



В случае неудовлетворительной оценки обучающийся имеет право пересдать экзамен в установленном порядке.

2.2.2.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины

1 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

1. Для чего используется программное обеспечение Adobe After Effects
 - A. для редактирования фотографий
 - B. для прототипирования сайтов
 - C. **монтажа видео, векторной графики, растровой, анимации и различных эффектов**

2. Когда вы открываете Adobe After Effects как называется область где мы работаем?
 - A. **workspace / рабочее пространство**
 - B. рабочий стол
 - C. окна

3. Якорная точка это
 - A. **точка от которой идёт анимация и интерполяция параметров слоя**
 - B. точка останавливающая интерполяцию ускорения анимации
 - C. крестик для перемещения по экрану слоя обычной мышкой

4. Roto brush 
 - A. инструмент для рисования поверх видео
 - B. **инструмент для обтравки объектов видео**
 - C. инструмент для векторной обтравки через маску path

5. Puppet pin tool  используется
 - A. для закрепления за движущимся слоем
 - B. **для деформации движениями закрепленных пинов**
 - C. уточнения обтравленного края

6. К чему открывает доступ значок 
 - A. **к управлению слоя в трех измерениях**
 - B. к выводу 3D модели куба



С. архивированию footage

7. Как отмасштабировать или переместить несколько объектов уже имеющих анимацию и сохранить возможность анимировать их независимо друг от друга в той же композиции
 - А. привязать перентом к новому Null
 - В. сгруппировать в папку / ctrl+g
 - С. объединить через Pre-compose

8. Когда зеленая линия появляется на временной шкале во время предварительного просмотра, это означает
 - А. уже просмотрено
 - В. превью видео просчиталось в оперативную память
 - С. протестировано и не содержит ошибок

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Создать объект или систему моушн-дизайна средствами профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

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

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-



дизайна понимание принципов работы современных информационных технологий;

2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;

3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области графического, веб- дизайна, цифрового искусства и пр.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Хоткей настроек композиции
 - A. ctrl + c
 - B. ctrl + p
 - C. **ctrl + k**

2. Что даст перевод слоя из иллюстратора во внутренний вектор shape layer
 - A. **анимировать цвет и форму шейпа, отлинковать от источника, качество отрисовки**
 - B. сменить шрифт внутри векторного файла
 - C. создат маски по формам объектов и удалит исходный файл иллюстратора

3. Вы импортировали видеоклип неизвестного размера и продолжительности. Что нужно сделать, чтобы создать композицию, которая автоматически будет нужного размера и продолжительности
 - A. **Перенести на иконку новой композиции или правой кнопкой и New Comp from Selection**
 - B. Создать новую композицию и Transform - Fit to Comp
 - C. Автоматически нельзя, нужно вначале проверить исходник и вручную создать новую композицию

4. Разрешение превью вьюпорта влияет на финальное качество видео?
 - A. влияет
 - B. настраивается при рендере
 - C. **не влияет**



5. После импорта footage используемые в композиции изображения, звук и видео хранятся в
 - A. внутри файла
 - B. линкуется их месторасположение**
 - C. внутри программа after effects

6. Work area / рабочая область это
 - A. выделенная область на таймлайне, в пределах которой проигрывается видео**
 - B. размер окна превью на экране, где мы видим изображение
 - C. Окно рабочего пространства, в котором отображаются наши исходники (footage)

7. Хоткей убрать выделение
 - A. F1
 - B. ESC
 - C. F2**

8. Хоткей показать только параметры с кейфреймами / анимацией (он же если нажать ещё раз сворачивает слой, а на два быстрых нажатия разворачивает все доступные параметры)
 - A. U**
 - B. K
 - C. Y

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна на тему семестрового задания;
2. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна в ведущих графических редакторах;
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных видов воплощения — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);



**Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения
компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»**

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

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна в различных компьютерных программах и графических редакторах;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;