

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Романчук Иван Сергеевич
 Должность: Ректор
 Дата подписания: 25.05.2026 18:44:02
 Уникальный программный ключ:
 6319edc2b582ffda443f01d5779368d0957ac34f5cd074d81181530452479

Приложение № 2 к рабочей
 программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

Учебная практика

Ознакомительная по профессиональному модулю:

*создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве
 с использованием традиционных и современных технологий*

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по учебной практике (Ознакомительная по профессиональному модулю: создание визуализированного движения персонажа в анимационном производстве с использованием традиционных и современных технологий) предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Подготовительный этап		ПК 1.1–1.6 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков; Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели; Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки; Определять образ	
Основной этап	Тест в количестве 12 заданий		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 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (8 вопросов и менее).

Заключительный этап		Анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов; Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели; Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	
---------------------	--	---	--

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 учебной практике (Ознакомительная по профессиональному модулю: создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и 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 данной учебной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения учебной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по учебной практике (Ознакомительная по профессиональному модулю: создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование элемента учебного плана	Семестр	Перечень компетенций
1	Учебная практика (Ознакомительная по профессиональному модулю: создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий)	4	ПК 1.1–1.6

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ПК 1.1	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков	2
ПК 1.2	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	2
ПК 1.3	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	2
ПК 1.4	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов	2
ПК 1.5	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели	2
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	2
ВСЕГО:		12

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 1.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, как передать эмоциональное состояние «усталость» в выразительной позе персонажа с помощью последовательных рисунков: а) Нарисовать идеально прямую осанку, широко раскрытые глаза и улыбку. б) Использовать динамичные линии действия с резкими изломами конечностей. в) Проработать наклон корпуса вперёд, провисание плеч, согнутые в коленях ноги и опущенные кисти рук на листах фазовки. г) Изобразить персонажа в фас с симметричным положением рук по швам.	в) Проработать наклон корпуса вперёд, провисание плеч, согнутые в коленях ноги и опущенные кисти рук на листах фазовки.
ПК 1.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы разрабатываете ключевые позы для сцены прыжка персонажа через препятствие. Определите, какая последовательность рисунков в традиционной анимации наиболее точно передаст механику этого движения: а) Рисунок 1 – приземление, рисунок 2 – полёт, рисунок 3 – толчок, рисунок 4 – группировка. б) Рисунок 1 – подготовка к прыжку (сгиб ног), рисунок 2 – толчок, рисунок 3 – полёт (растяжка), рисунок 4 – приземление (сквож). в) Рисунок 1 – прыжок, рисунок 2 – бег, рисунок 3 – падение, рисунок 4 – подъём. г) Рисунок 1 – удар по мячу, рисунок 2 – прыжок, рисунок 3 – поворот головы, рисунок 4 – улыбка.	б) Рисунок 1 – подготовка к прыжку (сгиб ног), рисунок 2 – толчок, рисунок 3 – полёт (растяжка), рисунок 4 – приземление (сквож).
ПК 1.2	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В программе покадровой 2D-анимации вы создаёте сцену поворота головы персонажа. Определите, какой метод покадрового изменения частей компьютерной модели обеспечит наиболее плавное и органичное движение:	б) Использование символа «голова» и постепенное изменение его трансформации (поворот, масштаб) с

		а) Рисование каждого кадра заново на отдельном слое без использования библиотеки символов. б) Использование символа «голова» и постепенное изменение его трансформации (поворот, масштаб) с применением интерполяции движения, затем преобразование во фреймы при необходимости. в) Применение фильтра «размытие в движении» ко всем ключевым кадрам. г) Копирование одного и того же кадра на протяжении всей сцены с изменением фона.	применением интерполяции движения, затем преобразование во фреймы при необходимости.
ПК 1.2	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При проработке выразительной позы «страх» с помощью 2D-компьютерной модели вы изменяете положение частей тела. Определите, какое действие соответствует технологии покадрового изменения частей компьютерной модели: а) Вы рендерите трёхмерную сцену и обводите каждый кадр вручную. б) Вы лепите фигурку из пластилина и фотографируете её в разных позах. в) Вы выделяете слой с рукой и в следующем ключевом кадре изменяете угол поворота и положение кости «предплечье» в инструменте «Скелетная деформация». г) Вы создаёте один рисунок персонажа и используете функцию «заливка градиентом».	в) Вы выделяете слой с рукой и в следующем ключевом кадре изменяете угол поворота и положение кости «предплечье» в инструменте «Скелетная деформация».
ПК 1.3	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы анимируете сцену бега персонажа в технике плоской кукольной перекладки. Определите, как правильно организовать покадровое движение его конечностей: а) Сменить всю фигурку персонажа на другую в каждом кадре. б) Поочерёдно сдвигать шарнирные части (бедро-голень-стопа) на небольшое расстояние в каждом кадре, создавая иллюзию шага. в) Оставить конечности неподвижными, а перемещать только фон. г) Заменить руки на другие детали, не меняя положения ног.	б) Поочерёдно сдвигать шарнирные части (бедро-голень-стопа) на небольшое расстояние в каждом кадре, создавая иллюзию шага.
ПК 1.3	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для выразительной позы «задумчивость» у персонажа-перекладки с подвижной головой и руками, укажите, какой способ покадрового	б) Небольшой наклон головы вперёд на оси крепления и поднесение

		изменения частей куклы будет наиболее эффективным: а) Полная замена головы на другой рисунок с закрытыми глазами. б) Небольшой наклон головы вперёд на оси крепления и поднесение согнутой в локте руки к подбородку с изменением положения пальцев-деталей. в) Увеличение масштаба всей куклы на 200%. г) Добавление к персонажу длинного плаща, закрывающего все движения.	согнутой в локте руки к подбородку с изменением положения пальцев-деталей.
ПК 1.4	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании сцены падения персонажа в технике stop-motion с объёмной куклой, вы должны обеспечить естественный вес тела. Укажите, какая техника покадровой съёмки объёмных предметов это обеспечит: а) Неподвижно закрепить куклу на столе и снимать только лицо. б) В каждом кадре резко менять цвет освещения. в) Использовать арматуру (проволочный каркас) и в каждом кадре постепенно ослаблять её напряжение, смещая центр тяжести куклы вниз. г) Снимать падение с одной точки без изменения положения куклы.	в) Использовать арматуру (проволочный каркас) и в каждом кадре постепенно ослаблять её напряжение, смещая центр тяжести куклы вниз.
ПК 1.4	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вам нужно показать выразительную позу «ярость» у объёмного персонажа-монстра. Определите, какое покадровое изменение частей объёмных предметов лучше передаст это состояние: а) Замена прозрачных глаз на чёрные разовым действием. б) Поэтапная замена лепных элементов кистей рук на варианты со сжатыми кулаками и одновременный подъём плеч (перестановка деталей в каждом кадре). в) Добавление шляпы на голову персонажа. г) Покраска персонажа в красный цвет на одном кадре.	б) Поэтапная замена лепных элементов кистей рук на варианты со сжатыми кулаками и одновременный подъём плеч (перестановка деталей в каждом кадре).
ПК 1.5	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы анимируете сцену диалога, где персонаж должен сделать выразительный жест рукой. Укажите, как в 3D-пакете правильно выполнить покадровое изменение частей модели:	б) Установить ключевые кадры для контроллеров плеча, локтя и кисти в нужных позициях, а интерполяцию

		а) Рисовать каждое положение руки на кальке поверх 3D-модели. б) Установить ключевые кадры для контроллеров плеча, локтя и кисти в нужных позициях, а интерполяцию между ними рассчитает программа. в) Экспортировать модель в 2D-редактор и там рисовать фазы. г) Сделать скриншот и в фотошопе деформировать части тела.	между ними рассчитает программа.
ПК 1.5	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Чтобы передать «влияние хвостом» у четвероногого 3D-персонажа с учётом его образа (весёлая собака), укажите, как лучше детально проработать движение: а) Создать один кадр с прямым хвостом и зациклить его. б) Создать риг (скелет хвоста) и анимировать вращение костей от основания к кончику, используя кривые в редакторе кривых для плавного затухания волны. в) Применить модификатор «Wave» ко всей модели целиком. г) Отключить физику и анимировать только камеру.	б) Создать риг (скелет хвоста) и анимировать вращение костей от основания к кончику, используя кривые в редакторе кривых для плавного затухания волны.
ПК 1.6	11	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вам предоставлен аниматик сцены длительностью 3 секунды (72 кадра при 24 fps), где персонаж поднимает тяжёлый камень. Определите, на какие кадры вы выставите ключевые позы в соответствии с законами хронометража: а) Кадр 1 (начало), кадр 10, кадр 20, кадр 72 (конец) с равными интервалами. б) Кадр 1 (исходная поза), кадр 12 (напряжение перед рывком), кадр 36 (камень оторван от земли), кадр 60 (камень на поясе), кадр 72 (финальная поза). в) Только кадр 36 (середина) и кадр 72. г) Все 72 кадра выставляются как ключевые.	б) Кадр 1 (исходная поза), кадр 12 (напряжение перед рывком), кадр 36 (камень оторван от земли), кадр 60 (камень на поясе), кадр 72 (финальная поза).
ПК 1.6	12	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы работаете над сценой «хитрый персонаж подкрадывается». В раскадровке указано время 4 секунды. Определите, как правильнее расставить ключевые позы, отражающие образ и хронометраж: а) Ключевые позы ставятся на каждый 10-й кадр, независимо от действия.	б) Ключевая поза «прицеливание» на 12-м кадре, поза «пауза перед шагом» на 30-м кадре, поза «максимальная растяжка» на 48-м кадре, поза

		б) Ключевая поза «прицеливание» на 12-м кадре, поза «пауза перед шагом» на 30-м кадре, поза «максимальная растяжка» на 48-м кадре, поза «фиксация цели» на 72-м кадре в) Все ключевые позы ставятся на первые 10 кадров, остальное время персонаж стоит статично. г) Ключевые позы не нужны, только прямолинейное движение.	«фиксация цели» на 72-м кадре
--	--	--	-------------------------------

Приложение № 2 к рабочей
программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

Учебная практика

**Ознакомительная по профессиональному модулю:
подготовка к созданию анимационных проектов
и их постобработка с использованием диджитал-технологий**
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по учебной практике (Ознакомительная по профессиональному модулю: подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий) предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Подготовительный этап		ПК 2.1–2.5 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике	
Основной этап	Тест в количестве 10 заданий	Компьютерной перекладки; Выставлять персонажей Анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру; Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино; Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов; Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру	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).

Заключительный этап			
---------------------	--	--	--

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 учебной практике (Ознакомительная 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 данной учебной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения учебной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по учебной практике (Ознакомительная по профессиональному модулю: подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование элемента учебного плана	Семестр	Перечень компетенций
1	Учебная практика (Ознакомительная по профессиональному модулю: подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий)	5	ПК 2.1–2.5

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
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,	2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
	настраивать освещение, накладывать текстуру	
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 2.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При подготовке персонажа к анимации в технике компьютерной перекладки для раскадровки критически важным этапом является: а) Создание высокополигональной 3D-модели персонажа с последующей ретопологией. б) Разделение персонажа на отдельные слоичасти (туловище, руки, голова в разных поворотах) с определением точек сочленения. в) Рендеринг финальной сцены в формате EXR с 32-битным цветом. г) Написание скрипта на Python для автоматической генерации промежуточных фаз движения.	б) Разделение персонажа на отдельные слоичасти (туловище, руки, голова в разных поворотах) с определением точек сочленения.
ПК 2.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы создаёте риг руки персонажа для ключевого кадра «настройка инструмента». Определите, какая настройка обеспечит наиболее гибкую и естественную деформацию в технике перекладки: а) Использование одного цельного слоя для всей руки без разрезов. б) Применение скелетной деформации к одному растровому слою. в) Создание отдельных костей (рычагов) для плеча, предплечья и кисти с независимыми pivot-точками. г) Использование стандартных деформеров «Плавная рябь» для имитации движения мышц.	В) Создание отдельных костей (рычагов) для плеча, предплечья и кисти с независимыми pivot-точками.
ПК 2.2	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В вашей раскадровке (кадр 480x360) персонаж подходит к инструменту. Определите, какое правило компоновки кадра необходимо применить для сохранения читаемости движения и соблюдения формата 3x3 сетки:	б) Оставить в кадре «воздух» (свободное пространство) по направлению движения

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		а) Разместить персонажа строго в центре каждого кадра, а инструмент — за его спиной. б) Оставить в кадре «воздух» (свободное пространство) по направлению движения персонажа и использовать правило третей. в) Зуммировать камеру так, чтобы персонаж занимал 90% площади кадра, полностью исключив фон. г) Поместить линию горизонта под углом 45 градусов для всех 9 кадров.	персонажа и использовать правило третей
ПК 2.2	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При настройке сцены «взаимодействие с инструментом» вы заметили, что рука персонажа перекрывает важный элемент управления на инструменте. Определите ваши действия в рамках постобработки раскадровки: а) Удалить инструмент из кадра, оставив только «пустое» взаимодействие. б) Изменить ракурс камеры или сместить положение персонажа по оси Z (глубине), сохранив читаемость обоих объектов. в) Уменьшить прозрачность руки персонажа до 30%. г) Просто нарисовать инструмент поверх руки другим цветом.	б) Изменить ракурс камеры или сместить положение персонажа по оси Z (глубине), сохранив читаемость обоих объектов
ПК 2.3	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы выполнили раскадровку из 9 кадров с временными метками. Укажите, какой метод композитинга позволит проверить плавность переходов между кадрами «движение к инструменту» и «взаимодействие» до начала чистовой анимации: а) Экспорт каждого кадра в отдельный JPG и печать на принтере. б) Импорт слоёв с кадрами в программу монтажа (или таймлайн Photoshop) с установкой заданной длительности и предпросмотром. в) Наложение фильтра «Размытие в движении» на все кадры сразу. г) Склеивание всех девяти кадров в один горизонтальный свиток.	б) Импорт слоёв с кадрами в программу монтажа (или таймлайн Photoshop) с установкой заданной длительности и предпросмотром.
ПК 2.3	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При постобработке итоговой раскадровки вам нужно добавить временные метки и указать ключевые моменты. Определите, как это правильно сделать с учётом требования «отдельные слои для каждого кадра»: а) Написать метки маркером на распечатанных	б) Создать отдельный слой-разметку поверх всех кадров, на котором отметить длительность и

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		листах. б) Создать отдельный слой-разметку поверх всех кадров, на котором отметить длительность и ключи. в) Вписать метки непосредственно в слой с фоном персонажа, чтобы они точно сохранились. г) Использовать автоматическую генерацию меток на основе имени файла.	ключи.
ПК 2.4	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Сценарий требует передать эмоциональное состояние персонажа «сосредоточенность» во время настройки инструмента. Определите, какое художественное средство наиболее эффективно в ограниченном формате раскадровки (480x360): а) Добавить сложную текстуру металла на инструмент с нормал-маппингом. б) Изменить цвет фона с нейтрального на ярко-красный. в) Проработать мимику (брови, уголки губ) и характерную позу (например, прикушенный язык или прищур) в соответствующем кадре. г) Добавить в кадр 3D-облака частиц (пыль, искры)	в) Проработать мимику (брови, уголки губ) и характерную позу (например, прикушенный язык или прищур) в соответствующем кадре.
ПК 2.4	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании последовательной раскадровки вы переходите от кадра «начальная поза» к кадру «движение». Укажите, как лучше использовать графические объекты, чтобы подчеркнуть направление и скорость движения: а) Нарисовать объект с эффектом «стоп-кадр», заморозив все элементы. б) Добавить линии движения (скоростные линии, шлейф) за движущейся частью персонажа на втором плане. в) Уменьшить разрешение кадра до 72 dpi, чтобы создать ощущение динамики. г) Залить весь кадр сплошным чёрным цветом и написать текст «движение».	б) Добавить линии движения (скоростные линии, шлейф) за движущейся частью персонажа на втором плане.
ПК 2.5	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы работаете над раскадровкой, где персонаж взаимодействует с инструментом в условиях лаборатории. Финальное задание требует учёта текстур. Определите, какой порядок действий будет оптимальным для распределения этапов работы: а) Сразу рисовать все 9 кадров в цвете с	б) Сначала выполнить наброски поз на всех 9 кадрах, утвердить движение, затем добавить свет, тени и текстуры

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		полной детализацией текстур, начиная с последнего кадра. б) Сначала выполнить наброски поз на всех 9 кадрах, утвердить движение, затем добавить свет, тени и текстуры на отдельных слоях. в) Создать один кадр, скопировать его 9 раз, затем в каждом изменить цвета инструмента. г) Сначала настроить сложное динамическое освещение в 3D-пакете, только потом переносить его в 2D.	на отдельных слоях.
ПК 2.5	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для раскадровки размером 480x360 пикселей (300 dpi) персонаж должен выглядеть объёмным за счёт текстур. Укажите, как правильно наложить текстуру, чтобы при последующем риггинге она сохранилась: а) Наложить текстуру как отдельный слой поверх плоского цвета и прикрепить её к анимируемой части (руке, корпусу) с помощью слой-маски. б) «Слить» текстуру с фоном через режим наложения «Умножение». в) Преобразовать текстуру в смарт-объект и растрировать её на весь холст. г) Нарисовать текстуру вручную на каждом кадре заново, игнорируя исходный риг.	а) Наложить текстуру как отдельный слой поверх плоского цвета и прикрепить её к анимируемой части (руке, корпусу) с помощью слой-маски.

Приложение № 2 к рабочей
программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

Учебная практика

Ознакомительная по профессиональному модулю: организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по учебной практике (Ознакомительная по профессиональному модулю: организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта) предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Подготовительный этап		ПК 3.1–3.4 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта;	
Основной этап	Тест в количестве 8 заданий	Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов; Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации; Организовывать Работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (7-8); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (6 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (5 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (5 вопросов и менее).
Заключительный этап			

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 учебной практике (Ознакомительная 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 данной учебной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения учебной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по учебной практике (Ознакомительная по профессиональному модулю: организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование элемента учебного плана	Семестр	Перечень компетенций
1	Учебная практика (Ознакомительная по профессиональному модулю: организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта)	6	ПК 3.1–3.4

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	2
ПК 3.2	Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов	2
ПК 3.3	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации	2
ПК 3.4	Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	2
ВСЕГО:		8

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 3.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какова правильная технологическая последовательность создания раскадровки для анимационного проекта при работе на общем холсте 1920x1080 пикселей с сеткой кадров 3x3: а) Финальная проверка плавности → проработка деталей → создание базовых набросков → определение ритма сцены. б) Определение ритма сцены → разделение на ключевые моменты → создание набросков поз → проработка деталей → финальная проверка переходов. в) Создание отдельного слоя для каждого кадра → экспорт PNG → подбор референсов → расстановка временных меток. г) Прорисовка фона → добавление эмоциональных акцентов → настройка инструментов → сохранение в формате JPG.	б) Определение ритма сцены → разделение на ключевые моменты → создание набросков поз → проработка деталей → финальная проверка переходов
ПК 3.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какой размер должен иметь каждый отдельный кадр при разработке конструкции анимационного проекта с 9 ключевыми кадрами, расположенными на сетке 3x3 с отступами 20 пикселей: а) 640x480 пикселей б) 1920x1080 пикселей в) 480x360 пикселей г) 300x300 пикселей при разрешении 72 dpi	в) 480x360 пикселей
ПК 3.2	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что из перечисленного является корректным использованием референсов при моделировании цветового решения сцены раскадровки: а) Использование цветовой гаммы без анализа освещения и характера персонажа. б) Изучение референсов движений и анатомии, а затем адаптация цветовых схем под эмоциональные акценты сцены с сохранением оригинальности. в) Использование только черно-белых референсов, чтобы не отвлекаться на цвет. г) Применение фильтров к референсу и перенос полученных цветов на все 9 кадров.	б) Изучение референсов движений и анатомии, а затем адаптация цветовых схем под эмоциональные акценты сцены с сохранением оригинальности.

ПК 3.2	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какие действия наиболее точно соответствуют моделированию на основе референсов при проработке художественно-колористического решения анимационного проекта в цветовой модели RGB с разрешением 300 dpi: а) Выбор цветовой схемы из стандартной палитры Photoshop. б) Анализ референсов освещения и настроения сцены, создание отдельной папки для цветowych слоев и экспериментальное применение различных оттенков для передачи эмоциональных акцентов. в) Заливка всех кадров одним цветом фона для экономии времени. г) Преобразование всех референсов в градации серого и точное повторение тонов.	б) Анализ референсов освещения и настроения сцены, создание отдельной папки для цветowych слоев и экспериментальное применение различных оттенков для передачи эмоциональных акцентов.
ПК 3.3	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Современная тенденция в анимации предполагает использование динамической раскадровки. Укажите, как это отражается на процессе проектирования 9 кадров с временными метками: а) Каждый кадр рисуется на отдельном листе бумаги без указания времени. б) Длительность каждого кадра выбирается без учета ритма сцены. в) На основе раскадровки создается видеопоследовательность, где длительность кадров (временные метки) задает ритм сцены, а позы проверяются на плавность перехода при смене кадров с заданной частотой. г) Все 9 кадров должны иметь одинаковую длительность, независимо от действия.	в) На основе раскадровки создается видеопоследовательность, где длительность кадров (временные метки) задает ритм сцены, а позы проверяются на плавность перехода при смене кадров с заданной частотой.
ПК 3.3	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Современный подход к анимационному проектированию требует работы в слоях с группировкой элементов. Укажите, в какой ситуации организация слоев соответствует актуальным стандартам: а) Все 9 кадров нарисованы на одном объединенном слое. б) Создан отдельный слой для каждого кадра, а внутри — папки для фона, персонажа и инструментов, что позволяет в дальнейшем анимировать элементы независимо. в) Каждый кадр сохранен как отдельный JPG-файл без исходного PSD. г) Слои созданы только для временных меток, а изображение находится на фоновом слое.	б) Создан отдельный слой для каждого кадра, а внутри — папки для фона, персонажа и инструментов, что позволяет в дальнейшем анимировать элементы независимо.

ПК 3.4	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, как следует распределить задачи между исполнителями с учетом их специализации при организации работы над раскадровкой из 9 ключевых кадров: а) Один исполнитель делает всё: от набросков до финального экспорта, без разделения задач. б) Раскадровщик определяет ритм и позы, художник по персонажам прорабатывает внешний вид и характерные черты, фоновый художник создает окружение, а технический специалист настраивает слои и форматы. в) Все исполнители одновременно рисуют одни и те же кадры, чтобы потом выбрать лучший. г) Художник по фону отвечает за движение персонажа, а аниматор — за цветовое решение.	б) Раскадровщик определяет ритм и позы, художник по персонажам прорабатывает внешний вид и характерные черты, фоновый художник создает окружение, а технический специалист настраивает слои и форматы.
ПК 3.4	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В финальной проверке раскадровки участвуют несколько исполнителей. Укажите, кто отвечает за проверку плавности переходов между позами и соответствие скорости движения задуманному сценарию: а) Только руководитель проекта, без участия исполнителей. б) Художник по текстурам, так как он работает с деталями. в) Аниматор (или риггер), специализирующийся на движении и тайминге, совместно с раскадровщиком, который закладывал ключевые моменты. г) Технический специалист, проверяющий разрешение 300 dpi.	в) Аниматор (или риггер), специализирующийся на движении и тайминге, совместно с раскадровщиком, который закладывал ключевые моменты

Приложение № 2 к рабочей
программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

Учебная практика

Ознакомительная по профессиональному модулю: производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по учебной практике (Ознакомительная по профессиональному модулю: производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино) предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Подготовительный этап		ПК 4.1–4.5 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей; Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино; Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино; Определять методы и приемы съемки анимационного кино; Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино	
Основной этап	Тест в количестве 10 заданий		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).
Заключительный этап			

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 учебной практике (Ознакомительная 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 данной учебной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения учебной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по учебной практике (Ознакомительная по профессиональному модулю: производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование элемента учебного плана	Семестр	Перечень компетенций
1	Учебная практика (Ознакомительная по профессиональному модулю: производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино)	7	ПК 4.1–4.5

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ПК 4.1	Конструировать визуальные образы Анимационных персонажей	1
ПК 4.2	Выполнять постановку Анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их Технических параметров для съемки сцен анимационного кино	1
ПК 4.3	Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино	1
ПК 4.4	Определять методы и приемы съемки анимационного кино	1
ПК 4.5	Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию	1

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
	отдельных объектов анимационного кино	
ВСЕГО:		25

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 4.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании визуального образа главного персонажа для аниматика (10-15 сек) необходимо: а) Прорисовать персонажа максимально детализированно, включая текстуры кожи и волос. б) Использовать гипертрофированные черты для лучшего чтения эмоций и действий в ограниченном хронометраже. в) Копировать внешность реального актера без изменений для сохранения натуралистичности. г) Игнорировать характер персонажа, сосредоточившись только на цветовой гамме.	б) Использовать гипертрофированные черты для лучшего чтения эмоций и действий в ограниченном хронометраже
ПК 4.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При разработке раскадровки (6-8 кадров) для сцены с персонажем следует: а) Расположить персонажа строго в центре кадра. б) Рисовать персонажа в каждом кадре с разными пропорциями, чтобы добавить динамики. в) Сохранять узнаваемость и пропорции персонажа во всех ключевых кадрах, даже при изменении ракурса. г) Отказаться от изображения персонажа на этапе раскадровки, заменив его геометрическими фигурами.	в) Сохранять узнаваемость и пропорции персонажа во всех ключевых кадрах, даже при изменении ракурса
ПК 4.2	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для съемки сцены в аниматике с разрешением 1920x1080 и горизонтальным расположением следует: а) Установить одну статичную камеру на все 10-15 секунд, чтобы не усложнять работу. б) Использовать сочетание крупного, среднего и общего планов, переключая камеры или меняя их положение в соответствии с действием.	б) Использовать сочетание крупного, среднего и общего планов, переключая камеры или меняя их положение в

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		в) Расположить камеру со стороны спины персонажа, чтобы скрыть его эмоции. г) Применить вертикальную ориентацию кадра	соответствии с действием
ПК 4.2	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При постановке окружения и фона в аниматике необходимо: а) Полностью проработать весь фон с высокополигональными моделями всех объектов. б) Использовать упрощенный фон, чтобы не отвлекать от движения персонажа и тайминга. в) Игнорировать окружение, оставив белый лист, так как это только аниматик. г) Заполнить фон множеством контрастных движущихся деталей для зрелищности	б) Использовать упрощенный фон, чтобы не отвлекать от движения персонажа и тайминга
ПК 4.3	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При работе с принципом «12 кадров в секунду» для движения длительностью 1 секунду необходимо: а) Поставить ключевую позу только в начале и в конце секунды, а промежуточные кадры сгенерировать автоматически. б) Разместить 12 отдельных уникальных рисунков, каждый на 1 кадр, без повторений. в) Создать ключевую позу на 1-м кадре, следующую на 7-м, и на 13-м, а промежуточные фазы достроить – всего за 1 секунду получится 12 кадров с учетом «двойников». г) Использовать только 4 кадра в секунду, чтобы сэкономить время	в) Создать ключевую позу на 1-м кадре, следующую на 7-м, и на 13-м, а промежуточные фазы достроить – всего за 1 секунду получится 12 кадров с учетом «двойников».
ПК 4.3	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите правильный порядок выделения поз в аниматике из 4-5 ключевых фаз движения для действия «персонаж встает со стула»: а) Поза сидения → поза полета → поза приземления. б) Поза сидения → поза наклона корпуса вперед → поза отрыва от стула (полусидя) → поза выпрямления стоя. в) Только две позы: сидя и стоя, без промежуточных. г) Поза стоя → поза бега → поза сидения	б) Поза сидения → поза наклона корпуса вперед → поза отрыва от стула (полусидя) → поза выпрямления стоя.
ПК 4.4	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для обеспечения плавности переходов между позами в аниматике (финальная проверка) следует: а) Проверить, чтобы все позы были строго	б) Использовать метод «ластинга» (onion skin) или визуально сопоставить

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		симметричны и статичны. б) Использовать метод «ластинга» (onion skin) или визуально сопоставить соседние ключевые позы, убедившись в отсутствии резких скачков положений тела. в) Удалить все кадры между ключевыми позами, оставив только их. г) Увеличить скорость воспроизведения в 2 раза, чтобы скачки стали незаметны	соседние ключевые позы, убедившись в отсутствии резких скачков положений тела.
ПК 4.4	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При расчете хронометража для 10-15-секундной сцены с использованием таблицы необходимо: а) Выделить одинаковое время на каждый из 6-8 кадров раскадровки (например, по 2 секунды). б) Распределить время в зависимости от важности действия: на ключевое действие – больше кадров, на второстепенное – меньше, с указанием временных меток перехода. в) Указать длительность только для первого и последнего кадра, остальные оставить пустыми. г) Сделать хронометраж произвольным, не фиксируя его в таблице	б) Распределить время в зависимости от важности действия: на ключевое действие – больше кадров, на второстепенное – меньше, с указанием временных меток перехода.
ПК 4.5	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании концепции объекта окружения (например, магического артефакта) для заданной сцены аниматика необходимо: а) Самостоятельно нарисовать сложную детализированную модель без обсуждения с режиссером, так как он занят. б) Сделать 2-3 быстрых варианта набросков объекта, показать режиссеру для выбора стилистики и функциональности в сцене. в) Скопировать первый попавшийся объект из интернета без изменений. г) Отказаться от концепции, объяснив, что для аниматика достаточно простой геометрической фигуры	б) Сделать 2-3 быстрых варианта набросков объекта, показать режиссеру для выбора стилистики и функциональности в сцене
ПК 4.5	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При согласовании с моделлером следует: а) Передать моделлеру готовый аниматик с просьбой «сделать красиво». б) Предоставить раскадровку с временными метками и референсы поз персонажа, чтобы моделлер понимал, какие деформации тела и пропорции потребуются для ключевых фаз. в) Не взаимодействовать с моделлером, так как	б) Предоставить раскадровку с временными метками и референсы поз персонажа, чтобы моделлер понимал, какие деформации тела

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		аниматор сам создает все модели. г) Потребовать от модельера полную высокополигональную модель персонажа еще до утверждения раскадровки	и пропорции потребуются для ключевых фаз

Приложение № 2 к рабочей
программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

Производственная практика

Технологическая по профессиональному модулю:

*создание визуализированного движения персонажа в анимационном
произведении с использованием традиционных и современных технологий*
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Организационный этап		ПК 1.1 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков	
Проектный этап	Тест в количестве 8 заданий	ПК 1.2 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью кадрового изменения положения частей компьютерной модели ПК 1.3 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (7-8); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (6 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (5 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (5 вопросов и менее).
Заключительный этап			

		покадрового движения частей куклы-перекладки ПК 1.4 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов 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 ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	
--	--	---	--

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 производственной практике (Технологическая по профессиональному модулю: создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и 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 данной производственной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения производственной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по производственной практике (Технологическая по профессиональному модулю: создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий)

(Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование практики	Семестр	Перечень компетенций
1	Производственная практика (Технологическая по профессиональному модулю: создание визуализированного движения персонажа в анимационном произведении с использованием традиционных и современных технологий)	4	ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ПК 1.1	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков	2
ПК 1.2	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	2
ПК 1.3	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	1
ПК 1.4	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов	1
ПК 1.5	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели	1
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	1
ВСЕГО:		8

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 1.1	1	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Укажите, какие элементы необходимо определить на этапе проработки образа персонажа в рисованной анимации: а. Характер линии б. Скорость вращения 3D-камеры в. Тайминг сжатия и растяжения в позе г. Количество полигонов в модели д. Линию действия в динамичной позе	а. Характер линии в. Тайминг сжатия и растяжения в позе д. Линию действия в динамичной позе
ПК 1.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что подразумевается под «покадровым изменением положения частей компьютерной модели» в векторной анимации: а. Автоматическая интерполяция между ключами б. Ручное смещение пинов в каждом кадре без автоматического морфинга в. Применение готового скелетного шаблона из библиотеки г. Рендеринг с использованием трассировки лучей	б. Ручное смещение пинов в каждом кадре без автоматического морфинга
ПК 1.2	3	<i>Расположите в правильном порядке</i> Установите правильный порядок действий при создании движения 2D-персонажа в компьютерной перекладке с использованием современных технологий: А. Импорт частей персонажа в виде растровых/векторных слоев Б. Создание скелетной структуры В. Определение образа и разбор персонажа на пиксельные/векторные части Г. Покадровая корректировка положения пинов в проблемных местах движения Д. Автоматическая интерполяция между выставленными ключами	В. Определение образа и разбор персонажа на пиксельные/векторные части; А. Импорт частей персонажа в виде растровых/векторных слоев; Б. Создание скелетной структуры; Д. Автоматическая интерполяция между выставленными ключами; Г. Покадровая корректировка положения пинов в проблемных местах движения

ПК 1.2	4	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Укажите, что относится к покадровому изменению частей трехмерной модели в отличие от автоматической анимации по кривым: а. Анимация по ключам на каждом 2-м кадре с микроправками б. Использование процедурной анимации шейдеров в. Редактирование весов вершин после каждого движения г. Анимация «с куклой» без захвата движения	а. Анимация по ключам на каждом 2-м кадре с микроправками г. Анимация «с куклой» без захвата движения
ПК 1.3	5	<i>Дополните</i> При рисовании выразительной позы анимационного персонажа линия, проходящая через голову, позвоночник и опорную ногу, называется _____.	линия действия
ПК 1.4	6	<i>Дополните</i> Метод анимации, при котором объект снимается на два кадра, затем перемещается, затем снова два кадра – называется съемкой _____.	«на два» / «по два»
ПК 1.5	7	<i>Дополните</i> В трехмерной анимации кривая, отображающая изменение параметра (положения/поворота) во времени и позволяющая сглаживать движение между ключевыми позами, называется _____.	функциональная кривая / анимационная кривая
ПК 1.6	8	<i>Расположите в правильном порядке</i> Расположите этапы создания движения персонажа в правильном порядке: а. Выставление крайних поз на ключевые кадры б. Создание аниматика в. Рисование раскадровки г. Добавление промежуточных фаз и тайминга д. Чистовое исполнение движения	В. Рисование раскадровки Б. Создание аниматика А. Выставление крайних поз на ключевые кадры Г. Добавление промежуточных фаз и тайминга Д. Чистовое исполнение движения

Приложение № 2 к рабочей
программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

Производственная практика

Технологическая по профессиональному модулю:

*подготовка к созданию анимационных проектов и их
постобработка с использованием диджитал-технологий*
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Организационный этап		ПК 2.1. Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки.	
Проектный этап	Тест в количестве 10 заданий	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.	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).
Заключительный этап		ПК 2.5. Распределять этапы работы, использовать	

		разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру.	
--	--	---	--

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 производственной практике (Технологическая 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 данной производственной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения производственной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по производственной практике (Технологическая по профессиональному модулю: подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование практики	Семестр	Перечень компетенций
1	Производственная практика (Технологическая по профессиональному модулю: подготовка к созданию анимационных проектов и их постобработка с использованием диджитал-технологий)	5	ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ПК 2.1	Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	1
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	3
ПК 2.4	Воплощать художественный замысел посредством графических и	2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
	анимационных объектов	
ПК 2.5	Распределять этапы работы, использовать Разработанные анимационные модели, Настраивать освещение, накладывать текстуру	2
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 2.1	1	<i>Дополните</i> Техника компьютерной перекладки, при которой части персонажа (руки, ноги, кисти) заменяются на разные варианты рисунков в зависимости от ракурса, называется _____.	переключение слоёв
ПК 2.2	2	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Укажите, что необходимо учитывать при размещении персонажей и объектов в сцене под камеру: а) Правило третей (композиция) б) Глубину резкости в) Линейную перспективу и масштаб объектов г) Количество полигонов в модели фона д) Золотое сечение для ключевых объектов	а) Правило третей (композиция) б) Глубину резкости в) Линейную перспективу и масштаб объектов д) Золотое сечение для ключевых объектов
ПК 2.2	3	<i>Дополните</i> Процесс размещения объектов в сцене таким образом, чтобы они не режут границы кадра и сохраняли композиционный баланс, называется _____.	кадрирование / компоновка сцены
ПК 2.3	4	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Укажите, какие форматы файлов с альфа-каналом лучше всего подходят для композитинга анимации: а) PNG б) JPEG в) TIFF г) EXR (OpenEXR) д) BMP	а) PNG в) TIFF г) EXR (OpenEXR)

ПК 2.3	5	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Определите, какие операции относятся к композитингу в анимационном производстве: а) Сведение слоёв с прозрачностью б) Цветокоррекция и тонирование в) Создание раскадровки г) Добавление визуальных эффектов (пыль, блики, дым) д) Запись голоса актёра озвучки	а) Сведение слоёв с прозрачностью б) Цветокоррекция и тонирование г) Добавление визуальных эффектов (пыль, блики, дым)
ПК 2.3	6	<i>Расположите в правильном порядке</i> Установите порядок операций композитинга после получения рендер-пассов: А) Сведение слоев Б) Добавление глобальных эффектов (глубина резкости, хроматические аберрации) В) Цветокоррекция Г) Создание масок для коррекции отдельных элементов	А) Сведение слоев Г) Создание масок для коррекции отдельных элементов В) Цветокоррекция Б) Добавление глобальных эффектов (глубина резкости, хроматические аберрации)
ПК 2.4	7	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Выберите корректные способы реализации художественного замысла через движение камеры в цифровой сцене: А) Анимация камеры по сплайну с изменением фокусного расстояния Б) Использование эффекта «зум-панорамы» для нагнетания драмы В) Применение только статичных ракурсов Г) Привязка камеры к движущемуся персонажу	А) Анимация камеры по сплайну с изменением фокусного расстояния Б) Использование эффекта «зум-панорамы» для нагнетания драмы Г) Привязка камеры к движущемуся персонажу
ПК 2.4	8	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Определите, какими способами можно усилить драматический эффект в сцене через анимационные объекты: А) Резкое увеличение скорости движения второстепенных объектов Б) Использование цветового контраста В) Постепенное затемнение краёв кадра Г) Статичная камера без движения Д) Добавление парящих частиц (пыль, листья) в кадр	Б) Использование цветового контраста В) Постепенное затемнение краёв кадра Д) Добавление парящих частиц (пыль, листья) в кадр

ПК 2.5	9	<i>Расположите в правильном порядке</i> Расположите технологические этапы создания анимационной сцены в правильном порядке (от начала к концу): А) Настройка финального освещения и теней Б) Создание черновых 3D-моделей для композиции кадра В) Риггинг и скининг персонажа Г) Блокировка (грубая анимация поз) Д) Наложение текстур и материалов Е) Выставление камеры и планов Ж) Чистовая анимация и сплайнинг	Б) Создание черновых 3D-моделей для композиции кадра Е) Выставление камеры и планов Г) Блокировка (грубая анимация поз) В) Риггинг и скининг персонажа Ж) Чистовая анимация и сплайнинг Д) Наложение текстур и материалов А) Настройка финального освещения и теней
ПК 2.5	10	<i>Дополните</i> Схема освещения, при которой основной источник света расположен сзади и сверху от персонажа, создавая яркую окантовку, – это _____ свет.	контровой

Приложение № 2 к рабочей
программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

Производственная практика

Технологическая по профессиональному модулю:

организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Организационный этап		ПК 3.1 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта	
Проектный этап	Тест в количестве 8 заданий	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 (7-8); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (6 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (5 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (5 вопросов и менее).
Заключительный этап			

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 производственной практике (Технологическая 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 данной производственной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения производственной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по производственной практике (Технологическая по профессиональному модулю: организация процесса изготовления компьютерно-анимационного проекта) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование практики	Семестр	Перечень компетенций
1	Производственная практика (Технологическая по профессиональному модулю: 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	2
ПК 3.3	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации	1
ПК 3.4	Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	2
ВСЕГО:		8

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 3.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что понимается под «конструкцией компьютерно-анимационного проекта»: А) Сценарий и раскадровка Б) Иерархия сцен, объекты, связи, слои, камеры, источники света В) Список используемых программ Г) Бюджет и график производства	Б) Иерархия сцен, объекты, связи, слои, камеры, источники света, система контроллеров
ПК 3.1	2	<i>Дополните</i> Документ, который фиксирует технологическую последовательность изготовления анимационного проекта, называется _____.	пайплайн
ПК 3.2	3	<i>Дополните</i> Визуальные материалы (фото, видео, концепт-арты), на основе которых разрабатывается художественно-колористическое решение проекта, — это _____.	референс(ы)
ПК 3.2	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите правильную технологическую последовательность этапов создания компьютерно-анимационного проекта: 1. Постобработка и композитинг 2. Моделирование и текстурирование 3. Идея и сценарий 4. Анимация и риггинг 5. Рендеринг 6. Создание раскадровки и аниматика А) 3 → 6 → 2 → 4 → 5 → 1 Б) 6 → 3 → 2 → 4 → 1 → 5 В) 2 → 4 → 3 → 6 → 5 → 1 Г) 3 → 2 → 6 → 4 → 1 → 5	А) 3 → 6 → 2 → 4 → 5 → 1
ПК 3.3	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какое сочетание цветов даст ощущение «цифровой стерильности и холода» для анимационной сцены: А) Тёплый охра + приглушённый красный Б) Циан, холодный белый, светло-серый, акценты неоновго-голубого В) Пурпурный + золотой Г) Чёрно-белое с зернистостью	Б) Циан, холодный белый, светло-серый, акценты неоновго-голубого

ПК 3.1	6	<i>Установите соответствие</i> Соотнесите тип документа и его содержание Документ: 1. Таймшит 2. Раскадровка с таймингом 3. Технический паспорт Содержание: А. Описание переходов между сценами, длина кадров, метки аудио Б. Учёт затраченных часов по каждому этапу и исполнителю В. Количество полигонов, трансформации, ограничения ригга, пути к текстурам	1. Таймшит - Б. Учёт затраченных часов по каждому этапу и исполнителю 2. Раскадровка с таймингом - А. Описание переходов между сценами, длина кадров, метки аудио 3. Технический паспорт - В. Количество полигонов, трансформации, ограничения ригга, пути к текстурам
ПК 3.4	7	<i>Расположите в правильном порядке</i> Расположите этапы организации работы исполнителей при запуске анимационного проекта в правильном порядке: 1. Утверждение плана и спринтов 2. Назначение ответственных (продюсер, арт-директор, ведущий аниматор) 3. Сбор команды и распределение задач по сценам/кадрам 4. Формулировка технического задания и требований к форматам сдачи 5. Проведение ежедневных встреч членов команды	4, 3, 2, 1, 5
ПК 3.4	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какое колористическое решение наиболее соответствует описанию «киберпанк + нуар»: А) Пастельные тона, высокая светлота, акцент на жёлтом Б) Холодные синие/циановые тени, неоновые акценты (розовый, красный), глубокие чёрные области В) Монохромная сепия, отсутствие ярких цветов Г) Открытая цветовая гамма в стиле поп-арт	Б) Холодные синие/циановые тени, неоновые акценты (розовый, красный), глубокие чёрные области

Приложение № 2 к рабочей
программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

Производственная практика

Технологическая по профессиональному модулю:

производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Организационный этап		ПК 4.1 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей;	
Проектный этап	Тест в количестве 11 заданий	ПК 4.2 Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино; 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 (10-11 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (8-9 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 (6 вопросов и менее).
Заключительный этап		ПК 4.5 Разрабатывать и согласовывать с	

		режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино	
--	--	---	--

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 производственной практике (Технологическая 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 данной производственной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения производственной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по производственной практике (Технологическая по профессиональному модулю: производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование практики	Семестр	Перечень компетенций
1	Производственная практика (Технологическая по профессиональному модулю: производство трехмерного (3D) цифрового анимационного кино)	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
ПК 4.1	Конструировать визуальные образы Анимационных персонажей	3
ПК 4.2	Выполнять постановку Анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их Технических параметров для съемки сцен анимационного кино	2
ПК 4.3	Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино	2
ПК 4.4	Определять методы и приемы съемки анимационного кино	2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ПК 4.5	Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино	2
ВСЕГО:		11

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 4.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что из перечисленного НЕ относится к этапу конструирования визуального образа 3D-персонажа: А) Разработка силуэта и пропорций Б) Определение цветовой палитры персонажа В) Расчет ключевых кадров анимации Г) Создание референс-листа эмоций и характерных поз	В) Расчет ключевых кадров анимации
ПК 4.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какое требование к визуальному образу персонажа является критическим для последующей анимации: А) Количество полигонов не менее 2 млн Б) Читаемость силуэта и узнаваемость при любом ракурсе В) Полное отсутствие текстурных карт Г) Использование только симметричных форм	Б) Читаемость силуэта и узнаваемость при любом ракурсе
ПК 4.1	3	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Выберите верные утверждения о процессе конструирования визуального образа персонажа в 3D-анимации: А) Образ должен включать описание характера через формы Б) Цветовая схема не имеет значения для восприятия персонажа В) Необходима проработка деталей как в покое, так и в крайностях мимики Г) Достаточно одной фронтальной проекции персонажа Д) Визуальный образ утверждается с режиссёром до начала моделирования Е) Текстуры и материалы можно не продумывать на этапе конструирования	А) Образ должен включать описание характера через формы В) Необходима проработка деталей как в покое, так и в крайностях мимики Д) Визуальный образ утверждается с режиссёром до начала моделирования
ПК 4.2	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что понимается под «постановкой персонажей в сцене»: А) Размещение модели на координатной сетке	Б) Композиционное расположение, взаимодействие с

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		Б) Композиционное расположение, взаимодействие с окружением, соблюдение планов и глубины В) Назначение материалов на персонажа Г) Создание текстурных карт	окружением, соблюдение планов и глубины
ПК 4.2	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что такое «ключевая поза» в 3D-анимации: А) Кадр в таймлайне Б) Экстремальная или важная по смыслу поза персонажа, задающая фазу движения В) Поза без изменения контактов с опорой Г) Финальная поза после рендеринга	Б) Экстремальная или важная по смыслу поза персонажа, задающая фазу движения
ПК 4.3	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите правильный порядок создания анимации движения персонажа от начальных к финальным этапам: А) Тайминг → сплайновая анимация → ключевые позы → промежуточные кадры Б) Ключевые позы → тайминг → промежуточные кадры → сплайновая корректировка В) Промежуточные кадры → ключевые позы → тайминг → риггинг Г) Тайминг → ключевые позы → текстурирование → промежуточные кадры	Б) Ключевые позы → тайминг → промежуточные кадры → сплайновая корректировка
ПК 4.3	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, как изменить тайминг, чтобы движение персонажа выглядело «уставшим и медленным»: А) Уменьшить интервал между ключевыми позами Б) Увеличить интервал между ключевыми позами, добавить паузы в крайних положениях В) Удалить промежуточные кадры Г) Использовать только линейную интерполяцию	Б) Увеличить интервал между ключевыми позами, добавить паузы в крайних положениях
ПК 4.4	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой метод съемки позволяет имитировать эффект «документальной камеры» в 3D-сцене: А) Анимация камеры по идеально ровному сплайну Б) Добавление процедурного шума в положение и поворот камеры В) Использование статичной камеры Г) Применение ортографической проекции	Б) Добавление процедурного шума в положение и поворот камеры

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 4.4	9	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Укажите, какие приемы съемки создают ощущение напряжения или тревоги: А) Медленное наезжание камеры (dolly in) на лицо персонажа Б) Резкий зум с изменением фокусного расстояния В) Наклон камеры Г) Панорамирование с постоянной скоростью за спокойным объектом Д) Субъективная камера от лица антагониста Е) Камера строго на штативе без движения	А) Медленное наезжание камеры (dolly in) на лицо персонажа Б) Резкий зум с изменением фокусного расстояния Д) Субъективная камера от лица антагониста
ПК 4.5	10	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Укажите, что входит в художественную концепцию отдельного объекта анимационного кино (например, артефакта, транспорта, декорации): А) Функциональное назначение объекта в сюжете Б) Визуальный стиль (материалы, орнаменты, эргономика) В) Бюджет на производство объекта Г) Референсы из реального мира или других фильмов Д) Сроки моделирования без права обсуждения Е) Эскизы минимум в 3 проекциях (фас, профиль, 3/4)	А) Функциональное назначение объекта в сюжете Б) Визуальный стиль (материалы, орнаменты, эргономика) Г) Референсы из реального мира или других фильмов Е) Эскизы минимум в 3 проекциях (фас, профиль, 3/4)
ПК 4.5	11	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, с кем и в каком порядке согласовывается художественная концепция объекта в 3D-анимации: А) Сразу с фокус-группой зрителей Б) Сначала с моделлером, затем с режиссёром В) Только с продюсером Г) Согласование не требуется, если есть техническое задание	Б) Сначала с моделлером, затем с режиссёром

Приложение № 2 к рабочей
программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

*Производственная практика
Технологическая по профессиональному модулю:
разработка и создание моушн-дизайн контента
Закрытая часть*

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Организационный этап		ДПКВ 4.1–ДПКВ 4.5 Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента;	
Проектный этап	Тест в количестве 10 заданий	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	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).
Заключительный этап			

		созданию программного моушн-дизайн контента	
--	--	--	--

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 производственной практике (Технологическая 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 данной производственной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения производственной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по производственной практике (Технологическая по профессиональному модулю: разработка и создание моушн-дизайн контента) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование практики	Семестр	Перечень компетенций
1	Производственная практика (Технологическая по профессиональному модулю: разработка и создание моушн- дизайн контента)	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	2
ДПКВ 4.2	Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций	2
ДПКВ 4.3	Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта	2
ДПКВ 4.4	Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения	2
ДПКВ 4.5	Организовывать работу исполнителей по	2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
	созданию программного моушн-дизайн контента	
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ДПКВ 4.1	1	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Укажите, что входит в предпроектный анализ при создании моушн-дизайн проекта: Выберите три верных варианта: А) Анализ целевой аудитории и платформы размещения Б) Изучение референсов по стилю, темпоритму и цветовым решениям В) Написание программного кода для анимации Г) Определение хронометража и ключевых сообщений проекта Д) Моделирование 3D-персонажей Е) Подбор музыки только после сдачи проекта	А) Анализ целевой аудитории и платформы размещения Б) Изучение референсов по стилю, темпоритму и цветовым решениям Г) Определение хронометража и ключевых сообщений проекта
ДПКВ 4.1	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой метод предпроектного анализа наиболее эффективен для выбора стилистики моушн-дизайна под бренд компании: А) Анализ конкурентов через поиск в «Яндекс.Картинки» Б) Сравнительный анализ бренд-платформ, мудборд, создание стиливых сеток В) Интервью с бухгалтером заказчика Г) Технический анализ частоты кадров	Б) Сравнительный анализ бренд-платформ, мудборд, создание стиливых сеток
ДПКВ 4.2	3	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Укажите, какие современные тенденции моушн-дизайна следует учитывать при проектировании контента в 2024–2025 гг.: А) Использование нео-брутализма и грубой типографики (смещение, наложение шрифтов) Б) Микроанимации и плавные переходы В) Исключительно чёрно-белая гамма без акцентов Г) 3D-моушн с элементами дополненной реальности (AR-маски) Д) Запрет на использование циклических гифок Е) Покадровая анимация без плавности	А) Использование нео-брутализма и грубой типографики (смещение, наложение шрифтов) Б) Микроанимации и плавные переходы Г) 3D-моушн с элементами дополненной

			реальности (AR-маски)
ДПКВ 4.2	4	Расположите в правильном порядке Установите последовательность этапов проектирования моушн-дизайн проекта: 1. Создание аниматика на основе раскадровки 2. Анализ ТЗ и референсов 3. Разработка мудборда и стиль-фреймов 4. Согласование тайминга и переходов с клиентом 5. Формирование технического задания для аниматоров	2 → 5 → 3 → 1 → 4
ДПКВ 4.3	5	Выберите правильный вариант ответа Укажите, что такое «стиль-фрейм» в моушн-дизайне: А) Статичный кадр, демонстрирующий итоговую цветовую гамму, освещение, шрифты и настроение проекта Б) Первый кадр анимации в движении В) Скриншот интерфейса программы Г) Референс из другого фильма	А) Статичный кадр, демонстрирующий итоговую цветовую гамму, освещение, шрифты и настроение проекта
ДПКВ 4.3	6	Выберите правильный вариант ответа Определите, какой формат визуального решения является обязательным для согласования с заказчиком перед стартом анимации: А) Текстовое описание цветов Б) Стиль-борд (коллаж из 5-10 ключевых кадров с палитрой и типографикой) В) Готовая анимация в низком разрешении Г) Звуковая дорожка	Б) Стиль-борд (коллаж из 5-10 ключевых кадров с палитрой и типографикой)

ДПКВ 4.4	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какое программное обеспечение является основным для создания 2D-моушн-дизайна и композитинга: А) Blender Б) Adobe After Effects + плагины (Duik, Overlord, Motion 4) В) Microsoft PowerPoint Г) Audacity	Б) Adobe After Effects + плагины (Duik, Overlord, Motion 4)
ДПКВ 4.4	8	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Определите, как добиться эффекта «живого текста»: А) Аудиоамплитуда (Convert Audio to Keyframes) и слой коррекции Б) Использование плагина Trapcode Particular для частиц вокруг букв В) Только ручная анимация каждого символа Г) Применение эффекта «Размытие в движении»	А) Аудиоамплитуда (Convert Audio to Keyframes) и слой коррекции Б) Использование плагина Trapcode Particular для частиц вокруг букв
ДПКВ 4.5	9	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Укажите, какие роли обычно входят в команду по созданию моушн-дизайн проекта: Выберите все верные: А) Моушн-дизайнер (аниматор) Б) Арт-директор / креативный продюсер В) Звукорежиссер (для финальной синхронизации) Г) Системный администратор серверов Д) Типограф / дизайнер шрифтов (иногда внештатно)	А) Моушн-дизайнер (аниматор) Б) Арт-директор / креативный продюсер В) Звукорежиссер (для финальной синхронизации) Д) Типограф / дизайнер шрифтов (иногда внештатно)
ДПКВ 4.5	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, как организовать работу команды из 2 моушн-дизайнеров над одним роликом, чтобы стиль был единым: А) Каждый делает свою половину ролика Б) Создать общий проект с мастер-шаблоном (композиции, стили, палитры, библиотека эффектов) и разделить сцены по слоям В) Работать каждый в своей версии программы, потом склеить Г) Сначала один делает всю анимацию, второй — только рендеринг	Б) Создать общий проект с мастер-шаблоном (композиции, стили, палитры, библиотека эффектов) и разделить сцены по слоям

Приложение № 2 к рабочей
программе практики

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРАКТИКЕ

***Производственная практика
(Преддипломная практика)
Закрывающая часть***

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

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

2. Паспорт оценочных материалов

Этапы практики	Оценочные материалы	Код и формулировка контролируемой компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Организационный этап		ПК 1.1–1.6 Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков; Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели; Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки; Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов;	
Проектный этап	Тест в количестве 25 заданий		Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (7-8); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (6 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (5 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (5 вопросов и менее).
Заключительный этап			

		персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели; Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика; ПК 2.1–2.5 Создавать риг персонажей и их анимацию в технике Компьютерной перекладки; Выставлять персонажей Анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру; Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино; Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов; Распределять этапы работы, использовать разработанные анимационные модели, настраивать освещение, накладывать текстуру; ПК 3.1–3.4 Разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта; Моделировать художественно-колористическое решение анимационного проекта на основе референсов; Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации; Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-	
--	--	--	--

		анимационного проекта; ПК 4.1–4.5 Конструировать визуальные образы анимационных персонажей; Выполнять постановку анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их технических параметров для съемки сцен анимационного кино; Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино; Определять методы и приемы съемки анимационного кино; Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино; 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	
--	--	---	--

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 производственной практике (Преддипломная практика) 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 данной производственной практике – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе прохождения производственной практики.

ОМ состоят из оценочных средств по производственной практике (Преддипломная практика) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование практики	Семестр	Перечень компетенций
1	Производственная практика (Преддипломная практика)	8	ПК 1.1–1.6 ПК 2.1–2.5 ПК 3.1–3.4 ПК 4.1–4.5 ДПКВ 4.1–ДПКВ 4.5

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ПК 1.1	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью последовательных рисунков	1
ПК 1.2	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели	1
ПК 1.3	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового движения частей куклы-перекладки	1
ПК 1.4	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадровой съемки объемных предметов	1
ПК 1.5	Определять образ анимационного персонажа, детально прорабатывать его движение и выразительные позы с помощью покадрового изменения частей компьютерной трехмерной модели	1

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ПК 1.6	Выставлять ключевые фазы ключевые позы персонажа в соответствии с хронометражем раскадровки и аниматика	1
ПК 2.1	Создавать риг персонажей и их анимацию в технике компьютерной перекладки	1
ПК 2.2	Выставлять персонажей анимационного кино, объектов и окружения в сцене под камеру	1
ПК 2.3	Выполнять монтаж, композитинг и постобработку анимационного кино куклы-перекладки	1
ПК 2.4	Воплощать художественный замысел посредством графических и анимационных объектов	1
ПК 2.5	Распределять этапы работы, использовать Разработанные анимационные модели, Настраивать освещение, накладывать текстуру	1
ПК 3.1	Разрабатывать конструкцию и Технологическую последовательность изготовления компьютерно-анимационного проекта	1
ПК 3.2	Моделировать художественно-Колористическое решение Анимационного проекта на основе референсов	1
ПК 3.3	Осуществлять процесс анимационного проектирования с учетом современных тенденций в области анимации	1
ПК 3.4	Организовывать работу исполнителей по созданию компьютерно-анимационного проекта	1
ПК 4.1	Конструировать визуальные образы Анимационных персонажей	1
ПК 4.2	Выполнять постановку Анимационных персонажей, окружения в сцене, виртуальных камер и настройку их Технических параметров для съемки сцен анимационного кино	1
ПК 4.3	Создавать предварительные ключевые позы и тайминг движений персонажей в соответствии с сюжетом анимационного кино	1

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ПК 4.4	Определять методы и приемы съемки анимационного кино	1
ПК 4.5	Разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером художественную концепцию отдельных объектов анимационного кино	1
ДПКВ 4.1	Проводить предпроектный анализ для разработки моушн-дизайн контента	1
ДПКВ 4.2	Осуществлять процесс проектирования моушн-дизайн контента с учетом современных тенденций	1
ДПКВ 4.3	Разрабатывать визуальное решение моушн-дизайн контента в соответствии с референсами и художественными требованиями проекта	1
ДПКВ 4.4	Создавать моушн-дизайн контент в современных техниках исполнения с применением специализированного программного обеспечения	1
ДПКВ 4.5	Организовывать работу исполнителей по созданию программного моушн-дизайн контента	1
ВСЕГО:		25

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ПК 1.1	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какое количество промежуточных рисунков между двумя ключевыми позами создаёт ощущение медленного, тяжёлого движения: а) 0 (один кадр на позу) б) 1–2 промежуточных рисунка в) 5 и более промежуточных рисунков г) Зависит только от размера персонажа	в) 5 и более промежуточных рисунков

ПК 1.2	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что такое «смещение центра тяжести» при покадровой трансформации слоёв модели: а) Изменение цвета одежды б) Положение точки баланса персонажа, влияющее на устойчивость позы в) Привязка всех деталей к одному якорю г) Автоматический расчёт программой	б) Положение точки баланса персонажа, влияющее на устойчивость позы
ПК 1.3	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какой приём позволяет передать удивление персонажа в технике перекладки без использования реквизита: а) Наклон всей куклы вперёд б) Резкое поднятие бровей (смена накладки) + небольшой откат корпуса назад в) Увеличение яркости фона г) Смена цвета одежды	б) Резкое поднятие бровей (смена накладки) + небольшой откат корпуса назад
ПК 1.4	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите наиболее важное правило при анимации пластилинового персонажа: а) Использовать одну и ту же температуру пластилина б) Сохранять массу материала – не добавлять и не убирать объём без видимой причины в) Лепить все кадры за одну минуту г) Работать только с чёрным пластилином	б) Сохранять массу материала – не добавлять и не убирать объём без видимой причины
ПК 1.5	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В 3D анимации для передачи веса тела при поднятии тяжелого предмета необходимо: а) Увеличить размер рук б) Сдвинуть центр масс в сторону предмета и слегка согнуть ноги в противофазе в) Отключить гравитацию г) Уменьшить количество кадров в секунду	б) Сдвинуть центр масс в сторону предмета и слегка согнуть ноги в противофазе
ПК 1.6	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В аниматике ключевая поза должна совпадать со звуковым акцентом (ударом, репликой) с точностью: а) ± 5 кадров б) ± 1 кадр (а лучше точно в кадр) в) $\pm 0,5$ секунды г) Точность не важна	б) ± 1 кадр (а лучше точно в кадр)

ПК 2.1	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При создании рига руки в технике компьютерной перекладки для плавного сгибания локтя необходимо использовать: а) Один костный слот от плеча до кисти б) Две кости (плечо + предплечье) с настройкой скиннинга и ограничителем угла в) Только смену спрайтов покадрово г) Добавление физики ткани	б) Две кости (плечо + предплечье) с настройкой скиннинга и ограничителем угла
ПК 2.2	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой принцип композиции используется для направления взгляда зрителя к главному персонажу в кадре: а) Симметрия всех объектов б) Правило третей или ведущие линии (диагонали, взгляд персонажа) в) Заполнение кадра на 100% г) Размытие фона	б) Правило третей или ведущие линии (диагонали, взгляд персонажа)
ПК 2.3	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В композитинге анимации слой с персонажем и слой с фоном были сняты/отрендерены отдельно. Чтобы персонаж «провалился» в фон по цвету, необходимо: а) Повысить контраст фона б) Скорректировать цвета персонажа (цветокоррекция) и добавить общую тональную унификацию в) Заменить фон на чёрный г) Применить эффект «шум»	б) Скорректировать цвета персонажа (цветокоррекция) и добавить общую тональную унификацию
ПК 2.4	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для воплощения замысла «волшебное свечение» в сцене с персонажем-магом следует применить: а) Простой белый свет б) Наложение эффекта свечения на выделенные графические объекты (кисти рук, кристалл) и анимированную полупрозрачную маску в) Монохромную гамму г) Убрать тени	б) Наложение эффекта свечения на выделенные графические объекты (кисти рук, кристалл) и анимированную полупрозрачную маску
ПК 2.5	11	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какая последовательность этапов работы над сценой 3D-анимации является технологически правильной: а) Освещение → текстуры → анимация → моделинг б) Моделинг → текстуры и шейдеры → анимация → освещение и рендер в) Анимация → освещение → текстуры → моделинг г) Освещение → анимация → текстуры → моделинг	б) Моделинг → текстуры и шейдеры → анимация → освещение и рендер

ПК 3.1	12	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой документ описывает конструкцию анимационного проекта: а) Сценарий б) Аниматик с временной шкалой и метками слоёв в) Бюджет проекта г) Контракт с заказчиком	б) Аниматик с временной шкалой и метками слоёв
ПК 3.2	13	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Если референс задаёт «тёплое утреннее солнце», то в колористическом решении сцены следует использовать: а) Холодные синие и фиолетовые тона б) Жёлто-оранжевую гамму с мягкими длинными тенями в) Чёрно-белую гамму г) Насыщенный красный как основной	б) Жёлто-оранжевую гамму с мягкими длинными тенями
ПК 3.3	14	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, как современный тренд «процедурной анимации» влияет на проектирование: а) Заменяет всех аниматоров программами б) Позволяет создавать алгоритмически генерируемые движения (толпы, растения, физика) с частичной автоматизацией, ускоряя пайплайн в) Запрещает использовать физику г) Требуеt рисовать каждый кадр вручную	б) Позволяет создавать алгоритмически генерируемые движения (толпы, растения, физика) с частичной автоматизацией, ускоряя пайплайн
ПК 3.4	15	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите документ, который регламентирует сроки, ответственных и объёмы работ для каждого исполнителя в анимационном проекте: а) Сценарий б) Продакшн-план и раскадровка с привязкой к заданию в) Постер фильма г) Рецензия критика	б) Продакшн-план и раскадровка с привязкой к заданию
ПК 4.1	16	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При конструировании образа злодея в анимационном фильме для детей предпочтительны: а) Округлые формы и пастельные тона б) Угловатые, заострённые формы, холодная гамма, резкие контрасты в) Отсутствие лица г) Красный цвет	б) Угловатые, заострённые формы, холодная гамма, резкие контрасты

ПК 4.2	17	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Для создания эффекта «ручной камеры» при виртуальной съёмке анимации необходимо: а) Зафиксировать камеру б) Анимировать положение камеры с небольшими случайными смещениями в) Установить камеру внутрь персонажа г) Применить 100% зум	б) Анимировать положение камеры с небольшими случайными смещениями
ПК 4.3	18	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Если по сюжету персонаж внезапно испугался и резко обернулся, то тайминг ключевых поз должен быть: а) Равномерно растянут на 2 секунды б) Очень короткий интервал между позой «спокойствие» и позой «испуг», с замиранием в конце в) Плавное замедление с 0 до 100% г) Случайные интервалы	б) Очень короткий интервал между позой «спокойствие» и позой «испуг», с замиранием в конце
ПК 4.4	19	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой метод съёмки используется для создания иллюзии движения у неодушевлённых предметов (например, летящий стул) в классической рисованной анимации: а) Съёмка с одним кадром на позу б) Покадровая съёмка с перемещением объекта между кадрами («стоп-моушн») или рисование каждой фазы в) Непрерывная видеосъёмка с 24 fps г) Зелёный экран	б) Покадровая съёмка с перемещением объекта между кадрами («стоп-моушн») или рисование каждой фазы
ПК 4.5	20	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что входит в художественную концепцию отдельного объекта (например, волшебного артефакта): а) Только цвет б) Эскизы, описание формы, материала, текстуры, размеров, функциональных деталей, цветовой палитры и световых свойств в) Один чертёж без пояснений г) Название объекта	б) Эскизы, описание формы, материала, текстуры, размеров, функциональных деталей, цветовой палитры и световых свойств
ДПКВ 4.1	21	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой документ является результатом предпроектного анализа и служит основой для брифа: а) Чек-лист текстур б) Аналитическая справка с выводами о стилистике, хронометраже, ключевых элементах и рисках в) Готовый анимационный ролик г) Договор с заказчиком	б) Аналитическая справка с выводами о стилистике, хронометраже, ключевых элементах и рисках

ДПКВ 4.2	22	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что из перечисленного является современным приёмом динамической типографики: а) Статичный текст без движения б) Анимация текста с переменной скоростью, скрывтием букв, волнами и эффектом «пишущей машинки» в ритм голосу в) Только появление с выцветанием	б) Анимация текста с переменной скоростью, скрывтием букв, волнами и эффектом «пишущей машинки» в ритм голосу
ДПКВ 4.3	23	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Если референсы предполагают «неоновый синтвейв», то визуальное решение должно содержать: а) Пастельные тона и мягкие кисти б) Тёмный фиолетовый или чёрный фон, яркую неоновую обводку, эффект свечения, ретро-шрифты в) Акварельные разводы г) Только чёрно-белую гамму	б) Тёмный фиолетовый или чёрный фон, яркую неоновую обводку, эффект свечения, ретро-шрифты
ДПКВ 4.4	24	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Техника «анимация масками» в моушн-дизайне позволяет: а) Изменять цвет всех объектов б) Постепенно открывать или скрывать слои графики по сложной траектории в) Увеличивать громкость звука г) Создавать трёхмерную печать	б) Постепенно открывать или скрывать слои графики по сложной траектории
ДПКВ 4.5	25	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При организации работы нескольких аниматоров над одним моушн-дизайн проектом (разные сцены) необходимо обеспечить: а) Полную свободу стиля каждого б) Мастер-шаблон (проект) с общим таймлайном, единые цветовые профили, шрифты и библиотеку эффектов, регулярный синхронизационный просмотр в) Наличие общих папок г) Работу в разных версиях ПО	б) Мастер-шаблон (проект) с общим таймлайном, единые цветовые профили, шрифты и библиотеку эффектов, регулярный синхронизационный просмотр