при сохранении высокого FPS (частоты кадров): а) Рисование каждого кадра вручную на бумаге с последующим сканированием б) Использование прокрутки наложение и процедурной анимации в сочетании со скелетной (вырезной) анимацией в) Только классическая покадровая перерисовка без плашечной заливки г) Анимация исключительно в формате stop-motion	б) Использование прокрутки наложение и процедурной анимации в сочетании со скелетной (вырезной) анимацией
ПК 3.3	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какая современная тенденция в области анимационного проектирования предполагает интеграцию интерактивных элементов в линейный анимационный контент (например, для стриминговых платформ): а) Использование только покадровой рисованной анимации без цифровых технологий б) Применение технологии «branching narrative» (ветвящийся сюжет) с возможностью выбора действий зрителя в) Отказ от любого компьютерного рендера в пользу классической целлулоидной анимации г) Создание анимации исключительно в формате GIF-циклов	б) Применение технологии «branching narrative» (ветвящийся сюжет) с возможностью выбора действий зрителя
ПК 3.4	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В анимационной студии над проектом работают: сценарист, режиссер, раскадровщик, художник фонов, аниматоры, композер и звукорежиссер. Определите, кто из перечисленных сотрудников должен контролировать соответствие готовой анимации аниматике и режиссерскому сценарию на этапе промежуточных сдач:	в) Режиссер

		а) Сценарист б) Ведущий аниматор в) Режиссер г) Композер	
ПК 3.4	11	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Руководитель проекта планирует привлечь фрилансера для отрисовки сложного фона вне штата. Определите, какой способ организации работы минимизирует риски срыва сроков и потери единого стиля: а) Выдать фрилансеру полное техническое задание без контроля промежуточных результатов б) Заключить договор на конечный результат с полной предоплатой в) Предоставить фрилансеру бриф, стиль-гайд, чек-листы, этапы согласования эскизов, подписать NDA и договор с поэтапной приемкой г) Отправить фрилансеру примеры чужих работ и попросить «сделать похоже, но лучше»	в) Предоставить фрилансеру бриф, стиль-гайд, чек-листы, этапы согласования эскизов, подписать NDA и договор с поэтапной приемкой
ПК 3.4	12	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При распределении функций внутри студии над 10-минутным анимационным фильмом продюсер назначает супервайзера (ведущего аниматора). Определите, какая обязанность относится непосредственно к его компетенции при организации работы исполнителей: а) Написание сценария и подбор музыки б) Ежедневная проверка поз и пластики в сценах, переброс заданий между аниматорами, контроль единого стиля движения в) Закупка оборудования и расчет зарплат г) Озвучивание всех персонажей и монтаж временной шкалы	б) Ежедневная проверка поз и пластики в сценах, переброс заданий между аниматорами, контроль единого стиля движения

Приложение № 2 к рабочей
программе профессионального модуля

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по профессиональному модулю предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы разделов профессионального модуля (МДК)	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
МДК.04.01. Моделирование и текстурирование 3D моделей			
Тема 1.1. Основные понятия и принципы компьютерной графики Тема 1.2. Основы трехмерной графики Тема 1.3. Объекты в трёхмерном пространстве и работа с ними Тема 1.4. Основы моделирования Тема 1.5. Сложные методы моделирования Тема 1.6. Основы работы с графическими редакторами. Основы цифрового рисунка Тема 1.7. Материалы и текстуры	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей; ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).
МДК.04.02. Симуляция физических свойств объекта			

Тема 2.1. Методы освещения на основе трассировки и диффузного отражения Тема 2.2 Атмосферные эффекты и эффекты визуализации Тема 2.3 Динамика частиц Тема 2.4 Динамика жидких и газообразных сред Тема 2.5 Динамическая симуляция меха Тема 2.6 Динамика волос Тема 2.7 Динамика ткани	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ПК 4.3 Создавать Предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино; ПК 4.4 Определять методы и приемы съемки анимационного кино	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).
МДК.04.03. Риггинг и анимация 3D моделей			
Тема 3.1 Основы анимации Тема 3.2 Сложные методы анимации Тема 3.3 Анимация персонажа Тема 3.4 Системы рендеринга	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ПК 4.5 Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия

уровня подготовки обучающихся по профессиональному модулю Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данному профессиональному модулю – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по профессиональному модулю Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование профессионального модуля	Семестр	Перечень компетенций
1	Производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино	6,7	ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3, ПК 4.4, ПК 4.5

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
МДК.04.01. Моделирование и текстурирование 3D моделей		
ПК 4.1	Конструировать визуальные образы анимационных персонажей	5
ПК 4.2	Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их Технических параметров для съемки сцен анимационного кино	5
ВСЕГО:		10
МДК.04.02. Симуляция физических свойств объекта		
ПК 4.3	Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино	3
ПК 4.4	Определять методы и приемы съемки анимационного кино	5
ВСЕГО:		10
МДК.04.03. Риггинг и анимация 3D моделей		
ПК 4.5	Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино	10
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
МДК.04.01. Моделирование и текстурирование 3D моделей			
ПК 4.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В трехмерной графике для описания формы сложного органического объекта (персонаж, животное) с высоким уровнем детализации чаще всего используется тип моделирования, основанный на: а) сплайновых поверхностях б) полигональной сетке (mesh) с возможностью сабдива (subdivision surface) в) конструктивной блочной геометрии (CSG) г) NURBS-кривых без преобразования в полигоны	б) полигональной сетке (mesh) с возможностью сабдива (subdivision surface)
ПК 4.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании высокодетализированной модели для анимационного кино необходимо контролировать сглаживание освещения на гранях. Укажите, что отвечает за направление отражения света от каждой точки полигона: а) Нормаль (Normal) б) Тангенс (Tangent) в) Бинормаль (Binormal) г) Ось вращения (Pivot)	а) Нормаль (Normal)
ПК 4.1	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для симметричного моделирования лица персонажа удобно использовать модификатор Symmetry. Определите, какой параметр вспомогательных объектов или опорных точек критически важен для корректной работы этого модификатора: а) Положение локальной оси относительно центра модели б) Количество полигонов в выделенной зоне в) Порядок наложения текстурных координат г) Тип вершин	а) Положение локальной оси относительно центра модели
ПК 4.1	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Какое понятие в компьютерной графике описывает дискретную минимальную единицу изображения на экране, от которой зависит детализация цифрового рисунка персонажа? а) Вектор б) Пиксель в) Тексель г) Воксель	б) Пиксель

ПК 4.1	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При моделировании головы анимационного персонажа художник использует метод сглаживания формы путём деления граней и усреднения их положения. Как называется этот метод? а) Экструзия б) Субдिवизионное моделирование в) Булева операция г) Скульптинг на основе полигонов	б) Субдिवизионное моделирование
ПК 4.2	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для передачи текстурных данных между разными пакетами 3D-графики (Maya, Blender, Substance Painter) при сохранении слоёв, масок и каналов (R,G,B,A) наиболее подходит формат: а) .jpg б) .tga в) .png г) .bmp	в) .png
ПК 4.2	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании текстурных карт для финального рендера анимационного кино часто требуется хранение информации об отражениях, шероховатости и металличности в отдельных каналах. Определите, какой метод сжатия без потерь рекомендуется использовать для таких карт, чтобы избежать артефактов: а) JPEG (DCT) б) LZW в) RLE г) Алгоритм Хаффмана (в составе PNG)	г) Алгоритм Хаффмана (в составе PNG)
ПК 4.2	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для создания маски (Alpha-канала), которая будет управлять прозрачностью шерсти на модели, художник по текстурам использует черно-белое растровое изображение. При этом белый цвет означает непрозрачную область, чёрный – полностью прозрачную. Определите, как называется такая маска: а) Диффузной картой б) Картой нормалей в) Картой непрозрачности г) Дисплейсмент-картой	в) Картой непрозрачности
ПК 4.2	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В трёхмерной сцене для создания эффекта перспективы и глубины резкости аниматор настраивает параметры виртуальной камеры. Какой параметр отвечает за величину размытия объектов, находящихся вне фокуса? а) FOV (угол обзора) б) Focal Length (фокусное расстояние) в) Aperture (диафрагма) г) Clipping Plane (плоскость отсечения)	в) Aperture (диафрагма)

ПК 4.2	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При постановке освещения в сцене анимационного кино необходимо, чтобы от персонажа падала мягкая тень и одновременно подсвечивались тёмные участки. Какая схема из трёх источников света традиционно используется для этого? а) «Фронтальный + контровой + фоновый» б) «Ключевой (Key) + заполняющий (Fill) + контровой (Back)» в) «Точечный + направленный + площадной» г) «Диффузный + зеркальный + преломлённый»	б) «Ключевой (Key) + заполняющий (Fill) + контровой (Back)»
МДК.04.02. Симуляция физических свойств объекта			
ПК 4.3	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В физически корректном рендеринге (PBR) для создания шейдера металла правильно использовать следующие входы (с точки зрения принципов компьютерной графики): а) Diffuse + Specular б) Albedo, Metalness, Roughness в) Ambient + Emissive г) Opacity + Refraction Index	б) Albedo, Metalness, Roughness
ПК 4.3	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Предварительная визуализация шейдера до финального рендера часто выполняется в интерактивных окнах 3D-редактора. Укажите, какой тип отображения использует аппаратное ускорение видеокарты для показа шейдеров в реальном времени: а) RenderMan б) Viewport 2.0 в) CPU-трейсинг г) Scanline render	б) Viewport 2.0
ПК 4.3	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При воплощении предварительной визуализации шейдера, включающего эффект подповерхностного рассеяния (SSS) для кожи, необходимо, чтобы геометрия имела: а) Идеально плоские нормали б) Достаточную толщину и замкнутый объем в) Только треугольные полигоны г) Обязательное наличие UV-развёртки только для карт смещения	б) Достаточную толщину и замкнутый объем

ПК 4.3	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании сцены, где персонаж бежит против сильного ветра, аниматору нужно синхронизировать движение его длинных волос, развевающейся ткани плаща и летящих листьев. Какой метод динамической симуляции обеспечит наиболее реалистичное взаимодействие этих элементов с телом персонажа и между собой? а) Симуляция частиц с независимыми системами для волос, ткани и листьев без их взаимовлияния б) Использование единой системы динамики твёрдых тел в) Комбинирование симуляции мягких тел для ткани, волос с помощью сплайновой динамики и частиц для листьев с учётом коллизий г) Ручная покадровая анимация каждого элемента без автоматической симуляции	в) Комбинирование симуляции мягких тел для ткани, волос с помощью сплайновой динамики и частиц для листьев с учётом коллизий
ПК 4.3	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Персонаж-оборотень выпрыгивает из воды, отряхивается, и с его шерсти (меха) разлетаются капли. Какая последовательность настройки динамики позволит корректно связать тайминг движения персонажа с физическими эффектами? а) Сначала симуляция жидкости, затем частиц капель, потом меха б) Сначала анимация ключевых поз персонажа, затем симуляция меха (динамика шерсти), далее симуляция жидкости (вода на теле) и, наконец, вторичные частицы капель в) Одновременная симуляция всего без приоритетов г) Только симуляция жидкости, а мех добавить текстурами	б) Сначала анимация ключевых поз персонажа, затем симуляция меха (динамика шерсти), далее симуляция жидкости (вода на теле) и, наконец, вторичные частицы капель
ПК 4.4	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для создания волосяного покрова на персонаже в Maya используется система XGen, а в Blender – система Hair Particles. Укажите, какой тип вспомогательных объектов чаще всего служит источником роста волос: а) Сплайны (curves), привязанные к вершинам б) Гайды (guides) или направляющие кривые в) Локаторы (locators) с заданным радиусом г) Камеры (cameras) с depth map	б) Гайды (guides) или направляющие кривые

ПК 4.4	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для рендера длинной шерсти или меха, чтобы избежать чрезмерного увеличения памяти на этапе финальной визуализации, используют карты плотности (density maps) и карты длины (length maps). Укажите, в каком формате с плавающей точкой (16/32 бит) лучше сохранять такие карты для точного управления параметрами волос: а) .jpg (8 бит) б) .gif (8 бит) в) .exr г) .tiff без сжатия	в) .exr
ПК 4.4	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При визуализации волосяного покрова в анимационном фильме важно, чтобы волосы правильно реагировали на силу тяжести и движение персонажа. Определите, какой параметр волос отвечает за жёсткость по отношению к корню: а) Root stiffness б) Tip fade в) Hair density г) Specular roughness	а) Root stiffness
ПК 4.4	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При съёмке сцены в туманном лесу с персонажем, освещённым заходящим солнцем, необходимо добиться эффекта «божественных лучей» (крепускулярных лучей) и мягкого рассеянного света. Какое сочетание методов освещения и атмосферных эффектов обеспечит нужный результат? а) Только точечные источники света без трассировки б) Объёмный освещение на основе трассировки лучей в сочетании с атмосферной дымкой в) Плоское текстурированное небо и отключенные тени г) Постобработка в виде простого затемнения экрана	б) Объёмный освещение на основе трассировки лучей в сочетании с атмосферной дымкой
ПК 4.4	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При съёмке сцены подводного царства с плавающим персонажем требуется передать игру света на поверхности воды, каустики (блики от преломления) и взвешенные частицы планктона. Какой приём визуализации наиболее эффективен для этого? а) Использование только диффузного отражения без трассировки б) Трассировка лучей с преломлением, генерация каустик и система частиц для взвеси в) Сплошная заливка синим цветом с наложением шумового фильтра	б) Трассировка лучей с преломлением, генерация каустик и система частиц для взвеси

		г) Только текстура воды на статичном фоне	
МДК.04.03. Риггинг и анимация 3D моделей			
ПК 4.5	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для корректной деформации полигональной сетки при повороте сустава (например, локтя) используется техника назначения весов. Укажите, что определяет величина веса вершины? а) Расстояние от вершины до ближайшего полигона б) Степень влияния кости на положение вершины в) Яркость текстурной карты в этой точке г) Порядок рендера прозрачных объектов	б) Степень влияния кости на положение вершины
ПК 4.5	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При сгибании локтя на персонаже часто возникают нежелательные «схлопывания» геометрии во внутренней части сгиба. Укажите, какой метод коррекции деформаций применяется для исправления этого артефакта: а) Модификатор Smooth б) Система Shape keys в) Увеличение количества полигонов г) Использование карт нормалей	б) Система Shape keys
ПК 4.5	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В виртуальном скелете персонажа связи между участками поверхности и костями определяются через иерархию. Если кость «предплечье» является дочерней по отношению к кости «локоть», а та, в свою очередь, – к «плечу», то при повороте плеча: а) Предплечье и локоть сохраняют своё положение в пространстве б) Предплечье и локоть повернутся вместе с плечом в) Повернётся только плечо, а локтевая кость останется на месте г) Деформация сетки будет обратной кинематикой автоматически коррекции	б) Предплечье и локоть повернутся вместе с плечом

ПК 4.5	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При разработке художественной концепции движения второстепенного персонажа аниматор предлагает использовать принцип «сжатия и растяжения» (squash & stretch) для прыгающего мячика. С каким обоснованием следует обратиться к режиссёру для согласования этого решения? а) Это ускорит рендеринг сцены б) Это придаст объекту органичность и выразительность, подчеркнув его физические свойства в) Это позволит использовать меньше текстур г) Это автоматически сгенерирует промежуточные кадры	б) Это придаст объекту органичность и выразительность, подчеркнув его физические свойства
ПК 4.5	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Художник по концепции разрабатывает походку робота, у которого суставы не гнутся. Какой метод анимации и соответствующая техника должны быть согласованы с моделлером, чтобы избежать некорректного изгиба твёрдых деталей? а) Морфинг вершин б) Прямая кинематика с жёсткими связями в) Анимация по ключевым кадрам с линейной интерполяцией вращения г) Анимация формы	б) Прямая кинематика с жёсткими связями
ПК 4.5	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании концепции сцены, где десятки одинаковых фоновых персонажей движутся в толпе, аниматор предлагает использовать систему частиц с поведенческими сценариями (crowd simulation). Какой аргумент для режиссёра будет наиболее убедительным? а) Это единственный способ добавить цветокоррекцию б) Это позволит сохранить художественный контроль над каждым персонажем вручную и сократить время рендеринга в) Это обеспечит вариативность и органичность массовки без необходимости анимировать каждого персонажа отдельно г) Это устранит необходимость в текстурировании фоновых объектов	в) Это обеспечит вариативность и органичность массовки без необходимости анимировать каждого персонажа отдельно

ПК 4.5	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При обсуждении концепции полёта дракона с режиссёром аниматор предлагает использовать процедурную анимацию взмахов крыльев, параметрически привязанную к скорости движения. Что должен проверить художник при согласовании с моделлером? а) Чтобы модель дракона была симметричной и не имела шарниров б) Чтобы модель имела корректную костную структуру и контроллеры, допускающие процедурную модуляцию вращений в) Чтобы модель имела высокое количество полигонов для плавной деформации г) Чтобы модель была выполнена только в векторной графике	б) Чтобы модель имела корректную костную структуру и контроллеры, допускающие процедурную модуляцию вращений
ПК 4.5	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Разрабатывая концепцию мимики главного героя, аниматор решил использовать систему блендшейпов (blend shapes) для лицевой анимации. Какое требование необходимо согласовать с моделлером на этапе создания персонажа? а) Модель лица должна быть низкополигональной без истории построения б) Модель лица должна иметь единую текстуру без развёртки в) Модель лица должна иметь идентичную топологию сетки для всех целевых форм (target shapes) г) Модель лица должна быть окрашена только в градациях серого	в) Модель лица должна иметь идентичную топологию сетки для всех целевых форм (target shapes)
ПК 4.5	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании концепции бега четвероногого существа аниматор предлагает использовать технику «циклической анимации» (walk/run cycle) с последующей настройкой тайминга под режиссёрскую раскадровку. Какой параметр нужно в первую очередь согласовать с моделлером, чтобы цикл работал корректно? а) Количество материалов, назначенных на модель б) Расположение корневой кости и ориентация осей конечностей в нейтральной позе (T-pose / A-pose) в) Размер файла модели г) Наличие кастомных шейдеров	б) Расположение корневой кости и ориентация осей конечностей в нейтральной позе (T-pose / A-pose)

ПК 4.5	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Художественная концепция объекта предполагает свечение его контуров и эффект «лезвия света». Аниматор предлагает использовать для этого воксельный рендеринг с объёмным глобальным освещением. Что необходимо согласовать с режиссёром и рендер-инженером перед утверждением? а) Цветовую палитру окружения б) Требования к вычислительным ресурсам и временные затраты на рендеринг по сравнению с альтернативными методами в) Разрешение финального видео г) Количество аудиодорожек в проекте	б) Требования к вычислительным ресурсам и временные затраты на рендеринг по сравнению с альтернативными методами
--------	----	--	---

Приложение № 2 к рабочей
программе профессионального модуля

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ
Разработка и создание моушн-дизайн контента
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по профессиональному модулю предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы разделов профессионального модуля (МДК)	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
МДК.05.01 Разработка и создание моушн-дизайн контента			
Тема 1.1. Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении Тема 1.2. Техника и основные рабочие программы Тема 1.3 Основные понятия моушн-дизайна и практическая работа Тема 1.4. Применение приемов создания моушн-дизайн контента для конкретных задач	Тестовые задания в количестве 15 заданий	ДПКВ 4.1–ДПКВ 4.5 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента; Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций; Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта; Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения; Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (13-15 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (11-12 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (10 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (10 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по профессиональному модулю Разработка и создание моушн-дизайн контента образовательной программы среднего профессионального

образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данному профессиональному модулю – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по профессиональному модулю Разработка и создание моушн-дизайн контента (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование профессионального модуля	Семестр	Перечень компетенций
1	Разработка и создание моушн-дизайн контента	7,8	ДПКВ 4.1, ДПКВ 4.2, ДПКВ 4.3, ДПКВ 4.4, ДПКВ 4.5

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ДПКВ 4.1	Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента	3
ДПКВ 4.2	Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций	3
ДПКВ 4.3	Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта	3
ДПКВ 4.4	Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения	3
ДПКВ 4.5	Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	3
ВСЕГО:		15

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
МДК.05.01 Разработка и создание моушн-дизайн контента			

ДПКВ 4.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что является первым этапом предпроектного анализа при создании моушн-дизайн контента для информационной программы: а) Создание 3D-моделей в Cinema 4D б) Изучение целевой аудитории, хронометража и канала распространения в) Подбор музыкального сопровождения г) Рендер финального видео	б) Изучение целевой аудитории, хронометража и канала распространения
ДПКВ 4.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой метод анализа позволяет выявить актуальные визуальные тренды в медиасреде перед началом разработки: а) SWOT-анализ б) Анализ референсов и конкурентного контента в) А/В тестирование шрифтов г) Технический аудит компьютера	б) Анализ референсов и конкурентного контента
ДПКВ 4.1	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При предпроектном анализе для инфографики в web необходимо в первую очередь определить: а) Стоимость лицензии на шрифты б) Форматы распространения (соцсети, сайт, ТВ) и технические ограничения платформ в) Имена будущих аниматоров г) Количество кадров в секунду только для Cinema 4D	б) Форматы распространения (соцсети, сайт, ТВ) и технические ограничения платформ
ДПКВ 4.2	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какой стиль в современном моушн-дизайне характеризуется упрощенными формами, яркими цветами и плавной анимацией: а) Гранж б) Стимпанк в) Минимализм г) Винтаж	в) Минимализм
ДПКВ 4.2	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что из перечисленного является современной тенденцией в типографике для экранного моушн-дизайна: а) Использование только рубленых шрифтов без вариативности б) Кинетическая типографика с переменными шрифтами и анимацией по словам в) Полный отказ от текста на экране г) Применение только рукописных шрифтов	б) Кинетическая типографика с переменными шрифтами и анимацией по словам

ДПКВ 4.2	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При проектировании оформления для информационной программы согласно трендам цвет в первую очередь должен: а) Соответствовать личным предпочтениям дизайнера б) Соответствовать айдентике канала и обеспечивать читаемость в движении в) Быть черно-белым г) Меняться каждый выпуск	б) Соответствовать айдентике канала и обеспечивать читаемость в движении
ДПКВ 4.3	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вам предоставлен референс в стиле киберпанк с неоновым освещением и контрастными текстурами. Определите, какое визуальное решение будет соответствовать требованию: а) Пастельные тона, размытые градиенты, скругленные углы б) Фиолетово-голубые свечения, сетчатые фоны, глитч-эффекты в) Имитация акварели и бумаги ручной работы г) Монохромная сепия	б) Фиолетово-голубые свечения, сетчатые фоны, глитч-эффекты
ДПКВ 4.3	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При разработке визуального решения для фоновой слайда согласно референсу необходимо обеспечить: а) чтобы фон был ярче основных объектов б) чтобы фон не перетягивал внимание и контрастировал с ключевыми элементами в) использовать только черный фон г) разместить на фоне максимальное количество деталей	б) чтобы фон не перетягивал внимание и контрастировал с ключевыми элементами
ДПКВ 4.3	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Художественное требование проекта: «соблюдать иерархию объектов с помощью композиционных приемов». Укажите, какое действие правильное: а) Разместить все объекты на одной линии в центре б) Выделить главный объект размером, цветом или положением в кадре в) Сделать все объекты одинаково яркими г) Использовать только симметрию	б) Выделить главный объект размером, цветом или положением в кадре
ДПКВ 4.4	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В программе After Effects для создания эффекта «заморозки» кадра используется: а) Эффект Fractal Noise б) Time Remapping с установкой ключевого кадра на паузу в) Инструмент Pen Tool г) Только loopOut()	б) Time Remapping с установкой ключевого кадра на паузу

ДПКВ 4.4	11	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какая техника в Cinema 4D позволяет оживить персонажа с реалистичной походкой: а) Ручная перерисовка каждого кадра во встроенном редакторе растров б) Использование инструментов риггинга (Joint / IK) и процедурной анимации в) Только применение готовых моделей из стандартной библиотеки г) Анимация с помощью модификатора Cloner	б) Использование инструментов риггинга (Joint / IK) и процедурной анимации
ДПКВ 4.4	12	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При интеграции проекта, выполненного в Adobe Illustrator, в After Effects с сохранением возможности анимации отдельных слоев необходимо: а) сохранить как JPG и импортировать б) Импортировать файл .ai как Composition (сохраняя слои), либо конвертировать слои в Shape Layer в) Перерисовать всё вручную в After Effects г) Использовать только PNG-спрайты	б) Импортировать файл .ai как Composition (сохраняя слои), либо конвертировать слои в Shape Layer
ДПКВ 4.5	13	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы руководите командой из 3 аниматоров и 1 иллюстратора. Определите, как оптимально организовать работу над оперативным оформлением новостной программы: а) Все одновременно рисуют одно и то же б) Разделить задачи: иллюстратор – статичные элементы, аниматоры – заливка, ключевые кадры, рендер; использовать трекер задач в) Сделать всё самостоятельно, не делегируя г) Дать каждому полную свободу без технического задания	б) Разделить задачи: иллюстратор – статичные элементы, аниматоры – заливка, ключевые кадры, рендер; использовать трекер задач
ДПКВ 4.5	14	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой инструмент организации работы позволяет фиксировать правки от заказчика и распределять версии моушн-проекта: а) Только общая папка на рабочем столе б) Система контроля версий или таск-трекер в) Устные договорённости г) Единый PDF-файл	б) Система контроля версий или таск-трекер

ДПКВ 4.5	15	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании сложной сцены с маскированием нескольких слоев и анимацией походки руководитель должен: а) разрешить каждому аниматору использовать свою версию ПО б) Утвердить единый технический регламент (разрешение, FPS, форматы, библиотека плагинов) и провести брифинг по задаче в) Отменить маскирование, так как это сложно г) Поручить всё одному сотруднику с наибольшим опытом работы	б) Утвердить единый технический регламент (разрешение, FPS, форматы, библиотека плагинов) и провести брифинг по задаче
----------	----	--	---