Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 16.03.2026 01:32:05
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b5ac0

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

МДК.01.01 Мастерство художника-аниматора

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2023

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

	Преподаватель	О.Н. Федорова
	Преподаватель	Н.В. Абрамова
РГХПУ им. С. Г. Строганова	Руководитель ОП	И.И. Николаева
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

Пояснительная записка

Контрольно-оценочные средства текущего и промежуточного контроля разработаны на основе требований ФГОС СПО (СОО, с учетом профессиональной направленности программ среднего профессионального образования, реализуемых на базе основного общего образования) предназначены для контроля оценки результатов освоения обучающимися дисциплины **МДК.01.01 МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА-АНИМАТОРА**, и являются частью фонда оценочных средств по образовательной программе **55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)**, углубленной подготовки.

Цели и задачи текущего и промежуточного контроля

Целью текущего контроля является проверка степени и качества усвоения учебного материала, определения необходимости введения изменений в содержание и методы обучения. В процессе текущего контроля оценивается приобретенные и развитые навыки самостоятельной работы обучающегося над изученным материалом: полнота выполнения заданий, уровень усвоения учебных материалов по отдельным разделам дисциплины, работа с дополнительной литературой, умения и навыки индивидуальных и групповых презентаций, овладение практическими навыками аналитической, исследовательской работы, финансовых расчетов и др. Методы текущего контроля выбираются преподавателем, исходя из специфики содержания обучения, формируемых профессиональных и общих компетенций.

Промежуточная аттестация обеспечивает оперативное управление учебной деятельностью обучающегося по итогам семестра и ее корректировку, и проводится с целью определения:

- соответствия уровня и качества подготовки специалиста Федеральному государственному образовательному стандарту среднего профессионального образования в части требований к результатам освоения отдельной части или всего объема учебного курса, дисциплины (модуля) основной профессиональной образовательной программы за семестр;
- развития творческого мышления, приобретение навыков самостоятельной работы, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач;
- умений по поиску, обработке, интерпретации информации, в т.ч. в рамках работы с учебной литературой, методическими пособиями, информационно образовательными ресурсами.

Результаты текущего и промежуточного контроля успеваемости заносятся в журнал и сводную ведомость.

Формой и методом контроля и оценки обучающихся являются:

- просмотр и оценка практических работ;
- опрос, письменные работы;
- групповые и индивидуальные консультации;
- зачеты и экзамены;
- экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на семестровых выставках.

В результате освоения дисциплины **МДК.01.01 МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА-АНИМАТОРА**, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт:

− проведения сбора референсов и подготовительного материала;

− использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта;

− разработки концепции анимационного проекта;

− воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке;

− разработки персонажей;

− работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента;

− создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств;

уметь:

− создавать киносценарий;

− создавать режиссерскую разработку;

−конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;

− разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;

− применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;

− анимировать графические объекты и персонажи;

− применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;

− применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования;

знать:

− компьютерные анимационные программы;

− базовые правила монтажа;

− средства обработки изображения с использованием современных программных средств;

− об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;

− принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;

− комбинации разнородных средств:

− рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;

− программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд.

Формируемые общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК), согласно ФГОС, соответствуют общим трудовым функциям и трудовым функциям профессионального стандарта.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Результаты освоения (объекты оценки)	Форма аттестации	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
РАЗДЕЛ 1. МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА-АНИМАТОРА			
Тема 1.1. Введение	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
Тема 1.2. История анимации.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой

	История Российского и зарубежного анимационного кино.		(рубежный контроль)
Тема 1.3. История профессии Художник-мультипликатор.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 История профессии Художник-мультипликатор	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
Тема 1.4. «12 принципов анимации».	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Совмещение принципов анимации между собой	Индивидуальный контроль, групповой опрос.	Практическая работа с оценкой
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Покадровая анимация персонажа с применением принципа. Формат видео MP4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 1.5. Различия в специализациях Художников-мультипликаторов.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Различия в специализациях	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Изучение произведений художников различных специализаций.	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.6. Персонаж анимационного фильма.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунок трех персонажей в различных концепциях. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунок персонажа в определенном стиле. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунок персонажа в определенной геометрической фигуре. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунок персонажа в определенной характере. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунок персонажа в определенной сценичности. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен

	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунок персонажа с определенной привлекательностью . Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунок персонажа в определенной основной позиции, подчеркивающей характер и настроение персонажа. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунки ключевых моментов движения персонажа. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунки с промежуточными кадрами движения персонажа. А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунок с фазами движения мимики. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунки разворота головы персонажа справа налево. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунок подъема и опущения головы персонажа. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунки движения конечностей персонажа. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Практическая работа с оценкой (рубежный контроль)
Тема 1.7. Постановка кадра	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Работа с компонентами изображения	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Работа с компонентами изображения: баланс, цветовой	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен

	контраст, перспектива, пространственные и линейные перспективы		
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Содержание изображения и его организация	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Применение правил соотношения третей на изображении.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Дифференциальный фокус между задним и передним планами	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Масштаб изображения и положение линии горизонта	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Принцип монтирования кадров разных крупностей	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Применение различных геометрических форм для построения композиции в кадре	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Линии взаимодействия двух и более объектов в кадре.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Применение линий взаимодействия двух и более объектов кадре при монтаже.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Продолжение одного или нескольких действий в последующих друг за другом кадрах.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен

	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Кадрирование с учетом расположения главного объекта.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Рисунки персонажа по теме. Формат А4.	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
РАЗДЕЛ 2: РАЗРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА			
Тема 2.1. Введение. История Российского и зарубежного анимационного кино	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы, и особенности анимационного кино.	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
Тема 2.2. Производство и интеграция финального звукового сопровождения.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Концепт персонажа.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
Тема 2.3. Производство промо-материалов: концепт-арт, постер тизер	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Создание линейки персонажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Стилизация персонажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Создание персонажа на основе геометрических фигур	Контроль практических и самостоятельных работ.	Практическая работа с оценкой (рубежный контроль)
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Роль персонажа в фильме	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Локации в фильме	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы сюжетной конструкции	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Создание персонажа анимационного кино. Персонаж с использованием референса.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
Тема 2.4. 4 Цвет и свет в анимации.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Драматургические структуры. Методы	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен

Композинг и цветокоррекция.	драматургического решения сцен.		
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Написание сценария для короткого метра.	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 2.5. Финальный монтаж: драматургия, ритм и сборка.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Разработка сценария и художественного решения фильма.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	Разработка анимационного фильма.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Практическая работа с оценкой (рубежный контроль)
Тема 2.6. Завершение анимационного фильма. Работа с титрами.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Раздел 3. Создание режиссерского сценария.			
Тема3.1. Сюжет и мизансцена в режиссерской	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен

	Основы технического монтажа		
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 3.2. Композиция кадра в режиссерской раскадровке	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 3.3. Режиссерская раскадровка на основе литературного	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и	Комплексный экзамен

		самостоятельных работ.	
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 3.4. Раскадровка на основе драматургического материала.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Раздел 4.Режиссерская разработка дипломного мультфильма			
Тема 4.1. Разработка сюжета.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен

	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 4.1. Разработка сюжета.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 4.2. Создание и разработка персонажа.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен

Тема 4.3. Персонаж и его сверхзадача.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 4.4. Проработка локаций, мизансцен и реквизита.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 4.5. Раскадровка для режиссерско	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен

й разработки.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 4.6. Звуковое оформление в режиссерско й разработке.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
РАЗДЕЛ 5. ПРЕПРОДАКШН.			
Тема 5.1. Линейка персонажей	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен

	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 5.2. Раскадровка сюжета	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 5.3. Колор-скрипт раскадровки	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и	Комплексный экзамен

	Монтаж сцен по заданию.	самостоятельных работ.	
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 5.4. Походка персонажа.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 5.5. Позинг персонажей.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр)

			Комплексный экзамен
Тема 5.6. Бэкграунды.	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
Тема 5.7. Аниматик	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Программы для монтажа	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен
РАЗДЕЛ 6. ПРОДАКШН			
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и	Комплексный экзамен

Тема 6.1. Создание анимационной сцены из дипломного фильма с нуля до конца.	Программы для монтажа	самостоятельных работ.	
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Виды монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы режиссёрского монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Основы технического монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6 Монтаж сцен по заданию.	Контроль практических и самостоятельных работ.	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 1.1.-1.6	Контроль практических и самостоятельных работ.	(контроль-семестровый просмотр) Комплексный экзамен

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 1 КУРС 1 СЕМЕСТР

1. Что считается первым в истории прототипом анимационного фильма?

а) «Путешествие на Луну» Жоржа Мельеса

б) «Танец Лои Фуллер» – серия хронофотографий

в) «Фантасмагория» Эмиля Коля

г) «Приключения Эдвина С. Портера»

Правильный ответ: б) «Танец Лои Фуллер» – серия хронофотографий

2. Какая студия выпустила первый полнометражный звуковой анимационный фильм?

а) The Walt Disney Company

б) Fleischer Studios

в) Warner Bros. Cartoons

г) Laugh-O-Gram Studio

Правильный ответ: б) Fleischer Studios (фильм «Белоснежка» 1933 года, не путать с диснеевской)

3. Кого называют «отцом французской анимации» и автором одного из первых полностью нарисованных мультфильмов «Фантасмагория» (1908)?

а) Жорж Мельес

б) Эмиль Коль

в) Уинзор Маккей

г) Поль Гримо

Правильный ответ: б) Эмиль Коль

4. Какой мультфильм Уинзора Маккея, созданный в 1914 году, считается эталонной работой ранней американской анимации и featured динозавра Герти?

а) «Маленький Немо»

б) «Динозавр Герти»

в) «Стюарт Блэкитон»

г) «Воздушные пираты»

Правильный ответ: б) «Динозавр Герти»

5. В какой стране была создана одна из первых в мире кукольных анимационных студий «Союзмультфильм»?

а) США

б) Чехословакия

в) СССР

г) Япония

Правильный ответ: в) СССР

6. Что означает термин «мультипликация» в его изначальном, буквальном смысле?

а) Создание смешных ситуаций

б) «Умножение» рисунков для создания иллюзии движения

в) Использование нескольких слоев при съемке

г) Работа в команде

Правильный ответ: б) Умножение (multiplication) рисунков для создания иллюзии движения

7. Кто из этих пионеров анимации был известен не только как художник, но и как блестящий шоумен, который рисовал своих персонажей на глазах у публики во время лекций?

а) Джон Брэй

б) Уинзор Маккей

в) Эмиль Коль

г) Дэйв Флейшер

Правильный ответ: б) Уинзор Маккей

8. Какое изобретение Джона Брэя и Эрла Херда в 1915 году революционизировало процесс создания рисованной анимации, сделав его более быстрым и стандартизированным?

а) Целлулоидная техника (использование прозрачных целлулоидных листов)

б) Техника «direct-to-camera»

в) Техника перекладки

г) Техника стоп-моушн

Правильный ответ: а) Целлулоидная техника (использование прозрачных целлулоидных листов)

9. Какую ключевую роль в классической системе пайплайна анимационной студии играет художник, который создает ключевые, самые важные кадры движения персонажа?

а) Художник-фазовщик

б) Художник-постановщик

в) Художник-мультипликатор

г) Художник-контуровщик

Правильный ответ: в) Художник-мультипликатор

10. С развитием какой технологии в конце XX века профессия художника-мультипликатора претерпела значительные изменения, перейдя от бумаги и целлулоида к цифровым инструментам?

а) Технологии Motion Capture

б) Компьютерной графики (CGI)

в) Технологии ротоскопирования

г) Техники живопись по стеклу

Правильный ответ: б) Компьютерной графики (CGI)

11. Какой из 12 принципов анимации описывает степень гибкости и «живости» объекта, например, растягивание и сжатие мяча при отскоке?

а) Сжатие и растяжение (Squash and Stretch)

б) Подготовка, или предварение (Anticipation)

в) Сценичность (Staging)

г) Прямой и поза за позой (Straight Ahead and Pose to Pose)

Правильный ответ: а) Сжатие и растяжение (Squash and Stretch)

12. Принцип «Slow In and Slow Out» связан с...

а) ...добавлением кадров в начале и в конце движения для его смягчения.

б) ...резкой сменой действий персонажа.

в) ...реализацией физики движения волос и одежды.

г) ...преувеличением эмоций персонажа.

Правильный ответ: а) ...добавлением кадров в начале и в конце движения для его смягчения.

13. Какой принцип заставляет зрителя поверить, что персонаж подчиняется законам физики, например, имеет вес и массу?

а) Второстепенное действие

б) Появление

в) Тайминг

г) Расчет времени и Дуговые движения

Правильный ответ:

14. Принцип «Дополнительное, или второстепенное действие» используется для…

а) ...подчеркивания и обогащения основного действия.

б) ...замены основного действия, если оно слишком сложное.

в) ...создания главного акцента в сцене.

г) ...определения скорости движения персонажа.

Правильный ответ: а) ...подчеркивания и обогащения основного действия.

15. Кто из легендарных аниматоров студии Disney впервые систематизировал и описал «12 принципов анимации» в своей книге «Иллюзия жизни»?

а) Уолт Дисней и Уб Айверкс

б) Олли Джонстон и Фрэнк Томас

в) Фридрих Вильгельм и Шарль-Филипп

г) Джон Лассетер и Эд Кэтмелл

Правильный ответ: б) Олли Джонстон и Фрэнк Томас

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 1 КУРС 2 СЕМЕСТР

1. Что является основой драматургии любого фильма, включая анимационный, и представляет собой цепь событий, связанных причинно-следственными связями?

а) Сюжет

б) Фабула

в) Конфликт

г) Кульминация

Правильный ответ: а) Сюжет

2. Какой структурный элемент сценария является моментом наивысшего напряжения, точкой разрешения основного конфликта?

а) Завязка

б) Развязка

в) Кульминация

г) Экспозиция

Правильный ответ: в) Кульминация

3. Что в анимационном фильме часто выполняет роль «двигателя сюжета», заставляя героя действовать?

а) Второстепенные персонажи

б) Конфликт (внешний или внутренний)

в) Жанр фильма

г) Художественный стиль

Правильный ответ: б) Конфликт (внешний или внутренний)

4. Какой термин описывает предмет или цель, которая крайне важна для персонажей, двигает сюжет вперёд, но может не иметь большого объективного значения ?

а) Макгаффин

б) Артефакт

в) Символ

г) Атрибут персонажа

Правильный ответ: а) Макгаффин

5. Какой из перечисленных приёмов чаще всего используется в анимации для визуального раскрытия внутреннего состояния персонажа?

а) Закадровый голос

б) Метафора и гипербола

в) Диалоги

г) Титры

Правильный ответ: б) Метафора и гипербола

6. Что является главным инструментом для передачи характера и эмоций персонажа в классической рисованной анимации?

а) Сложный фон

б) Дизайн и пластика персонажа

в) Звуковые эффекты

г) Длительность фильма

Правильный ответ: б) Дизайн и пластика персонажа

7. Какой принцип из «12 принципов анимации» помогает сделать персонажа убедительным, заставляя зрителя поверить в его вес, массу и баланс?

а) Сжатие и растяжение

б) Тайминг

в) Апелляция

г) Преувеличение

Правильный ответ: б) Тайминг

8. Что такое «линия действия» при создании позы персонажа?

а) Линия, определяющая траекторию движения объекта.

б) Воображаемая линия, проходящая через тело персонажа, которая задаёт основное направление и динамику позы.

в) Линия диалога в сценарии.

г) Линия горизонта в композиции кадра.

Правильный ответ: б) Воображаемая линия, проходящая через тело персонажа, которая задаёт основное направление и динамику позы.

9. Какой архетип персонажа чаще всего выступает источником юмора и хаоса, нарушая статус-кво (например, Губка Боб или Багз Банни)?

а) Герой

б) Наставник

в) Трикстер

г) Антагонист

Правильный ответ: в) Трикстер

10. Для чего в дизайне персонажа используется концепция «силуэта»?

а) Для экономии цвета.

б) Чтобы персонаж был узнаваем даже по тени, что говорит о его уникальной, читаемой форме.

в) Это требование для 3D-анимации.

г) Чтобы упростить процесс анимации.

Правильный ответ: б) Чтобы персонаж был узнаваем даже по тени, что говорит о его уникальной, читаемой форме.

11. Что такое раскадровка в процессе постановки анимационного фильма?

а) Финальная версия фильма.

б) Последовательность рисунков, визуализирующая сценарий и представляющая собой план будущего фильма кадр за кадром.

в) Запись звуковой дорожки.

г) Черновая модель персонажа.

Правильный ответ: б) Последовательность рисунков, визуализирующая сценарий и представляющая собой план будущего фильма кадр за кадром.

12. Какова основная функция аниматика?

а) Заменить финальную анимацию.

б) Показать детальную проработку текстур.

в) Создать «ожившую» раскадровку, добавив к ней временные рамки, черновой звук и простую динамику для проверки ритма, монтажа и общей ясности сцены.

г) Определить цветовую палитру фильма.

Правильный ответ: в) Создать «ожившую» раскадровку, добавив к ней временные рамки, черновой звук и простую динамику для проверки ритма, монтажа и общей ясности сцены.

13. Что из перечисленного НЕ является типичной задачей режиссёра-постановщика в анимации?

а) Разработка общего визуального стиля фильма.

б) Руководство командой художников и аниматоров.

в) Написание оригинальной музыкальной партитуры (это задача композитора).

г) Утверждение раскадровок и аниматиков.

Правильный ответ: в) Написание оригинальной музыкальной партитуры (это задача композитора).

14. Какой этап постановки фильма следует ПОСЛЕ создания раскадровки и ДО создания финальной анимации?

а) Создание концепт-артов

б) Озвучка

в) Создание аниматика

г) Премьерный показ

Правильный ответ: в) Создание аниматика

15. Что такое «лист экспозиции»?

а) Лист для записи данных о освещении сцены.

б) Документ, в котором аниматор и композитор синхронизируют кадры анимации со звуковой дорожкой (диалогами, музыкой, шумами).

в) Лист с экспозицией персонажа.

г) График работы над фильмом.

Правильный ответ: б) Документ, в котором аниматор и композитор синхронизируют кадры анимации со звуковой дорожкой (диалогами, музыкой, шумами).

16. Какой элемент постановки отвечает за эмоциональное восприятие сцены через цвет и свет?

а) Раскадровка

б) Аниматик

в) Колористика и работа художника-постановщика

г) Лист экспозиции

Правильный ответ: в) Колористика и работа художника-постановщика

17. Почему аниматик является критически важным этапом в производстве?

а) Он позволяет выявить и исправить драматургические и ритмические ошибки на ранней, малозатратной стадии.

б) Он используется для маркетинга фильма.

в) Он заменяет собой работу сценариста.

г) Его создание – это самая длительная часть производства.

Правильный ответ: а) Он позволяет выявить и исправить драматургические и ритмические ошибки на ранней, малозатратной стадии.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 2 КУРС 3 СЕМЕСТР

1. Какой российский режиссер-аниматор является создателем таких культовых фильмов, как «Ежик в тумане» и «Сказка сказок»?

а) Иван Иванов-Вано

б) Федор Хитрук

в) Юрий Норштейн

г) Александр Петров

Правильный ответ: в) Юрий Норштейн

2. Какой полнометражный анимационный фильм студии «Союзмультфильм», выпущенный в 1957 году, считается одной из вершин советской рисованной анимации и был вдохновлен произведениями Пушкина?

а) «Снежная королева»

б) «Золотая антилопа»

в) «Сказка о царе Салтане»

г) «Летучий корабль»

Правильный ответ: в) «Сказка о царе Салтане»

3. Какая техника анимации стала визитной карточкой российского режиссера Александра Петрова?

а) Рисованная анимация на песке

б) Кукольная анимация

в) Живопись по стеклу масляными красками

г) Пиксиляция

Правильный ответ: в) Живопись по стеклу масляными красками

4. Какой фильм студии «Уолт Дисней» принято считать первым полнометражным звуковым анимационным фильмом в истории кинематографа?

а) «Пиноккио» (1940)

б) «Фантазия» (1940)

в) «Белоснежка и семь гномов» (1937)

г) «Дамбо» (1941)

Правильный ответ: в) «Белоснежка и семь гномов» (1937)

5. Какая японская студия анимации, основанная Хаяо Миядзаки и Исао Такахатой, известна своими визуально насыщенными и философскими фильмами, такими как «Унесенные призраками»?

а) Toei Animation

б) Studio Ghibli

в) Madhouse

г) Production I.G

Правильный ответ: б) Studio Ghibli

6. Какой стиль анимации, характеризующийся ограниченной, «редкой» анимацией, стал популярен в США в 1960-х годах благодаря таким студиям, как Hanna-Barbera?

а) Сфазованная анимация

б) Лимитированная анимация

в)Ротоскоп

г) Стоп-моушен

Правильный ответ: б) лимитированная анимация

7. Как называется процесс создания и записи шумов (например, шагов, скрипа двери, звука дождя) для синхронизации с изображением?

а) Озвучивание (ADR)

б) Фолей (Foley)

в) Саунд-дизайн

г) Микширование

Правильный ответ: б) Фолей (Foley)

8. Что из перечисленного является основной задачей этапа финального микширования (sound mixing) в анимационном фильме?

а) Написание музыкальной партитуры

б) Сведение всех звуковых дорожек (диалогов, музыки, шумов) в единую гармоничную фонограмму с правильным балансом громкости

в) Запись голосов актеров

г) Создание концепции звука для фильма

Правильный ответ: б) Сведение всех звуковых дорожек (диалогов, музыки, шумов) в единую гармоничную фонограмму с правильным балансом громкости

9. Какой документ или таблица используется для точной синхронизации звуковых событий (диалогов, эффектов, музыки) с конкретными кадрами фильма?

а) Раскадровка

б) Эспозиционный лист

в) Анимати

г) Монтажный лист

Правильный ответ: б) Экспозиционный лист

10. Что такое ADR (Automated Dialogue Replacement) в контексте анимации?

а) Процесс автоматической генерации музыки

б) Технология автоматической анимации губ персонажа

в) Процесс перезаписи диалогов актерами в студии для улучшения качества или замены исходной записи

г) Система для создания звуковых эффектов

Правильный ответ: в) Процесс перезаписи диалогов актерами в студии для улучшения качества или замены исходной записи

11. Какой тип художественной работы создается на самых ранних этапах производства и служит для визуального определения стиля, атмосферы и настроения будущего фильма?

а) Аниматик

б) Концепт-арт

в) Раскадровка

г) Финальный рендер

Правильный ответ: б) Концепт-арт

12. Какой промо-материал предназначен для краткого, часто загадочного и эмоционального представления фильма, чтобы вызвать интерес, не раскрывая сюжета?

а) Постер

б) Трейлер

в) Тизер

г) Пресс-кат

Правильный ответ: в) Тизер

13. Что является главной целью создания хорошего постер к анимационному фильму?

а) Показать всех второстепенных персонажей

б) Рассказать всю сюжетную линию

в) Привлечь внимание и передать основную идею или жанр фильма одним изображением

г) Продемонстрировать сложность анимации

Правильный ответ: в) Привлечь внимание и передать основную идею или жанр фильма одним изображением

14. Как называется процесс объединения визуальных элементов из разных источников (например, персонажей, фонов, спецэффектов) в единое итоговое изображение?

а) Композинг (Compositing)

б) Рендеринг (Rendering)

в) Текстурирование (Texturing)

г) Раскадровка (Storyboarding)

Правильный ответ: а) Композинг (Compositing)

15. Какой процесс на заключительном этапе производства позволяет художественно унифицировать изображение, изменив его цветовую гамму, яркость и контраст для усиления настроения сцены?

а) Моделирование

б) Анимация

в) Цветокоррекция

г) Сторибординг

Правильный ответ: в) Цветокоррекция

16. Что такое «цветовой сценарий» (color script) в анимационном фильме?

а) Список красок, используемых в производстве

б) Последовательность цветовых ключей, которая определяет палитру и настроение для каждой сцены на протяжении всего фильма

в) Инструкция для колористов

г) Скрипт для программы цветокоррекции

Правильный ответ: б) Последовательность цветовых ключей, которая определяет палитру и настроение для каждой сцены на протяжении всего фильма

17. Какой аспект работы со светом в сцене отвечает за создание объема, отделение персонажа от фона и направление внимания зрителя?

а) Только яркость источника света

б) Работа с контрастом, светотенью и направлением света

в) Использование только теплых цветов

г) Освещение всей сцены равномерно

Правильный ответ: б) Работа с контрастом, светотенью и направлением света

18. Какой технический термин описывает процесс рендеринга различных визуальных атрибутов (цвет, тени, блики и т.д.) в отдельные слои для последующего гибкого композинга?

а) Векторная графика

б) Рендеринг по слоям

в) Скелетная анимация

г) Кеинг (Keying)

Правильный ответ: б) Рендеринг по слоям

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 2 КУРС 4 СЕМЕСТР

1. Что является основной целью финального монтажа в анимационном фильме?

а) Исправить все ошибки анимации

б) Создать окончательную, логичную и выразительную последовательность кадров, которая наилучшим образом донесет историю до зрителя

в) Добавить все звуковые эффекты

г) Подготовить фильм к цветокоррекции

Правильный ответ: б) Создать окончательную, логичную и выразительную последовательность кадров, которая наилучшим образом донесет историю до зрителя

2. Что такое «монтажный ритм»?

а) Скорость, с которой работает монтажер

б) Чередование монтажных планов разной длины и содержания, создающее определенное эмоциональное ощущение и динамику

в) Количество склеек в минуту

г) Музыкальный такт, под который монтируется сцена

Правильный ответ: б) Чередование монтажных планов разной длины и содержания, создающее определенное эмоциональное ощущение и динамику

3. Какой монтажный прием используется для того, чтобы показать параллельное развитие двух или более действий в разных местах?

а) Наплыв

б) Параллельный монтаж

в) Внутрикадровый монтаж

г) Ассоциативный монтаж

Правильный ответ: б) Параллельный монтаж

4. Если в сцене диалога используется быстрая смена крупных планов на лицах персонажей, какой эффект это чаще всего создает?

а) Успокаивает зрителя

б) Создает напряжение, ощущение конфликта или интенсивного разговора

в) Увеличивает общую длительность фильма

г) Позволяет скрыть ошибки анимации

Правильный ответ: б) Создает напряжение, ощущение конфликта или интенсивного разговора

5. Что такое «монтажная склейка»?

а) Место, где фильм был разрезан цензурой

б) Процесс склеивания пленки вручную

в) Место соединения двух кадров

г) Спецэффект для перехода между сценами

Правильный ответ: в) Место соединения двух кадров

6. Как называется черновая сборка фильма, собранная из готовых, но еще не финально обработанных материалов (рендеров)?

а) Аниматик

б) Концепт-арт

в) Раскадровка

г) Черновой монтаж (Rough Cut)

Правильный ответ: г) Черновой монтаж (Rough Cut)

7. **Для чего на этапе монтажа может использоваться временная (черновая) музыка?**

а) Чтобы сэкономить на композиторе

б) Чтобы задать правильный ритм и настроение при сборке сцены до написания финальной музыки

в) Чтобы порадовать режиссера его любимыми треками

г) Чтобы сразу отправить фильм на фестивали

Правильный ответ: б) Чтобы задать правильный ритм и настроение при сборке сцены до написания финальной музыки

Завершение анимационного фильма. Работа с титрами.

8. Какой этап производства следует ПОСЛЕ завершения финального монтажа и ДО отправки фильма на фестивали или в эфир?

а) Создание раскадровки

б) Озвучка персонажей

в) Финальный рендеринг и мастершипинг (сведение изображения и звука в один файл)

г) Запись временной музыки

Правильный ответ: в) Финальный рендеринг и мастершипинг (сведение изображения и звука в один файл)

9. Что такое «конформация» (conform) на заключительном этапе работы над фильмом?

а) Приведение всех визуальных эффектов и цветокоррекции к единому стандарту

б) Процесс утверждения фильма продюсером

в) Согласование сценария со студией

г) Проверка фильма на соответствие моральным нормам

Правильный ответ: а) Приведение всех визуальных эффектов и цветокоррекции к единому стандарту

10. Какой из перечисленных пунктов НЕ является стандартной частью титров (опенинг-титров) в начале фильма?

а) Имена ведущих аниматоров

б) Название фильма

в) Имена продюсеров и режиссера

г) Список всех бухгалтеров студии

Правильный ответ: г) Список всех бухгалтеров студии

11. Что обычно указывается в самых первых титрах (в начале фильма)?

а) Студия-производитель и/или дистрибьютор

б) Имена стажеров

в) Благодарности родственникам

г) Список всех актеров озвучивания

Правильный ответ: а) Студия-производитель и/или дистрибьютор

12. **Как называются титры в конце фильма, которые содержат полный список всех участников производства?**

а) Интро

б) Финал-титры (Closing credits)

в) Субтитры

г) Анонс

Правильный ответ: б) Финал-титры (Closing credits)

13. Какова одна из важных функций титров, помимо указания авторства?

а) Увеличить хронометраж фильма

б) Создать определенное настроение и плавно подвести зрителя к началу или завершению истории

в) Продемонстрировать все шрифты, имеющиеся на компьютере

г) Скрыть технические дефекты изображения

Правильный ответ: б) Создать определенное настроение и плавно подвести зрителя к началу или завершению истории

14. Что такое «ролл» в контексте работы с титрами?

а) Список наград фильма

б) Вертикальное прокручивание титров снизу вверх

в) Бумага для печати титров

г) Жанр фильма

Правильный ответ: б) Вертикальное прокручивание титров снизу вверх

15. Почему правильное оформление титров и указание всех правообладателей является критически важным на этапе завершения фильма?

а) Это позволяет зрителям узнать имена создателей

б) Это требование законодательства об авторском праве и необходимое условие для дистрибуции

в) Это делает фильм более профессиональным

г) Все перечисленное

Правильный ответ: г) Все перечисленное

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 5 СЕМЕСТР

1. Какова основная цель создания режиссерского сценария?

а) Переписать диалоги, чтобы они звучали лучше.

б) Разработать бюджет фильма.

в) Детализировать и визуализировать литературный сценарий, определяя ракурсы, монтажный стык и мизансцены.

г) Подготовить список актеров для озвучивания.

Правильный ответ: в) Детализировать и визуализировать литературный сценарий, определяя ракурсы, монтажный стык и мизансцены.

2. Что такое «мизансцена» в самом общем смысле?

а) Расположение и движение актеров и объектов в кадровом пространстве.

б) Сцена, которая будет вырезана из финального фильма.

в) Общий план локации.

г) Диалог между персонажами.

Правильный ответ: а) Расположение и движение актеров и объектов в кадровом пространстве.

3. Какой элемент режиссерского сценария фиксирует смену точек зрения зрителя и структуру визуального повествования?

а) Список реквизита.

б) План монтажа (последовательность и тип планов).

в) Диалоги.

г) Музыкальные ремарки.

Правильный ответ: б) План монтажа (последовательность и тип планов).

4. Если режиссер хочет показать, что персонаж чувствует себя одиноким и потерянным, какую мизансцену он, скорее всего, выберет?

а) Разместит персонажа в центре кадра, в окружении других героев.

б) Использует крупный план на улыбающемся лице персонажа.

в) Поместит маленькую фигуру персонажа на фоне огромного, пустого пространства.

г) Снимет персонажа в ярко освещенной, уютной комнате.

Правильный ответ: в) Поместит маленькую фигуру персонажа на фоне огромного, пустого пространства.

5. Что из перечисленного является ключевым элементом мизансцены?

а) Громкость звукового сопровождения.

б) Размещение и движение персонажей в кадре.

в) Название фильма.

г) Имена сценаристов.

Правильный ответ: б) Размещение и движение персонажей в кадре.

6. Что такое «правило третей» в композиции кадра?

а) Правило, требующее использовать не более трех цветов в сцене.

б) Деление кадра на три горизонтальные полосы.

в) Мысленное разделение кадра на девять частей с помощью двух горизонтальных и двух вертикальных линий для размещения ключевых объектов на их пересечениях.

г) Правило, согласно которому сцена должна длиться не более трех минут.

Правильный ответ: в) Мысленное разделение кадра на девять частей с помощью двух горизонтальных и двух вертикальных линий для размещения ключевых объектов на их пересечениях.

7. Какой тип плана используется для того, чтобы показать деталь или эмоцию на лице персонажа?

а) Общий план.

б) Средний план.

в) Крупный план.

г) Американский план.

Правильный ответ: в) Крупный план.

8. Для чего в композиции кадра используются «направляющие линии»?

а) Чтобы разделить сцену на две части.

б) Чтобы указать путь движения взгляда зрителя от одного объекта к другому.

в) Чтобы отметить границы безопасной зоны для титров.

г) Это линии, которые рисуют аниматоры между ключевыми кадрами.

Правильный ответ: б) Чтобы указать путь движения взгляда зрителя от одного объекта к другому.

9. Что такое «глубина резкости» в контексте композиции?

а) Расстояние от камеры до ближайшего объекта.

б) Зона в кадре, в которой объекты выглядят четкими и сфокусированными.

в) Глубина сюжета фильма.

г) Эмоциональная насыщенность сцены.

Правильный ответ: б) Зона в кадре, в которой объекты выглядят четкими и сфокусированными.

10. Если персонаж смотрит в правую сторону кадра, где его обычно размещают по правилам композиции, чтобы создать ощущение баланса?

а) В самом центре кадра.

б) В левой части кадра, оставляя пространство справа от него.

в) За пределами кадра.

г) В правой части кадра, чтобы он смотрел в сторону края.

Правильный ответ: б) В левой части кадра, оставляя пространство справа от него.

11. Что такое «раскадровка» в кинопроизводстве?

а) Последовательность рисунков, визуализирующая сценарий и показывающая ключевые кадры будущего фильма.

б) График съемочного процесса.

в) Список всех сцен в фильме.

г) Финансовый план проекта.

Правильный ответ: а) Последовательность рисунков, визуализирующая сценарий и показывающая ключевые кадры будущего фильма.

12. Какой основной вопрос задает себе режиссер при создании раскадровки на основе литературного сценария?

а) «Сколько это будет стоить?»

б) «Какую музыку сюда подобрать?»

в) «Как визуально передать эту часть истории?»

г) «Кто будет озвучивать персонажей?»

Правильный ответ: в) «Как визуально передать эту часть истории?»

13. Что такое «кадрирование» в раскадровке?

а) Процесс выбора границ и композиции каждого кадра.

б) Изготовление рамок для рисунков.

в) Завершение съемок фильма.

г) Написание диалогов.

Правильный ответ: а) Процесс выбора границ и композиции каждого кадра.

14. При адаптации драматургического материала (например, пьесы) в раскадровку, на что режиссеру часто приходится делать особый акцент?

а) На передачу динамики действия и визуальное раскрытие конфликта, который в пьесе может передаваться в основном через диалог.

б) На точное копирование декораций с театральной сцены.

в) На полное исключение всех диалогов.

г) На создание раскадровки, состоящей только из общих планов.

Правильный ответ: а) На передачу динамики действия и визуальное раскрытие конфликта, который в пьесе может передаваться в основном через диалог.

15. Что обычно указывается в пояснениях под или рядом с рисунком в раскадровке?

а) Имя художника-раскадровщика.

б) Информация о движении камеры, действиях персонажей и диалогах.

в) Стоимость производства этого кадра.

г) Название используемого программного обеспечения.

Правильный ответ: б) Информация о движении камеры, действиях персонажей и диалогах.

16. Какой следующий этап производства обычно следует после утверждения режиссерской раскадровки?

а) Премьера фильма.

б) Создание аниматика (оживленной раскадровки).

в) Написание литературного сценария.

г) Награждение команды.

Правильный ответ: б) Создание аниматика (оживленной раскадровки).

17. Какой аспект драматургического материала является самым важным для визуального перевода в раскадровке?

а) Имена всех персонажей.

б) Количество актов в пьесе.

в) Драматургический конфликт и эмоциональная динамика сцены.

г) Год написания оригинала.

Правильный ответ: в) Драматургический конфликт и эмоциональная динамика сцены.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 6 СЕМЕСТР

1. Что является главной целью режиссерской разработки дипломного мультфильма?

а) Создать подробное техническое задание для программистов.

б) Сформулировать и детально проработать художественный замысел, визуализировать ключевые идеи и создать четкий план для реализации фильма.

в) Написать финальный вариант всех диалогов.

г) Подобрать актеров для озвучивания.

Правильный ответ: б) Сформулировать и детально проработать художественный замысел, визуализировать ключевые идеи и создать четкий план для реализации фильма.

2. Какой раздел режиссерской разработки является первоосновой, на которой строятся все последующие решения?

а) Режиссерский сценарий.

б) Раскадровка.

в) Концепция и главная идея фильма.

г) Список реквизита.

Правильный ответ: в) Концепция и главная идея фильма.

Создание и разработка персонажа

3. Что такое «линия действия» (Line of Action) при создании персонажа?

а) Сюжетная линия, в которой задействован персонаж.

б) Воображаемая линия, проходящая через тело персонажа, которая определяет его динамичную позу и придает ей живость.

в) Фраза, которую персонаж говорит чаще всего.

г) График его перемещений по сюжету.

Правильный ответ: б) Воображаемая линия, проходящая через тело персонажа, которая определяет его динамичную позу и придает ей живость.

4. Какой прием в дизайне персонажа помогает сделать его легкоузнаваемым даже по силуэту?

а) Использование сложных текстур.

б) Проработка уникальной и читаемой формы силуэта.

в) Добавление большого количества аксессуаров.

г) Использование только черно-белой цветовой схемы.

Правильный ответ: б) Проработка уникальной и читаемой формы силуэта.

5. Что такое «архетип» персонажа?

а) Его точная копия из другого произведения.

б) Универсальный, исходный образец или модель, на основе которой строится характер (например, Герой, Трикстер, Мудрец).

в) Его социальный статус в истории.

г) Его рост и телосложение.

Правильный ответ: б) Универсальный, исходный образец или модель, на основе которой строится характер (например, Герой, Трикстер, Мудрец).

6. Для чего в дизайне персонажа создается «экспрессия» (листы с различными эмоциями)?

а) Чтобы проверить, как персонаж выглядит в разных стилях.

б) Чтобы продемонстрировать актеру озвучивания все возможные интонации.

в) Чтобы протестировать и утвердить диапазон эмоциональной выразительности персонажа до начала основной анимации.

г) Чтобы заполнить портфолио художника.

Правильный ответ: в) Чтобы протестировать и утвердить диапазон эмоциональной выразительности персонажа до начала основной анимации.

7. Что такое «сверхзадача» персонажа по Станиславскому, применительно к анимации?

а) Его главная, подсознательная и самая глубинная цель, которая движет всеми его поступками на протяжении всей истории.

б) Список всех его действий в сценарии.

в) Количество кадров, в которых он появляется.

г) Его физическая сила и ловкость.

Правильный ответ: а) Его главная, подсознательная и самая глубинная цель, которая движет всеми его поступками на протяжении всей истории.

8. Как сверхзадача персонажа влияет на анимацию?

а) Она определяет количество персонажей в кадре.

б) Она помогает аниматору понять мотивацию и придать движению персонажа осмысленность и правдивость, соответствующую его внутренним стремлениям.

в) Она задает цветовую палитру сцены.

г) Она определяет длительность фильма.

Правильный ответ: б) Она помогает аниматору понять мотивацию и придать движению персонажа осмысленность и правдивость, соответствующую его внутренним стремлениям.

9. Если сверхзадача персонажа — «обрести свободу», то как это может проявляться в его движениях в начале и в конце истории?

а) В начале — движения скованные и осторожные, в конце — раскрепощенные и плавные.

б) Движения всегда остаются одинаковыми.

в) В начале — он много и громко говорит, в конце — молчит.

г) Это не влияет на его пластику.

Правильный ответ: а) В начале — движения скованные и осторожные, в конце — раскрепощенные и плавные.

10. Какова основная драматургическая функция локации в фильме?

а) Быть красивым фоном.

б) Создавать атмосферу, раскрывать характер персонажа и влиять на развитие сюжета.

в) Занимать как можно больше экранного времени.

г) Продемонстрировать навыки художника-фоновщика.

Правильный ответ: б) Создавать атмосферу, раскрывать характер персонажа и влиять на развитие сюжета.

11. Что такое «мизансцена»?

а) Сцена, которую вырезали из финального монтажа.

б) Расположение и движение персонажей и объектов в пространстве кадра для выражения драматургического смысла.

в) Неудачно сыгранная сцена.

г) Диалог между двумя персонажами.

Правильный ответ: б) Расположение и движение персонажей и объектов в пространстве кадра для выражения драматургического смысла.

12. Как реквизит может работать на раскрытие характера персонажа?

а) Он всегда должен быть очень дорогим.

б) Он может служить меткой или символом, визуально рассказывающим о прошлом, привычках или статусе персонажа.

в) Он должен быть невидим для зрителя.

г) Его количество строго регламентируется.

Правильный ответ: б) Он может служить меткой или символом, визуально рассказывающим о прошлом, привычках или статусе персонажа.

13. Если персонаж — педантичный чиновник, как может выглядеть его рабочее место (локация и реквизит)?

а) Полный хаос и беспорядок.

б) Яркие, кричащие цвета и асимметрия.

в) Строгий порядок, симметрично расставленные предметы, стопки аккуратных бумаг.

г) Полное отсутствие мебели.

Правильный ответ: в) Строгий порядок, симметрично расставленные предметы, стопки аккуратных бумаг.

14. Какова главная цель создания раскадровки в режиссерской разработке?

а) Создать галерею красивых изображений для выставки.

б) Визуально спланировать фильм: композицию кадров, монтажные переходы, ритм и мизансцены.

в) Заменить собой литературный сценарий.

г) Определить бюджет фильма.

Правильный ответ: б) Визуально спланировать фильм: композицию кадров, монтажные переходы, ритм и мизансцены.

15. Что такое «аниматик»?

а) Финальная версия анимационного фильма.

б) Озвученная и смонтированная последовательность рисунков раскадровки, позволяющая оценить ритм и timing будущего фильма.

в) Техника анимации.

г) Другое название для концепт-арта.

Правильный ответ: б) Озвученная и смонтированная последовательность рисунков раскадровки, позволяющая оценить ритм и timing будущего фильма.

16. Какой тип кадра (план) обычно используется для введения зрителя в локацию или показа масштаба действия?

а) Крупный план.

б) Средний план.

в) Общий план.

г) Деталь.

Правильный ответ: в) Общий план.

17. Что в раскадровке обозначается стрелками?

а) Направление взгляда режиссера.

б) Движение камеры или персонажа в кадре.

в) Места для будущих исправлений.

г) Границы безопасной зоны.

Правильный ответ: б) Движение камеры или персонажа в кадре.

18. На каком этапе режиссерской разработки следует начинать продумывать звуковое оформление?

а) Только после завершения всей анимации.

б) На самых ранних этапах, параллельно с разработкой визуальной части, так как звук — неотъемлемая часть драматургии.

в) Во время финального монтажа.

г) Эту задачу полностью перепоручают звукорежиссеру.

Правильный ответ: б) На самых ранних этапах, параллельно с разработкой визуальной части, так как звук — неотъемлемая часть драматургии.

19. Что такое «атмосферный звук» (ambience) и для чего он используется?

а) Звук, издаваемый главным героем.

б) Фоновый звук, который создает ощущение присутствия в конкретной локации (шум города, пение птиц в лесу, гул толпы).

в) Музыкальная тема персонажа.

г) Спецэффекты для экшн-сцен.

Правильный ответ: б) Фоновый звук, который создает ощущение присутствия в конкретной локации (шум города, пение птиц в лесу, гул толпы).

20. Какую функцию может выполнять музыка в анимационном фильме, кроме создания настроения?

а) Заменять диалоги.

б) Выступать в роли «внутреннего голоса» персонажа, комментировать действие или контрастировать с визуальным рядом, создавая новый смысл.

в) Скрывать некачественную анимацию.

г) Сокращать хронометраж.

Правильный ответ: б) Выступать в роли «внутреннего голоса» персонажа, комментировать действие или контрастировать с визуальным рядом, создавая новый смысл.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 7 СЕМЕСТР

1. Что такое «линейка персонажей» в анимационном производстве?**

а) Сюжетная линия, по которой развивается персонаж.

б) Специальный инструмент для рисования прямых линий.

в) Сводное изображение всех главных персонажей, приведенных к единому масштабу и стилю для визуального согласования.

г) График появления персонажей в фильме.

Правильный ответ: в) Сводное изображение всех главных персонажей, приведенных к единому масштабу и стилю для визуального согласования.

2. Какова основная практическая цель создания линейки персонажей?

а) Увеличить количество концепт-артов в портфолио.

б) Создать основу для мерчендайза.

в) Обеспечить единообразие в изображении персонажей разными художниками на протяжении всего проекта.

г) Определить цветовую палитру фонов.

Правильный ответ: в) Обеспечить единообразие в изображении персонажей разными художниками на протяжении всего проекта.

3. Что такое «раскадровка» в классическом понимании?

а) Финансовый план съемок.

б) Последовательность рисунков, визуализирующая сценарий кадр за кадром, подобно комиксу.

в) Список диалогов для актеров озвучивания.

г) Черновая фоновая музыка.

Правильный ответ: б) Последовательность рисунков, визуализирующая сценарий кадр за кадром, подобно комиксу.

4. Какой из перечисленных элементов НЕ является типичным для страницы раскадровки?

а) Рисунок, изображающий действие в кадре.

б) Номер кадра.

в) Описание действия или диалога.

г) Финальная версия саундтрека.

Правильный ответ: г) Финальная версия саундтрека.

5. Какой тип перехода между кадрами в раскадровке обозначает плавное растворение одного изображения в другом и часто используется для обозначения смены времени или настроения?

а) Резаный переход (Cut).

б) Наплыв (Dissolve).

в) Затемнение (Fade Out/Fade In).

г) Панорама (Pan).

Правильный ответ: б) Наплыв (Dissolve).

6. Что такое «колор-скрипт» в анимации?

а) Список красок, закупленных для студии.

б) Набор инструкций для колористов, работающих над каждым кадром.

в) Серия цветовых эскизов, определяющих палитру и настроение для каждой ключевой сцены на протяжении всего фильма.

г) Скрипт для программы, автоматически раскрашивающей раскадровку.

Правильный ответ: в) Серия цветовых эскизов, определяющих палитру и настроение для каждой ключевой сцены на протяжении всего фильма.

7. Какова главная драматургическая задача колор-скрипта?

а) Снизить стоимость производства.

б) Управлять эмоциональным восприятием зрителя, используя цвет для поддержки повествования.

в) Показать все возможные варианты освещения.

г) Заменить собой раскадровку.

Правильный ответ: б) Управлять эмоциональным восприятием зрителя, используя цвет для поддержки повествования.

8. Что такое «цикл походки» в анимации?

а) Маршрут, по которому персонаж ходит в сцене.

б) Набор последовательных кадров, которые можно зациклить, чтобы создать иллюзию идущего персонажа.

в) Стиль обуви персонажа.

г) График, определяющий, когда персонаж будет ходить.

Правильный ответ: б) Набор последовательных кадров, которые можно зациклить, чтобы создать иллюзию идущего персонажа.

9. Что такое «позинг» в анимации?

а) Процесс позирования аниматора перед зеркалом.

б) Создание ключевых положений тела персонажа, которые максимально ясно передают действие, эмоцию или намерение.

в) Установка камеры в сцене.

г) Финальная стадия рендеринга.

Правильный ответ: б) Создание ключевых положений тела персонажа, которые максимально ясно передают действие, эмоцию или намерение.

10. Какой принцип помогает сделать позу персонажа динамичной, выразительной и готовой к движению?

а) Использование только симметричных композиций.

б) Принцип контрапоста (перенос веса тела на одну ногу) и наличие четкой «линии действия» (line of action).

в) Изображение персонажа всегда в полный рост.

г) Использование исключительно темных цветов.

Правильный ответ: б) Принцип контрапоста (перенос веса тела на одну ногу) и наличие четкой «линии действия» (line of action).

12. Что такое «бэкграунд» (background) в контексте анимационного фильма?

а) Биография персонажа.

б) Фоновая музыка.

в) Изображение, создающее окружающую среду и атмосферу для действия персонажей.

г) История создания фильма.

Правильный ответ: в) Изображение, создающее окружающую среду и атмосферу для действия персонажей.

13. Какой аспект бэкграунда помогает визуально отделить персонажа от фона и придать сцене глубину?

а) Использование ярких неоновых цветов.

б) Создание нескольких планов (передний, средний, дальний) с разной степенью детализации и контрастности.

в) Отсутствие каких-либо деталей.

г) Полное копирование стиля персонажа.

Правильный ответ: б) Создание нескольких планов (передний, средний, дальний) с разной степенью детализации и контрастности.

14. Что такое «аниматик» и для чего он создается?

а) Это финальная версия анимационного фильма.

б) Это озвученная и смонтированная раскадровка, позволяющая оценить ритм, длительность сцен и общую структуру фильма до начала дорогостоящего производства анимации.

в) Это техника анимации, использующая пластилиновых кукол.

г) Это программное обеспечение для создания 3D-моделей.

Правильный ответ: б) Это озвученная и смонтированная раскадровка, позволяющая оценить ритм, длительность сцен и общую структуру фильма до начала дорогостоящего производства анимации.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 8 СЕМЕСТР

1. С чего обычно начинается практическая работа над анимационной сценой после утверждения идеи?

а) Сразу с создания финальной чистовой анимации.

б) С изучения референсов и создания набросков ключевых поз и движений.

в) С записи финальной музыкальной партитуры.

г) С рендеринга всех кадров.

Правильный ответ: б) С изучения референсов и создания набросков ключевых поз и движений.

2. Какой этап следует после создания ключевых поз (keyframes) и перед отрисовкой чистовых кадров?

а) Создание аниматика.

б) Финальный монтаж фильма.

в) Создание промежуточных кадров (ин-битвинов) для плавности движения.

г) Написание сценария.

Правильный ответ: в) Создание промежуточных кадров (ин-битвинов) для плавности движения.

3. Какой процесс позволяет интегрировать готового анимированного персонажа в фон, добавить эффекты и привести цветовое решение к единому виду?

а) Раскадровка.

б) Озвучка.

в) Композитинг (Compositing) и цветокоррекция.

г) Моделирование.

Правильный ответ: в) Композитинг (Compositing) и цветокоррекция.

4. Что является финальным этапом в создании отдельной анимационной сцены перед её включением в общий монтаж фильма?

а) Утверждение концепт-арта.

б) Просчет итогового видеофайла с синхронизированным звуком (рендер).

в) Проведение презентации для студии.

г) Создание эскизов.

Правильный ответ: б) Просчет итогового видеофайла с синхронизированным звуком (рендер).

Комплект оценочных средств
Балльно-рейтинговая система оценки дисциплины

МДК.01.01 МАСТЕРСТВО ХУДОЖНИКА-АНИМАТОРА

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации в рамках системы производится в соответствии с критериями, определяемыми раздельно для периода работы в течение семестра (текущий контроль) и для промежуточной аттестации **в форме Комплексного экзамена в виде семестрового просмотра творческих работ**.

Общая сумма баллов: 100.

Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

Критерии оценки	**Количественные критерии**, в течении семестра (максимально - **40 баллов**)	**Качественные критерии**, на текущий контроль и промежуточную аттестацию (максимально - **60 баллов**)
Посещение занятий	от 0 до 8	
Работа на уроке	от 0 до 12	
Самостоятельная работа	от 0 до 16	
Творческий и профессиональный потенциал	От 0 до 4	
Критерий 1 Соответствие работы ранее утвержденной заявке		от 0 до 10
Критерий 2 Соблюдение пропорций и масштаба персонажа/объекта/предмета в каждом кадре.		от 0 до 10
Критерий 3 Соблюдение правил смены крупности планов, а также смена ракурсов		от 0 до 10
Критерий 4 Соблюдение логики физического действия, включая звук		от 0 до 10
Критерий 5 Соблюдение правил монтирования кадров: цвет, локация, появление		от 0 до 10

персонажей, последовательность		
Критерий 6 Стиль и фантазия автора: визуально-образная система, оригинальность персонажей/сюжетной линии		от 0 до 10

Расшифровка критериев:

Количественные -

- Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;
- Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";
- Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные -

- Критерий 1 – Соотношение работы ранее утвержденной заявке
- Критерий 2 - Отношения объектов/предметов
- Критерий 3 - Визуальный ряд
- Критерий 4 - Логика
- Критерий 5 - Визуальный монтаж
- Критерий 6 – Визуально-образная система

Составляющие комплекса знаний	Значение в баллах
Критерий 1 **Соответствие работы утвержденной заявке** Соблюдение ранее одобренной сценарной концепции.	**9-10 баллов** – полное соответствие. Работа точно воплощает идею логлайна и все ключевые точки синопсиса. Жанр и стилистика соблюдены. Исходная концепция не только сохранена, но и творчески развита. Итоговый результат совпадает с утвержденными персонажами и локациями. **7-8 баллов** – незначительные отклонения. Основная идея и сюжет сохранены, но есть небольшие отступления от синопсиса (например, изменена второстепенная сцена или персонаж). Жанр и стилистика в целом соответствуют заявке.

	5-6 баллов – существенные изменения. Узнается основная идея, но ключевой конфликт, сюжет или герои заметно изменены. Жанр и стилистика частично не соответствуют изначальным. **3-4 балла** – сильное несоответствие. Работа лишь отдаленно напоминает исходную заявку. Сохранены, возможно, только общая тема или концепции героев. Логлайн и синопсис не отражены. **1-2 балла** – полное несоответствие. Работа не имеет ничего общего с утвержденной заявкой. Студент проигнорировал утвержденный логлайн и синопсис.
Критерий 2 **Отношения объектов/предметов** Соблюдение пропорций и масштаба персонажа/объекта/предмета в каждом кадре раскадровки.	**9-10 баллов** — персонажи/предметы/объекты легко считываются в кадрах, соотношения объектов/предметов в кадре и передача пропорций в плоскости заданного формата кадра полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы и полностью совпадают в масштабе с ростовой таблицей. **7-8 баллов** — незначительные нарушения внутренних пропорций одного или нескольких изображаемых предметов/персонажей/объектов. **5-6 баллов** — значительные нарушения внутренних пропорций изображаемых персонажей/объектов/предметов. **3-4 балла** — нарушение пропорциональных соотношений между персонажами/предметами/объектами сюжета. **1-2 балла** — нарушение как внутренних пропорций предметов, так и соотношений между предметами относительно друг друга.
Критерий 3 **Визуальный ряд** Соблюдение правил смены крупности планов, а также смена ракурсов	**9-10 баллов** — грамотно и логично выстроена работа с планами и их чередование (дальний, общий, средний, крупный, детальный). Найдены интересные и неожиданные ракурсы, использованы логично и целесообразно. **7-8 баллов** — незначительные допущения однообразия в планах и ракурсах в нескольких кадрах, но работа остается логично выстроенной. **5-6 баллов** — значительная часть работы по ракурсам и планам выполнена однообразно, незначительные ошибки в ракурсах, но логика повествования не нарушена. **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: несовпадение ракурсов предметов/объектов и перспективы, однообразие планов, нет логики в использованных приемах **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок, логика повествования нарушена
Критерий 4 **Логика физического действия** Соблюдение логики физического действия, движения, позы, звук	**9-10 баллов** — соблюдается логика физического действия, согласно анатомии, внутренней логики конструкции тела персонажа. Движение, поза соответствует логике действия и жизни. Движение соответствует ритму и звуковому оформлению. **7-8 баллов** — незначительные нарушения в применении одной или нескольких деталей, не совпадение стилистики

	анимации персонажей, звук совпадает с движением, но подобран не точно. **5-6 баллов** — значительные нарушения в изображении физического действия. Несовпадение деталей, использование движения деталей, противоречащих логике действия, анатомии, жизни. Звук не синхронизирован с действием. **3-4 балла** — значительные нарушения логики в изображении физического действия. Звук не синхронизирован с действием либо не сделан. **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок, движение не продуманное или вовсе отсутствует. Звукового оформления нет.
Критерий 5 **Визуальный монтаж** Соблюдение правил монтирования кадров: цвет, локация, появление персонажей, последовательность	**9-10 баллов** —соблюдение последовательности кадров: −верно и точно выбраны ключевые кадры сюжета, логика действия легко прослеживается −соблюдается последовательный переход цветовой гаммы, согласно логике повествования, −соблюдается логика смены локаций, логика перехода от персонажа к персонажу, −прослеживается логика появления/исчезновения в кадре персонажей, −в кадрах соблюдается логика физических действий **7-8 баллов** — незначительные нарушения последовательности в одном или нескольких кадрах, есть небольшие монтажные ошибки, но общая монтажная логика не нарушена. **5-6 баллов** — значительные нарушения в нескольких кадрах цветовой гаммы, смены локаций, перехода от персонажа к персонажу, нарушение в логике появления/исчезновения персонажей, нарушение логики физических действий. **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: несогласованные действия персонажей, нелогичные переходы, не считывается действие, нет монтажного решения **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок, кадры логически не монтируются друг с другом
Критерий 6 **Визуально-образная система** Стиль и фантазия автора: визуально-образная система, оригинальность сюжетной линии	**9-10 баллов** — в анимации прослеживается авторский стиль, если студент использует «живую статику» (дрожащий контур у анимации) то он делает не менее 4 кадров для такого контура, фильм имеет стройный визуальный ряд, а также имеет обоснованное цветовое решение. **7-8 баллов** — в анимации имеются незначительные вкрапления стереотипных действий, незначительные нарушения стройности визуального ряда в одном или нескольких кадрах фильма, но цветовое решение остается обоснованным. **5-6 баллов** — значительные нарушения в стройности визуального ряда, визуально-образная система в отдельных кадрах имеет отличия, отдельные участки сюжетной линии

	не отличаются оригинальностью, цветовое решение не обосновано студентом или вообще не сделано. **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: кадры не согласованы между собой, несоблюдение общей визуально-образной системы, авторство не прослеживается, повествование банально, цветовое решение не обосновано студентом или вообще не сделано. **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше нарушений. Единая визуально-образная система отсутствует. Повествование скучное, нет драматургии, не вызывает интереса, цветовое решение не сделано.

Перевод качественных критериев

0 ÷ 14 баллов	2 (неудовлетворительно)
15 ÷ 29 баллов	3 (удовлетворительно)
30 ÷ 44 баллов	4 (хорошо)
45 ÷ 60 баллов	5 (отлично)

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (итоговая таблица).

Суммарное количество баллов (количественные + качественные)	**Итоговая оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл (отметка)	**Вербальный аналог**
81 ÷ 100	5	отлично
61 ÷ 80	4	хорошо
41 ÷ 60	3	удовлетворительно
40 и менее	2	неудовлетворительно

МДК.01.01 Мастерство художника-мультипликатора

Федорова ОН_Абрамова НВ_2023

1.		1. Что считается первым в истории прототипом анимационного фильма?
	a.	«Путешествие на Луну» Жоржа Мельеса
	b.	«Танец Лои Фуллер» – серия хронофотографий
	c.	«Фантасмагория» Эмиля Коля
	d.	«Приключения Эдвина С. Портера»
2.		2. Какая студия выпустила первый полнометражный звуковой анимационный фильм?
	a.	The Walt Disney Company
	b.	Fleischer Studios
	c.	Warner Bros. Cartoons
	d.	Laugh-O-Gram Studio
3.		Кого называют «отцом французской анимации» и автором одного из первых полностью нарисованных мультфильмов «Фантасмагория» (1908)?
	a.	Жорж Мельес
	b.	Эмиль Коль
	c.	Уинзор Маккей
	d.	Поль Гримо
4.		Какой мультфильм Уинзора Маккея, созданный в 1914 году, считается эталонной работой ранней американской анимации и featured динозавра Герти?
	a.	«Маленький Немо»
	b.	«Динозавр Герти»
	c.	«Стюарт Блэкитон»
	d.	«Воздушные пираты»
5.		В какой стране была создана одна из первых в мире кукольных анимационных студий «Союзмультфильм»?
	a.	США
	b.	Чехословакия
	c.	СССР
	d.	Япония
6.		Что означает термин «мультипликация» в его изначальном, буквальном смысле?
	a.	Создание смешных ситуаций
	b.	«Умножение» рисунков для создания иллюзии движения
	c.	Использование нескольких слоев при съемке
	d.	Работа в команде
7.		Кто из этих пионеров анимации был известен не только как художник, но и как блестящий шоумен, который рисовал своих персонажей на глазах у публики во время лекций?
	a.	Джон Брэй
	b.	Уинзор Маккей
	c.	Эмиль Коль
	d.	Дэйв Флейшер

МДК.01.01 Мастерство художника-мультипликатора

Федорова ОН_Абрамова НВ_2023

8.		Какое изобретение Джона Брэя и Эрла Херда в 1915 году революционизировало процесс создания рисованной анимации, сделав его более быстрым и стандартизированным?
	a.	Целлулоидная техника (использование прозрачных целлулоидных листов)
	b.	Техника «direct-to-camera»
	c.	Техника перекладки
	d.	Техника стоп-моушн
9.		Какую ключевую роль в классической системе пайплайна анимационной студии играет художник, который создает ключевые, самые важные кадры движения персонажа?
	a.	Художник-фазовщик
	b.	Художник-постановщик
	c.	Художник-мультипликатор
	d.	Художник-контуровщик
10.		С развитием какой технологии в конце XX века профессия художника-мультипликатора претерпела значительные изменения, перейдя от бумаги и целлулоида к цифровым инструментам?
	a.	Технологии Motion Capture
	b.	Компьютерной графики (CGI)
	c.	Технологии ротоскопирования
	d.	Техники живопись по стеклу
11.		Какой из 12 принципов анимации описывает степень гибкости и «живости» объекта, например, растягивание и сжатие мяча при отскоке?
	a.	Сжатие и растяжение (Squash and Stretch)
	b.	Подготовка, или предварение (Anticipation)
	c.	Сценичность (Staging)
	d.	Прямой и поза за позой (Straight Ahead and Pose to Pose)
12.		Принцип «Slow In and Slow Out» связан с...
	a.	...добавлением кадров в начале и в конце движения для его смягчения.
	b.	...резкой сменой действий персонажа.
	c.	...реализацией физики движения волос и одежды.
	d.	...преувеличением эмоций персонажа.
13.		Какой принцип заставляет зрителя поверить, что персонаж подчиняется законам физики, например, имеет вес и массу?
	a.	Второстепенное действие
	b.	Появление
	c.	Тайминг
	d.	Расчет времени и Дуговые движения
14.		Принцип «Дополнительное, или второстепенное действие» используется для...
	a.	...подчеркивания и обогащения основного действия.
	b.	...замены основного действия, если оно слишком сложное.
	c.	...создания главного акцента в сцене.
	d.	...определения скорости движения персонажа.

МДК.01.01 Мастерство художника-мультипликатора

Федорова ОН_Абрамова НВ_2023

15.		Кто из легендарных аниматоров студии Disney впервые систематизировал и описал «12 принципов анимации» в своей книге «Иллюзия жизни»?
	a.	Уолт Дисней и Уб Айверкс
	b.	Олли Джонстон и Фрэнк Томас
	c.	Фридрих Вильгельм и Шарль-Филипп
	d.	Джон Лассетер и Эд Кэтмелл
16.		Что является основой драматургии любого фильма, включая анимационный, и представляет собой цепь событий, связанных причинно-следственными связями?
	a.	Сюжет
	b.	Фабула
	c.	Конфликт
	d.	Кульминация
17.		Какой структурный элемент сценария является моментом наивысшего напряжения, точкой разрешения основного конфликта?
	a.	Завязка
	b.	Развязка
	c.	Кульминация
	d.	Экспозиция
18.		Что в анимационном фильме часто выполняет роль «двигателя сюжета», заставляя героя действовать?
	a.	Второстепенные персонажи
	b.	Конфликт (внешний или внутренний)
	c.	Жанр фильма
	d.	Художественный стиль
19.		Какой термин описывает предмет или цель, которая крайне важна для персонажей, двигает сюжет вперёд, но может не иметь большого объективного значения?
	a.	Макгаффин
	b.	Артефакт
	c.	Символ
	d.	Атрибут персонажа
20.		Какой из перечисленных приёмов чаще всего используется в анимации для визуального раскрытия внутреннего состояния персонажа?
	a.	Закадровый голос
	b.	Метафора и гипербола
	c.	Диалоги
	d.	Титры
21.		Что является главным инструментом для передачи характера и эмоций персонажа в классической рисованной анимации?
	a.	Сложный фон
	b.	Дизайн и пластика персонажа
	c.	Звуковые эффекты
	d.	Длительность фильма

МДК.01.01 Мастерство художника-мультипликатора

Федорова ОН_Абрамова НВ_2023

22.		Какой принцип из «12 принципов анимации» помогает сделать персонажа убедительным, заставляя зрителя поверить в его вес, массу и баланс?
	a.	Сжатие и растяжение
	b.	Тайминг
	c.	Апелляция
	d.	Преувеличение
23.		Что такое «линия действия» при создании позы персонажа?
	a.	Линия, определяющая траекторию движения объекта.
	b.	Воображаемая линия, проходящая через тело персонажа, которая задаёт основное направление и динамику позы.
	c.	Линия диалога в сценарии.
	d.	Линия горизонта в композиции кадра.
24.		Какой архетип персонажа чаще всего выступает источником юмора и хаоса, нарушая статус-кво (например, Губка Боб или Багз Банни)?
	a.	Герой
	b.	Наставник
	c.	Трикстер
	d.	Антагонист
25.		Для чего в дизайне персонажа используется концепция «силуэта»?
	a.	Для экономии цвета.
	b.	Чтобы персонаж был узнаваем даже по тени, что говорит о его никальной, читаемой форме.
	c.	Это требование для 3D-анимации.
	d.	Чтобы упростить процесс анимации.
26.		Что такое раскадровка в процессе постановки анимационного фильма?
	a.	Финальная версия фильма.
	b.	Последовательность рисунков, визуализирующая сценарий и представляющая собой план будущего фильма кадр за кадром.
	c.	Запись звуковой дорожки.
	d.	Черновая модель персонажа.
27.		Какова основная функция аниматика?
	a.	Заменить финальную анимацию.
	b.	Показать детальную проработку текстур.
	c.	Создать «ожившую» раскадровку, добавив к ней временные рамки, черновой звук и простую динамику для проверки ритма, монтажа и общей ясности сцены.
	d.	Определить цветовую палитру фильма.
28.		Что из перечисленного НЕ является типичной задачей режиссёра-постановщика в анимации?
	a.	Разработка общего визуального стиля фильма.
	b.	Руководство командой художников и аниматоров.
	c.	Написание оригинальной музыкальной партитуры (это задача композитора).
	d.	Утверждение раскадровок и аниматиков.

МДК.01.01 Мастерство художника-мультипликатора

Федорова ОН_Абрамова НВ_2023

29.		Какой этап постановки фильма следует ПОСЛЕ создания раскадровки и ДО создания финальной анимации?
	a.	Создание концепт-артов
	b.	Озвучка
	c.	Создание аниматика
	d.	Премьерный показ
30.		Что такое «лист экспозиции»?
	a.	Лист для записи данных о освещении сцены.
	b.	Документ, в котором аниматор и композитор синхронизируют кадры анимации со звуковой дорожкой (диалогами, музыкой, шумами).
	c.	Лист с экспозицией персонажа.
	d.	График работы над фильмом.
31.		Какой элемент постановки отвечает за эмоциональное восприятие сцены через цвет и свет?
	a.	Раскадровка
	b.	Аниматик
	c.	Колористика и работа художника-постановщика
	d.	Лист экспозиции
32.		Почему аниматик является критически важным этапом в производстве?
	a.	Он позволяет выявить и исправить драматургические и ритмические ошибки на ранней, малозатратной стадии.
	b.	Он используется для маркетинга фильма.
	c.	в) Он заменяет собой работу сценариста.
	d.	Его создание – это самая длительная часть производства.
33.		Какой российский режиссер-аниматор является создателем таких культовых фильмов, как «Ежик в тумане» и «Сказка сказок»?
	a.	Иван Иванов-Вано
	b.	Федор Хитрук
	c.	Юрий Норштейн
	d.	Александр Петров
34.		Какой полнометражный анимационный фильм студии «Союзмультфильм», выпущенный в 1957 году, считается одной из вершин советской рисованной анимации и был вдохновлен произведениями Пушкина?
	a.	«Снежная королева»
	b.	«Золотая антилопа»
	c.	«Сказка о царе Салтане»
	d.	«Летучий корабль»
35.		Какая техника анимации стала визитной карточкой российского режиссера Александра Петрова?
	a.	Рисованная анимация на песке
	b.	Кукольная анимация
	c.	Живопись по стеклу масляными красками
	d.	Пиксиляция

36.		Какой фильм студии «Уолт Дисней» принято считать первым полнометражным звуковым анимационным фильмом в истории кинематографа?
	a.	«Пиноккио» (1940)
	b.	«Фантазия» (1940)
	c.	«Белоснежка и семь гномов» (1937)
	d.	«Дамбо» (1941)
37.		Какая японская студия анимации, основанная Хаяо Миядзаки и Исао Такахатой, известна своими визуально насыщенными и философскими фильмами, такими как «Унесенные призраками»?
	a.	Toei Animation
	b.	Studio Ghibli
	c.	Madhouse
	d.	Production I.G
38.		Какой стиль анимации, характеризующийся ограниченной, «редкой» анимацией, стал популярен в США в 1960-х годах благодаря таким студиям, как Hanna-Barbera?
	a.	Сфазованная анимация
	b.	Лимитированная анимация
	c.	Ротоскоп
	d.	Стоп-моушен
39.		Как называется процесс создания и записи шумов (например, шагов, скрипа двери, звука дождя) для синхронизации с изображением?
	a.	Озвучивание (ADR)
	b.	Фолей (Foley)
	c.	Саунд-дизайн
	d.	Микширование
40.		Что из перечисленного является основной задачей этапа финального микширования (sound mixing) в анимационном фильме?
	a.	Написание музыкальной партитуры
	b.	Сведение всех звуковых дорожек (диалогов, музыки, шумов) в единую гармоничную фонограмму с правильным балансом громкости
	c.	Запись голосов актеров
	d.	Создание концепции звука для фильма
41.		Какой документ или таблица используется для точной синхронизации звуковых событий (диалогов, эффектов, музыки) с конкретными кадрами фильма?
	a.	Раскадровка
	b.	Эспозиционный лист
	c.	Анимати
	d.	Монтажный лист
42.		Что такое ADR (Automated Dialogue Replacement) в контексте анимации?
	a.	Процесс автоматической генерации музыки
	b.	Технология автоматической анимации губ персонажа

	c.	Процесс перезаписи диалогов актерами в студии для улучшения качества или замены исходной записи
	d.	Система для создания звуковых эффектов
43.		Какой тип художественной работы создается на самых ранних этапах производства и служит для визуального определения стиля, атмосферы и настроения будущего фильма?
	a.	Аниматик
	b.	Концепт-арт
	c.	Раскадровка
	d.	Финальный рендер
44.		Какой промо-материал предназначен для краткого, часто загадочного и эмоционального представления фильма, чтобы вызвать интерес, не раскрывая сюжета?
	a.	Постер
	b.	Трейлер
	c.	Тизер
	d.	Пресс-кат
45.		
	a.	Что является главной целью создания хорошего постер к анимационному фильму?
	b.	Показать всех второстепенных персонажей
	c.	Рассказать всю сюжетную линию
	d.	Привлечь внимание и передать основную идею или жанр фильма одним изображением
46.		Как называется процесс объединения визуальных элементов из разных источников (например, персонажей, фонов, спецэффектов) в единое итоговое изображение?
	a.	Композинг (Compositing)
	b.	Рендеринг (Rendering)
	c.	Текстурирование (Texturing)
	d.	Раскадровка (Storyboarding)
47.		Какой процесс на заключительном этапе производства позволяет художественно унифицировать изображение, изменив его цветовую гамму, яркость и контраст для усиления настроения сцены?
	a.	Моделирование
	b.	Анимация
	c.	Цветокоррекция
	d.	Сторибординг
48.		Что такое «цветовой сценарий» (color script) в анимационном фильме?
	a.	Список красок, используемых в производстве
	b.	Последовательность цветовых ключей, которая определяет палитру и настроение для каждой сцены на протяжении всего фильма
	c.	Инструкция для колористов
	d.	Скрипт для программы цветокоррекции

МДК.01.01 Мастерство художника-мультипликатора

Федорова ОН_Абрамова НВ_2023

49.		Какой аспект работы со светом в сцене отвечает за создание объема, отделение персонажа от фона и направление внимания зрителя?
	a.	Только яркость источника света
	b.	Работа с контрастом, светотенью и направлением света
	c.	Использование только теплых цветов
	d.	Освещение всей сцены равномерно
50.		Какой технический термин описывает процесс рендеринга различных визуальных атрибутов (цвет, тени, блики и т.д.) в отдельные слои для последующего гибкого композинга?
	a.	Векторная графика
	b.	Рендеринг по слоям
	c.	Скелетная анимация
	d.	Кеинг (Keying)

51.		Что является основной целью финального монтажа в анимационном фильме?
	a.	Исправить все ошибки анимации
	b.	Создать окончательную, логичную и выразительную последовательность кадров, которая наилучшим образом донесет историю до зрителя
	c.	Добавить все звуковые эффекты
	d.	Подготовить фильм к цветокоррекции
52.		Что такое «монтажный ритм»?
	a.	Скорость, с которой работает монтажер
	b.	Чередование монтажных планов разной длины и содержания, создающее определенное эмоциональное ощущение и динамику
	c.	Количество склеек в минуту
	d.	Музыкальный такт, под который монтируется сцена
53.		Какой монтажный прием используется для того, чтобы показать параллельное развитие двух или более действий в разных местах?
	a.	Наплыв
	b.	Параллельный монтаж
	c.	Внутрикадровый монтаж
	d.	Ассоциативный монтаж
54.		Если в сцене диалога используется быстрая смена крупных планов на лицах персонажей, какой эффект это чаще всего создает?
	a.	Успокаивает зрителя
	b.	Создает напряжение, ощущение конфликта или интенсивного разговора
	c.	Увеличивает общую длительность фильма
	d.	Позволяет скрыть ошибки анимации
55.		Что такое «монтажная склейка»?
	a.	Место, где фильм был разрезан цензурой
	b.	Процесс склеивания пленки вручную
	c.	Место соединения двух кадров
	d.	Спецэффект для перехода между сценами

56.		Как называется черновая сборка фильма, собранная из готовых, но еще не финально обработанных материалов (рендеров)?
	a.	Аниматик
	b.	Концепт-арт
	c.	Раскадровка
	d.	Черновой монтаж (Rough Cut)
57.		Для чего на этапе монтажа может использоваться временная (черновая) музыка?
	a.	Чтобы сэкономить на композиторе
	b.	Чтобы задать правильный ритм и настроение при сборке сцены до написания финальной музыки
	c.	Чтобы порадовать режиссера его любимыми треками
	d.	Чтобы сразу отправить фильм на фестивали
58.		Какой этап производства следует ПОСЛЕ завершения финального монтажа и ДО отправки фильма на фестивали или в эфир?
	a.	Создание раскадровки
	b.	Озвучка персонажей
	c.	Финальный рендеринг и мастершипинг (сведение изображения и звука в один файл)
	d.	Запись временной музыки
59.		Что такое «конформация» (conform) на заключительном этапе работы над фильмом?
	a.	Приведение всех визуальных эффектов и цветокоррекции к единому стандарту
	b.	Процесс утверждения фильма продюсером
	c.	Согласование сценария со студией
	d.	Проверка фильма на соответствие моральным нормам
60.		Какой из перечисленных пунктов НЕ является стандартной частью титров (опенинг-титров) в начале фильма?
	a.	Имена ведущих аниматоров
	b.	Название фильма
	c.	Имена продюсеров и режиссера
	d.	Список всех бухгалтеров студии
61.		Что обычно указывается в самых первых титрах (в начале фильма)?
	a.	Студия-производитель и/или дистрибьютор
	b.	Имена стажеров
	c.	Благодарности родственникам
	d.	Список всех актеров озвучивания
62.		Как называются титры в конце фильма, которые содержат полный список всех участников производства?
	a.	Интро
	b.	Финал-титры (Closing credits)
	c.	Субтитры
	d.	Анонс
63.		Какова одна из важных функций титров, помимо указания авторства?

	a.	Увеличить хронометраж фильма
	b.	Создать определенное настроение и плавно подвести зрителя к началу или завершению истории
	c.	Продемонстрировать все шрифты, имеющиеся на компьютере
	d.	Скрыть технические дефекты изображения
64.		Что такое «ролл» в контексте работы с титрами?
	a.	Список наград фильма
	b.	Вертикальное прокручивание титров снизу вверх
	c.	Бумага для печати титров
	d.	Жанр фильма
65.		Почему правильное оформление титров и указание всех правообладателей является критически важным на этапе завершения фильма?
	a.	Это позволяет зрителям узнать имена создателей
	b.	Это требование законодательства об авторском праве и необходимое условие для дистрибуции
	c.	Это делает фильм более профессиональным
	d.	Все перечисленное
66.		Какова основная цель создания режиссерского сценария?
	a.	Переписать диалоги, чтобы они звучали лучше.
	b.	Разработать бюджет фильма.
	c.	Детализировать и визуализировать литературный сценарий, определяя ракурсы, монтажный стык и мизансцены.
	d.	Подготовить список актеров для озвучивания.
67.		Что такое «мизансцена» в самом общем смысле?
	a.	Расположение и движение актеров и объектов в кадровом пространстве.
	b.	Сцена, которая будет вырезана из финального фильма.
	c.	Общий план локации.
	d.	Диалог между персонажами.
68.		Какой элемент режиссерского сценария фиксирует смену точек зрения зрителя и структуру визуального повествования?
	a.	Список реквизита.
	b.	План монтажа (последовательность и тип планов).
	c.	Диалоги.
	d.	Музыкальные ремарки.
69.		Если режиссер хочет показать, что персонаж чувствует себя одиноким и потерянным, какую мизансцену он, скорее всего, выберет?
	a.	Разместит персонажа в центре кадра, в окружении других героев.
	b.	Использует крупный план на улыбающемся лице персонажа.
	c.	Поместит маленькую фигуру персонажа на фоне огромного, пустого пространства.
	d.	Снимет персонажа в ярко освещенной, уютной комнате.
70.		Что из перечисленного является ключевым элементом мизансцены?
	a.	Громкость звукового сопровождения.
	b.	Размещение и движение персонажей в кадре.
	c.	Название фильма.

	d.	Имена сценаристов.
71.		Что такое «правило третей» в композиции кадра?
	a.	Правило, требующее использовать не более трех цветов в сцене.
	b.	Деление кадра на три горизонтальные полосы.
	c.	Мысленное разделение кадра на девять частей с помощью двух горизонтальных и двух вертикальных линий для размещения ключевых объектов на их пересечениях.
	d.	Правило, согласно которому сцена должна длиться не более трех минут.
72.		Какой тип плана используется для того, чтобы показать деталь или эмоцию на лице персонажа?
	a.	Общий план.
	b.	Средний план.
	c.	Крупный план.
	d.	Американский план.
73.		Для чего в композиции кадра используются «направляющие линии»?
	a.	Чтобы разделить сцену на две части.
	b.	Чтобы указать путь движения взгляда зрителя от одного объекта к другому.
	c.	Чтобы отметить границы безопасной зоны для титров.
	d.	Это линии, которые рисуют аниматоры между ключевыми кадрами.
74.		Что такое «глубина резкости» в контексте композиции?
	a.	Расстояние от камеры до ближайшего объекта.
	b.	Зона в кадре, в которой объекты выглядят четкими и сфокусированными.
	c.	Глубина сюжета фильма.
	d.	Эмоциональная насыщенность сцены.
75.		Если персонаж смотрит в правую сторону кадра, где его обычно размещают по правилам композиции, чтобы создать ощущение баланса?
	a.	В самом центре кадра.
	b.	В левой части кадра, оставляя пространство справа от него.
	c.	За пределами кадра.
	d.	В правой части кадра, чтобы он смотрел в сторону края.
76.		Что такое «раскадровка» в кинопроизводстве?
	a.	Последовательность рисунков, визуализирующая сценарий и показывающая ключевые кадры будущего фильма.
	b.	График съемочного процесса.
	c.	Список всех сцен в фильме.
	d.	Финансовый план проекта.
77.		Какой основной вопрос задает себе режиссер при создании раскадровки на основе литературного сценария?
	a.	«Сколько это будет стоить?»
	b.	«Какую музыку сюда подобрать?»
	c.	«Как визуально передать эту часть истории?»
	d.	«Кто будет озвучивать персонажей?»
78.		Что такое «кадрирование» в раскадровке?
	a.	Процесс выбора границ и композиции каждого кадра.
	b.	Изготовление рамок для рисунков.

	c.	Завершение съемок фильма.
	d.	Написание диалогов.
79.		При адаптации драматургического материала (например, пьесы) в раскадровку, на что режиссеру часто приходится делать особый акцент?
	a.	На передачу динамики действия и визуальное раскрытие конфликта, который в пьесе может передаваться в основном через диалог.
	b.	На точное копирование декораций с театральной сцены.
	c.	На полное исключение всех диалогов.
	d.	На создание раскадровки, состоящей только из общих планов.
80.		Что обычно указывается в пояснениях под или рядом с рисунком в раскадровке?
	a.	Имя художника-раскадровщика.
	b.	Информация о движении камеры, действиях персонажей и диалогах.
	c.	Стоимость производства этого кадра.
	d.	Название используемого программного обеспечения.
81.		Какой следующий этап производства обычно следует после утверждения режиссерской раскадровки?
	a.	Премьера фильма.
	b.	Создание аниматика (оживленной раскадровки).
	c.	Написание литературного сценария.
	d.	Награждение команды.
82.		Какой аспект драматургического материала является самым важным для визуального перевода в раскадровке?
	a.	Имена всех персонажей.
	b.	Количество актов в пьесе.
	c.	Драматургический конфликт и эмоциональная динамика сцены.
	d.	Год написания оригинала.

МДК.01.01 Мастерство художника-мультипликатора

Федорова ОН_Абрамова НВ_2023

Ключи к ответам:

Вариант ответа:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
a.								x			x	x		x		x			x											
b.	x	x	x	x		x	x			x					x			x		x	x	x	x		x	x				x
c.					x				x				x				x							x			x	x	x	
d.																														

Вариант ответа:	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
a.		x														x													x	
b.							x	x	x	x	x		x					x	x	x	x	x	x	x			x			
c.	x		x	x	x	x						x		x	x		x								x			x		
d.																										x				x

Вариант ответа:	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
a.	x						x									x		x	x			
b.		x	x	x				x		x			x	x	x					x	x	
c.						x			x		x	x					x					x
d.					x																	

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
З.Ф. Слепухин

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

МДК.02.01 Техники и технологии в анимации

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2023

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

	Преподаватель	Э.О. Тур
	Преподаватель	Т.А Осадчая
РГХПУ им. С. Г. Строганова	Преподаватель	А.А Кузнецова
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

Пояснительная записка

Контрольно-оценочные средства текущего и промежуточного контроля разработаны на основе требований ФГОС СПО (СОО, с учетом профессиональной направленности программ среднего профессионального образования, реализуемых на базе основного общего образования) предназначены для контроля оценки результатов освоения обучающимися дисциплины **МДК.02.01 ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИИ В АНИМАЦИИ**, и являются частью фонда оценочных средств по образовательной программе **55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)**, углубленной подготовки.

Цели и задачи текущего и промежуточного контроля

Целью текущего контроля является проверка степени и качества усвоения учебного материала, определения необходимости введения изменений в содержание и методы обучения. В процессе текущего контроля оценивается приобретенные и развитые навыки самостоятельной работы обучающегося над изученным материалом: полнота выполнения заданий, уровень усвоения учебных материалов по отдельным разделам дисциплины, работа с дополнительной литературой, умения и навыки индивидуальных и групповых презентаций, овладение практическими навыками аналитической, исследовательской работы, финансовых расчетов и др. Методы текущего контроля выбираются преподавателем, исходя из специфики содержания обучения, формируемых профессиональных и общих компетенций.

Промежуточная аттестация обеспечивает оперативное управление учебной деятельностью обучающегося по итогам семестра и ее корректировку, и проводится с целью определения:

- соответствия уровня и качества подготовки специалиста Федеральному государственному образовательному стандарту среднего профессионального образования в части требований к результатам освоения отдельной части или всего объема учебного курса, дисциплины (модуля) основной профессиональной образовательной программы за семестр;
- развития творческого мышления, приобретение навыков самостоятельной работы, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач;
- умений по поиску, обработке, интерпретации информации, в т.ч. в рамках работы с учебной литературой, методическими пособиями, информационно образовательными ресурсами.

Результаты текущего и промежуточного контроля успеваемости заносятся в журнал и сводную ведомость.

Формой и методом контроля и оценки обучающихся являются:

- просмотр и оценка практических работ;

- опрос, письменные работы;
- групповые и индивидуальные консультации;
- зачеты и экзамены;
- экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на семестровых выставках.

В результате освоения дисциплины **МДК.02.01 ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИИ В АНИМАЦИИ**, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт:

- планирования работы над сценой;
- настройки и работы в программах: 2D – Toon Boom Harmony, Adobe Premiere, Adobe After Effects; 3D – Blender, в соответствии с учебной программой;
- работы с чистовым контуром и заливкой персонажей;
- использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта;
- осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2D и 3D пространство установленных программ курса;
- разработки концепции анимационного проекта;
- воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке, перенос запланированного в финальный результат;
- работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента: Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Blender;
- создания завершенных анимационных сюжетов в заданном хронометраже, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств.

уметь:

- работать в программах: 2D – Toon Boom Harmony, Adobe Premiere, Adobe After Effects; 3D – Blender, в соответствии с учебной программой;
- создавать анимацию, соответствующую 12-ти принципам анимации по Дисней;
- создавать мультипликационные сцены, в которых каждый отдельный кадр используется максимум 2 раза (12 fps);
- включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;
- применять все 12 принципов анимации по Дисней при создании анимации;
- Работать аккуратно, согласно установленным целям и задачам;

- конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;
- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;
- применять возможности анимационных программ Toon Boom Harmony, Adobe After Effects при создании анимационного ролика;
- анимировать графические объекты и персонажей;
- применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;
- применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования;
-

знать:

- принцип настройки света и тени для модели в программах: 2D – Toon Boom Harmony, Adobe Premiere, Adobe After Effects; 3D – Blender, в соответствии с учебной программой;
- принцип анимации объектов и персонажей в программах: 2D – Toon Boom Harmony, Adobe Premiere, Adobe After Effects; 3D – Blender, в соответствии с учебной программой;
- принцип создания процедурной анимации;
- текстурирование материалов;
- компьютерные анимационные программы: 2D – Toon Boom Harmony, Adobe Premiere, Adobe After Effects; 3D – Blender, в соответствии с учебной программой;
- средства обработки изображения с использованием современных программных средств Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Blender;
- теорию и основы работы над чисткой и сборкой финального материала в компьютерных программах: 2D – Toon Boom Harmony, Adobe Premiere, Adobe After Effects; 3D – Blender, в соответствии с учебной программой;
- комбинации разнородных средств;
- принцип монтажа и согласования рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;
- технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;
- программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд: Adobe Premiere, Adobe After Effects, Blender.

Формируемые общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК), согласно ФГОС, соответствуют общим трудовым функциям и трудовым функциям профессионального стандарта.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Результаты освоения (объекты оценки)	Форма аттестации	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
РАЗДЕЛ 1. БАЗОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО ПОКАДРОВОЙ АНИМАЦИИ В ТЕХНИКЕ СТОП-МОУШН.			
Тема 1.1. Введение: изучение оборудования колледжа. Существующие стоп-моушн техники в анимации.	Анализ существующих техник в анимации, разбор исторически значимых работ. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.2 Анимационное задание «мячик».	Анимационное задание «мячик» в технике рисованной анимации на бумаге. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой.
Тема 1.3. Анимационное упражнение «Маятник».	Анимационное упражнение «Маятник» в технике рисованной анимации на бумаге. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.4. Задание «Шар и кубики» в технике бумажной перекладки.	Съемка заданий «Шар и кубики», «Гусеница». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.5. Анимационное задание «Кораблик по волнам».	Анимационная сцена «Кораблик по волнам». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.6. Задание на работу анимации с музыкой.	Экспозиционные листы, аниматик под музыку, анимационная сцена в технике ожившей живописи по аниматику под музыку. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.7. Начало работы на бумаге. Задание «летающая птица».	Анимационная сцена «летающая птица». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.8. Задание на отображение	Анимационная сцена «посадка птицы». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой

процесса посадки птицы на землю.			
Тема 1.9. Анимационное задание «Походка кошки».	Анимационная сцена «Походка кошки». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.10. Анимационное задание «Бег кошки».	Анимационная сцена «Бег кошки». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.11. Анимационное задание «Прыжок кошачьего».	Анимационная сцена «Прыжок кошачьего». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.12. «Пиксиляция», групповая анимационная работа.	Съемка сцены пиксиляции совместно с одногруппниками. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.13. Итоговый просмотр работ за семестр.	Просмотр работ семестра. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 1.14. Анимационное задание «бег зайца».	Анимационная сцена «бег зайца». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.15. Анимационное упражнение «походка слона».	Анимационная сцена «походка слона». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.16. Анимационное задание «огонь».	Анимационная сцена «огонь». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.17. Задание на анимацию походки человека.	Анимационная сцена походки человека. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.18. Задание на изображение бега человека в	Анимационная сцена бега человека. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой

анимационной сцене.			
Тема 1.19.1 Анимационный ролик в технике стоп-моушн, документальная анимация. Разработка темы и техник.	Разработка технического решения анимационной сцены. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.19.2 Анимационный ролик в технике стоп-моушн, документальная анимация. Подготовка персонажей и локаций для съемки.	Модели персонажей и локаций к мультфильму. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.19.3 Анимационный ролик в технике стоп-моушн, документальная анимация. Съемка сцен.	Отснятый материал сцен для мультфильма в технике стоп-моушн. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.19.4 Анимационный ролик в технике стоп-моушн, документальная анимация. Сборка сцен в программе Adobe Premiere, Adobe After Effects, постобработка.	Сборка финального результата мультфильма, постобработка. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 1.20. Просмотр работ.	Просмотр работ семестра. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ

РАЗДЕЛ 2. БАЗОВЫЕ УПРАЖНЕНИЯ ПО 2Д АНИМАЦИИ В ПРОГРАММЕ TOON BOOM HARMONY			
Тема 2.1. Вводный урок по программе ToonBoom Harmony, знакомство с интерфейсом, задание “прыгающий мячик”.	Выполнение анимационного задания «Прыгающий мячик». Запуск программы для создания анимации ToonBoom Harmony. Интерфейс программы. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 2.2. Задание «маятник».	Анимационная сцена «маятник».		Практическая работа с оценкой
Тема 2.3. Анимационная разминка. Задание «виляющий хвост».	Анимационная сцена «виляющий хвост». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.4. Задание “походка голубя”.	Анимационная сцена «походка голубя». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.5. Анимационное задание «походка лошади.»	Анимационная сцена «походка лошади» ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.6. Задание на выбор: «Рысь лошади», «Галоп».	Анимационная сцена «Рысь лошади» или «Галоп». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.7. Задание «походка человека».	Анимационная сцена «походка человека» ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.8. Характерная походка прямоходящего с использованием готового персонажа. Бег с использованием готового персонажа.	Анимационная сцена «Бег» с использованием готового персонажа. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2 9. Задание «прыжок» с использованием	Анимационная сцена «прыжок» с		Практическая работа с оценкой

готового персонажа.	использованием готового персонажа. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		
Тема 2.10. Задание «бросок мяча человеком».	Анимационная сцена «бросок мяча человеком». ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.11. Изучение программы Adobe Premiere Pro. Монтаж итогового анимационного рила с работами за семестр.	Анимационный рил с работами за семестр. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.12. Итоговый просмотр работ за семестр.	Просмотр работ семестра. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 2.13. Вводный урок по 2D перекладке в программе ToonBoom Harmony.	Изучение интерфейса и принципов перекладки. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.14. Задание “походка прямоходящего”.	Анимационная сцена “походка прямоходящего” в технике компьютерной перекладки ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.15. Задание «бег», изучение работы базовых принципов анимации в перекладке.	Анимационная сцена «бег» в технике компьютерной перекладки ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.16. Задание «прыжок».	Анимационная сцена «прыжок» в технике		Практическая работа с оценкой

	компьютерной перекладки ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		
Тема 2.17. Задание «липсинк», работа со звуком и попаданием в готовые реплики. Изучение понятия face set.	Анимационная сцена «липсинк» в технике компьютерной перекладки ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.18. Задание на свободную тему на закрепление обучения работы с перекладкой в «toonboom harmony”, использование нодовой системы.	Анимационная сцена в технике компьютерной перекладки ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.19.1 Работа над анимационным сюжетом 60 секунд в технике рисованной анимации. Разработка персонажей. Черновая раскадровка.	Разработки персонажей. Черновая раскадровка. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.19.2 Работа над анимационным сюжетом 60 секунд. Создание чистового сториборда к анимационной работе.	Чистовая раскадровка мультфильма. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.19.3 Работа над анимационным сюжетом 60 секунд. Аниматик к заданию.	Аниматик на минимум 60 секунд по созданной ранее раскадровке. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.19.4 Работа над анимационным сюжетом 60 секунд. Создание чернового мультипликата.	Черновая анимация к мультфильму. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.19.5 Работа над анимационным сюжетом 60	Чистка черновой анимации. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой

секунд. Создание чистового мультипликата. Заливка.			
Тема 2.19.6 Работа над анимационным сюжетом 60 секунд. Финальная сборка. Постобработка.	Создание сборки сцен, сделанных за семестр. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		Практическая работа с оценкой
Тема 2.20. Просмотр работ.	Просмотр работ семестра. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
РАЗДЕЛ 3. ТЕХНОЛОГИИ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ			
Тема 1. Основы работы в Blender, навигация	Установка программного обеспечения. Изучение интерфейса программы. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	. Практическая работа с оценкой
Тема 2. Работа с объектами	Манипуляции с простыми объектами в программе. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Тема 3. Основы моделирования в программе Blender	Работа с примитивами в режиме редактирования. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Тема 4. Основы работы, навигация.	Моделируем стол ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Тема 5.	Моделируем рамку для картины.	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой

Основные приемы в моделировании, трансформации.	ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5		
Тема 6. Приемы моделирования, работа с объектами	Моделируем стул ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Тема 7. Основные приемы работы в режиме редактирования.	Моделируем картину ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Создаем остров с пальмой ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Моделируем обеденный стол. храм ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Моделируем древнегреческий храм. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Моделируем комод с ящиками ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Создаем неоновую вывеску ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Моделируем элементы для сцены с паровозом ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Тема 8. Материалы в Blender.	Настройка рендера, композитинг и финальный рендер сцены с паровозом. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой

Итоговое задание	Просмотр работ	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Тема 1. Инструменты программы Блендер	Нанесение текстуры на объект. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Настройка и анимация ключей формы ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Анимация настольной лампы ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Управление кубиком с помощью арматуры ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Анимация бабочки с помощью кривой Безье ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Создание анимации маятника. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Тема 2. Скульптинг	Практическое применение инструментов лепки. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Создаем анимированные деревья ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Создаем анимированные цветы ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой

	Скульптим голову персонажа ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Применение фильтра для создания ткани. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Тема 3. Физика	Реализация физики вращения колеса ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Реализация физических принципов при создании объектов из ткани. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Реализация физических принципов при создании объектов из ткани. ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Реализация физических принципов в симуляции мягкого тела ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
	Композиция с летающей в лесу бабочкой ОК 1-9, ПК 2.1 – 2.5	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Контрольно-учетный урок / Итоговое задание	Композиция с летающей в лесу бабочкой	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой

РАЗДЕЛ 5. ОСНОВЫ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ			
1.Тайминг и спейсинг	Настройка и корректировка анимации. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
2. Сжатие и растяжение	Создание анимации прыгающего мяча. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
3.Дуга и импульс	Прыжок мяча в сторону ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
4. Мяч с хвостом. Перекрывающее действие	Прыжок мяча с хвостом на месте ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
5. Анимация плавного взмаха хвоста	Плавная анимация хвоста ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
6. Боковое движение хвостом	Движение хвоста за мячом ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
7. Анимация мяча за хвостом	Движение мяча за хвостом ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
8. Анимация упругого и жесткого мяча	Анимация упругого и жесткого мяча ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
9. Применение анимации мяча и хвоста на практике	Прыжок мяча с хвостом ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
10. Анимация походки	Анимация походки робота ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
11. Анимация от позы к позе	Анимация походки ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой

12. Ключевые и дополнительные позы	Анимация бега ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
13. Индивидуальная походка и референсы	Анимация по референсу ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
14. Прямая (FK) и обратна (IK) кинематика	Упражнение на принципы работы FK и IK. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
15. Смещение веса	Упражнения на смещение веса ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
16. Практическое применение приема переноса веса	Упражнения на смещение веса. Завершение ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
Итоговое задание	Анимация переноса веса / Практическое применение приема переноса веса ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
17.Анимация прыжка, ключевые позы	Анимация прыжка ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
18.Анимация прыжка, сплайсинг	Анимация прыжка завершение ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
19. Анимация поднятия тяжести. Подготовительная часть	Анимация поднятия тяжести ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
20. Анимация поднятия тяжести. Завершение.	Анимация поднятия тяжести завершение ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой

Контрольно-учетный урок /Итоговое задание	Взаимодействие персонажей в сцене		Экзаменационная работа с оценкой

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 1 КУРС 1 СЕМЕСТР

1. РАССТОЯНИЕ, НА КОТОРОЕ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ ОПРЕДЕЛЕННЫЙ ОБЪЕКТ ИЗ КАДРА В КАДР - ЭТО
а. Тайминг
б. Спейсинг
в. Лей-аут
г. Полишинг

2. ВРЕМЯ(КОЛИЧЕСТВО КАДРОВ), ВЫДЕЛЕННОЕ НА ОПРЕДЕЛЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ, НАЗЫВАЕТСЯ -
а. Кей-поз
б. Тайминг
в. Спейсинг
г. Блокинг

3. СТОП-МОУШН ТЕХНИКА - ЭТО
а. Рисованная покадровая анимация на компьютере
б. Создание движения персонажа в 3D программе, с использованием готового рига в трехмерном пространстве.
в. Покадровое фотографирование реального объекта или кадров бумаги с небольшим изменением в каждом кадре для создания иллюзии движения.
г. Экспериментальный жанр в анимации, заключающийся в изображении сюжетов посредством движений простых форм.

4. ПОКАДРОВОЕ РИСОВАНИЕ АНИМАЦИИ НА БУМАГЕ ИЛИ КОМПЬЮТЕРЕ - ЭТО
а. 3D анимация
б. Классическая рисованная анимация
в. Риговая анимация
г. Моушн анимация

5. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЛЯ АНИМАЦИИ ПЛАСТИЛИНА, КУКОЛ, ПЕСКА И ПРОЧ РЕАЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ ОТНОСИТСЯ К ТЕХНИКЕ:
а. Трёхмерная графика
б. Стоп-моушн
в. Риговая анимация
г. Классическая рисованная анимация

6. ПИКСИЛЯЦИЯ - ЭТО
а. Анимация животных в технике рисованной покадровой анимации.
б. Разновидность стоп-моушн анимации, в которой покадрово снимаются бумажные куклы.
в. Анимация специальных эффектов в 3D графике

г. Разновидность стоп-моушн анимации, в которой люди снимаются покадрово в качестве кукол.

7. ПРИНЦИП АНИМАЦИИ «СЖАТИЕ И РАСТЯЖЕНИЕ» ПРИНЯТО НАЧИНАТЬ ИЗУЧАТЬ С АНИМАЦИОННОГО ЗАДАНИЯ ПОД НАЗВАНИЕМ:
а. Маятник
б. Хвост кошки
в. Прыгающий мячик
г. Гусеница

8. ПРИНЦИП АНИМАЦИИ «ТАЙМИНГ И СПЕЙСИНГ» ПРИНЯТО НАЧИНАТЬ ИЗУЧАТЬ С АНИМАЦИОННОГО ЗАДАНИЯ ПОД НАЗВАНИЕМ:
а. Прыжок кошки
б. Маятник
в. Качели
г. Походка лошади

9. ПРИСЕДАНИЕ КОШКИ ПЕРЕД ПРЫЖКОМ, ЗАМАХ РУКИ ПЕРЕД БРОСКОМ, НАКЛОН ВЛЕВО ПЕРЕД ДВИЖЕНИЕМ ВПРАВО - ЭТО ПРИМЕНЕНИЕ ПРИНЦИПА АНИМАЦИИ:
а. Дуги(арки)
б. Сценичность
в. Подготовка к действию или упреждение
г. «Прямо вперёд» и «от позы к позе»

10. АНИМАЦИОННЫЙ ПРИНЦИП «ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ» ПОДРАЗУМЕВАЕТ:
а) не делать слишком выразительные позы в кадрах
б) преувеличивать при рисовании фаз позы персонажей, выразительность движения, разность скорости у разных движений.
в) всегда рисовать анимацию прыжка с маленьким спейсингом между всеми фазами.
г) перед началом работы выставить камеру в сцене

11. В ЧЕМ РАЗНИЦА МЕЖДУ КЛЮЧЕВЫМИ ПОЛОЖЕНИЯМИ И ПРОМЕЖУТОЧНЫМИ ФАЗАМИ В АНИМАЦИИ?
а) принято рисовать сначала ключевые, затем между ними промежуточные. Ключевые кадры задают основное движение
б) принято начинать с рисования промежуточных фаз, затем добавляя ключевые между ними
в) ни в чем, кадры рисуются последовательно от первого к последнему
г) это одно и то же, но «промежуточная фаза» - устаревший термин.

12. В ЧЕМ РАЗНИЦА ЧИСТОВОЙ И ЧЕРНОВОЙ АНИМАЦИИ?
а) сначала делается чистовая анимация сцены, и уже потом черновая
б) черновая анимация - первый этап рисования, может содержать не все фазы, быть скетчевым, содержать элементы построения, чистовая анимация - финальный вариант.
в) классические аниматоры делают черновую анимацию, а аниматоры картун стиля - чистовую.
г) чистовая анимация не может быть финальным вариантом анимации для добавления в мультфильм.

КЛЮЧ: 1Б, 2Б, 3В, 4Б, 5Б, 6Г, 7В, 8Б, 9В, 10Б, 11А, 12Б

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 1 КУРС 2 СЕМЕСТР

1. ЧТО ТАКОЕ ФАЗА В АНИМАЦИИ?
А) финальный рендер
Б) промежуточный кадр между ключевыми
В) музыкальный ритм
Г) отдельный слой фона

2. ЧТО ОЗНАЧАЕТ «ТАЙМИНГ СЦЕНЫ»?
А) количество сцен в проекте
Б) Время, отведенное на каждое событие или движение
В) настройки освещение
Г) количество слоев в сцене

3. ЧТО ЯВЛЯЕТСЯ ПЕРВЫМ ЭТАПОМ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИОННОГО ЭТЮДА?
А) финальная чистка анимации
Б) подготовка раскадровки и идеи
В) композитинг
Г) рендеринг

4. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ В АНИМАЦИИ - ЭТО
А) Задержки, вторичные и последействия
Б) увеличение количества слоев
В) фиксация всех элементов
Г) только движение камеры

5. ЧТО ОЗНАЧАЕТ «АНИМАЦИЯ ПО «ДВОЙКАМ»»?
А) использование двух камер
Б) каждый кадр показывается два раза
В) два слоя объединяются в один
Г) анимация делится на два этапа

6. ЧТО ЯВЛЯЕТСЯ КЛЮЧЕВЫМ ПРИ СИНХРОНИЗАЦИИ АНИМАЦИИ С МУЗЫКОЙ?
А) отказ от ключевых кадров
Б) подбор визуальных акцентов под музыкальные
В) Увеличение громкости
Г) ускорение FPS

7. НА КАКОМ ЭТАПЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ ЧЕРНОВАЯ АНИМАЦИЯ?
А) перед раскадровкой
Б) после финального монтажа
В) во время цветокоррекции
Г) после подготовки персонажей

8. ЧТО ДЕЛАЕТ ЧЕРНОВАЯ АНИМАЦИЯ?
А) Проверяет движение и ритм сцены
Б) добавляет спецэффекты
В) удаляет лишние слои
Г) меняет разрешение проекта

9. ЧТО ЗНАЧИТ «ЧИСТКА АНИМАЦИИ»?
А) Удаление всех линий
Б) рендеринг финального видео
В) перерисовка всех линий, уточнение форм
Г) настройка музыки

10. ЧТО ДЕЛАЕТ КОМПОЗИТИНГ В AFTER EFFECTS?
А) добавляет детали персонажам
Б) объединяет слои, эффекты и свет в финальный кадр
В) создает раскадровку
Г) выполняет черновую анимацию

Ключ: 1Б 2Б 3Б 4А 5Б 6Б 7Г 8А 9В 10Б

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 2 КУРС 3 СЕМЕСТР

1. ЧТО ТАКОЕ «РЕФЕРЕНС АНИМАЦИИ»?
а) черновой вид анимации
б) наброски основных цветов в сцене
в) разновидность 3D визуализации
г) видео или изображение, служащее примером для создания анимации

2. ЧТО САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРИ АНИМИРОВАНИЕ ЦИКЛИЧНОЙ ПОХОДКИ?
а) соблюдать одинаковый спейсинг движения ног по полу, чтобы не было эффекта «скольжения»
б) обрезать кадр по композиции
в) создание чистовой анимации для дальнейшей заливки персонажа цветом
г) сделать цикл коротким

3. В ЧЕМ РАЗНИЦА МЕЖДУ ЦИКЛИЧНОЙ ПОХОДКОЙ НА МЕСТЕ И ПОХОДКОЙ В ПРОСТРАНСТВЕ?
а) цикличной походкой принято считать ту, в которой нет прыжков
б) цикличная походка чаще используется при производстве мультфильмов
в) это обозначает одно и то же
г) цикличная походка является походкой на одном месте, как на беговой дорожке, походка в пространстве - из одного места в кадре в другое.

4. ЧТО НЕОБХОДИМО УМЕТЬ ДЛЯ СОЗДАНИЯ РИСОВАННОЙ АНИМАЦИИ ГОТОВОГО ПЕРСОНАЖА?
а) держать форму, объем и пропорции героя, сохранять все детали
б) использовать узнаваемые цвета выбранного персонажа
в) делать раскадровку перед работой
г) работать в программе ToonBoom Storyboard.

5. В ЧЕМ ХАРАКТЕРНАЯ ЧЕРТА ДВИЖЕНИЯ НОГ ЛОШАДИ ПРИ ХОДЬБЕ?
а) очень медленные движения, высоко поднимающиеся копыта
б) ноги всегда полусогнуты
в) носок копыта при проносе ноги в воздухе всегда смотрит вниз
г) лошади не поднимают ноги, а волочат их по земле.

6. НА КАКОЕ ИЗ БАЗОВЫХ АНИМАЦИОННЫХ УПРАЖНЕНИЙ ССЫЛАЕТСЯ ЗАДАНИЕ «ДВИЖЕНИЕ ХВОСТА КОШКИ» БОЛЬШЕ ВСЕГО?
а) железный мячик, падающий с полки
б) маятник
в) кораблик в море
г) акробат

7. В ЧЕМ ОСОБЕННОСТЬ ПОХОДКИ ГОЛУБЯ?
а) сильные подскоки тела при ходьбе
б) голубь активно использует крылья при ходьбе
в) грузные повороты тела туда-сюда, то головой, то задней частью.
г) постоянное моргание глазами

8. ЗАЧЕМ НУЖЕН СЛОЙ COLOUR-ART В TOONBOOM HARMONY?
а) для создания заливки персонажа
б) для создания чистовой анимации персонажа
в) для создания черновой анимации персонажа
г) для создания пост-обработки сцены

9. ЗАЧЕМ НУЖЕН СЛОЙ LINE-ART В TOONBOOM HARMONY?
а) для создания заливки персонажа
б) для создания чистовой или черновой анимации персонажа
в) для создания монтажной сцены
г) для создания пост-обработки сцены

10. ДЛЯ ЧЕГО НУЖЕН ИНСТРУМЕНТ «ЧЁРНАЯ СТРЕЛКА» В TOONBOOM HARMONY?
а) рисования персонажей
б) создания 3D объектов
в) выделения и трансформации рисунка или его части
г) набора текста

11. ДЛЯ ЧЕГО НУЖЕН ИНСТРУМЕНТ «БЕЛАЯ СТРЕЛКА» В TOONBOOM HARMONY?
а) выделения и трансформации рисунка или его части
б) выделения точек нарисованной линии и их изменения
в) стирания линий
г) добавления света в сцене

12. КАКИМ ОБРАЗОМ МОЖНО НАСТРОИТЬ ИНСТРУМЕНТ «ONION SKIN” В TOONBOOM HARMONY?
а) этот инструмент не настраивается
б) выбрать цвет рисунков
в) включить и выключить
г) выбрать диапазон кадров для просмотра, настроить яркость и цвет их просвечивания.

КЛЮЧ: 1Г, 2А, 3Г, 4А, 5В, 6Б, 7В, 8А, 9Б, 10В, 11Б, 12Г

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 2 КУРС 4 СЕМЕСТР

1. КНОПКА В WINDOWS “RESTORE TO DEFAULT WORKSPACE” В TOONBOOM HARMONY НУЖНА ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ:
а) удалить все текстурные кисти
б) создать дрожащее движение камеры
в) отменить последнее действие
г) установить изначальный вид рабочей области в программе

2. ОКНО «TOOL PROPERTIES” В TOONBOOM HARMONY НУЖНО ДЛЯ:
а) создания композа сцены
б) добавления движения камеры
в) настройки выбранного инструмента
г) выбора фазы из добавленных в библиотеку

3. ИНСТРУМЕНТ «ВЕДЁРКО» В TOONBOOM HARMONY НУЖЕН ДЛЯ:
а) заливки анимации
б) выделения рисунка
в) анимации перекладки
г) рисования фона к анимации

4. В ЧЕМ РАЗНИЦА ПОНЯТИЙ «FRAME(КАДР)» И «DRAWING(РИСУНОК)” В TOONBOOM HARMONY?
а) это разные вариации названия одного и того же
б) drawing - нарисованная поза анимации, frame - кадр на таймлайне, один drawing может быть растянут на несколько фреймов.
в) frame - нарисованная поза анимации, drawing - кадр на таймлайне, один drawing может быть растянут на несколько фреймов.
г) frame - кадр анимации в монтажной программе, а drawing - кадр анимации в анимационной программе

5. ГОРЯЧАЯ КЛАВИША FN+F5 ИЛИ F5 В TOONBOOM HARMONY НУЖНА ДЛЯ:
а) дублирования слоя
б) отмены действия
в) копирования слоя
г) продления продолжительности drawing до кадра, на котором находишься на момент нажатия

6. ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ F И G В TOONBOOM HARMONY НУЖНЫ ДЛЯ:
а) перемещения по кадрам вперёд и назад
б) копирования слоя
в) возвращения отмененного действия
г) сохранения проекта

7. ИНСТРУМЕНТ «ЗУМ» ПОЯВЛЯЕТСЯ В TOONBOOM HARMONY ВМЕСТО РИСОВАЛЬНОГО ИНСТРУМЕНТА И НЕ ДАЕТ РИСОВАТЬ, КОГДА:
а) ToonBoom Harmony потерял лицензию
б) вы находитесь в другой стране
в) на компьютере стоит русская раскладка
г) на компьютере Включен vpn

8. ОШИБКИ СОХРАНЕНИЯ ПРОЕКТА TOONBOOM HARMONY МОГУТ БЫТЬ СВЯЗАНЫ С:
а) сохранением в папке, названной на английском языке
б) сохранением в папке, названной на русском языке
в) сохранением файла с более чем 15 кадрами в сцене
г) сохранением файла с более чем одной палитрой цветов

9. ЧТОБЫ ПЕРЕДАТЬ СВОЙ ПРОЕКТ TOONBOOM HARMONY ТРЕТЬЕМУ ЛИЦУ, НУЖНО:
а) зайти в проводник на компьютере, найти папку проекта, найти иконку проекта Harmony, отправить ее третьему лицу.
б) зайти в проводник на компьютере, найти папку проекта, архивировать папку, отправить архив третьему лицу
в) зайти в проводник на компьютере, найти папку проекта, выделить папку, отправить ее третьему лицу.
г) зайти в проводник на компьютере, найти папку проекта, архивировать папку, отправить папку третьему лицу.

10. ВЫ ХОТИТЕ ПОМЕНЯТЬ ИМЯ ПАПКИ ПРОЕКТА И ПАПКУ, ГДЕ НАХОДИТСЯ ПРОЕКТ TOONBOOM HARMONY, КАК ЭТО НУЖНО СДЕЛАТЬ?
а) найти папку проекта в проводнике, выделить папку, переименовать папку проекта, переместить папку проекта в другую.
б) Зайти в проект ToonBoom Harmony, выбрать file->save as, изменить название проекта, найти папку проекта в проводнике, переместить в другую папку.
в) найти папку проекта в проводнике, выделить папку, переместить папку проекта в другую, переименовать папку проекта.
г) Зайти в проект ToonBoom Harmony, выбрать file->save as, выбрать другую папку, изменить название проекта.

КЛЮЧ: 1Г, 2В, 3А, 4Б, 5Г, 6А, 7В, 8Б, 9Б, 10Г

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 5 СЕМЕСТР

Вопрос 1: Модификатор зеркало по умолчанию отражает объект относительно?

Варианты ответа:

1-другого объекта

2-начала координат сцены

3-центральной точки объекта

Вопрос 2: Порядок расположения модификаторов имеет значение?

Варианты ответа:

1-да

2-нет

Вопрос 3: 3D курсор устанавливается в центр координат с помощью горячих клавиш?

Варианты ответа:

1-Cntr S

2-Cntr X

3-Shift S

Вопрос 4: В режим выделения точек можно перейти с помощью горячей клавиши?

Варианты ответа:

1-T

2-1

3-Y

Вопрос 5: В режим выделения ребер можно перейти с помощью горячей клавиши?

Варианты ответа:

1-H

2-4

3-2

Вопрос 6: В режим выделения граней можно перейти с помощью горячей клавиши?

Варианты ответа:

1-3

2-F3

3-X

Вопрос 7: С помощью функции Random Transform можно задать произвольные?

Варианты ответа:

1-координаты

2-вращение

3-масштаб

4-все перечисленные параметры

Вопрос 8: Какие источники освещения можно подключить добавив их в сцену?

Варианты ответа:

1-Point

2-Sun

3-Spot

4-Area

5-Все перечисленные

Вопрос 9: Объекты дублируются с помощью горячих клавиш?

Варианты ответа:

1-Cntr X

2-Shifr D

3-Shifr S

Вопрос 10: При использовании в редакторе шейдера ноды Object Info для придания вновь создаваемому объекту случайного цвета в ней используется выход?

Варианты ответа:

1-Object Index

2-Random

3-Material Index

Вопрос 11: Для применения в композитенге эффекта Bloom необходимо подключить ноду?

Варианты ответа:

1-Filter

2-Glare

3-Kuwahara

Вопрос 12: Что бы анимировать движения объекта по кривой используют ограничитель?

Варианты ответа:

1-Floor

2-Follow Path

3-Pivot

Ключи

Вопрос 1

Правильный ответ- 3

Вопрос 2:

Правильный ответ- 1

Вопрос 3:

Правильный ответ- 3

Вопрос 4:

Правильный ответ- 2

Вопрос 5:

Правильный ответ- 2

Вопрос 6:

Правильный ответ- 1

Вопрос 7:

Правильный ответ- 4

Вопрос 8:

Правильный ответ- 5

Вопрос 9:

Правильный ответ- 2

Вопрос 10:

Правильный ответ- 2

Вопрос 11:

Правильный ответ- 2

Вопрос 12:

Правильный ответ- 2

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 6 СЕМЕСТР

Вопрос 1: Назначить дополнительный материал на объект можно?

Варианты ответа:

1-в объектном режиме

2-в режиме редактирования

3-в обоих режимах

Вопрос 2: Что бы назначить созданный материал на выделенные элементы объекта надо нажать клавишу?

Варианты ответа:

1-Assign

2-Select

3-Deselect

Вопрос 3: Что бы выделить элемент на который назначен выделенный материал надо нажать на клавишу?

Варианты ответа:

1-Assign

2-Select

3-Deselect

Правильный ответ- 2

Вопрос 4: Что бы выбрать петлю рёбер в режиме редактирования, выделяя мышью ребро,используют клавишу?

Варианты ответа:

1-Alt

2-Cntr

3-Shift

Вопрос 5: Что бы деформировать сетку геометрии объекта с помощью текстуры шума используется модификатор?

Варианты ответа:

1-Cast

2-Curve

3-Displace

Вопрос 6: Что бы текстура повторялась на поверхности объекта в ноде Image Texture в методе экстраполяции изображения надо выставить значение?

Варианты ответа:

1-Repeat

2-Extend

3-Clip

Вопрос 7: Что бы текстура не повторялась на поверхности объекта в ноде Image Texture в методе экстраполяции изображения надо выставить значение?

Варианты ответа:

1-Repeat

2-Extend

3-Clip

Вопрос 8: Что бы перенести в проект объект из другой композиции необходимо в закладке File использовать функцию?

Варианты ответа:

1-Link

2-Append

3-Data Previews

Вопрос 9: Что бы назначить текстуру по координатам объекта в ноде текстурных координат надо выбрать режим?

Варианты ответа:

1-Generated

2-Object

3-Normal

Вопрос 10: Для формирования скелета создается объект?

Варианты ответа:

1-Mesh

2-Volume

3-Armature

Вопрос 11: Что бы сделать кость видимой поверх геометрии в настройках арматуры надо использовать закладку?

Варианты ответа:

1-Motion Paths

2-Viewport Display

3-Inverse Kinematics

Вопрос 12: Что бы из хвоста существующей кости методом Extrude создать новую кость используют горячую клвишу?

Варианты ответа:

1-A

2-X

3-E

Ключи

Вопрос 1:

Правильный ответ- 2

Вопрос 2:

Правильный ответ- 1

Вопрос 3:

Правильный ответ- 2

Вопрос 4:

Правильный ответ- 1

Вопрос 5:

Правильный ответ- 3

Вопрос 6:

Правильный ответ- 1

Вопрос 7:

Правильный ответ- 3

Вопрос 8:

Правильный ответ- 2

Вопрос 9:

Правильный ответ- 2

Вопрос 10:

Правильный ответ- 3

Вопрос 11:

Правильный ответ- 2

Вопрос 12:

Правильный ответ- 3

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 7 СЕМЕСТР

Вопрос 1: Что бы объект в сцене стал невидимым необходимо в настройках материала уменьшить до нуля параметр?

Варианты ответа:

1-Roughness

2-IOR

3-Alpha

Вопрос 2: Быстрее работает движок рендера?

Варианты ответа:

1-EEVEE

2-Cycles

3-Оба работают одинаково быстро

Вопрос 3: Чтобы добавить в редакторе шейдеров ноды Texture Coordinate и Mapping нажимают клавиши?

Варианты ответа:

1-Ctrl V

2-Ctrl T

3-Ctrl C

Вопрос 4: Для перевода черно-белого изображение текстуры шума в цветное используется нода ?

Варианты ответа:

1-Mix

2-Color Ramp

3-Bump

Вопрос 5: Для имитации неровностей с помощью текстуры шума в редакторе шейдеров используют ноду?

Варианты ответа:

1-Bump

2-Mapping

3-Mix Color

Вопрос 6: При использовании текстуры шума для смешивания двух цветов, нода Noise Texture заводится в ноду Mix Color во вход?

Варианты ответа:

1- A

2- B

3- Factor

Вопрос 7: Создавая имитацию неровной поверхности нода Noise Texture подключается в ноду Bump во вход?

Варианты ответа:

1-Height

2-Normal

Вопрос 8: Уровень шероховатости материала регулируется в шейдере параметром?

Варианты ответа:

1-Base Color

2-Metallic

3-Roughness

Вопрос 9: Что бы в режиме редактирования выбрать элементы через один или в другой настраиваемой последовательности используется режим?

Варианты ответа:

1-Select Mirror

2-Select Random

3-Checker Deselect

Вопрос 10: Что бы в режиме редактирования подразделить геометрию используется команда?

Варианты ответа:

1-Subdivide

2-Extrude Edges

3-evel Edges

Вопрос 11: Что бы объединить точки находящиеся в одних координатах в режиме редактирования в функции Merge надо выбрать команду ?

Варианты ответа:

1-At Cursor

2-Collapse

3-By Distance

Вопрос 12: Глубина резкости и объект на который она настраивается регулируется в настройках камеры в разделе?

Варианты ответа:

1-Viewport Display

2-Depth of Field

3-Background Images

Ключи

Вопрос 1:

Правильный ответ- 3

Вопрос 2:

Правильный ответ- 1

Вопрос 3:

Правильный ответ- 2

Вопрос 4:

Правильный ответ- 2

Вопрос 5:

Правильный ответ- 1

Вопрос 6:

Правильный ответ- 3

Вопрос 7:

Правильный ответ- 1

Вопрос 8:

Правильный ответ- 3

Вопрос 9:

Правильный ответ- 3

Вопрос 10:

Правильный ответ- 1

Вопрос 11:

Правильный ответ- 3

Вопрос 12:

Правильный ответ- 2

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 8 СЕМЕСТР

Вопрос 1: Что бы в режиме редактирования к существующему скелету добавить еще одну кость в месте расположения 3D курсора используют клавиши?

Варианты ответа:

1-Shift S

2-Shift A

3-Cntrl C

Вопрос 2: Скелет анимируется в режиме?

Варианты ответа:

1-Object Mode

2-Edit Mode

3-Pose Mode

Вопрос 3: Для назначения манипулятора вместо кости в настройках кости используется закладка ?

Варианты ответа:

1-Deform

2-Viewport Display

3-Rigify Type

Вопрос 4: При трансформации костей в режиме Pose Mode ориентируются?

Варианты ответа:

1-На локальные координаты

2-На глобальные координаты

Ключи

Вопрос 1:

Правильный ответ- 2

Вопрос 2:

Правильный ответ- 3

Вопрос 3:

Правильный ответ- 2

Вопрос 4:

Правильный ответ- 1

Комплект оценочных средств
Балльно-рейтинговая система оценки дисциплины

МДК.02.01 ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИИ В АНИМАЦИИ

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации в рамках системы производится в соответствии с критериями, определяемыми раздельно для периода работы в течение семестра (текущий контроль) и для промежуточной аттестации **в форме Комплексного экзамена в виде просмотра творческих работ**.

Общая сумма баллов: 100.

Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

Критерии **оценки**	**Количественные критерии**, в течении семестра (максимально - **40 баллов**)
Посещение занятий	от 0 до 8
Работа на уроке	от 0 до 12
Самостоятельная работа	от 0 до 16
Творческий и профессиональный потенциал	От 0 до 4

Качественные критерии и максимальные баллы для оценки работ в 2D анимации

на текущий контроль и промежуточную аттестацию (максимально - **60 баллов**)

Критерий 1 Уровень изобразительного рисунка. Соблюдение пропорций персонажа в анимации.	от 0 до 10
Критерий 2 Умение работать со сборкой и постобработкой мультфильма.	от 0 до 10
Критерий 3 Умение работать в заданной технике анимации и применять 12 принципов анимации.	от 0 до 10
Критерий 4 Умение работать в профессиональном программном обеспечении в соответствии с программой курса.	от 0 до 10
Критерий 5 Общий уровень аккуратности работы, презентабельность. Наличие титров и их соответствие заданным критериям.	от 0 до 10
Критерий 6 Умение работать со звуком, синхронизировать его с анимацией.	от 0 до 10

Качественные критерии и максимальные баллы для оценки работ в 3D анимации

на текущий контроль и промежуточную аттестацию (максимально - **60 баллов**)

Критерий 1 Соблюдение правильной топологии моделей. Чистая, оптимизированная сетка (mesh) с правильным распределением полигонов.	от 0 до 10
Критерий 2 Соблюдение правил работы с элементами сетки меш-объектов. Количество полигонов должно соответствовать целям проекта (низкополигональные или высокополигональные в зависмиости от поставленной задачи).	от 0 до 10
Критерий 3 Соблюдение правил работы с UV- разверткой для создания корректных разверток.	от 0 до 10
Критерий 4	от 0 до 10

Соблюдение правил настройки материалов с учетом отражений, прозрачности, нормалей, шероховатости и прочих необходимых свойств.	
Критерий 5 Соблюдение правил монтирования кадров: цвет, локация, появление персонажей, последовательность	от 0 до 10
Критерий 6 Стиль и фантазия автора: визуально-образная система, оригинальность персонажей/сюжетной линии	от 0 до 10

Расшифровка критериев:

Количественные -

- Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше, чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;
- Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";
- Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные критерии для оценки работ в 2D анимации

- Критерий 1 - Уровень изобразительного рисунка
- Критерий 2 – Умение работать с постобработкой материала.
- Критерий 3 – Соблюдение техники и применение 12 принципов анимации
- Критерий 4 - Умение работать в соответствующей программе
- Критерий 5 - Презентабельность
- Критерий 6 – Синхронизация звукового ряда и видеоряда

Составляющие комплекса знаний	**Значение в баллах**

Критерий 1 **Уровень изобразительного рисунка. Соблюдение пропорций персонажа в анимации.** Расшифровка: Наличие общего понимания академического рисунка: навыки построения, соблюдения формы. Сохранение особых черт и пропорций анимируемого персонажа.	**9-10 баллов** – Уровень построения и навыков рисунка полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы. Персонажи похожи на изображенное в модельных листах, все особенности и пропорции соблюдены. **7-8 баллов** – в работе наблюдаются незначительные нарушения: небольшие проблемы с соблюдением пропорций, ощущение дрожания или плывучести при просмотре. **5-6 баллов** - в работе наблюдается ряд незначительных нарушений: скованность используемых линий, несоблюдение пропорций персонажа в части кадров, изменение пропорций и/или размера персонажа от начала до конца сцены (персонаж немотивированно растет или уменьшается). **3-4 балла** – в работе наблюдаются значительные нарушения: несоблюдение пропорций, отсутствие схожести персонажа с его модельными листами, изменение размеров по ходу сцены. **1-2 балла** – в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок: дребезжащая линия, большое количество ненужных линий, неправильное или отсутствующее построение персонажа.
Критерий 2 **Умение работать со сборкой и постобработкой мультфильма.** Расшифровка: Сбор анимационных сцен для создания финального мультфильма в программе Adobe Premiere Pro, применение навыков монтажа, добавление эффектов (свет, тень, цветокоррекция, дрожание камеры) в программе Adobe After Effects.	9-10 баллов – Исполнение монтажа и постобработки мультфильма полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы. Применены все необходимые конкретному мультфильму эффекты, внесены правки преподавателя, использована цветокоррекция, работа выполнена качественно и выглядит завершенной, цельной. 7-8 баллов – в работе наблюдаются незначительные нарушения: применены не все рекомендации преподавателя по поводу постобработки, использованы неправильные настройки вывода видео. Не хватает цветокоррекции или обработка цветов фильма не соответствует целям конкретной работы. 5-6 баллов – в работе наблюдается ряд незначительных нарушений: среднее качество произведенной постобработки, не завершенная работа над цветокоррекцией мультфильма, местами случайный выбор инструментов. 3-4 балла – в работе наблюдается значительные нарушения: Низкое качество исполнения постобработки мультфильма, случайный выбор эффектов и цветов при наложении фильтров, игнорирование правок преподавателя, нарушение порядка работы над постобработкой. 1-2 балла – в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок: отсутствие финальной

	постобработки, когда она была необходима фильму, неправильные настройки вывода видео, не применены все необходимые эффекты, цвета при коррекции подобраны не соответственно работе, использовано не предусмотренное программой программное обеспечение.
Критерий 3 **Умение работать в заданной технике анимации и применять 12 принципов анимации.** Расшифровка: Применение в своей анимации так называемых «12 принципов анимации» По версии Дисней. Данные принципы и их суть изложены в книге «Иллюзия жизни: анимация Диснея» Томаса Фрэнка и Олли Джонстона. Создание анимационных сцен в технике, предусмотренной в программе для этого задания. Умение применять принципы работы для этой конкретной техники, создавать качественный результат.	9-10 баллов – Исполнение анимационной сцены с применением 12-ти принципов анимации полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы. Используется метод «От позы к позе», принцип «Сжатие и Растяжение», «Подготовка или упреждение», «Сценичность», «Захлёст действия», «Смягчение начала и завершения движения», «Привлекательность», «Тайминг и спейсинг», «Преувеличение», «Дополнительное действие», при создании анимации используется движение по лугам, а также виден крепкий уровень академического рисунка. 7-8 баллов – в работе наблюдается незначительные нарушения: Один из более сложных принципов анимации не применен или применен с нарушениями, например, «Захлёст», «Дополнительное движение». Использование принципов работы, больше подходящих другой технике, качество изображения ниже full HD., работа выполнена качественно и выглядит завершенной. 5-6 баллов – в работе наблюдается ряд незначительных нарушений: низкое качество изображения, отсутствие понимания специфики техники, не используется метод «От позы к позе», не используются принципы «Сценичность», «Дополнительное движение» или используются с ошибками. 3-4 балла – в работе наблюдается значительные нарушения: низкое качество изображения, случайные элементы на экране, нарушение технологии создания анимации, проблемы понимания основных принципов «Сжатие и Растяжение», «Подготовка или упреждение», «Тайминг и спейсинг», «Преувеличение», не используемость принципов «Сценичность», «Дополнительное движение», «Захлёст». 1-2 балла – в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок: отсутствие использования основных принципов анимации, игнорирование дополнительных правил создания анимации, низкое качество исполнения анимации, низкое качество изображения, случайные элементы на экране, нарушение технологии создания анимации, использование не той техники анимации, что предусмотрена по заданию программы.

Критерий 4 **Умение работать в соответствующей программе.** Расшифровка: Наличие навыков работы в Toonboom Harmony, Adobe After Effects, Adobe premiere Pro.	9-10 баллов – Исполнение анимационной сцены полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы. Полное понимание работы в Toonboom Harmony, создание качественной анимации в ней. Полное понимание работы в программах Adobe After Effects и Adobe Premiere Pro, создание качественного монтажа в них. 7-8 баллов – в работе наблюдается незначительные нарушения: незнание углубленной части функционала программы, слегка неуверенное владение программой. 5-6 баллов – в работе наблюдается ряд незначительных нарушений: Неумение работы с частью функций программы, таких как заливка цветом, обработка. 3-4 балла – в работе наблюдается значительные нарушения: практически полное неумение пользоваться программой, фундаментальные ошибки при работе, незнание большинства функций программы. 1-2 балла – в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок: неумение пользоваться программой, фундаментальные ошибки при работе, незнание большинства функций программы или полное или частичное выполнение задания в сторонней программе.
Критерий 5 **Общий уровень аккуратности работы, презентабельность.** Расшифровка: Завершенный вид сдаваемой анимационной сцены, презентабельность работы или их общей сборки, смотрибельность материала. Наличие титров и их соответствие заданным критериям.	9-10 баллов – Исполнение анимационной сцены полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы. Работа выглядит аккуратно и законченно. Титры и их последовательность соответствуют заданным критериям. 7-8 баллов – в работе наблюдается незначительные нарушения: анимационная сцена в целом выглядит аккуратно и завершенно, в 10% работ есть незначительное ощущение небрежности или спешки. 5-6 баллов – в работе наблюдается ряд незначительных нарушений: Половина работ выглядит незавершенно, неаккуратно. 3-4 балла – в работе наблюдаются значительные нарушения: в более чем половине работ финальная картинка выглядит незавершенно, неаккуратно. 1-2 балла – в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок: в подавляющем большинстве работ финальная картинка выглядит незавершенно, неаккуратно. Титры отсутствуют.

Критерий 6 **Умение работать со звуком, синхронизировать его с анимацией.** Расшифровка: Умение синхронизировать визуальное изображение со звуковым сопровождением в заданной программе. Попадание в ритм.	9-10 баллов – Исполнение анимационной сцены полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы. Визуальный ряд поддерживает звуковой, все синхронизировано, изображения попадают в такт. 7-8 баллов – в работе наблюдаются незначительные нарушения: небольшая спешка или отставание визуального ряда от звукового, в пределах 2-4 кадров расхождения. 5-6 баллов – в работе наблюдается ряд незначительных нарушений: Звук сильно спешит или отстает от изображения, в пределах 12 кадров. 3-4 балла – в работе наблюдаются значительные нарушения: Звук сильно спешит или отстает от изображения, в пределах 20 кадров. 1-2 балла – в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок: практически полное отсутствие связи между визуальным и звуковым рядом. 0 баллов – Звуковой ряд полностью отсутствует.

Качественные критерии и максимальные баллы для оценки работ в 3D анимации

- Критерий 1 - Моделирование объектов.
- Критерий 2 - Качество текстур и материалов.
- Критерий 3 - Работа с анимацией.
- Критерий 4 - Освещение сцены.
- Критерий 5 - Качество финального рендера.
- Критерий 6 - Использование вспомогательных программ и инструментов.

Составляющие комплекса знаний	Значение в баллах
Критерий 1 **Моделирование объектов.** Соблюдения правил и принципов моделирования с учетом требований к топологии, качеству UV-развертки, правильной организации работы с полигонами и направления нормалей.	**9-10 баллов** – Очень чистая, оптимизированная сетка без лишних вершин, равномерное распределение полигонов, отсутствуют артефакты и пересечения. Кол-во полигонов идеально соответствует целям проекта, оптимизация выполнена грамотно. UV-развёртка полностью корректна, без перекрытий, с минимальными искажениями, оптимально использует пространство. **7-8 баллов** – Чистая топология с незначительными мелкими ошибками, небольшие неровности в распределении полигонов. Кол-во полигонов немного выше или ниже оптимального, но не влияет существенно на производительность. UV-развёртка в целом хорошая, есть незначительные перекрытия или искажения, не влияющие на качество текстур. Мелкие ошибки направления нормалей, которые почти не влияют на визуальное качество.

	5-6 баллов - Топология допустимая, но присутствуют участки с избыточными или редкими полигонами, возможно, локальные артефакты. Кол-во полигонов значительно превышает или не достигает необходимого уровня, что может повлиять на качество или производительность. UV-развёртка содержит перекрытия или искажения, заметные при текстурировании, но исправимые. Наличие нескольких неправильно направленных нормалей, заметных при рендеринге. **3-4 балла** – Топология неравномерная, много лишних вершин, возможны пересечения и искажения сетки. Кол-во полигонов сильно не соответствует требованиям, вызывает проблемы с производительностью или визуалом. UV-развёртка имеет серьёзные перекрытия и искажения, затрудняющие качественное нанесение текстур. Много неправильно направленных нормалей, вызывающих заметные артефакты и искажения света. . **1-2 балла** – Топология хаотичная, множество ошибок, меш не подходит для дальнейшей работы. Кол-во полигонов абсолютно неподходящее, модель не пригодна для заявленных целей. UV-развёртка отсутствует или полностью некорректна, текстурирование невозможно. Нормали направлены хаотично, модель выглядит неправильно освещённой и не пригодна к использованию.
Критерий 2 **Качество текстур и материалов.** Использование в работе над проектом правильных форматов, оптимальных разрешений и правильно настроенных материалов с учетом отражений, прозрачности, нормалей, шероховатости и т.д.	**9-10 баллов** — Текстуры высокого разрешения, оптимально подобранные; отсутствуют размытости, пикселизация и швы; детали хорошо читаемы; все карты (диффуз, нормали, шероховатость, металлик и др.) корректно применены и согласованы. Материалы полностью настроены с учетом всех текстурных карт; отражения, прозрачность и взаимодействие с освещением выглядят реалистично и гармонично сочетаются с текстурами. **7-8 баллов** — Текстуры хорошего качества с незначительными мелкими артефактами или небольшой потерей детализации, не влияющей на восприятие; текстурные карты в основном согласованы. Материалы в целом корректны, с небольшими недочетами в отражениях или шероховатости; большинство текстурных карт используются правильно и дополняют материалы. **5-6 баллов** — Текстуры среднего качества: заметны размытости, пикселизация или швы; нормальные карты и другие дополнительные текстуры присутствуют, но не всегда корректно применены. Материалы базовые, с частично настроенными параметрами; некоторые текстуры

	применены не полностью или с ошибками, что заметно при рендере. **3-4 балла** — Текстуры низкого разрешения, сильно размыты, детали плохо различимы; текстурные карты частично отсутствуют или плохо оптимизированы. Материалы плохо настроены, отражения и прозрачность выглядят неестественно, текстуры используются частично или некорректно. **1-2 балла** — Текстуры очень низкого качества или отсутствуют; сильные артефакты, искажения и некорректные швы, текстурные карты не используются или применены неправильно. Материалы не настроены или настроены неправильно, текстурные карты не используются или применены неправильно, модель выглядит плоской и без реалистичного взаимодействия со светом.
Критерий 3 **Работа с анимацией.** Правильна настройка ригинга и развесовки персонажа. Корректная работа с ключевыми кадрами и настройка анимации.	**9-10 баллов** — Риг полностью проработан, скелет корректно построен с правильной иерархией и оптимальной топологией для анимации. Развесовка точная и плавная, деформации модели естественные без искажений и артефактов при движении. Ключевые кадры расставлены грамотно, анимация логична и соответствует задумке, без резких скачков. Переходы между ключевыми кадрами плавные и естественные, движения выглядят живыми и реалистичными. **7-8 баллов** — Риг и скелет настроены хорошо, с незначительными упрощениями или мелкими недочётами в иерархии. Развесовка в основном корректна, но встречаются мелкие искажения в отдельных местах при деформации. Ключевые кадры расставлены правильно с небольшими огрехами, анимация в целом последовательна. Переходы достаточно плавные, но иногда видны небольшие рывки или неестественные движения. **5-6 баллов** — Риг и скелет базовые, с заметными упрощениями или ошибками в структуре, ограничивающими анимацию. Развесовка частично выполнена, есть заметные искажения и артефакты при движении модели. Ключевые кадры расставлены нерегулярно, анимация местами прерывиста или неестественна. Переходы между кадрами резкие, движения выглядят механическими и недостаточно плавными. **3-4 балла** — Риг и скелет выполнены плохо, с ошибками в иерархии и ограниченной подвижностью. Развесовка выполнена плохо, деформации модели вызывают сильные искажения и разрывы геометрии. Ключевые кадры расставлены хаотично или их очень мало, анимация практически отсутствует или сильно прерывиста. Переходы резкие и дерганые, движения выглядят искусственными и нарушают восприятие.

	1-2 балла — Риг и скелет отсутствуют или настроены неверно, анимация невозможна. Развесовка отсутствует или крайне некачественная, модель не деформируется корректно при попытках анимации. Ключевые кадры отсутствуют или расставлены бессистемно, анимация не читается или отсутствует вовсе. Переходы отсутствуют, движения отсутствуют или полностью неестественные и прерывистые.
Критерий 4 **Освещение сцены.** Подбор видов источников света, их размещение и использование карты окружения.	**9-10 баллов** — Источники света размещены идеально: подчёркивают объекты, создают глубину и гармоничный баланс света и теней. Интенсивность и цвет настроены точно и естественно, тени чёткие, мягкие или жёсткие в зависимости от задачи. Используются разнообразные типы света (напр., направленный, точечный, прожектор) с учётом всех особенностей сцены. HDRI-карта высокого качества, идеально подобрана по тематике, обеспечивает реалистичное глобальное освещение и отражения. **7-8 баллов** — Источники света расположены правильно, небольшие недочёты в балансе или акцентах, но общая композиция не нарушена. Настройки света в основном корректны, возможны незначительные ошибки в яркости или цвете, тени качественные. Используются несколько видов источников с минимальными упрощениями или незначительными ошибками. HDRI-карта качественная, но с некоторыми ограничениями (например, чуть менее подходящая по тематике или разрешению). **5-6 баллов** — Расположение источников света базовое, иногда создаёт плоское освещение или участки с избыточной яркостью/тенью. Настройки света средние: иногда слишком яркие, тусклые или с неудачным цветом, тени могут быть слишком резкими или размытыми. Используются ограниченные типы источников, без учёта всех особенностей сцены. HDRI используется, но с низким разрешением или неподходящей темой, либо комбинируется с базовым светом без баланса. **3-4 балла** — Источники света расположены плохо, создают неестественные световые пятна и тени, нарушают восприятие сцены. Настройки света некачественные, цвета и интенсивность не соответствуют реальности или художественной задаче. Используется мало видов света, часто только один или два, без учёта особенностей сцены. HDRI-карта отсутствует или выбрана неподходящая, что приводит к искажению освещения и потере реалистичности **1-2 балла** — Источники света отсутствуют или настроены крайне неправильно, сцена плохо освещена или полностью тёмная. Отсутствуют или крайне некачественные настройки света, цвета и интенсивность неадекватны, тени отсутствуют или некорректны. Источники света

	отсутствуют или используются неправильно, без понимания базовых принципов освещения. HDRI не используется, или попытка применить HDRI приводит к серьёзным артефактам и ухудшению качества сцены.
Критерий 5 **Качество финального рендера.** Соблюдение правил настройки формата изображения и конечного файла. Правильный подбор параметров.	**9-10 баллов** — Оптимально высокое количество сэмплов, обеспечивающее чистое изображение без шумов и артефактов при разумном времени рендера. Разрешение соответствует целям проекта, без излишнего увеличения или снижения качества. Формат видео выбран идеально под платформу и задачи, с оптимальным битрейтом и кодированием. **7-8 баллов** — Высокое количество сэмплов, небольшие шумы или артефакты, которые не мешают восприятию, время рендера приемлемое. Разрешение немного выше или ниже оптимального, но качество изображения остаётся хорошим и подходит для использования. Формат видео выбран корректно, возможно, с небольшими компромиссами в битрейте или совместимости, но без критичных проблем. **5-6 баллов** — Среднее количество сэмплов, заметные шумы или артефакты, которые могут отвлекать, время рендера среднее. Разрешение базовое (например, HD), подходит для большинства задач, но не идеально для высококачественного вывода. Формат видео выбран стандартный, но не оптимизирован под конкретную платформу, возможны проблемы с совместимостью или качеством. **3-4 балла** — Низкое количество сэмплов, значительный шум и артефакты, время рендера минимальное, но качество страдает. Разрешение слишком низкое для задачи, изображение выглядит пиксельным или размытым при просмотре. Формат видео выбран неправильно, что приводит к проблемам с воспроизведением, большому размеру файла или потере качества. **1-2 балла** — Минимальное количество сэмплов, сильный шум, артефакты, изображение практически некачественное, время рендера слишком короткое или слишком длинное без оправдания. Разрешение не соответствует задаче (слишком низкое или слишком высокое без смысла), изображение непригодно для использования. Формат видео выбран хаотично или отсутствует, файл не воспроизводится или имеет критичные ошибки, неподходящий кодек.
Критерий 6 **Использование вспомогательных программ и инструментов.** Оптимизация процессов анимации и моделирования с помощью вспомогательных инструментов, предоставляемых программой Blender.	**9-10 баллов** — Активное и продуманное использование современных вспомогательных программ и инструментов, значительно повышающих качество и эффективность работы: автоматизация рутинных задач, продвинутые плагины, скрипты для оптимизации, инструменты ретопологии, симуляции и др. Инструменты интегрированы в рабочий процесс без потери качества. **7-8 баллов** — Использование вспомогательных инструментов и плагинов на хорошем уровне, которые помогают ускорить работу и улучшить качество, но

	присутствуют небольшие упущения или не все возможности инструментов задействованы. **5-6 баллов** — Использование базовых вспомогательных программ и инструментов, которые частично помогают в работе, но не влияют существенно на качество или скорость. Автоматизация и плагины применяются редко или выборочно. **3-4 балла** — Минимальное использование вспомогательных программ и инструментов, в основном ручная работа без автоматизации, что снижает эффективность и может негативно сказаться на качестве. **1-2 балла** — Отсутствие использования вспомогательных программ и инструментов, вся работа выполняется вручную, что приводит к снижению качества, увеличению времени и повышению вероятности ошибок.

Перевод качественных критериев

0 ÷ 14 баллов	2 (неудовлетворительно)
15 ÷ 29 баллов	3 (удовлетворительно)
30 ÷ 44 баллов	4 (хорошо)
45 ÷ 60 баллов	5 (отлично)

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (итоговая таблица).

Суммарное количество баллов (количественные + качественные)	**Итоговая оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл (отметка)	**Вербальный аналог**
81 ÷ 100	5	отлично
61 ÷ 80	4	хорошо
41 ÷ 60	3	удовлетворительно
40 и менее	2	неудовлетворительно

МДК.02.01 Техника и технологии изобразительных материалов в анимации

Осадчая ТА, Кузнецова АА, Тур ЭО_2023

1.		Расстояние, на которое перемещается определенный объект из кадра в кадр - это
	a.	Тайминг
	b.	Спейсинг
	c.	Лей-аут
	d.	Полишинг
2.		Время(количество кадров), выделенное на определенное движение, называется -
	a.	Кей-поз
	b.	Тайминг
	c.	Спейсинг
	d.	Блокинг
3.		Стоп-моушн техника - это
	a.	Рисованная покадровая анимация на компьютере
	b.	Создание движения персонажа в 3D программе, с использованием готового рига в трехмерном пространстве.
	c.	Покадровое фотографирование реального объекта или кадров бумаги с небольшим изменением в каждом кадре для создания иллюзии движения.
	d.	Экспериментальный жанр в анимации, заключающийся в изображении сюжетов посредством движений простых форм.
4.		Покадровое рисование анимации на бумаге или компьютере - это
	a.	3D анимация
	b.	Классическая рисованная анимация
	c.	Риговая анимация
	d.	Моушн анимация
5.		Использование для анимации пластилина, кукол, песка и проч реальных материалов относится к технике:
	a.	Трёхмерная графика
	b.	Стоп-моушн
	c.	Риговая анимация
	d.	Классическая рисованная анимация
6.		Пиксиляция - это
	a.	Анимация животных в технике рисованной покадровой анимации.
	b.	Разновидность стоп-моушн анимации, в которой покадрово снимаются бумажные куклы.
	c.	Анимация специальных эффектов в 3D графике
	d.	Разновидность стоп-моушн анимации, в которой люди снимаются покадрово в качестве кукол.
7.		Принцип анимации «сжатие и растяжение» принято начинать изучать с анимационного задания под названием:
	a.	Маятник
	b.	Хвост кошки
	c.	Прыгающий мячик
	d.	Гусеница
8.		Принцип анимации «тайминг и спейсинг» принято начинать изучать с анимационного задания под названием:
	a.	Прыжок кошки
	b.	Маятник

	c.	Качели
	d.	Походка лошади
9.		Приседание кошки перед прыжком, замах руки перед броском, наклон влево перед движением вправо - это применение принципа анимации:
	a.	Дуги(арки)
	b.	Сценичность
	c.	Подготовка к действию или упреждение
	d.	«Прямо вперёд» и «от позы к позе»
10.		Анимационный принцип «преувеличение» подразумевает:
	a.	не делать слишком выразительные позы в кадрах
	b.	преувеличивать при рисовании фаз позы персонажей, выразительность движения, разность скорости у разных движений.
	c.	всегда рисовать анимацию прыжка с маленьким спейсингом между всеми фазами.
	d.	перед началом работы выставить камеру в сцене
11.		В чем разница между ключевыми положениями и промежуточными фазами в анимации?
	a.	принято рисовать сначала ключевые, затем между ними промежуточные. Ключевые кадры задают основное движение
	b.	принято начинать с рисования промежуточных фаз, затем добавляя ключевые между ними
	c.	ни в чем, кадры рисуются последовательно от первого к последнему
	d.	это одно и то же, но «промежуточная фаза» - устаревший термин.
12.		В чем разница чистовой и черновой анимации?
	a.	сначала делается чистовая анимация сцены, и уже потом черновая
	b.	черновая анимация - первый этап рисования, может содержать не все фазы, быть скетчевым, содержать элементы построения, чистовая анимация - финальный вариант.
	c.	классические аниматоры делают черновую анимацию, а аниматоры картун стиля - чистовую.
	d.	чистовая анимация не может быть финальным вариантом анимации для добавления в мультфильм.
13.		Что такое фаза в анимации?
	a.	финальный рендер
	b.	промежуточный кадр между ключевыми
	c.	музыкальный ритм
	d.	отдельный слой фона
14.		Что означает «тайминг сцены»?
	a.	количество сцен в проекте
	b.	Время, отведенное на каждое событие или движение
	c.	настройки освещение
	d.	количество слоев в сцене
15.		Что является первым этапом создания анимационного этюда?
	a.	финальная чистка анимации
	b.	подготовка раскадровки и идеи
	c.	композитинг
	d.	рендеринг
16.		Дополнительное движение в анимации - это

	a.	Задержки, вторичные и последействия
	b.	увеличение количества слоев
	c.	фиксация всех элементов
	d.	только движение камеры
17.		Что означает «Анимация по «двойкам»»?
	a.	использование двух камер
	b.	каждый кадр показывается два раза
	c.	два слоя объединяются в один
	d.	анимация делится на два этапа
18.		Что является ключевым при синхронизации анимации с музыкой?
	a.	отказ от ключевых кадров
	b.	подбор визуальных акцентов под музыкальные
	c.	Увеличение громкости
	d.	ускорение FPS
19.		На каком этапе выполняется черновая анимация?
	a.	перед раскадровкой
	b.	после финального монтажа
	c.	во время цветокоррекции
	d.	после подготовки персонажей
20.		Что делает черновая анимация?
	a.	Проверяет движение и ритм сцены
	b.	добавляет спецэффекты
	c.	удаляет лишние слои
	d.	меняет разрешение проекта
21.		Что значит «чистка анимации»?
	a.	Удаление всех линий
	b.	рендеринг финального видео
	c.	перерисовка всех линий, уточнение форм
	d.	настройка музыки
22.		Что делает композитинг в After Effects?
	a.	добавляет детали персонажам
	b.	объединяет слои, эффекты и свет в финальный кадр
	c.	создает раскадровку
	d.	выполняет черновую анимацию
23.		Что такое «референс анимации»?
	a.	черновой вид анимации
	b.	наброски основных цветов в сцене
	c.	разновидность 3D визуализации
	d.	видео или изображение, служащее примером для создания анимации
24.		Что самое главное при анимирование цикличной походки?
	a.	соблюдать одинаковый спейсинг движения ног по полу, чтобы не было эффекта «скольжения»
	b.	обрезать кадр по композиции
	c.	создание чистовой анимации для дальнейшей заливки персонажа цветом
	d.	сделать цикл коротким
25.		В чем разница между цикличной походкой на месте и походкой в пространстве?
	a.	цикличной походкой принято считать ту, в которой нет прыжков

	b.	цикличная походка чаще используется при производстве мультфильмов
	c.	это обозначает одно и то же
	d.	цикличная походка является походкой на одном месте, как на беговой дорожке, походка в пространстве - из одного места в кадре в другое.
26.		Что необходимо уметь для создания рисованной анимации готового персонажа?
	a.	держать форму, объем и пропорции героя, сохранять все детали
	b.	использовать узнаваемые цвета выбранного персонажа
	c.	делать раскадровку перед работой
	d.	работать в программе ToonBoom Storyboard.
27.		В чем характерная черта движения ног лошади при ходьбе?
	a.	очень медленные движения, высоко поднимающиеся копыта
	b.	ноги всегда полусогнуты
	c.	носок копыта при проносе ноги в воздухе всегда смотрит вниз
	d.	лошади не поднимают ноги, а волочат их по земле.
28.		На какое из базовых анимационных упражнений ссылается задание «движение хвоста кошки» больше всего?
	a.	железный мячик, падающий с полки
	b.	маятник
	c.	кораблик в море
	d.	акробат
29.		В чем особенность походки голубя?
	a.	сильные подскоки тела при ходьбе
	b.	голубь активно использует крылья при ходьбе
	c.	грузные повороты тела туда-сюда, то головой, то задней частью.
	d.	постоянное моргание глазами
30.		Зачем нужен слой colour-art в ToonBoom Harmony?
	a.	для создания заливки персонажа
	b.	для создания чистовой анимации персонажа
	c.	для создания черновой анимации персонажа
	d.	для создания пост-обработки сцены
31.		Зачем нужен слой line-art в ToonBoom Harmony?
	a.	для создания заливки персонажа
	b.	для создания чистовой или черновой анимации персонажа
	c.	для создания монтажной сцены
	d.	для создания пост-обработки сцены
32.		Для чего нужен инструмент «чёрная стрелка» в ToonBoom Harmony?
	a.	рисования персонажей
	b.	создания 3D объектов
	c.	выделения и трансформации рисунка или его части
	d.	набора текста
33.		Для чего нужен инструмент «белая стрелка» в ToonBoom Harmony?
	a.	выделения и трансформации рисунка или его части
	b.	выделения точек нарисованной линии и их изменения
	c.	стирания линий
	d.	добавления света в сцене
34.		Каким образом можно настроить инструмент «onion skin” в ToonBoom Harmony?

	a.	этот инструмент не настраивается
	b.	выбрать цвет рисунков
	c.	включить и выключить
	d.	выбрать диапазон кадров для просмотра, настроить яркость и цвет их просвечивания.
35.		Кнопка в Windows “restore to default workspace” в ToonBoom Harmony нужна для того, чтобы:
	a.	удалить все текстурные кисти
	b.	создать дрожащее движение камеры
	c.	отменить последнее действие
	d.	установить изначальный вид рабочей области в программе
36.		Окно «Tool Properties” в ToonBoom Harmony нужно для:
	a.	создания композа сцены
	b.	добавления движения камеры
	c.	настройки выбранного инструмента
	d.	выбора фазы из добавленных в библиотеку
37.		Инструмент «ведёрко» в ToonBoom Harmony нужен для:
	a.	заливки анимации
	b.	выделения рисунка
	c.	анимации перекладки
	d.	рисования фона к анимации
38.		В чем разница понятий «frame(кадр)» и «drawing(рисунок)” в ToonBoom Harmony?
	a.	это разные вариации названия одного и того же
	b.	drawing - нарисованная поза анимации, frame - кадр на таймлайне, один drawing может быть растянут на несколько фреймов.
	c.	frame - нарисованная поза анимации, drawing - кадр на таймлайне, один drawing может быть растянут на несколько фреймов.
	d.	frame - кадр анимации в монтажной программе, а drawing - кадр анимации в анимационной программе
39.		Горячая клавиша fn+f5 или f5 в ToonBoom Harmony нужна для:
	a.	дублирования слоя
	b.	отмены действия
	c.	копирования слоя
	d.	продления продолжительности drawing до кадра, на котором находишься на момент нажатия
40.		Горячие клавиши f и g в ToonBoom Harmony нужны для:
	a.	перемещения по кадрам вперёд и назад
	b.	копирования слоя
	c.	возвращения отмененного действия
	d.	сохранения проекта
41.		Инструмент «зум» появляется в ToonBoom Harmony вместо рисовального инструмента и не дает рисовать, когда:
	a.	ToonBoom Harmony потерял лицензию
	b.	вы находитесь в другой стране
	c.	на компьютере стоит русская раскладка
	d.	на компьютере Включен vpn
42.		Ошибки сохранения проекта ToonBoom Harmony могут быть связаны с:

	a.	сохранением в папке, названной на английском языке
	b.	сохранением в папке, названной на русском языке
	c.	сохранением файла с более чем 15 кадрами в сцене
	d.	сохранением файла с более чем одной палитрой цветов
43.		Чтобы передать свой проект ToonBoom Harmony третьему лицу, нужно:
	a.	зайти в проводник на компьютере, найти папку проекта, найти иконку проекта Harmony, отправить ее третьему лицу.
	b.	зайти в проводник на компьютере, найти папку проекта, архивировать папку, отправить архив третьему лицу
	c.	зайти в проводник на компьютере, найти папку проекта, выделить папку, отправить ее третьему лицу.
	d.	зайти в проводник на компьютере, найти папку проекта, архивировать папку, отправить папку третьему лицу.
44.		Вы хотите поменять имя папки проекта и папку, где находится проект ToonBoom Harmony, как это нужно сделать?
	a.	найти папку проекта в проводнике, выделить папку, переименовать папку проекта, переместить папку проекта в другую.
	b.	Зайти в проект ToonBoom Harmony, выбрать file->save as, изменить название проекта, найти папку проекта в проводнике, переместить в другую папку.
	c.	найти папку проекта в проводнике, выделить папку, переместить папку проекта в другую, переименовать папку проекта.
	d.	Зайти в проект ToonBoom Harmony, выбрать file->save as, выбрать другую папку, изменить название проекта.
45.		Модификатор зеркало по умолчанию отражает объект относительно?
	a.	другого объекта
	b.	начала координат сцены
	c.	центральной точки объекта
46.		Порядок расположения модификаторов имеет значение?
	a.	да
	b.	нет
47.		3D курсор устанавливается в центр координат с помощью горячих клавиш?
	a.	Cntr S
	b.	Cntr X
	c.	Shift S
48.		В режим выделения точек можно перейти с помощью горячей клавиши?
	a.	T
	b.	1
	c.	Y
49.		В режим выделения ребер можно перейти с помощью горячей клавиши?
	a.	H
	b.	4
	c.	2
50.		В режим выделения граней можно перейти с помощью горячей клавиши?
	a.	3
	b.	F3
	c.	X

51.		С помощью функции Random Transform можно задать произвольные?
	a.	координаты
	b.	вращение
	c.	масштаб
	d.	все перечисленные параметры
52.		Какие источники освещения можно подключить добавив их в сцену?
	a.	Point
	b.	Sun
	c.	Spot
	d.	Area
	e.	Все перечисленные
53.		Объекты дублируются с помощью горячих клавиш?
	a.	Cntr X
	b.	Shift D
	c.	Shift S
54.		При использовании в редакторе шейдера ноды Object Info для придания вновь создаваемому объекту случайного цвета в ней используется выход?
	a.	Object Index
	b.	Random
	c.	Material Index
55.		Для применения в композитинге эффекта Bloom необходимо подключить ноду?
	a.	Filter
	b.	Glare
	c.	Kuwahara
56.		Чтобы анимировать движения объекта по кривой используют ограничитель?
	a.	Floor
	b.	Follow Path
	c.	Pivot

МДК.02.01 Техника и технологии изобразительных материалов в анимации Осадчая ТА, Кузнецова АА, Тур ЭО_2023

Ключи к ответам:

Вариант ответа:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
a.											*					*				*				*		*				*
b.	*	*		*	*			*		*		*	*	*	*		*	*				*						*		
c.			*				*		*												*						*		*	
d.						*													*				*		*					

Вариант ответа:	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56				
a.							*			*						*				*										
b.	*		*					*				*	*					*	*				*	*	*	*				
c.		*				*					*				*		*													
d.				*	*				*					*							*									
e.																						*								

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

МДК.03.01 Анимационное проектирование

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2023

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

	Преподаватель	Э.О. Тур
	Преподаватель	А.В. Гильдерман
РГХПУ им. С. Г. Строганова	Руководитель ОП	И.И. Николаева
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

Пояснительная записка

Контрольно-оценочные средства текущего и промежуточного контроля разработаны на основе требований ФГОС СПО (СОО, с учетом профессиональной направленности программ среднего профессионального образования, реализуемых на базе основного общего образования) предназначены для контроля оценки результатов освоения обучающимися дисциплины **МДК 03.01 АНИМАЦИОННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ** , и являются частью фонда оценочных средств по образовательной программе **55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)**, углубленной подготовки.

Цели и задачи текущего и промежуточного контроля

Целью текущего контроля является проверка степени и качества усвоения учебного материала, определения необходимости введения изменений в содержание и методы обучения. В процессе текущего контроля оценивается приобретенные и развитые навыки самостоятельной работы обучающегося над изученным материалом: полнота выполнения заданий, уровень усвоения учебных материалов по отдельным разделам дисциплины, работа с дополнительной литературой, умения и навыки индивидуальных и групповых презентаций, овладение практическими навыками аналитической, исследовательской работы, финансовых расчетов и др. Методы текущего контроля выбираются преподавателем, исходя из специфики содержания обучения, формируемых профессиональных и общих компетенций.

Промежуточная аттестация обеспечивает оперативное управление учебной деятельностью обучающегося по итогам семестра и ее корректировку, и проводится с целью определения:

- соответствия уровня и качества подготовки специалиста Федеральному государственному образовательному стандарту среднего профессионального образования в части требований к результатам освоения отдельной части или всего объема учебного курса, дисциплины (модуля) основной профессиональной образовательной программы за семестр;
- развития творческого мышления, приобретение навыков самостоятельной работы, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач;
- умений по поиску, обработке, интерпретации информации, в т.ч. в рамках работы с учебной литературой, методическими пособиями, информационно образовательными ресурсами.

Результаты текущего и промежуточного контроля успеваемости заносятся в журнал и сводную ведомость.

Формой и методом контроля и оценки обучающихся являются:

- просмотр и оценка практических работ;
- опрос, письменные работы;
- групповые и индивидуальные консультации;
- зачеты и экзамены;
- экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на семестровых выставках.

В результате освоения дисциплины
МДК 03.01 АНИМАЦИОННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ
, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт:

- проведения сбора референсов и подготовительного материала;
- использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при создании анимационного проекта;
- осуществления процесса анимационного проектирования с последующим переносом в 2D и 3D пространство;
- разработки концепции анимационного проекта;
- воплощения творческих идей в эскизе и черновой раскадровке;
- разработки персонажей;
- работы с программами для монтажа видео и создания видеоконтента;
- создания анимационных сюжетов, персонажей и локаций с помощью художественных и технических средств;
- разработки технологической последовательности производства анимационного проекта;
- работы с коллективом исполнителей;

уметь:

- создавать киносценарий;
- создавать режиссерскую разработку;
- включать фрагменты видеосюжетов в мультипликационный фильм;
- конвертировать видеоизображение и сохранять в различных видеоформатах;
- разрабатывать элементы графического анимационного сюжета;
- применять возможности анимационных программ при создании анимационного ролика;
- анимировать графические объекты и персонажи;
- применять спецэффекты и специальные подпрограммы (утилиты) программ компьютерной анимации для создания анимационных объектов;

- применять средства компьютерной графики в процессе анимационного проектирования.
- разрабатывать визуальное решение анимационного фильма: персонажей, в соответствии с мизансценами и типажами, и фоновую конструкцию проекта(эскизы), с учётом технологии изготовления и технологической последовательности изготовления фоновой части анимационного проекта;
- реализовать проект анимационного фильма, подбирая и используя необходимые технологические возможности и технические средства современного фильмопроизводства в процессе постановки в соответствии с режиссёрской задачей;
- работать с базовыми настройками звука;
- применять принципы монтажа
- обосновать монетизацию анимационного проекта;

знать:

- компьютерные анимационные программы;
- средства обработки изображения с использованием современных программных средств;
- об искусстве композиции в кадре, постановки и панорамирования в анимационных компьютерных программах;
- принципы создания анимации в компьютерных анимационных программах;
- комбинации разнородных средств: рисунка, текста, звука, анимации для создания законченного проекта;
- технологии, программные и аппаратные средства мультимедиа;
- способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов при захвате и преобразовании аналоговых сигналов в цифровую форму и обратно;
- технические характеристики современных графических станций;
- аппаратные средства мультимедиа для ввода и обработки видео- и аудиосигнала (видеобластера, ТВ-тюнера, видео- и аудиограбберов)
- основные типы накопителей информации;
- характеристики мультимедийного компьютера для создания компьютерной анимации;
- программы мультимедиа;
- системные и аппаратные требования для установки программного обеспечения создания мультимедийных проектов;
- программы для проигрывания, записи, копирования и обработки звука и видеоизображения, наложения звука на готовый видеоряд;

– устройство анимационного производства и этапы работы над проектом;

– принципы создания аудиовизуального ряда, их особенности и применение;

– основы драматургии, режиссуры, анимационных принципов и сторителлинга;

Формируемые общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК), согласно ФГОС, соответствуют общим трудовым функциям и трудовым функциям профессионального стандарта.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Результаты освоения (объекты оценки)	Форма аттестации	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
РАЗДЕЛ 3. ОСНОВЫ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ			
3.1. Навигация, горячие клавиши.	Перемещение, масштабирование и трансформация примитивов. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
3.2. Пользовательский интерфейс, режим редактирования.	Создание низко полигонального дома. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
3.3. Основы моделирования	Моделирование снежного шара ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
3.4. Моделирование. Процедурные текстуры	Моделирование деталей снеговика ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
3.5. Моделирование, кривые	Моделирование пуговицы ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
	Моделирование сцены с домом на берегу реки ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)
3.6. Физика ткани.	Моделирование шарфа. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
3.7. Материалы. Основные понятия.	Текстурирование деталей снеговика. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	

3.8. UV развертка.	Настройка UV развертки на деталях снеговика ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
3.9. Текстурирование объектов.	Текстурирование деталей с помощью карты нормалей. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
3.10. Освещение и инструменты визуализации.	Настройка света в сцене ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
3.11. Процедурные материалы.	Настройка материала для снега. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
3.12. Система частиц.	Реализация системы частиц для моделирования мохерового шарфа ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
3.13. Настройка камеры и сцены.	Настройка сцены ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
3.14. Настройки визуализации.	Рендер подготовленной сцены ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
3.15. - 3. 17 Композитинг.	Композитинг сцены ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Оценка собранной сцены как итогового задания за семестр
РАЗДЕЛ 4. 3D МОДЕЛИРОВАНИЕ: МАТЕРИАЛЫ			
4.1. Процедурная текстура дерева	Практическое применение текстуры дерева на объекте. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
4.2. Value Node Числовое значение Эмиссия Маппинг Координаты	Практическое применение проекции изображения на объект ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.3. Voronoi Texture Node Диаграмма Вороного	Указание текстурных координат для получения геометрической формы пирамиды ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой

4.4. Кирпичи (Bricks Node) и Шашечки (Checker Node) Горящая бумага	Создание полупрозрачного мыльного пузыря ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
4.5. Mix Node	Текстурная раскраска объекта ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.6. Шум Noise Texture Node Fresnel	Указание текстурных координат для получения геометрической формы пирамиды ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.7. Окклюзия .Ambient Occlusion .Harden Normals .DeepBump Add Shader, Glitter	Создание эффекта Блесток ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.8. Geometry Node. Геометрия	Создание параметрического ящика ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
	Создание сцены с анимацией настольной лампы ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой (рубежный контроль)
4.9. Object Info Node. Информация об объекте	Моделирование мяча и кубика рубика с применением Object Info Node. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.10. Color_Nodes Узлы Цвета	Формирования узора из шашек ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.11. Map Range Node .Correct Face .Attributes Диапазон	Моделирование элементов интерьера ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.12. Wave Texture Node, Gabor, Волновая текстура	Имитация песчаного материала ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	

4.13. Camera Data Node . Данные камеры	Реализация эффекта тумана ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.14. Shader To RGB. Toon	Создание стилизованной графики ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
4.15. Color Ramp Node. Цветовая шкала	Рисование на текстуре ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.16. Bevel Node.	Рисование на текстуре. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.17. Bump Node.	Создание занавески ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
4.18.	Transparent BSDF. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
4.19. Контрольно-учетный урок Итоговое задание	Композиция с анимацией робота во окружающей среде ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Экзаменационная работа с оценкой
РАЗДЕЛ 5. ОСНОВЫ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ			
5.1. Тайминг и спейсинг	Создание анимации удара. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.2. Сжатие и растяжение	Прыгающий мяч ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
5.3. Дуга и импульс	Настройка кривой движения ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.4. Мяч с хвостом. Перекрывающее действие	Настройка анимации хвоста ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.5. Анимация плавного взмаха хвоста	Анимация водорослей ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
5.6. Боковое движение хвостом	Работа с интервалами и зависаниями ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.7. Анимация мяча с хвостом	Анимация хвоста ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	

5.8. Анимация упругого и жесткого мяча	Анимация теннисного мяча и мяча для боулинга ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
5.9. Применение анимации мяча и водорослей на практике	Анимация мяча с хвостом ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
5.10. Анимация походки	Анимация походки робота ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
5.11. Анимация от позы к позе	Применения метода "от позы к позе" ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.12. Ключевые и дополнительные позы	Определение ключевых поз ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.13. Индивидуальная походка и референсы	Анимация походки по видео ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
5.14. Прямая (FK) и обратна (IK) кинематика	Применение FK и IK кинематики при анимации ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.15. Смещение веса	Настройка сцены для анимации переноса веса ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.16. Практическое применение приема переноса веса	Разбор принципов анимация переноса веса ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой
5.17. Контрольно-учетный урок / Итоговое задание	Анимация переноса веса / Практическое применение приема переноса веса ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой (итоговое задание за семестр)
5.18. Gimbal Lock and Euler Filter	Практическое решение проблемы блокировки ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.19. Анимация прыжка, ключевые позы	Определение ключевых кадров прыжка по видео примру	Индивидуальный контроль, опрос	

	ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		
5.20. Анимация прыжка, сплайсинг	Анимация прыжка ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
5.21. Анимация поднятия тяжести. Подготовительная часть	Разбор принципов анимации поднятия тяжести ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.22. Анимация поднятия тяжести. Завершение.	Анимация поднятия тяжести ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
5.23. Анимация глаз	Анимация движения глаз ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
5.24. Синхронизация губ. Теория	Разбор принципов анимации губ ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
5.25. Синхронизация губ. Практика	Анимация губ ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Практическая работа с оценкой
Контрольно-учетный урок /Итоговое задание	Взаимодействие двух персонажей в сцене с диалогом ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		Экзаменационная работа с оценкой

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Результаты освоения (объекты оценки)	Форма аттестации	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
РАЗДЕЛ 1. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ЦЕПОЧКА АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА			
Тема 1.1. Этапы производства и их особенности.	Усвоение основных этапов в производстве анимационного фильма ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.2. Компоненты режиссерской разработки. Выбор идеи для работы, разработка идеи сюжета.	Ознакомление с источниками идей для анимационного фильма. Понимание основных этапов режиссёрской разработки ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)

Тема 1.3. Работа над режиссерским сценарием. Основы драматургии.	Умение создавать режиссерский сценарий анимационного проекта. Понимание базовой драматургии ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)
Тема 1.4.Написание адаптированного сценария, создание раскадровки.	Написание логлайна, синопсиса и литературного сценария анимационного проекта ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)
Тема 1.5. Перевод сценария в зрительный ряд. Цвет в драматургии сюжета. Подбор референсов и роль колорскрипта.	Знание основных функций цвета в фильме. Умение находить референсы для создания анимационного проекта. ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.6. Режиссерская черновая раскадровка.	Создание черновой раскадровки анимационного проекта ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)
Тема 1.7. Визуальное решение: разработка персонажей, разработка характера заданных образов, движения, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажами	Письменное обоснование выбора визуального решения на основе разработки и сбора материалов ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)
Тема 1.8. Работа со звуком. Роль	Знание этапов и особенностей работы с черновым	Индивидуальный контроль, опрос	

музыки, озвучки и шумов в фильме.	звуком для анимационного кино ОК 1-9, ПК 3.1-3.4		
Тема 1.9. Подбор музыки и работа со звуком.	Освоение базового монтажа звука. Письменное описание звукового оформления анимационного фильма ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)
Тема 1.10. Стилистическое, цветовое решение. Работа над типажами и эскизами фонов. Выполнение эскизов к мультфильму в выбранной технике.	Определение типажей персонажей и атмосферы анимационного фильма с помощью фонов ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)
Тема 1.11. Расчёт сцен по времени. Основы монтажа и создание анимационных сцен.	Усвоение основных принципов монтажа. Понимание значения ритма в анимационном фильме ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.12. Композиционное построение ключевых кадров. Анализ раскадровки с точки зрения выразительности и ясности восприятия, с перестановкой, удалением "лишних" и добавлением недостающих кадров.	Умение держать внимание зрителя за счёт правильной кинокомпозиции кадра и применений технических знаний для создания анимационного фильма ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)

Тема 1.13. Лейаут и блокинг утвержденных сцен.	Понимание этапов больших анимационных проектов и их применение для своего анимационного фильма ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.14.Создание аниматика с использованием компьютерных программ и готовой анимационной сцены.	Разработка и корректировка аниматика анимационного фильма ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа с оценкой(рубежный контроль)
Тема 1.15. Анимационное проектирование с учётом современных тенденций в области анимации.	Способность анализировать современные тренды, выбирать и применять в своих проектах передовые методы и технологии. Знакомство с международными тенденциями и особенностями современных анимационных школ ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.16. Произведение расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	Предпроектный анализ для разработки анимационного фильма ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	
Контрольно-учетный урок	Питчинг анимационного проекта с применением всех практических работ за семестр		Экзаменационная работа с оценкой
РАЗДЕЛ 2. ПРОРАБОТКА АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА ПО СЮЖЕТУ			

Тема 2.1. **Композиционное построение кадров. Анализ материала с точки зрения выразительности и ясности восприятия. Работа над перестановкой, удалением «лишних» и добавлением недостающих кадров.**	практическая реализация теоретических знаний композиции, анимационных техник, ритма и монтажных правил ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа
Тема 2.2. **Цветокоррекция/спецэффекты, звук и монтаж.**	практическая реализация теоретических знаний базового звукового оформления фильма, основных монтажных спецэффектов. Базовая цветокоррекция и спецэффекты в программе After Effects ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа
Тема 2.3. Создание вступительных и заключительных титров. Финальная сборка.	Знание основного содержания титров и их реализация с учетом выбраной стилистики анимационного фильма ОК 1-9, ПК 3.1-3.4	Индивидуальный контроль, опрос	Практическая работа
Подготовка к зачету. Зачет.	Питчинг анимационного проекта с применением всех практических работ за семестр		Практическая работа с оценкой

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 5 СЕМЕСТР

Вопрос 1: Объекты создаются и удаляются?

Варианты ответа:

1-В режиме редактирования

2-В объектном режиме

3-В обоих режимах

Правильный ответ- 2

Вопрос 2: В режиме редактирования можно влиять на?

Варианты ответа:

1-Точки

2-Ребра

3-Грани

4-На все перечисленные элементы

Правильный ответ- 4

Вопрос 3: Центральна точка объединенных объектов находится?

Варианты ответа:

1-В центре координат

2-В средней точки между объединенными объектами

3-На месте центральной точки активного объекта

Правильный ответ- 3

Вопрос 4: В режиме редактирования можно выделять несвязанную геометрю с помощью клавиши?

Варианты ответа:

1-S

2-Y

3-L

Правильный ответ- 3

Вопрос 5: Для разъединения несвязанной геометрии в режиме редактирования используется клавиша?

Варианты ответа:

1-P

2-L

3-M

Правильный ответ- 1

Вопрос 6: Масштабирование производится с помощью клавиши?

Варианты ответа:

1-R

2-G

3-S

Правильный ответ- 3

Вопрос 7: Перемещать объекты можно с помощью горячей клавиши?

Варианты ответа:

1-W

2-P

3-G

Правильный ответ- 3

Вопрос 8: Скрывает объект в окне вида клавиша?

Варианты ответа:

1-B

2-G

3-H

Правильный ответ- 3

Вопрос 9: Проявляет скрытые объекты сочетание клавиш?

Варианты ответа:

1-Cntr A

2-Alt H

3-Shift S

Правильный ответ- 2

Вопрос 10: Коллекция создается с помощью горячей клавиши?

Варианты ответа:

1-L

2-Q

3-M

Правильный ответ- 3

Вопрос 11: Что бы скрыть объект на рендере его достаточно удалить в окне просмотра?

Варианты ответа:

1-да

2-нет

Правильный ответ- 2

Вопрос 12: Масштаб объекта влияет на результаты применения модификатора?

Варианты ответа:

1-нет

2-да

Правильный ответ- 2

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 6 СЕМЕСТР

Вопрос 1: Что бы анимированная камера следила за выбранным для этого объектом используют ограничитель?

Варианты ответа:

1-Locked Track

2-Stretch To

3-Track To

Правильный ответ- 3

Вопрос 2: Для того что бы приблизить объект в виде из камеры используется?

Варианты ответа:

1-Диафрагма

2-Размер матрицы

3-Фокусное расстояние

Правильный ответ- 3

Вопрос 3: Что бы создать ткань используется модификатор?

Варианты ответа:

1-Cloth

2-Collision

3-Dynamic Paint

Правильный ответ- 1

Вопрос 4: Для настройки столкновения ткани с объектами используется модификатор?

Варианты ответа:

1-Cloth

2-Collision

3-Dynamic Paint

Правильный ответ- 2

Вопрос 5: Для регулировки скольжения ткани по объекту используется параметр настройки?

Варианты ответа:

1-Damping

2-Inner

3-Friction

Правильный ответ- 3

Вопрос 6: Для настройки минимального расстояния самостолкновения ткани используется параметр настройки?

Варианты ответа:

1-Friction

2-Distance

3-Impulse Clamping

Правильный ответ- 2

Вопрос 7: Для симуляции физических явлений масштаб и размеры объектов?

Варианты ответа:

1-Не имеют значения

2-Имеют значение

Правильный ответ- 2

Вопрос 8: Для добавления ребер в режиме редактирования используется горячая клавиша?

Варианты ответа:

1-Ctrl R

2-Ctrl X

3-Ctrl Z

Правильный ответ- 1

Вопрос 9: Для симуляции свойств ткани на объект надо добавить модификатор?

Варианты ответа:

1-Force Field

2-Collision

3-Cloth

Правильный ответ-3

Вопрос 10: Для настройки взаимодействия ткани с объектом на него надо назначить модификатор?

Варианты ответа:

1-Force Field

2-Collision

3-Cloth

Правильный ответ- 2

Вопрос 11: Для сглаживания геометрии применяется команда?

Варианты ответа:

1-Shade Smooth

2-Shade Flat

Правильный ответ- 1

Вопрос 12: При увеличении количества полигонов скорость симуляции ткани?

Варианты ответа:

1-Ускоряется

2-Замедляется

Правильный ответ- 2

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 7 СЕМЕСТР

1. Назовите этапы производственного пайплайна в анимации в правильной последовательности:

А) Постобработка — Предпроизводство — Финализация — Производство

Б) Предпроизводство — Производство — Постобработка — Финализация

В) Постобработка — Производство — предпроизводство — Финализация

Г) Предпроизводство — Постобработка — Производство — Финализация

2. Выберите основные этапы режиссёрской разработки проекта:

А) Идея(концепция), Разработка сюжета, Анимация, Монтаж, Спецэффекты

Б) Идея(концепция), Разработка сюжета, Раскадровка, Визуализация

В) Идея(концепция), Спецэффекты, Саунд-дизайн, Раскадровка

Г) Разработка сюжета, Анимация, Монтаж, Саунд-дизайн, Спецэффекты

3. Режиссерский сценарий это...

А) Технический план съемок, включающий расположение камер в сценах и диалоги.

Б)Описательная часть проекта, включающая только технические требования к оборудованию, разрешению и формату кадра.

В) Текст сценария с диалогами и описанием действий без указаний по визуальному стилю.

Г) Художественный сценарий, в котором отражены диалоги и действия персонажей, а также вопросы визуального стиля, тональности, звуковых заметок и эмоциональной окраски сцен.

4. Логлайн - это...

А) Подробное описание сюжета фильма, включающее все ключевые события.

Б) Технический план аниматика и монтажа.

В) Краткая аннотация к фильму, передающая суть истории и её основную драматическую коллизию.

Г) Диалоговые сцены, записанные для актёров озвучания.

5. Каковы основные функции цвета в фильме?

А) Служит эстетическим и декоративным элементом фильма.

Б) Создание реалистичности в натурных съёмках и анимационном кино.

В) Драматический акцент, передача атмосферы и времени суток, подчёркивание характера персонажей, эмоциональная окраска сцены.

Г) Обозначение цвета объектов и времени суток в фильме.

6. Для чего нужна режиссёрская раскадровка?

А) Для составления бюджета проекта.

Б) Для визуализации идеи и сценария, что позволяет всей съёмочной группе получить чёткое представление о будущем фильме.

В) Для обозначения количества персонажей и сцен.

Г) Для монтажа отснятого материала.

7. Какова роль музыки, озвучки и шумов в фильме? Выберите верные утверждения:

А) Музыка задает настроение, ритм, может усиливать драматизм, использоваться для характеристики персонажей, эпохи или места действия.

Б) Диалоги, шумы и различные эффекты создают ощущение правдоподобия, рассказывают историю, могут выступать в качестве акцента.

В) Озвучка персонажей является наиболее важной при передачи основной идеи и драматургии фильма, а музыка и шумы служат только технической составляющей.

Г) Только шумы важны для создания атмосферы, а музыка и озвучка не имеют особого значения.

8. В какой последовательности происходит монтаж анимационного фильма? Расставьте цифры по порядку:

Аниматик, Радиошоу, Раскадровка, Постобработка

9. Лейаут - это ...

А) Краткая аннотация к фильму, передающая суть истории и её основную драматическую коллизию.

Б) Промежуточный этап между аниматиком и полноценной анимацией, представляющий собой компоновку кадра, выставление фонов и персонажей в определённом размере и позах.

В) Первичная идея для сюжета и сценария.

Г) Процесс чистки озвучки персонажей от посторонних шумов.

10. Блокинг - это ...

А) Этап создания ключевых поз для установления расположения и движения персонажей или объектов в сцене.

Б) Промежуточный этап между аниматиком и полноценной анимацией, представляющий собой компоновку кадра, выставление фонов и персонажей в определённом размере и позах.

В) Финальная обработка и монтаж анимационного фильма.

Г) Цветной сценарий, серия ключевых кадров анимации, которая визуально показывает, как меняется настроение фильма или мультфильма через цвет и освещение.

11. Что является одним из ключевых элементов драматургии в анимационном фильме?

А) Использование ярких запоминающихся персонажей, цветов и спецэффектов.

Б) Построение конфликта и его разрешение.

В) Обилие отсылок на классические произведения.

Г) Точное следование реальности.

12. Для чего используют аниматик в процессе работы над анимационным фильмом? Выберите верные варианты ответа:

А) Для окончательной проверки цветовой гаммы и освещения сцены.

Б) Для предварительной оценки тайминга, динамики сцен, композиции и ракурсов.

В) Для записи звуковых эффектов.

Г) Позволяет оценить насколько эффективно передаётся идея и сюжет.

КЛЮЧИ

1. Б; 2. Б; 3. Г; 4. В; 5. В;   6. Б; 7. А, Б; 8. 3,2,1,4 9. Б; 10. А; 11. Б; 12. Б, Г

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 8 СЕМЕСТР

1. Какие процессы относятся к этапу постобработки?

А) Монтаж

Б) Анимация

В) Создание спецэффектов

Г) Звуковое оформление

2. Какова основная функция титров?

А) Отбивка с пояснениями между сценами фильмов.

Б) Сообщить зрителю о наименовании фильма и создателях картины.

В) Продемонстрировать дополнительную информацию о персонажах.

Г) Демонстрация логотипа студии или бренда.

3. Какова основная функция спецэффектов в анимационном фильме?

А) Улучшить визуальную привлекательность сцен фильма.

Б) Обеспечить плавный переход между различными сценами.

В) Сделать сюжет более реалистичным.

Г) Создание вымышленных миров и объектов.

4. Почему при работе над монтажом важна перестановка и редактирование кадров с точки зрения композиции и выразительности?

А) Чтобы увеличить общий хронометраж фильма.
Б) Чтобы улучшить повествование истории, усилить выразительность и подчеркнуть важные моменты сцен.
В) Чтобы улучшить качество изображения, акцентируя и останавливаясь на самых ярких сценах.

Г) Чтобы выставить персонажей в наиболее выгодных ракурсах и позах.

КЛЮЧИ

1. А, В, Г; 2. Б; 3. А; 4 Б.

Комплект оценочных средств
Балльно-рейтинговая система оценки дисциплины

МДК 03.01 АНИМАЦИОННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации в рамках системы производится в соответствии с критериями, определяемыми раздельно для периода работы в течение семестра (текущий контроль) и для промежуточной аттестации **в форме Комплексного экзамена в виде семестрового просмотра творческих работ**.

Общая сумма баллов: 100.

Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

Критерии оценки	**Количественные критерии**, в течении семестра (максимально - **40 баллов**)
Посещение занятий	от 0 до 8
Работа на уроке	от 0 до 12
Самостоятельная работа	от 0 до 16
Творческий и профессиональный потенциал	От 0 до 4

Расшифровка критериев:

Количественные

- Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;
- Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ",

устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";

- Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные критерии для оценки работ по анимационному проектированию в 3D

на текущий контроль и промежуточную аттестацию

(максимально - **60 баллов**)

Критерий 1 Композиция кадра.	от 0 до 10
Критерий 2 Дизайн персонажа и окружения.	от 0 до 10
Критерий 3 Текстурирование и подбор материалов.	от 0 до 10
Критерий 4 Анимация движения.	от 0 до 10
Критерий 5 Работа с освещением и атмосферой в сцене.	от 0 до 10
Критерий 6 Общее художественное единство сцены.	от 0 до 10

- Критерий 1 - Композиция кадра.
- Критерий 2 - Дизайн персонажа и окружения.
- Критерий 3 - Текстурирование и подбор материалов.
- Критерий 4 - Анимация движения.
- Критерий 5 - Работа с освещением и атмосферой в сцене.
- Критерий 6 – Общее художественное единство сцены.

Составляющие комплекса знаний	Значение в баллах
Критерий 1 **Композиция кадра.** Расположение объектов и персонажа в кадре, баланса между передним и задним планом. Управление вниманием зрителя.	**9-10 баллов** – Идеальное расположение объектов и персонажей, гармоничный баланс между передним и задним планом, линии движения четко направляют внимание зрителя на ключевые элементы сцены. Композиция динамична, выразительна и поддерживает сюжет. **7-8 баллов** – Хорошее расположение объектов и персонажей, баланс переднего и заднего плана в целом выдержан, линии движения достаточно хорошо управляют вниманием, но возможны незначительные упущения в динамике или фокусе. **5-6 баллов** - Приемлемое расположение и баланс, однако композиция иногда кажется перегруженной или слишком

	пустой, линии движения не всегда эффективно направляют взгляд зрителя, что снижает выразительность сцены. **3-4 балла** – Слабое расположение объектов и персонажей, нарушенный баланс между планами, линии движения неорганизованны или сбивают с толку зрителя, внимание рассеивается, композиция мешает восприятию сюжета. **1-2 балла** – Некорректное или хаотичное расположение объектов и персонажей, отсутствует баланс между планами, линии движения отсутствуют или полностью неуправляемы, внимание зрителя не удерживается, сцена визуально нечитабельна.
Критерий 2 **Дизайн персонажа и окружения.** Выразительность дизайна персонажа и окружения, соответствие стилю повествования и тематике проекта, наличие деталей подчеркивающих характер и настроение сцены.	**9-10 баллов** — Выразительный, уникальный дизайн персонажей и окружения, идеально соответствующий стилю и тематике проекта. Детали тщательно проработаны и усиливают характер и атмосферу сцены, создавая глубокое эмоциональное впечатление. **7-8 баллов** — Хорошо проработанный дизайн, соответствующий стилю и тематике, с заметными деталями, подчеркивающими характер и настроение, хотя некоторые элементы могли бы быть более выразительными или гармоничными. **5-6 баллов** — Средний уровень дизайна: персонажи и окружение в целом соответствуют стилю и теме, но детализация и выразительность ограничены, что снижает эмоциональное воздействие и глубину восприятия сцены. **3-4 балла** — Слабая выразительность дизайна, частичное несоответствие стилю или тематике, недостаток деталей, которые могли бы подчеркнуть характер или настроение, что делает сцену менее убедительной и эмоционально бедной. **1-2 балла** — Дизайн персонажей и окружения невыразительный, не соответствует стилю и тематике проекта, отсутствуют детали, влияющие на характер и атмосферу, сцена выглядит плоской и невыразительной.
Критерий 3 **Текстурирование и подбор материалов.** Формирование общей атмосферы анимационной сцены, использование характерных настроек, подчеркивающих стилистические особенности материалов, соответствующих выбранной стилистике	**9-10 баллов** — Текстуры и материалы тщательно подобраны, создают глубокую и выразительную атмосферу сцены. Настройки материалов идеально отражают выбранный стиль, подчеркивая его уникальные особенности и усиливая визуальное восприятие. **7-8 баллов** — Хороший подбор текстур и материалов, атмосфера сцены сформирована чётко, стилистические особенности материалов хорошо выражены, однако возможны небольшие неточности или упрощения. **5-6 баллов** — Приемлемый подбор текстур и материалов, атмосфера сцены в целом передается, но стилистические особенности выражены поверхностно, что снижает визуальную глубину и целостность стиля. **3-4 балла** — Слабый подбор текстур и материалов, атмосфера сцены формируется плохо или противоречиво, стилистические особенности материалов слабо выражены или отсутствуют, что снижает общее впечатление.

	1-2 балла — Текстуры и материалы подобраны несоответственно, атмосфера сцены нарушена или отсутствует, настройки материалов не отражают выбранный стиль, сцена выглядит неестественной и негармоничной.
Критерий 4 **Анимация движения.** Плавность и естественность движения персонажа и объектов. Правильная установка ключевых кадров и переходов между ними. Использование классических принципов анимации. Передача характера через движение персонажа.	**9-10 баллов** — Движения персонажей и объектов выглядят максимально естественно и плавно. Ключевые кадры установлены точно, переходы между ними безупречны. Принципы анимации (например, «принцип замедления и ускорения», «перекрывающее движение») идеально применены. Характер персонажа четко передается через уникальные особенности поведения и мимику. **7-8 баллов** — Движения в основном естественные и плавные, небольшие незначительные огрехи в переходах между ключевыми кадрами. Принципы анимации применены грамотно, но не всегда последовательно. Характер персонажа хорошо читается, но можно усилить выразительность. **5-6 баллов** — Движения выглядят приемлемо, но иногда кажутся механическими или статичными. Ключевые кадры установлены с ошибками, переходы могут быть резкими или неестественными. Принципы анимации используются частично, что снижает качество передачи характера. **3-4 балла** — Движения неестественные, с заметными рывками и «зацепками». Ключевые кадры установлены неправильно, переходы резкие и сбивчивые. Применение принципов анимации слабое или отсутствует. Характер персонажа передается плохо или не читается вовсе. **1-2 балла** — Движения крайне неестественные, статичные или хаотичные. Ключевые кадры и переходы не проработаны, анимация выглядит искусственной и отталкивающей. Принципы анимации не применяются. Характер персонажа не передается, поведение не соответствует задумке.
Критерий 5 **Работа с освещением и атмосферой в сцене.** Формирования с помощью настройки света необходимой по стилистике атмосферы. Контроль баланса яркости и контраста для фокусировки внимания зрителя. Использования цвета для усиления эмоционального восприятия.	**9-10 баллов** — Освещение мастерски настроено, создавая атмосферу, полностью соответствующую выбранному стилистическому направлению. Баланс яркости и контраста идеально направляет внимание зрителя на ключевые объекты. Цветовая палитра используется гармонично и эффективно усиливает эмоциональное воздействие сцены. **7-8 баллов** — Освещение хорошо проработано, атмосфера сцены четко передается и соответствует стилю. Баланс яркости и контраста помогает выделить основные элементы, хотя иногда могут быть небольшие отклонения. Цвета подобраны уместно и усиливают настроение, но не всегда максимально эффективно. **5-6 баллов** — Освещение приемлемое, атмосфера сцены передается частично, но стилистические особенности выражены слабо. Баланс яркости и контраста средний, фокусировка внимания работает не всегда чётко. Цвета используются, но их влияние на эмоциональное восприятие ограничено.

	3-4 балла — Освещение слабое или неравномерное, атмосфера сцены формируется плохо или противоречиво. Баланс яркости и контраста нарушен, затрудняя восприятие ключевых объектов. Цвета подобраны неудачно или не соответствуют стилистике, снижая эмоциональное воздействие. **1-2 балла** — Освещение выполнено некачественно, атмосфера отсутствует или нарушена. Баланс яркости и контраста отсутствует, внимание зрителя не фокусируется. Цвета неуместны или хаотичны, сцена выглядит плоской и эмоционально пустой.
Критерий 6 **Общее художественное единство сцены.** Согласованность визуальных, анимационных и звуковых элементов в соответствии с задуманной стилистикой. Четкая ориентация на целевую аудиторию проекта.	**9-10 баллов** — Все визуальные, анимационные и звуковые элементы полностью согласованы и гармонично дополняют друг друга. Стилистика сцены четко выражена и соответствует концепции проекта. Сцена идеально ориентирована на целевую аудиторию, вызывая у неё задуманный эмоциональный отклик и интерес. **7-8 баллов** — Визуальные, анимационные и звуковые элементы в основном согласованы, небольшие несоответствия не нарушают восприятия. Стилистика сцены хорошо прослеживается и соответствует проекту. Ориентация на целевую аудиторию ясна и эффективно реализована. **5-6 баллов** — Согласованность элементов средней степени: некоторые визуальные, анимационные или звуковые компоненты могут конфликтовать или не полностью сочетаться. Стилистика сцены выражена слабо или непоследовательно. Ориентация на целевую аудиторию частично прослеживается, но требует доработки. **3-4 балла** — Визуальные, анимационные и звуковые элементы плохо согласованы, создавая разрозненное впечатление. Стилистика сцены нечеткая или противоречивая. Ориентация на целевую аудиторию отсутствует или неэффективна, сцена не вызывает нужного отклика. **1-2 балла** — Элементы сцены полностью рассогласованы, визуальные, анимационные и звуковые компоненты конфликтуют между собой. Стилистика отсутствует или нарушена. Целевая аудитория не определена или игнорируется, сцена не выполняет своих художественных и коммуникативных задач.

Качественные критерии для оценки работ по проектированию анимационного процесса (производственная цепочка анимационного фильма)

на текущий контроль и промежуточную аттестацию

(максимально - **60 баллов**)

Критерий 1	от 0 до 10

Соответствие темы задания.	
Критерий 2 Художественная выразительность.	от 0 до 10
Критерий 3 Соблюдение формата задания.	от 0 до 10
Критерий 4 Качество презентации и оформления.	от 0 до 10
Критерий 5 Ясность изложения.	от 0 до 10
Критерий 6 Глубина проработки материала задания	от 0 до 10

- Критерий 1 - Соответствие темы задания.
- Критерий 2 - Художественная выразительность.
- Критерий 3 - Соблюдение формата задания.
- Критерий 4 - Качество презентации и оформления.
- Критерий 5 - Ясность изложения.
- Критерий 6 – Глубина проработки материала задания

Составляющие комплекса знаний	**Значение в баллах**
Критерий 1 **Соответствие темы задания.** Насколько работа соответствует заявленной теме	**9-10 баллов** – Полное соответствие теме задания. Работа точно отражает заданную тему, полностью соответствует постановке задачи, все ключевые элементы присутствуют и логически связаны. **7-8 баллов** – Незначительные отклонения. В целом тема соблюдена, возможны мелкие отступления или несостыковки, но основная идея сохранена. **5-6 баллов** - Частичное соответствие. Есть явные отклонение от темы или тема раскрыта неполностью, отдельные элементы не соответствуют заданию. **3-4 балла** – Значительные отклонения. Работа частично связана с заданной темой, большая часть работы отклоняется от начальной задачи. **1-2 балла** – Полное несоответствие. Работа не имеет отношения к заявленной теме или не соответствует требованиям задания.
Критерий 2 **Художественная выразительность.** Насколько выразительно и эмоционально передано содержание задания. Уровень творческой подачи темы, наличие художественных деталей раскрывающих характер работы.	**9-10 баллов** — Высокая выразительность, оригинальный художественный подход, сильное эмоциональное воздействие. Работа демонстрирует высокий уровень творческой подачи темы. Наличие интересных красочных деталей и заметок. **7-8 баллов** — Хорошая выразительность, есть оригинальные элементы, эмоциональная насыщенность, в целом — ярко и интересно, но могло бы быть более гармонично.

	5-6 баллов — Средний уровень художественной выразительности, есть некоторые яркие моменты, но работа по стилю стандартная без каких-либо особенностей соответствующей темы, что снижает эмоциональное воздействие работы. **3-4 балла** — Невысокая выразительность, отсутствует оригинальность, вовлеченность в выполнение задания, слабое эмоциональное воздействие, чрезмерная шаблонность, что делает работу недостаточно художественной. **1-2 балла** — Работа скучная, без художественной выразительности, не вызывает эмоционального отклика.
Критерий 3 **Соблюдение формата задания**. Насколько работа выполнена в требуемых форматах, структурирована и оформлена согласно заданиям.	**9-10 баллов** — Полное соблюдение всех требований по формату, структура логичная и понятная, оформление соответствует теме и формату конкретного задания, что хорошо воспринимается. **7-8 баллов** — Незначительные несоответствия в структуре или оформлении, общая картина соответствует требованиям, использованный формат не мешает восприятию задания. **5-6 баллов** — Есть заметные недочёты в понимании формата задания или структуре, оформление выполнено неряшливо или непоследовательно. **3-4 балла** — Значительные несоответствия формата, оформление и структура неудовлетворительны, трудно понять работу. **1-2 балла** — Работа выполнена без соблюдения формата, оформление отсутствует или полностью неправильное.
Критерий 4 **Качество презентации и оформления.** Визуальное и визуально-оформительское качество работы, аккуратность.	**9-10 баллов** — Презентация задания выполнена аккуратно, грамотно, оформление эстетичное, профессиональное, легко читаемое. Использованы хорошие визуальные решения. **7-8 баллов** — В целом аккуратное оформление, есть мелкие недочёты. Качество работы достаточно приятное, грамотное, но не всегда последовательное. **5-6 баллов** — Оформление страдает небрежностью, или некоторыми техническими недочетами, читаемость ниже ожидаемой. Визуальное решение не поддерживает тему задания. **3-4 балла** — Неаккуратная презентация и некачественное оформление. Наличие ошибок, отсутствие логики и вкуса. Оформление ухудшает восприятие работы. **1-2 балла** — Работа выполнена крайне небрежно, оформление и подача презентации неудовлетворительное или отсутствует.
Критерий 5 **Ясность изложения.** Насколько понятно, логично и доступно передана информация.	**9-10 баллов** — Текст или содержание полностью ясные, логичные, чётко структурированные, легко воспринимаются. Нет грамматических и логических ошибок изучаемой темы. **7-8 баллов** — В основном выполнение задания понятно и сбалансировано. Есть небольшие моменты неправильной

	логики или избыточности информации, но в целом не мешает восприятию. **5-6 баллов** — Могут встречаться отдельные трудности в понимании выполненного задания. Требуются дополнительные разъяснения, наличие небольших логических или грамматических ошибок. **3-4 балла** — Трудно понять смысл без дополнительных комментариев, структура запутанная. Встречаются логические и грамматические ошибки. **1-2 балла** — Неясное изложение, содержание запутано, много логических и грамматических ошибок, непонимание темы задания. Работа требует существенного доработки.
Критерий 6 **Глубина проработки материала задания.** Уровень детализации, качество аналитики, оригинальность решений и полнота раскрытия темы.	**9-10 баллов** — Высокий уровень детализации проработки задания, глубокий анализ и понимание всех аспектов работы. Умение рефлексировать на поставленную тему. Визуальные приемы гармонично дополняют концепцию задания. **7-8 баллов** — Хорошая проработка материала, есть оригинальные решения, анализ содержит основные моменты помогающие раскрывать тему. Визуальные приёмы соответствуют проекту. **5-6 баллов** — Средний уровень, некоторые аспекты раскрыты поверхностно, есть пробелы в проработке. некоторые визуальные находки несоответствуют теме или не раскрывают её. **3-4 балла** — Скудное выполнение задания, отсутствует аналитическая глубина, не интересное содержание, много упрощений. **1-2 балла** — Поверхностная или недоработанное выполнение задания, отсутствует анализ или выводы из изучаемой темы.

Перевод качественных критериев

0 ÷ 14 баллов	2 (неудовлетворительно)
15 ÷ 29 баллов	3 (удовлетворительно)
30 ÷ 44 баллов	4 (хорошо)
45 ÷ 60 баллов	5 (отлично)

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (итоговая таблица).

Суммарное количество баллов (количественные + качественные)	**Итоговая оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл (отметка)	**Вербальный аналог**

81 ÷ 100	5	отлично
61 ÷ 80	4	хорошо
41 ÷ 60	3	удовлетворительно
40 и менее	2	неудовлетворительно

1.		Объекты создаются и удаляются?
	a.	В режиме редактирования
	b.	В объектном режиме
	c.	В обоих режимах
2.		В режиме редактирования можно влиять на?
	a.	Точки
	b.	Ребра
	c.	Грани
	d.	На все перечисленные элементы
3.		Центральна точка объединенных объектов находится?
	a.	В центре координат
	b.	В средней точки между объединенными объектами
	c.	На месте центральной точки активного объекта
4.		В режиме редактирования можно выделять несвязанную геометрю с помощью клавиши?
	a.	S
	b.	Y
	c.	L
5.		Для разъединения несвязанной геометрии в режиме редактирования используется клавиша?
	a.	P
	b.	L
	c.	M
6.		Масштабирование производится с помощью клавиши?
	a.	R
	b.	G
	c.	S
7.		Перемещать объекты можно с помощью горячей клавиши?
	a.	W
	b.	P
	c.	G
8.		Скрывает объект в окне вида клавиша?
	a.	B
	b.	G
	c.	H
9.		Проявляет скрытые объекты сочетание клавиш?
	a.	Cntr A
	b.	Alt H
	c.	Shift S
10.		Коллекция создается с помощью горячей клавиши?

	a.	L
	b.	Q
	c.	M
11.		Что бы скрыть объект на рендере его достаточно удалить в окне просмотра?
	a.	да
	b.	нет
12.		Масштаб объекта влияет на результаты применения модификатора?
	a.	нет
	b.	да

вопросы за 5 семестр

МДК.03.01 Анимационное проектирование Тур ЭО_2023

Ключи к ответам:

Вариант ответа:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
a.					■																									
b.	■								■		■	■																		
c.			■	■		■	■	■		■																				
d.		■																												

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
З.В. Слепухин

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

МДК.03.02 Организация работы коллектива исполнителей

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2023

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

	Преподаватель	О.Ю. Благова
РГХПУ им. С. Г. Строганова	Руководитель ОП	И.И. Николаева
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

Пояснительная записка

Контрольно-оценочные средства текущего и промежуточного контроля разработаны на основе требований ФГОС СПО (СОО, с учетом профессиональной направленности программ среднего профессионального образования, реализуемых на базе основного общего образования) предназначены для контроля оценки результатов освоения обучающимися дисциплины **МДК.03.02 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ**, и являются частью фонда оценочных средств по образовательной программе **55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)**, углубленной подготовки.

Цели и задачи текущего и промежуточного контроля

Целью текущего контроля является проверка степени и качества усвоения учебного материала, определения необходимости введения изменений в содержание и методы обучения. В процессе текущего контроля оценивается приобретенные и развитые навыки самостоятельной работы обучающегося над изученным материалом: полнота выполнения заданий, уровень усвоения учебных материалов по отдельным разделам дисциплины, работа с дополнительной литературой, умения и навыки индивидуальных и групповых презентаций, овладение практическими навыками аналитической, исследовательской работы, финансовых расчетов и др. Методы текущего контроля выбираются преподавателем, исходя из специфики содержания обучения, формируемых профессиональных и общих компетенций.

Промежуточная аттестация обеспечивает оперативное управление учебной деятельностью обучающегося по итогам семестра и ее корректировку, и проводится с целью определения:

- соответствия уровня и качества подготовки специалиста Федеральному государственному образовательному стандарту среднего профессионального образования в части требований к результатам освоения отдельной части или всего объема учебного курса, дисциплины (модуля) основной профессиональной образовательной программы за семестр;
- развития творческого мышления, приобретение навыков самостоятельной работы, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач;
- умений по поиску, обработке, интерпретации информации, в т.ч. в рамках работы с учебной литературой, методическими пособиями, информационно образовательными ресурсами.

Результаты текущего и промежуточного контроля успеваемости заносятся в журнал и сводную ведомость.

Формой и методом контроля и оценки обучающихся являются:

- просмотр и оценка практических работ;
- опрос, письменные работы;
- групповые и индивидуальные консультации;
- зачеты и экзамены;
- экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на семестровых выставках.

В результате освоения дисциплины **МДК.03.02 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ**, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт:

- работы с коллективом исполнителей.

уметь:

- принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе;
- осуществлять контроль деятельности персонала;
- обеспечивать условия для профессионально-личностного совершенствования исполнителей;
- рассчитывать затраты на постановку культурно-массового действия;
- правильно и рационально организовать производственный процесс с учетом требований техники безопасности, выполнять правила охраны труда;

знать:

- особенности экономики и управления в сфере культуры и искусства;
- принципы обеспечения устойчивости объектов экономики;
- основы макро- и микроэкономики;
- систему управления трудовыми ресурсами в организации;
- методы и формы обучения персонала;
- способы управления конфликтами и борьбы со стрессом;
- особенности обеспечения безопасных условий труда в сфере профессиональной деятельности, правовые, нормативные и организационные основы охраны труда в организации

Формируемые общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК), согласно ФГОС, соответствуют общим трудовым функциям и трудовым функциям профессионального стандарта.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Результаты освоения (объекты оценки)	Форма аттестации	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
РАЗДЕЛ 1. ЭКОНОМИКА			
Тема 1.1. История мировой анимации.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 История мировой анимации.	Индивидуальный контроль, опрос.	Дифференцированный зачет. Составление КАЛЕНДАРНО-ПЛАНОВОГО ПЛАНА дипломного проекта и его бизнес план.
Тема 1.2. Этапы производства 2д проекта и их длительность.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Этапы: приоритет по важности. Длительность этапов	Составление КАЛЕНДАРНО-ПЛАНОВОГО ПЛАНА 2д проекта.	
Тема 1.3. Этапы производства 3д проекта и их длительность.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Этапы: приоритет по важности. Длительность этапов	Составление КАЛЕНДАРНО-ПЛАНОВОГО ПЛАНА 3д проекта.	
Тема 1.4. Стили и технологии анимационного проекта. Критерии выбора технологии на проекте.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Подбор стиля проекта.	Расчетные задания индивидуальная презентация (представление выполненного задания)	
Тема 1.5. Основные принципы работы анимационной студии на примере студии «Союзмультфильм».	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Схема работы анимационной студии	Посещение студии, проведение опроса.	
Тема 1.6. Составление бюджета анимационного авторского кино (2д 3Д)	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Составление бюджета своего авторского фильма 2д и 3д	Расчетные задания, Оценка результатов практических и самостоятельных работ	
Тема 1.7 Финансирование проекта, его продвижение и монетизация.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Разработайте краткий план финансирования и продвижения своего проекта	Письменная работа - эссе.	
Тема 1.8 Рынок кинотеатров и онлайн платформ.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Придумать свою бизнес-идею для нового кинотеатра или онлайн-платформы с описанием уникальных фишек.	Письменная работа - эссе.	

Тема 1.9 Понятие бизнес-плана проекта. Его составляющие.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Разработать бизнес-план своего проекта.	Письменная работа - эссе.	
РАЗДЕЛ 2. МЕНЕДЖМЕНТ			
Тема 2.1 Цели, задачи и основные функции продюсирования.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Определить роль продюсера на проекте	Письменная работа - эссе.	Индивидуальный контроль, опрос Индивидуальная презентация (представление выполненного задания)
Тема 2.2 Национальные особенности в производстве анимационного контента.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Разбор иностранного и отечественного контента.	Индивидуальный контроль, опрос.	
Тема 2.3 Различие понятия и роли продюсера в России и мире.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Описать критерии и функции идеального продюсера	Письменная работа - эссе.	
Тема 2.4 Отличие авторского кино от сериального. Нюансы сериального производства.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Представить дипломный фильм (питчинг)	Индивидуальная презентация (представление выполненного задания)	
Тема 2.5 Рынок труда. Поиск и подбор специалистов.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Описать критерии подбора специалистов.	Индивидуальная презентация (представление выполненного задания)	
Тема 2.6 Основные площадки для размещения резюме. Составление собственного резюме.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Составление собственного резюме.	Письменная работа - эссе.	
Тема 2.7 Пайплайн анимационного 2д проекта. Пайплайн анимационного 3д проекта. Их построение, роль и функция.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Описать пайплайн своего проекта и обосновать его выбор.	Письменная работа - эссе.	
Тема 2.8 Мотивация и факторы мотивации. Корпоративная культура. Потребности. Нюансы работы с творческой и	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Придумать программу мотивации	Индивидуальный контроль, опрос	

технической группой. Методы работы с группой.			
Тема 2.9 Психология в управлении командой. Коммуникация. Деловое общение. Правила ведения бесед, совещаний. Содержание и виды управленческих решений. Методы и уровни принятия решений. Технология и правила контроля. Виды контроля.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Оценить действия продюсера в поставленной ситуации	Ролевая игра. Индивидуальный контроль, опрос	
2.10 Управление конфликтами и стрессами. Методы влияния. Стили руководства. Основные принципы, термины и определения правового регулирования трудовых отношений. Понятие рабочего времени. Дисциплина труда. Зачет.	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Составление планов проведения совещаний, переговоров и деловых бесед	Индивидуальный контроль, опрос	
РАЗДЕЛ 3. ОХРАНА ТРУДА			
Тема 3.1. Основные понятия и правовая основа охраны труда	ОК 1-9, ПК 3.1.-3.4 Моделирование ситуаций, правового регулирования трудовых отношений.	Письменная работа - эссе.	Индивидуальный контроль, опрос
Контрольно-учетный урок	Дифференцированный зачет. Индивидуальная презентация (представление выполненного задания)		

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ:

7 семестр:

1. Назовите четыре анимационные студии на территории России.
A) Pixar, Disney, DreamWorks, Sony Pictures Animation
B) Союзмультфильм, Паровоз, Мельница, Рики

C) Universal, Illumination, Paramount, Marvel
D) Киностудия Горького, Ленфильм, Mosfilm, Netflix

Правильный ответ: B

---

2. Назовите этапы создания анимационного продукта.
A) Идея, монтаж, прокат
B) Сценарий, художественная разработка, аниматик, анимация, музыкальное оформление, композ
C) Кастинг, репетиции, съёмка, монтаж
D) Рендер, дистрибуция, реклама

Правильный ответ: B

---

3. Сколько в среднем длится производство анимационного фильма?
A) 1–2 недели
B) 1–2 месяца
C) От 6 месяцев до 2 лет
D) Более 10 лет

Правильный ответ: C

---

4. Какие этапы обязательно есть в 3D-производстве и не обязательно есть в 2D-производстве?
A) Сценарий, раскадровка, монтаж
B) Кастинг, съёмка, свет
C) Риг, текстуринг, рендер, композ
D) Маркетинг, реклама, прокат

Правильный ответ: C

---

5. В какой технологии производились классические мультфильмы “Мойдодыр”, “Каштанка”, “Снежная королева” (Союзмультфильм)?
A) 3D-анимация
B) Stop-motion (кукольная анимация)
C) Классическая рисованная анимация
D) Захват движения (motion capture)

Правильный ответ: C

---

6. В каком году основан Союзмультфильм?
A) 1920

B) 1936
C) 1950
D) 1991

Правильный ответ: B

---

7. Что влияет на бюджет анимационного фильма в первую очередь?
A) Цвет логотипа студии
B) Количество фестивалей
C) Длительность производства
D) Наличие мерча в магазинах

Правильный ответ: C

---

8. Назовите источники монетизации анимационного проекта.
A) Гос поддержка, фонды, онлайн-платформы
B) Только билеты в кино
C) Только реклама на ТВ
D) Только краудфандинг

Правильный ответ: A

---

9. Какой основной доход по монетизации анимационной продукции?
A) Продажа билетов в кино
B) Лицензионная продукция (мерч, игрушки и т.п.)
C) Реклама в журналах
D) Платные показы в школах

Правильный ответ: B

---

10. Перечислите онлайн-платформы в России.
A) Netflix, Hulu, HBO Max
B) Kinopoisk, Okko, More.tv
C) YouTube, TikTok, Instagram
D) iTunes, Spotify, Deezer

Правильный ответ: B

---

11. Что входит в понятие бизнес-план проекта?
A) Только креативная концепция
B) Описание проекта, стоимость и сроки, источники финансирования проекта, монетизация

C) Только список персонажей
D) Только расписание производства

Правильный ответ: B

---

12. Назовите основные анимационные фестивали в России.
A) Каннский фестиваль, Оскар, Берлинале
B) БФМ, Суздальфест, Бессоница
C) Comic-Con Russia, Игромир
D) Кинотавр, ММКФ

Правильный ответ: B

13. Кто такой продюсер?
A) Человек, который играет на сцене
B) Человек, организующий и координирующий производственный процесс
C) Человек, создающий музыку
D) Человек, ведущий тренировки

Правильный ответ: B

8 семестр

---

14. Назовите основные правила ведения деловых собраний и бесед:
A) Всегда спорить и отстаивать своё мнение
B) Повестка, подготовка, активное участие, решение и действие
C) Говорить только руководителю
D) Игнорировать мнение оппонентов

Правильный ответ: B

---

15. Назовите особенности коммуникации в творческих коллективах:
A) Закрытость и критика
B) Открытость, уважение, конструктив, компромиссы
C) Изоляция членов команды
D) Только письменное общение

Правильный ответ: B

---

16. Какой тип личности нацелен на достижения, стремится к влиянию, высоко ценит результаты?
A) Аналитик
B) Лидер
C) Исполнитель
D) Теоретик

Правильный ответ: B

---

17. Назовите невербальные способы воздействия:
A) Электронные письма
B) Телефонные звонки
C) Жесты, зрительный контакт, мимика
D) Договоры и контракты

Правильный ответ: C

---

18. Расположите пирамиду Маслоу в верном порядке:
A) Самоактуализация, уважение, социальные потребности, безопасность, физиологические потребности
B) Физиологические потребности, потребность в безопасности, социальные потребности, уважение и признание, самоактуализация
C) Социальные потребности, уважение и признание, физиологические потребности, безопасность, самоактуализация
D) Потребность в безопасности, физиологические потребности, уважение и признание, социальные потребности, самоактуализация

Правильный ответ: B

Комплект оценочных средств
Балльно-рейтинговая система оценки дисциплины

МДК.03.02 ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОТЫ КОЛЛЕКТИВА ИСПОЛНИТЕЛЕЙ

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации в рамках системы производится в соответствии с критериями, определяемыми раздельно для периода работы в течение семестра (текущий контроль) и для промежуточной аттестации **в форме Комплексного экзамена в виде просмотра творческих работ**.

Общая сумма баллов: 100.

Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

Критерии оценки	**Количественные критерии**, в течении семестра (максимально - **40 баллов**)	**Качественные критерии**, на текущий контроль и промежуточную аттестацию (максимально - **60 баллов**)
Посещение занятий	от 0 до 8	
Работа на уроке	от 0 до 12	
Самостоятельная работа	от 0 до 16	
Творческий и профессиональный потенциал	От 0 до 4	
Критерий 1 Системные знания и представления по дисциплине		от 0 до 10
Критерий 2 Знания предметной и методической терминологии		от 0 до 10
Критерий 3 Умение анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов		от 0 до 10
Критерий 4 Командная работа и лидерство		от 0 до 10
Критерий 5 Разработка и реализация проектов		от 0 до 10
Критерий 6 Знание необходимых правовых норм		от 0 до 10

Расшифровка критериев:

Количественные -

- Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше, чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;
- Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ",

устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";

- Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные -

- Критерий 1 - Системные знания
- Критерий 2 - Знания предметной и методической терминологии
- Критерий 3 - Умение анализировать
- Критерий 4 - Командная работа и лидерство
- Критерий 5 - Разработка и реализация проектов
- Критерий 6 – Знание необходимых правовых норм

Составляющие комплекса знаний	**Значение в баллах**
Критерий 1 **Системные знания и представления по дисциплине.** Расшифровка: Уровень усвоения системных знаний по дисциплине.	**9-10 баллов** – Сформированы четкие системные знания и представления по дисциплине. Ответы на вопросы полные и верные, самостоятельны, исчерпывающие, содержание вопроса/задания раскрыто полно, профессионально, грамотно. Даны ответы на дополнительные вопросы. **7-8 баллов** – в работе/ответе наблюдается незначительные нарушение: Ответы на вопросы полные, грамотные. Продемонстрирован повышенный уровень владения практическими умениями и навыками. Допустимы единичные негрубые ошибки по ходу ответа, в применении умений и навыков **5-6 баллов** - в работе/ответе наблюдается ряд незначительных нарушений: Обучающийся владеет знаниями основного материала на базовом уровне. Ответы на вопросы неполные, допущены существенные ошибки. На дополнительные вопросы ответы неполные. Ответ с наводящими вопросами. **3-4 балла** – в работе/ответе наблюдаются значительные пробелы в знаниях базового материала. Неполные ответы с наводящими вопросами. **1-2 балла** – обучающийся демонстрирует полное отсутствие теоретических знаний материала дисциплины, отсутствие практических умений и навыков.
Критерий 2 **Знания предметной и методической терминологии.** Расшифровка: Взаимосвязь основных понятий дисциплины, в т.ч. для решения профессиональных задач.	**9-10 баллов** – Обучающийся правильно формирует определения; правильно оперирует предметной и методической терминологией. Ответы на вопросы полные и верные, самостоятельны, исчерпывающие, содержание вопроса/задания раскрыто полно, профессионально, грамотно. Даны ответы на дополнительные вопросы. **7-8 баллов** – в работе/ответе наблюдается незначительные нарушение: Ответы на вопросы полные, грамотные. Допустимы единичные негрубые ошибки по ходу ответа. **5-6 баллов** - в работе/ответе наблюдается ряд незначительных нарушений: Обучающийся владеет понятийным аппаратом на базовом уровне. Ответы на вопросы неполные, допущены существенные ошибки. На дополнительные вопросы ответы неполные. Ответ с наводящими вопросами.

	3-4 балла – в работе/ответе наблюдаются значительные пробелы в знаниях понятийного аппарата. Неполные ответы с наводящими вопросами. **1-2 балла** – обучающийся демонстрирует полное отсутствие теоретических знаний материала дисциплины, отсутствие практических умений и навыков.
Критерий 3 **Умение анализировать.** Расшифровка: Умение анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов.	**9-10 баллов** – Обучающийся способен видеть логические связи, владеет логикой, умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен предложить альтернативные решения анализируемых проблем, формулировать выводы. **7-8 баллов** – в работе/ответе наблюдается незначительные нарушение: Ответы на вопросы полные, грамотные. Умеет применять полученные знания для решения конкретных практических задач, способен формулировать выводы, альтернативные решения анализируемых проблем вызывают трудности. **5-6 баллов** - в работе/ответе наблюдается ряд незначительных нарушений: Обучающийся владеет знаниями основного материал на базовом уровне. Ответы на вопросы неполные, допущены существенные ошибки. На дополнительные, ответы неполные. Ответ с наводящими вопросами. При решении конкретных практических задач возникают затруднения. **3-4 балла** – в работе/ответе наблюдаются значительные пробелы в знаниях базового материала. Неполные ответ с наводящими вопросами. Обучающийся не может решать практические задачи, делает неверные выводы. **1-2 балла** – обучающийся демонстрирует полное отсутствие теоретических знаний материала дисциплины, отсутствие практических умений и навыков.
Критерий 4 **Командная работа и лидерство** Расшифровка: Наличие навыков работы в команде, действовать в духе сотрудничества.	**9-10 баллов** – Сформированы четкие системные знания и представления о типологии и факторах формирования команд, способах социального взаимодействия. Умеет действовать в духе сотрудничества; принимать решения с соблюдением этических принципов их реализации; проявлять уважение к мнению и культуре других; определять цели и работать в направлении личностного, образовательного и профессионального роста. Владеет навыками распределения ролей в условиях командного взаимодействия; методами оценки своих действий, планирования и управления временем. Ответы на вопросы полные и верные. Даны развернутые ответы на дополнительные вопросы. Обучающимся продемонстрирован высокий уровень освоения компетенции. Ответы на вопросы самостоятельны, исчерпывающие, содержание вопроса/задания раскрыто полно, профессионально, грамотно. Даны ответы на дополнительные вопросы. **7-8 баллов** – в работе/ответе наблюдается незначительные нарушение: Ответы на вопросы полные, грамотные. Продемонстрирован повышенный уровень владения практическими умениями и навыками. Допустимы единичные негрубые ошибки по ходу ответа, в применении умений и навыков. Сформированы на достаточном уровне системные знания и представления о типологии и факторах формирования команд, способах социального взаимодействия. Умеет действовать в духе сотрудничества; принимать решения с соблюдением этических принципов их реализации; проявлять

	уважение к мнению и культуре других; определять цели и работать в направлении личностного, образовательного и профессионального роста. На достаточном уровне владеет навыками распределения ролей в условиях командного взаимодействия; методами оценки своих действий, планирования и управления временем. **5-6 баллов** - в работе/ответе наблюдается ряд незначительных нарушений: Обучающийся владеет знаниями основного материал на базовом уровне. Ответы на вопросы неполные, допущены существенные ошибки. На дополнительные, ответы неполные. Ответ с наводящими вопросами. Сформированы нечеткие системные знания и представления о типологии и факторах формирования команд, способах социального взаимодействия. Умеет действовать в духе сотрудничества; принимать решения с соблюдением этических принципов их реализации; проявлять уважение к мнению и культуре других; не в полной мере умеет определять цели и работать в направлении личностного, образовательного и профессионального роста. Не в полной мере владеет навыками распределения ролей в условиях командного взаимодействия; методами оценки своих действий, планирования и управления временем. **3-4 балла** – в работе/ответе наблюдаются значительные пробелы в знаниях базового материала. Неполные ответы с наводящими вопросами. Плохо знает типологию и факторы формирования команд, способы социального взаимодействия. Вызывает значительные затруднения определение целей и работе в направлении личностного, образовательного и профессионального роста. Не владеет навыками распределения ролей в условиях командного взаимодействия; методами оценки своих действий, планирования и управления временем. **1-2 балла** – обучающийся демонстрирует полное отсутствие теоретических знаний материала дисциплины, отсутствие практических умений и навыков.
Критерий 5 **Разработка и реализация проектов.** Расшифровка: Владение методиками разработки проекта	**9-10 баллов** – Сформированы четкие системные знания и представления по дисциплине. Ответы на вопросы полные и верные. Даны развернутые ответы на дополнительные вопросы. Обучающимся продемонстрирован высокий уровень освоения компетенции. Ответы на вопросы самостоятельны, исчерпывающие, содержание вопроса/задания раскрыто полно, профессионально, грамотно. Даны ответы на дополнительные вопросы. Обучающийся способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения. Умеет разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ. Владеет методиками разработки целей и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах. **7-8 баллов** – в работе/ответе наблюдается незначительные нарушение: Ответы на вопросы полные, грамотные. Продемонстрирован повышенный уровень владения практическими умениями и навыками. Допустимы единичные негрубые ошибки по ходу ответа, в применении умений и навыков способности определять круг задач в рамках поставленной цели; незначительные ошибки в выборе способов решения проблем. Умение разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ. Владеет методиками разработки целей и задач проекта; методами оценки

	продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах. **5-6 баллов** - в работе/ответе наблюдается ряд незначительных нарушений: ряд негрубых ошибок по ходу ответа, в применении умений и навыков способности определять круг задач в рамках поставленной цели; ряд незначительных ошибок в выборе способов решения проблем. Неполное умение разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ. Владеет методиками разработки целей и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах. Ответы на вопросы неполные, допущены существенные ошибки. На дополнительные, ответы неполные. Ответ с наводящими вопросами. **3-4 балла** – в работе/ответе наблюдаются значительные пробелы в знаниях базового материала. Неполные ответы с наводящими вопросами. **1-2 балла** – обучающийся демонстрирует полное отсутствие теоретических знаний материала дисциплины, отсутствие практических умений и навыков.
Критерий 6 Знание правовых норм и методологических основ принятия решения Расшифровка: Знание необходимых для осуществления профессиональной деятельности правовых норм и методологических основ принятия управленческого решения	**9-10 баллов** – Сформированы четкие системные знания и представления по дисциплине. Ответы на вопросы полные и верные. Даны развернутые ответы на дополнительные вопросы. Обучающимся продемонстрирован высокий уровень освоения компетенции. Ответы на вопросы самостоятельны, исчерпывающие, содержание вопроса/задания раскрыто полно, профессионально, грамотно. Даны ответы на дополнительные вопросы. Полное знание действующих правовых норм и методологических основ принятия управленческих решений. **7-8 баллов** – в работе/ответе наблюдается незначительные нарушение: Ответы на вопросы полные, грамотные. Продемонстрирован повышенный уровень владения практическими умениями и навыками. Допустимы единичные негрубые ошибки по ходу ответа, в применении умений и навыков. Знание действующих правовых норм и методологических основ принятия управленческих решений на достаточном уровне. **5-6 баллов** - в работе/ответе наблюдается ряд незначительных нарушений: Обучающийся владеет знаниями основного материал на базовом уровне. Ответы на вопросы неполные, допущены существенные ошибки. На дополнительные, ответы неполные. Ответ с наводящими вопросами. **3-4 балла** – в работе/ответе наблюдаются значительные пробелы в знаниях базового материала. Неполные ответ с наводящими вопросами. **1-2 балла** – обучающийся демонстрирует полное отсутствие теоретических знаний материала дисциплины, отсутствие практических умений и навыков.

Перевод качественных критериев

0 ÷ 14 баллов	2 (неудовлетворительно)
15 ÷ 29 баллов	3 (удовлетворительно)
30 ÷ 44 баллов	4 (хорошо)
45 ÷ 60 баллов	5 (отлично)

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (итоговая таблица).

Суммарное количество баллов (количественные + качественные)	**Итоговая оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл (отметка)	**Вербальный аналог**
81 ÷ 100	5	отлично
61 ÷ 80	4	хорошо
41 ÷ 60	3	удовлетворительно
40 и менее	2	неудовлетворительно

МДК.03.02 Организация работы коллектива исполнителей Николаева ИИ_2023

1.		**Назовите четыре анимационные студии на территории России.**
	a.	Pixar, Disney, DreamWorks, Sony Pictures Animation
	b.	Союзмультфильм, Паровоз, Мельница, Рики
	c.	Universal, Illumination, Paramount, Marvel
	d.	Киностудия Горького, Ленфильм, Mosfilm, Netflix
2.		**Назовите этапы создания анимационного продукта.**
	a.	Идея, монтаж, прокат
	b.	Сценарий, художественная разработка, аниматик, анимация, музыкальное оформление, композ
	c.	Кастинг, репетиции, съёмка, монтаж
	d.	Рендер, дистрибуция, реклама
3.		**Сколько в среднем длится производство анимационного фильма?**
	a.	1–2 недели
	b.	1–2 месяца
	c.	От 6 месяцев до 2 лет
	d.	Более 10 лет
4.		**Какие этапы обязательно есть в 3D-производстве и не обязательно есть в 2D-производстве?**
	a.	Сценарий, раскадровка, монтаж
	b.	Кастинг, съёмка, свет
	c.	Риг, текстуринг, рендер, композ
	d.	Маркетинг, реклама, прокат
5.		**В какой технологии производились классические мультфильмы “Мойдодыр”, “Каштанка”, “Снежная королева” (Союзмультфильм)?**
	a.	3D-анимация
	b.	Stop-motion (кукольная анимация)
	c.	Классическая рисованная анимация
	d.	Захват движения (motion capture)
6.		**В каком году основан Союзмультфильм?**
	a.	1920
	b.	1936
	c.	1950
	d.	1991
7.		**Что влияет на бюджет анимационного фильма в первую очередь?**
	a.	Цвет логотипа студии
	b.	Количество фестивалей
	c.	Длительность производства
	d.	Наличие мерча в магазинах
8.		**Назовите источники монетизации анимационного проекта.**
	a.	Гос поддержка, фонды, онлайн-платформы
	b.	Только билеты в кино
	c.	Только реклама на ТВ
	d.	Только краудфандинг
9.		**Какой основной доход по монетизации анимационной продукции?**

МДК.03.02 Организация работы коллектива исполнителей Николаева ИИ_2023

	a.	Продажа билетов в кино
	b.	Лицензионная продукция (мерч, игрушки и т.п.)
	c.	Реклама в журналах
	d.	Платные показы в школах
10.		**Перечислите онлайн-платформы в России.**
	a.	Netflix, Hulu, HBO Max
	b.	Kinopoisk, Okko, More.tv
	c.	YouTube, TikTok, Instagram
	d.	iTunes, Spotify, Deezer
11.		**Что входит в понятие бизнес-план проекта?**
	a.	Только креативная концепция
	b.	Описание проекта, стоимость и сроки, источники финансирования проекта, монетизация
	c.	Только список персонажей
	d.	Только расписание производства
12.		**Назовите основные анимационные фестивали в России.**
	a.	Каннский фестиваль, Оскар, Берлинале
	b.	БФМ, Суздальфест, Бессоница
	c.	Comic-Con Russia, Игромир
	d.	Кинотавр, ММКФ
13.		**Кто такой продюсер?**
	a.	Человек, который играет на сцене
	b.	Человек, организующий и координирующий производственный процесс
	c.	Человек, создающий музыку
	d.	Человек, ведущий тренировки
14.		**Назовите основные правила ведения деловых собраний и бесед:**
	a.	Всегда спорить и отстаивать своё мнение
	b.	Повестка, подготовка, активное участие, решение и действие
	c.	Говорить только руководителю
	d.	Игнорировать мнение оппонентов
15.		**Назовите особенности коммуникации в творческих коллективах:**
	a.	Закрытость и критика
	b.	Открытость, уважение, конструктив, компромиссы
	c.	Изоляция членов команды
	d.	Только письменное общение
16.		**Какой тип личности нацелен на достижения, стремится к влиянию, высоко ценит результаты?**
	a.	Аналитик
	b.	Лидер
	c.	Исполнитель
	d.	Теоретик
17.		**Назовите невербальные способы воздействия:**
	a.	Электронные письма
	b.	Телефонные звонки
	c.	Жесты, зрительный контакт, мимика

	d.	Договоры и контракты
18.		**Расположите пирамиду Маслоу в верном порядке:**
	a.	Самоактуализация, уважение, социальные потребности, безопасность, физиологические потребности
	b.	Физиологические потребности, потребность в безопасности, социальные потребности, уважение и признание, самоактуализация
	c.	Социальные потребности, уважение и признание, физиологические потребности, безопасность, самоактуализация
	d.	Потребность в безопасности, физиологические потребности, уважение и признание, социальные потребности, самоактуализация

МДК.03.02 Организация работы коллектива исполнителей Николаева ИИ_2023

Ключи к ответам:

Вариант ответа:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
a.								■																						
b.	■	■				■			■	■	■	■	■	■	■	■		■												
c.			■	■	■		■										■													
d.																														

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

МДК.04.01 Композиция и художественный образ

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2023

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

РГХПУ им. С. Г. Строганова	Преподаватель	Н. В. Абрамова
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

Пояснительная записка

Контрольно-оценочные средства текущего и промежуточного контроля разработаны на основе требований ФГОС СПО (СОО, с учетом профессиональной направленности программ среднего профессионального образования, реализуемых на базе основного общего образования) предназначены для контроля оценки результатов освоения обучающимися дисциплины **МДК.04.01 КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ**, и являются частью фонда оценочных средств по образовательной программе **55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)**, углубленной подготовки.

Цели и задачи текущего и промежуточного контроля

Целью текущего контроля является проверка степени и качества усвоения учебного материала, определения необходимости введения изменений в содержание и методы обучения. В процессе текущего контроля оценивается приобретенные и развитые навыки самостоятельной работы обучающегося над изученным материалом: полнота выполнения заданий, уровень усвоения учебных материалов по отдельным разделам дисциплины, работа с дополнительной литературой, умения и навыки индивидуальных и групповых презентаций, овладение практическими навыками аналитической, исследовательской работы, финансовых расчетов и др. Методы текущего контроля выбираются преподавателем, исходя из специфики содержания обучения, формируемых профессиональных и общих компетенций.

Промежуточная аттестация обеспечивает оперативное управление учебной деятельностью обучающегося по итогам семестра и ее корректировку, и проводится с целью определения:

- соответствия уровня и качества подготовки специалиста Федеральному государственному образовательному стандарту среднего профессионального образования в части требований к результатам освоения отдельной части или всего объема учебного курса, дисциплины (модуля) основной профессиональной образовательной программы за семестр;
- развития творческого мышления, приобретение навыков самостоятельной работы, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач;
- умений по поиску, обработке, интерпретации информации, в т.ч. в рамках работы с учебной литературой, методическими пособиями, информационно образовательными ресурсами.

Результаты текущего и промежуточного контроля успеваемости заносятся в журнал и сводную ведомость.

Формой и методом контроля и оценки обучающихся являются:

- просмотр и оценка практических работ;

- опрос, письменные работы;
- групповые и индивидуальные консультации;
- зачеты и экзамены;
- экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на семестровых выставках.

В результате освоения дисциплины **МДК.04.01 КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ**, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт:

− разработки анимационных проектов;
− разработки режиссерского сценария;
− создания раскадровки;
− разработки типажей;
− использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука
− работы с репликами и музыкой;
− создания звуковой среды;
− работы с цветокоррекцией.

уметь:

− создавать киносценарий;

− разрабатывать режиссерскую основу;

− выявлять в любом прозаическом произведении драматическую ситуацию;

– работы с литературными источниками для написания сценария;

− создавать систему основных образов сценария, правильно выстраивать их взаимоотношения;

− проводить проектный анализ анимационного проекта;

− разрабатывать концепцию анимационного проекта;

− выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;

− выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;

− выполнять раскадровку;

− реализовывать творческие идеи;

− создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя приемы и способы построения и формообразования;

− использовать преобразующие методы стилизации и трансформации;

− создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;

− создавать звуковую среду.

знать:

− основы драматургии, сценического действия;

− основы режиссерского монтажа;

− теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;

− правила гармонизации цвета

− следующие категории: конфликт, событие, саспенс, катарсис, мимесис;

− звукозаписывающие устройства и медиумы;

− законы согласования сценического времени и пространства.

Формируемые общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК) согласно ФГОС соответствуют общим трудовым функциям и трудовым функциям профессионального стандарта.

		Форма аттестации

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Результаты освоения (объекты оценки)	Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Раздел 1. Введение			
Тема 1.1 Содержание предмета, цели и задачи	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль, опрос	
Тема 1.2 Изобразительное искусство	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 2. Художественное освоение мира в первобытную эпоху			
Тема 2.1. Первобытное искусство	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 3. Художественное освоение мира в эпоху древних цивилизаций			
Тема 3.1. Художественный образ произведений искусства Древнего Двуречья и Ирана	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 3.2. Художественный образ произведений	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных	Комплексный экзамен в виде выставочного

искусства Древнего Царства		практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 3.3. Художественный образ произведений искусства Среднего царства и Нового царства	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 3.4. Художественный образ произведений искусства эгейского искусства	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 4. Художественное освоение мира в Античный период			
Тема 4.1. Художественный образ произведений искусства Древней Греции	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 4.2.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль	Комплексный экзамен в виде

Художественный образ произведений искусства ранней классики.		выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 4.3. Художественный образ произведений искусства высокой классики.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 4.4. Художественный образ произведений искусства поздней классики.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 4.5. Художественный образ произведений эллинистического искусства.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 4.6.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль	Комплексный экзамен в виде

Художественный образ произведений искусства этрусков.		выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 4.7. Художественный образ произведений искусства Римской Республики.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 4.8. Художественный образ произведений искусства Римской Империи.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 5. Художественное освоение мира в христианской культуре.			
Тема 5.1. Художественный образ произведений искусства раннего христианства.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ

Тема 5.2. Художественный образ произведений искусства Византии.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 6. Художественное освоение мира средневековой Западной Европы			
Тема 6.1. Художественный образ произведений Романского искусства.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 6.2. Художественный образ произведений готического искусства.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 7. Художественное освоение мира эпохи Возрождения.			
Тема 7.1. Художественный образ произведений искусства Проторенессанса.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ

		самостоятельных работ	
Тема 7.2. Художественный образ произведений искусства Раннего Возрождения.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 7.3. Художественный образ произведений искусства Высокого Возрождения.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Курсовое проектирование	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 7.4. Великие художники эпохи Возрождения.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ

		самостоятельных работ	
Тема 7.5. Художественный образ произведений искусства Позднего Возрождения.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 7.6. Художественный образ произведений искусства Северного Возрождения.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 8. Художественное освоение мира в XVII в.			
Тема 8.1. Художественный образ произведений искусства Италии XVII в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 8.2. Художественный образ произведений искусства Испании XVII в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций;	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ

		Оценка результатов практических и самостоятельных работ	
Тема 8.3. Художественный образ произведений искусства Фландрии XVII в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 8.4. Художественный образ произведений искусства Голландии XVII в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 8.5. Художественный образ произведений искусства Франции XVII в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 9. Художественное освоение мира в XVIII в.			
Тема 9.1. Художественный образ произведений искусства XVIII в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций;	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ

		Оценка результатов практических и самостоятельных работ	
Раздел 10. Художественное освоение мира в XIX в.			
Тема 10.1. Художественный образ произведений искусства XIX в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 10.2. Художественный образ произведений искусства конца XIX - начала XX в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 11. Художественное освоение мира в Древней Руси.			
Тема 11.1. Художественный образ произведений древнерусского искусства X – начала XIII вв.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 11.2. Художественный образ произведений искусства Новгорода второй половины XIII – XV вв.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и

		и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	самостоятельных работ
Тема 11.3. Художественный образ произведений искусства Московского княжества XIV-XV вв.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 11.4. Художественный образ произведений Русского искусства в конце XV и в XVI в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 11.5. Художественный образ произведений Русского искусства XVII в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 10.6. Художественный образ произведений Русского искусства XVIII в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и

		и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	самостоятельных работ
Тема 12. Художественное освоение мира Русского искусства XIX в.			
Тема 12.1. Художественный образ произведений Русского искусства первой и второй трети XIX века.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 12.2. Художественный образ произведений искусства в творчестве Передвижников.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 12.3. Художественный образ произведений искусства второй половины XIX – начала XX вв.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 12.4. Художественный образ произведений искусства начала XX в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и

		работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	самостоятельных работ
Раздел 13. Художественное освоение мира искусства XX – начала XXI в.			
Тема 13.1. Художественный образ произведений искусства начала XX в.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 13.2. Художественный образ произведений советского искусства 1910 - 1960-х гг.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Тема 12.3. Постмодернизм. Современное искусство.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 14. Композиция и художественный образ			
Тема 14.1 Анализ художественного	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных	Комплексный экзамен в виде выставочного

образа в ретроспективе.		практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	просмотра практических и самостоятельных работ
Раздел 15. Работа над дипломным проектом.			
Тема 15.1. Работа по ключевым моментам композиции и художественного образа дипломного проекта.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Индивидуальный контроль выполненных практических и самостоятельных работ согласно РПД и методических рекомендаций; Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен в виде выставочного просмотра практических и самостоятельных работ

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 2 КУРС 3 СЕМЕСТР

1. Что чаще всего было главной темой пещерной живописи эпохи палеолита?

а) Портреты древних людей

б) Абстрактные геометрические узоры

в) Изображения животных (бизонов, мамонтов, лошадей)

г) Сцены повседневной жизни: охота, собирательство

Правильный ответ: в

2. Что такое «палеолитические Венеры»?

а) Древние астрономические карты

б) Женские статуэтки с гипертрофированными чертами

в) Первые образцы письменности

г) Украшения из кости и камня

Правильный ответ: б

3. Какой техникой чаще всего создавались изображения в глубоких пещерах?

а) Резьба по камню

б) Литье из металла

в) Роспись минеральными пигментами и гравировка

г) Лессовая живопись

Правильный ответ: в

4. Что такое зиккурат?

а) Храмовая башня в виде ступенчатой пирамиды

б) Гробница фараона

в) Древнегреческий театр

г) Дворец ассирийского царя

Правильный ответ: а

8. Для какой цели создавался «Штандарт из Ура»?

а) Это был военный шлем

б) Он служил предметом мебели

в) Он, вероятно, был частью музыкального инструмента и иллюстрировал сцены войны и мира

г) Это был фундаментный камень храма

Правильный ответ: в

9. Чем знаменита «Стела Хаммурапи»?

а) На ней изображен первый в мире портрет правителя

б) Она содержит один из древнейших сводов законов, увенчанный рельефом с изображением царя перед богом солнца Шамашем

в) Это самая большая клинописная табличка

г) На ней описан потоп

Правильный ответ: б

10. Какое мифологическое существо было характерным для ассирийского дворцового искусства?

а) Сфинкс

б) Минотавр

в) Шеду (крылатый бык с человеческой головой)

г) Грифон

Правильный ответ: в

11. Что такое «канон» в древнеегипетском искусстве?

а) Разновидность гробницы фараона

б) Строгая система правил и пропорций для изображения человеческой фигуры

в) Музыкальный инструмент

г) Тип папирусного свитка

Правильный ответ: б

12. Какой тип колонн с капителью в виде цветка папируса был характерен для египетской архитектуры?

а) Дорическая

б) Ионическая

в) Папирусообразная

г) Каннелированная

Правильный ответ: в

13. Для чего, согласно верованиям египтян, в гробницу помещали статуи умершего, например, «резные изображения»?

а) Для украшения интерьера

б) Чтобы напугать грабителей

в) Они служили заменой телу, если мумия будет уничтожена, чтобы душа (Ка) имела пристанище

г) Это были подарки богам

Правильный ответ: в

14. Какая цивилизация была известна своими дворцами-лабиринтами с обилием фресок?

а) Микенская

б) Кикладская

в) Минойская

г) Египетская

Правильный ответ: в

15. Что такое «Купольная гробница (толос)»?

а) Жилой дом на Крите

б) Тип храма в Месопотамии

в) Подземное сооружение для ритуалов

г) Монументальная гробница микенских царей (например, «Сокровищница Атрея»)

Правильный ответ: г

15. Какая археологическая находка связана с именем Генриха Шлимана?

а) Пещера Альтамира

б) «Золотая маска Агамемнона» и сокровища Трои

в) Статуя Гудéи

г) Дворец в Кноссе

Правильный ответ: б

16. Что изображено на знаменитом фризе из Кносского дворца на Крите?

а) Сцены военных походов

б) Игры с быком («таврокатапсия»)

в) Процессия рабов, несущих дары

г) Изображение богини со змеями

Правильный ответ: б

17. Для чего, по мнению ученых, использовались загадочные «кикладские идолы»?

а) Это были детские игрушки

б) Они служили ритуальными погребальными дарами

в) Это были элементы корабельной оснастки

г) Это древние шахматные фигуры

Правильный ответ: б

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 2 КУРС 4 СЕМЕСТР

1. Каков был главный идеал греческой скульптуры в классический период?

а) Реалистичное изображение старости и страданий

б) Воплощение гармоничного, идеализированного человеческого тела

в) Абстрактные, геометрические формы

г) Гротеск и преувеличение черт

Правильный ответ: б

2. Что такое «чернофигурная вазопись»?

а) Техника, при которой фигуры оставляли красными на черном фоне

б) Техника росписи сосудов, где фигуры наносились черным лаком на красную глину

в) Использование только черных и белых красок

г) Специфический стиль этрусской керамики

Правильный ответ: б

3. Какой ордер характеризуется стройными колоннами с каннелюрами и капителью в виде волют?

а) Ионический

б) Дорический

в) Коринфский

г) Тосканский

Правильный ответ: а

4. Чем знаменито этрусское погребальное искусство?

а) Строительство величественных пирамид

б) Мумификация усопших по египетскому образцу

в) Создание саркофагов с изображением супружеской пары на крышке

г) Отсутствие каких-либо погребальных предметов

Правильный ответ: в

5. Какая техника обработки металла была виртуозно освоена этрусками?

а) Чугунное литье

б) Зернь и скань (филигрань)

в) Эмалирование

г) Дамасская сталь

Правильный ответ: б

6. Для украшения каких сооружений этруски активно использовали терракотовые (глиняные) статуи?

а) Общественных бань (терм)

б) Фонтанов и акведуков

в) Храмовых фронтонов и крыш

г) Мостов и крепостных стен

Правильный ответ: в

7. Что такое «роспись по сырой штукатурке», широко использовавшаяся в римских домах?

а) Фреска

б) Энкаустика

в) Темпера

г) Сграффито

Правильный ответ: а

8. Какое инженерное сооружение является характерным примером римской архитектуры, демонстрирующим арку и свод?

а) Парфенон

б) Акведук Пон-дю-Гар

в) Зиккурат в Уре

г) Стоунхендж

Правильный ответ: б

9. Какой памятник был возведен в Риме в честь военных побед и часто украшен рельефами с изображением триумфальных шествий?

а) Колоннада

б) Мавзолей

в) Триумфальная арка

г) Имплювий

Правильный ответ: в

10. В чём главное назначение искусства в период раннего христианства (II-V вв.)?

а) Прославление императорской власти

б) Эстетическое наслаждение знати

в) Передача религиозных истин и наставление верующих (дидактическая функция)

г) Реалистичное изображение повседневной жизни

Правильный ответ: в

11. Что такое «катакомбы» в контексте раннехристианского искусства?

а) Наземные храмы-базилики

б) Подземные галереи, использовавшиеся для захоронений и проведения тайных богослужений

в) Императорские дворцы

г) Места для гладиаторских боев

Правильный ответ: б

12. Какие сюжеты были наиболее популярны в росписях катакомб?

а) Портреты римских императоров

б) Пейзажи и натюрморты

в) Изображения греческих богов

г) Сцены из Ветхого и Нового Заветов, символизирующие спасение (например, Иона, Добрый Пастырь)

Правильный ответ: г

13. Что такое «икона» в византийской традиции?

а) Монументальная скульптура божества

б) Священное изображение Христа, Богоматери или святых, предназначенное для молитвы

в) Ювелирное украшение для императора

г) Разновидность мозаики на полу

Правильный ответ: б

14. Каков главный архитектурный шедевр и символ византийского искусства?

а) Парфенон в Афинах

б) Пантеон в Риме

в) Собор Святой Софии в Константинополе

г) Собор Святого Петра в Риме

Правильный ответ: в

15. Что такое «иконоборчество»?

а) Религиозно-политическое движение, запрещавшее поклонение иконам и приводящее к их уничтожению

б) Техника создания икон

в) Особый стиль иконописи

г) Праздник в честь икон

Правильный ответ: а

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 5 СЕМЕСТР

1. Что является главной задачей романской архитектуры?

а) Создание впечатления легкости и воздушности

б) Выражение мощи, прочности и духовной твердости

в) Воплощение идеалов античной гармонии

г) Подражание природным формам

Правильный ответ: б

2. Какой элемент является характерной чертой романского храма?

а) Стрельчатая арка

б) Массивные стены с узкими окнами-бойницами

в) Витражи на всю высоту стены

г) Купол на парусах

Правильный ответ: б

3. Какая тема часто доминирует в скульптурном декоре порталов романских соборов?

а) Страшный суд и апокалиптические видения

б) Сцены охоты и пиров

в) Портреты знатных горожан

г) Мифологические сюжеты

Правильный ответ: а

4. Какой архитектурный элемент позволил готическим соборам стать столь высокими и наполненными светом?

а) Круглая арка

б) Массивные несущие стены

в) Система контрфорсов и аркбутанов

г) Дорические колонны

Правильный ответ: в

5. Что такое «витраж» в готическом искусстве?

а) Фресковая роспись по сырой штукатурке

б) Мозаика из цветного стекла, скрепленного свинцовыми перемычками

в) Резное украшение на фасаде

г) Скульптура из позолоченного дерева

Правильный ответ: б

6. Как называются скульптуры фантастических существ, служащие водостоками на соборах?

а) Атланты

б) Кариатиды

в) Горгульи или химеры

г) Сфинксы

Правильный ответ: в

7. Кого считают «отцом европейской живописи» и ключевой фигурой Проторенессанса?

а) Сандро Боттичелли

б) Рафаэль Санти

в) Джотто ди Бондоне

г) Леонардо да Винчи

Правильный ответ: в

8. Главное новаторство Джотто заключалось в:

а) Использовании масляных красок

б) Создании идеализированных, бесплотных образов

в) Следовании византийским канонам

г) Передаче глубины пространства и человеческих эмоций

Правильный ответ: г

9. В творчестве какого скульптора Проторенессанса впервые со времен античности появилась круглая, свободно стоящая статуя?

а) Никколо Пизано

б) Донателло

в) Микеланджело

г) Лоренцо Гиберти

Правильный ответ: а

10. Кто из мастеров является автором фрески «Тайная вечеря»?

а) Микеланджело

б) Леонардо да Винчи

в) Рафаэль

г) Тициан

Правильный ответ: б

11. Какая работа Микеланджело стала эталоном для изображения человеческого тела в скульптуре?

а) «Давид» Донателло

б) «Давид» Микеланджело

в) «Персей» Челлини

г) «Святой Георгий» Донателло

Правильный ответ: б

12. Что означает термин «сфумато», изобретенный Леонардо да Винчи?

а) Техника резьбы по мрамору

б) Использование ярких, контрастных цветов

в) Мягкая, дымчатая моделировка форм, смягчающая контуры

г) Построение сложной перспективы

Правильный ответ: в

13. Какое художественное течение, для которого характерны напряженность, сложность поз и вытянутые пропорции, пришло на смену гармонии Высокого Возрождения?

а) Барокко

б) Маньеризм

в) Рококо

г) Неоклассицизм

Правильный ответ: б

14. Картина «Венера Урбинская» является характерным произведением:

а) Леонардо да Винчи

б) Рафаэля

в) Тициана

г) Тинторетто

Правильный ответ: в

15. Какая техника живописи, позволяющая добиться глубины цвета и тонких световых эффектов, стала главным вкладом Северного Возрождения?

а) Масляная живопись на деревянной доске

б) Фреска

в) Энкаустика

г) Темпера

Правильный ответ: а

16. Кто из художников Северного Возрождения известен своими сложными, многофигурными композициями, полными символов и фантасмагорий?

а) Ян ван Эйк

б) Альбрехт Дюрер

в) Иероним Босх

г) Ганс Гольбейн Младший

Правильный ответ: в

17. Чем знаменит диптих «Портрет четы Арнольфини» Яна ван Эйка?

а) Первым изображением обнаженной натуры в Северной Европе

б) Первым в европейской живописи парным портретом в полный рост в домашней обстановке

в) Первым использованием техники фрески за Альпами

г) Самым большим алтарным образом своего времени

Правильный ответ: б

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 6 СЕМЕСТР

1. Для какого художественного стиля, зародившегося в Италии, характерны динамизм, театральность, эмоциональность и сложные пространственные решения?

а) Барокко

б) Классицизм

в) Рококо

г) Маньеризм

Правильный ответ: а

2. Кто из скульпторов является ведущим мастером итальянского барокко, автором знаменитой композиции «Экстаз Святой Терезы»?

а) Донателло

б) Микеланджело

в) Джованни Лоренцо Бернини

г) Антонио Канова

Правильный ответ: в

3. Что такое «тенебризм» — техника, активно использовавшаяся Караваджо?

а) Изображение идеализированных пейзажей

б) Резкое противопоставление света и тени для усиления драматизма

в) Создание фресок на потолках

г) Использование только холодных цветов

Правильный ответ: б

4. Кто является величайшим испанским живописцем «золотого века», автором картин «Менины» и «Сдача Бреды»?

а) Эль Греко

б) Диего Веласкес

в) Франсиско Сурбаран

г) Бартоломе Эстебан Мурильо

Правильный ответ: б

5. Какой жанр живописи был особенно популярен в Испании XVII века и отражал религиозный аскетизм и мистицизм?

а) Мифологический

б) Пейзаж

в) Религиозный, с изображением монахов и святых

г) Натюрморт с цветами

Правильный ответ: в

6. Для творчества какого испанского художника характерны удлиненные, деформированные фигуры и мистическая окраска образов?

а) Эль Греко

б) Диего Веласкес

в) Франсиско Сурбаран

г) Хосе де Рибера

Правильный ответ: а

7. Кто был главным художником фламандского барокко, известным своими полными энергии и чувственности полотнами на мифологические и религиозные сюжеты?

а) Питер Пауль Рубенс

б) Рембрандт ван Рейн

в) Ян Вермеер

г) Никола Пуссен

Правильный ответ: б

8. Какой жанр живописи, прославляющий изобилие природы, достиг расцвета во Фландрии?

а) Батальный

б) Исторический

в) Натюрморт (в частности, «рыбный» и «охотничий»)

г) Интерьер

Правильный ответ: в

9. Кто из учеников Рубенса стал знаменитым мастером светского портрета, а позже придворным художником в Англии?

а) Якоб Йорданс

б) Антонис ван Дейк

в) Франс Снейдерс

г) Давид Тенирс Младший

Правильный ответ: б

10. Что стало главной темой голландской живописи XVII века, отражавшей вкусы нового бюргерского общества?

а) Идеализированные образы античных богов

б) Реалистичное изображение повседневной жизни, быта, природы

в) Монументальные религиозные фрески

г) Прославление монархии

Правильный ответ: б

11. Кто из голландских художников является величайшим мастером светотени, автором картин «Ночной дозор» и «Возвращение блудного сына»?

а) Рембрандт Харменс ван Рейн

б) Ян Вермеер

в) Франс Халс

г) Питер де Хох

Правильный ответ: а

12. Картина «Девушка с жемчужной серёжкой» принадлежит кисти:

а) Рембрандта

б) Яна Вермеера

в) Франса Халса

г) Якоба ван Рёйсдала

Правильный ответ: б

Искусство Франции XVII века

13. Какой художественный стиль, основанный на идеалах порядка, разума и античной гармонии, стал официальным стилем при дворе французского короля Людовика XIV?

а) Барокко

б) Классицизм

в) Рококо

г) Реализм

Правильный ответ: б

14. Кто из французских художников-классицистов известен своими строгими и логичными композициями на исторические и мифологические темы, такими как «Танец жизни»?

а) Клод Лоррен

б) Шарль Лебрен

в) Никола Пуссен

г) Жорж де Ла Тур

Правильный ответ: в

15. Что такое «версальский стиль» в искусстве Франции XVII века?

а) Стиль, связанный с творчеством караваджистов

б) Монументальный и торжественный стиль, воплотившийся в архитектуре и планировке Версальского дворцово-паркового ансамбля

в) Направление в живописи, специализирующееся на изображении сцен из жизни крестьян

г) Драматический стиль в религиозной живописи

Правильный ответ: б

16. Для какого художественного стиля XVIII века характерны изящество, легкость, игривость и пастельные тона?

а) Неоклассицизм

б) Барокко

в) Рококо

г) Романтизм

Правильный ответ: в

2. Картина «Амур-скульптор» является характерным произведением французского художника:

а) Жака-Луи Давида

б) Франсуа Буше

в) Уильяма Хогарта

г) Антона Рафаэля Менгса

Правильный ответ: б

3. Картина Эжена Делакруа «Свобода, ведущая народ» является хрестоматийным примером:

а) Классицизма

б) Реализма

в) Романтизма

г) Импрессионизма

Правильный ответ: в

4. Какое направление в искусстве второй половины XIX века стремилось к точному и объективному изображению повседневной действительности, часто обращаясь к социальным темам?

а) Академизм

б) Символизм

в) Реализм

г) Постимпрессионизм

Правильный ответ: в

Искусство конца XIX – начала XX века

5. Картина Эдварда Мунка «Крик» является знаковым произведением:

а) Импрессионизма

б) Фовизма

в) Экспрессионизма

г) Кубизма

Правильный ответ: в

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 7 СЕМЕСТР

1. Что является главной темой и целью искусства домонгольской Руси?

а) Воспевание красоты природы

б) Прославление княжеской власти

в) Религиозное поучение и помощь в молитве

г) Отражение быта простых людей

Правильный ответ: в

2. Для икон и фресок данного периода характерен следующий художественный прием:

а) Прямая перспектива и реалистичность

б) Обратная перспектива и условность

в) Яркий эмоциональный портрет

г) Пейзажный фон

Правильный ответ: б

3. Какая черта характерна для новгородской иконописи XIV-XV вв.?

а) Утонченность и аристократизм

б) Лаконичность, мощь, яркость цветов

в) Сложные аллегорические сюжеты

г) Интерес к анатомии человека

Правильный ответ: б

4. С творчеством какого мастера связан расцвет московской школы иконописи в конце XIV - начале XV века?

а) Дионисий

б) Симон Ушаков

в) Андрей Рублёв

г) Феофан Грек

Правильный ответ: в

5. Какой образ является центральным для творчества Андрея Рублёва и символом русского искусства этого времени?

а) "Спас Нерукотворный"

б) "Троица"

в) "Успение Богородицы"

г) "Страшный суд"

*Правильный ответ: б

6. Для искусства XVI века, особенно в период правления Ивана Грозного, становится важной следующая тема:

а) Лирические пейзажи

б) Религиозно-политическая идея, укрепление самодержавной власти

в) Критика социальных пороков

г) Мифологические сюжеты

Правильный ответ: б

7. Что является новой чертой в искусстве XVII века, особенно в творчестве Симона Ушакова?

а) Полный отказ от религиозных сюжетов

б) Интерес к реализму, объемности и светотени в иконописи

в) Возврат к аскетизму домонгольского периода

г) Копирование западноевропейских образцов без изменений

Правильный ответ: б

8. С каким историческим событием связано зарождение светского искусства в России?

а) С реформами Петра I

б) С Соборным уложением 1649 года

в) С Куликовской битвой

г) С принятием христианства

Правильный ответ: а

9. Какой жанр стал ведущим в русской живописи второй половины XVIII века?

а) Иконопись

б) Пейзаж

в) Парадный портрет

г) Натюрморт

Правильный ответ: в

10. Какое направление в русской живописи первой трети XIX века представлено творчеством К.П. Брюллова и А.А. Иванова?

а) Реализм

б) Академизм

в) Импрессионизм

г) Символизм

Правильный ответ: б

11. Какой художественный образ создает А.А. Иванов в картине "Явление Христа народу"?

а) Образ торжествующего полководца

б) Образ философского размышления о судьбе народа и человечества

в) Образ идеальной красоты

г) Образ бытовой сцены

Правильный ответ: б

12. Главной целью творчества художников-передвижников было:

а) Создание украшений для дворцов

б) Отражение окружающей действительности и социальной критики

в) Следование канонам классицизма

г) Изображение религиозных сюжетов в современном ключе

Правильный ответ: б

13. Для творчества М.А. Врубеля характерно создание образов:

а) Бытовых сцен из крестьянской жизни

б) Исторических баталий

в) Фольклорно-мистических, демонических

г) Реалистических портретов современников

Правильный ответ: в

14. Какой художественный метод был объявлен официальным в советском искусстве с 1930-х годов

а) Абстракционизм

б) Социалистический реализм

в) Сюрреализм

г) Супрематизм

Правильный ответ: б

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 8 СЕМЕСТР

1. Что означает понятие "анализ художественного образа в ретроспективе"?

а) Изучение только самых современных трактовок произведения.

б) Исследование того, как менялось восприятие и интерпретация образа на разных исторических этапах.

в) Анализ исключительно биографии художника.

г) Оценка произведения на основе личных, сиюминутных впечатлений.

Правильный ответ: б

2. Почему один и тот же художественный образ (например, икона "Троица" Андрея Рублёва) может по-разному интерпретироваться в разные эпохи?

а) Физические свойства красок со временем неизбежно меняются.

б) Меняются зрители, их культурный багаж, ценности и исторический контекст.

в) Это связано с ошибками в реставрации.

г) Ученые каждый год находят новые документы, полностью меняющие смысл образа.

Правильный ответ: б

3. С чего целесообразно начинать анализ ключевых моментов композиции?

а) С немедленного поиска скрытых символов.

б) С определения эмоции, которую рождает произведение.

в) С описания общего впечатления и выявления композиционного центра.

г) С изучения биографии художника.

Правильный ответ: в

4. Какой элемент композиции напрямую влияет на создание художественного образа, управляя взглядом зрителя и расставляя акценты?

а) Подпись художника и дата создания.

б) Размер и цена произведения.

в) Ритм, цвет, свет, линия, форма.

г) Материал, из которого сделана рама.

Правильный ответ: в

5. Верным утверждением о взаимосвязи композиции и художественного образа является:

а) Композиция — это лишь внешняя, формальная сторона, не связанная с содержанием.

б) Художественный образ существует независимо от композиционного решения.

в) Композиция является главным средством воплощения и усиления художественного образа.

г) Анализ композиции актуален только для абстрактного искусства.

Правильный ответ: в

Комплект оценочных средств
Балльно-рейтинговая система оценки дисциплины

МДК.04.01 КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации в рамках системы производится в соответствии с критериями, определяемыми раздельно для периода работы в течение семестра (текущий контроль) и для промежуточной аттестации **в форме семестрового просмотра творческих работ**.

Общая сумма баллов: 100.

Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

Критерии оценки	**Количественные критерии**, в течении семестра (максимально - **40 баллов**)	**Качественные критерии**, на текущий контроль и промежуточную аттестацию (максимально - **60 баллов**)
Посещение занятий	от 0 до 8	
Работа на уроке	от 0 до 12	
Самостоятельная работа	от 0 до 16	
Творческий и профессиональный потенциал	От 0 до 4	
Критерий 1 Компоновка изображения в плоскости заданного формата листа, масштаб изображения.		от 0 до 10
Критерий 2 Соблюдение пропорций и масштаба персонажа/объекта/предмета в каждом кадре раскадровки		от 0 до 10
Критерий 3 Соблюдение правил смены крупности планов, а также смена ракурсов		от 0 до 10
Критерий 4 Соблюдение стиля заданной исторической эпохи		от 0 до 10
Критерий 5 Соблюдение правил монтирования кадров: цвет, локация, появление персонажей, последовательность		от 0 до 10
Критерий 6 Стиль и фантазия автора: визуально-образная система, оригинальность сюжетной линии		от 0 до 10

Расшифровка критериев:

Количественные -

- Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;

- Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";
- Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные -

- Критерий 1 - Компоновка изображения
- Критерий 2 - Отношения объектов/предметов
- Критерий 3 - Визуальный ряд
- Критерий 4 - Умение работать в заданной стилистике
- Критерий 5 - Визуальный монтаж
- Критерий 6 – Визуально-образная система

Составляющие комплекса знаний	**Значение в баллах**
Критерий 1 **Компоновка изображения** Компоновка изображения в плоскости заданного формата листа, масштаб изображения.	**9-10 баллов** – компоновка и масштаб изображения в плоскости заданного формата кадра/листа полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы. Масштаб объектов и пустого поля-пространства соотносятся правильно друг к другу. **7-8 баллов** – в работе наблюдается преувеличенно крупный или чрезмерно уменьшенный масштаб изображения или невыраженный центр композиции, относительно заданного формата листа. **5-6 баллов** - в работе наблюдается преувеличенно крупный или чрезмерно уменьшенный масштаб изображения, а также невыраженный центр композиции, относительно заданного формата листа. **3-4 балла** – в работе наблюдается отсутствие объединяющей составляющей объектов композиции – предметы разобщены между собой или, наоборот, соединяются друг с другом, образуя новые формы. **1-2 балла** – в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок: неверно определённый масштаб предметов к формату листа; не выражен центр композиции; хаотичность расположения предметов – их разобщённость или, наоборот, скученность, вплоть до образования новых форм.
Критерий 2	**9-10 баллов** — отношения объектов/предметов изображения друг к другу и передача пропорций в

Отношения объектов/предметов Соблюдение пропорций и масштаба персонажа/объекта/предмета в каждом кадре раскадровки.	плоскости заданного формата кадра/листа полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы и полностью совпадают в масштабе с ростовой таблицей. **7-8 баллов** — незначительные нарушения внутренних пропорций одного или нескольких изображаемых предметов. **5-6 баллов** — значительные нарушения внутренних пропорций изображаемых предметов. **3-4 балла** — нарушение пропорциональных соотношений между предметами/объектами сюжета. **1-2 балла** — нарушение как внутренних пропорций предметов, так и соотношений между предметами относительно друг друга.
Критерий 3 **Визуальный ряд** Соблюдение правил смены крупности планов, а также смена ракурсов	**9-10 баллов** — грамотно и логично выстроена работа с планами и их чередование (дальний, общий, средний, крупный, детальный). Найдены интересные и неожиданные ракурсы, использованы логично и целесообразно. **7-8 баллов** — незначительные допущения однообразия в планах и ракурсах в нескольких кадрах **5-6 баллов** — значительные участки раскадровки выполнены однообразно, незначительные ошибки в ракурсах **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: несовпадение ракурсов предметов/объектов и перспективы, однообразие планов **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок
Критерий 4 **Умение работать в заданной стилистике** Соблюдение стиля заданной исторической эпохи	**9-10 баллов** — соблюдается стиль эпохи, грамотно применяются детали стиля, соблюдается логика и исторический контекст. **7-8 баллов** — незначительные нарушения в применении одной или нескольких деталей стиля исторической эпохи **5-6 баллов** — значительные нарушения в изображении стиля эпохи. Несовпадение деталей, использование деталей стилей других эпох, незначительное несоблюдение контекста **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: несовпадение стиля и эпохи, несоблюдение контекста **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок
Критерий 5 **Визуальный монтаж** Соблюдение правил монтирования кадров: цвет, локация, появление персонажей, последовательность	**9-10 баллов** — персонажи/предметы/объекты легко считываются в кадрах, а в последовательности кадров: – верно и точно выбраны поворотные точки сюжета, – соблюдается последовательный переход цветовой гаммы, согласно логике повествования, – соблюдается логика смены локаций, логика перехода от персонажа к персонажу, – прослеживается логика появления/исчезновения в кадре персонажей, – в кадрах соблюдается логика физических действий

	7-8 баллов — незначительные нарушения последовательности в одном или нескольких кадрах **5-6 баллов** — значительные нарушения в нескольких кадрах цветовой гаммы, смены локаций, перехода от персонажа к персонажу, нарушение в логике появления/исчезновения персонажей, нарушение логики физических действий. **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: несогласованные действия персонажей, нелогичные переходы, не считывается действие **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок, кадры логически не монтируются друг с другом
Критерий 6 **Визуально-образная система** Стиль и фантазия автора: визуально-образная система, оригинальность сюжетной линии	**9-10 баллов** — в раскадровке прослеживается авторский стиль, раскадровка имеет стройный визуальный ряд, сюжет отличается оригинальностью **7-8 баллов** — в раскадровке имеются незначительные вкрапления стереотипных действий, незначительные нарушения стройности визуального ряда в одном или нескольких кадрах **5-6 баллов** — значительные нарушения в стройности визуального ряда, визуально-образная система в отдельных кадрах имеет отличия, отдельные участки сюжетной линии не отличаются оригинальностью **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: кадры не согласованы между собой, несоблюдение общей визуально-образной системы, авторство не прослеживается, повествование банально **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше нарушений. Единая визуально-образная система отсутствует. Повествование скучное, нет драматургии, не вызывает интереса

Перевод качественных критериев

0 ÷ 14 баллов	2 (неудовлетворительно)
15 ÷ 29 баллов	3 (удовлетворительно)
30 ÷ 44 баллов	4 (хорошо)
45 ÷ 60 баллов	5 (отлично)

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (итоговая таблица).

Суммарное количество баллов (количественные + качественные)	**Итоговая оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл (отметка)	**Вербальный аналог**
81 ÷ 100	5	отлично
61 ÷ 80	4	хорошо
41 ÷ 60	3	удовлетворительно
40 и менее	2	неудовлетворительно

МДК.04.01 Композиция и художественный образ Абрамова НВ_2023

1.	Что чаще всего было главной темой пещерной живописи эпохи палеолита?	
	a.	Портреты древних людей
	b.	Абстрактные геометрические узоры
	c.	Изображения животных (бизонов, мамонтов, лошадей)
	d.	Сцены повседневной жизни: охота, собирательство
2.	Что такое «палеолитические Венеры»?	
	a.	Древние астрономические карты
	b.	Женские статуэтки с гипертрофированными чертами
	c.	Первые образцы письменности
	d.	Украшения из кости и камня
3.	Какой техникой чаще всего создавались изображения в глубоких пещерах?	
	a.	Резьба по камню
	b.	Литье из металла
	c.	Роспись минеральными пигментами и гравировка
	d.	Лессовая живопись
4.	Что такое зиккурат?	
	a.	Храмовая башня в виде ступенчатой пирамиды
	b.	Гробница фараона
	c.	Древнегреческий театр
	d.	Дворец ассирийского царя
5.	Для какой цели создавался «Штандарт из Ура»?	
	a.	Это был военный шлем
	b.	Он служил предметом мебели
	c.	Он, вероятно, был частью музыкального инструмента и иллюстрировал сцены войны и мира
	d.	Это был фундаментный камень храма
6.	Чем знаменита «Стела Хаммурапи»?	
	a.	На ней изображен первый в мире портрет правителя
	b.	Она содержит один из древнейших сводов законов, увенчанный рельефом с изображением царя перед богом солнца Шамашем
	c.	Это самая большая клинописная табличка
	d.	На ней описан потоп
7.	Какое мифологическое существо было характерным для ассирийского дворцового искусства?	
	a.	Сфинкс
	b.	Минотавр
	c.	Шеду (крылатый бык с человеческой головой)
	d.	Грифон
8.	Что такое «канон» в древнеегипетском искусстве?	
	a.	Разновидность гробницы фараона
	b.	Строгая система правил и пропорций для изображения человеческой фигуры
	c.	Музыкальный инструмент
	d.	Тип папирусного свитка
9.	Какой тип колонн с капителью в виде цветка папируса был характерен для египетской архитектуры?	

	a.	Дорическая
	b.	Ионическая
	c.	Папирусообразная
	d.	Каннелированная
10.	Для чего, согласно верованиям египтян, в гробницу помещали статуи умершего, например, «резные изображения»?	
	a.	Для украшения интерьера
	b.	Чтобы напугать грабителей
	c.	Они служили заменой телу, если мумия будет уничтожена, чтобы душа (Ка) имела пристанище
	d.	Это были подарки богам
11.	Какая цивилизация была известна своими дворцами-лабиринтами с обилием фресок?	
	a.	Микенская
	b.	Кикладская
	c.	Минойская
	d.	Египетская
12.	Что такое «Купольная гробница (толос)»?	
	a.	Жилой дом на Крите
	b.	Тип храма в Месопотамии
	c.	Подземное сооружение для ритуалов
	d.	Монументальная гробница микенских царей (например, «Сокровищница Атрея»)
13.	Какая археологическая находка связана с именем Генриха Шлимана?	
	a.	Пещера Альтамира
	b.	«Золотая маска Агамемнона» и сокровища Трои
	c.	Статуя Гудéи
	d.	Дворец в Кноссе
14.	Что изображено на знаменитом фризе из Кносского дворца на Крите?	
	a.	Сцены военных походов
	b.	Игры с быком («таврокатапсия»)
	c.	Процессия рабов, несущих дары
	d.	Изображение богини со змеями
15.	Для чего, по мнению ученых, использовались загадочные «кикладские идолы»?	
	a.	Это были детские игрушки
	b.	Они служили ритуальными погребальными дарами
	c.	Это были элементы корабельной оснастки
	d.	Это древние шахматные фигуры
16.	Каков был главный идеал греческой скульптуры в классический период?	
	a.	Реалистичное изображение старости и страданий
	b.	Воплощение гармоничного, идеализированного человеческого тела
	c.	Абстрактные, геометрические формы
	d.	Гротеск и преувеличение черт
17.	Что такое «чернофигурная вазопись»?	
	a.	Техника, при которой фигуры оставляли красными на черном фоне

	b.	Техника росписи сосудов, где фигуры наносились черным лаком на красную глину
	c.	Использование только черных и белых красок
	d.	Специфический стиль этрусской керамики
18.	Какой ордер характеризуется стройными колоннами с каннелюрами и капителью в виде волют?	
	a.	Ионический
	b.	Дорический
	c.	Коринфский
	d.	Тосканский
19.	Чем знаменито этрусское погребальное искусство?	
	a.	Строительство величественных пирамид
	b.	Мумификация усопших по египетскому образцу
	c.	Создание саркофагов с изображением супружеской пары на крышке
	d.	Отсутствие каких-либо погребальных предметов
20.	Какая техника обработки металла была виртуозно освоена этрусками?	
	a.	Чугунное литье
	b.	Зернь и скань (филигрань)
	c.	Эмалирование
	d.	Дамасская сталь
21.	Для украшения каких сооружений этруски активно использовали терракотовые (глиняные) статуи?	
	a.	Общественных бань (терм)
	b.	Фонтанов и акведуков
	c.	Храмовых фронтонов и крыш
	d.	Мостов и крепостных стен
22.	Что такое «роспись по сырой штукатурке», широко использовавшаяся в римских домах?	
	a.	Фреска
	b.	Энкаустика
	c.	Темпера
	d.	Сграффито
23.	Какое инженерное сооружение является характерным примером римской архитектуры, демонстрирующим арку и свод?	
	a.	Парфенон
	b.	Акведук Пон-дю-Гар
	c.	Зиккурат в Уре
	d.	Стоунхендж
24.	Какой памятник был возведен в Риме в честь военных побед и часто украшен рельефами с изображением триумфальных шествий?	
	a.	Колоннада
	b.	Мавзолей
	c.	Триумфальная арка
	d.	Имплювий
25.	В чём главное назначение искусства в период раннего христианства (II-V вв.)?	
	a.	Прославление императорской власти

	b.	Эстетическое наслаждение знати
	c.	Передача религиозных истин и наставление верующих (дидактическая функция)
	d.	Реалистичное изображение повседневной жизни
26.	Что такое «катакомбы» в контексте раннехристианского искусства?	
	a.	Наземные храмы-базилики
	b.	Подземные галереи, использовавшиеся для захоронений и проведения тайных богослужений
	c.	Императорские дворцы
	d.	Места для гладиаторских боев
27.	Какие сюжеты были наиболее популярны в росписях катакомб?	
	a.	Портреты римских императоров
	b.	Пейзажи и натюрморты
	c.	Изображения греческих богов
	d.	Сцены из Ветхого и Нового Заветов, символизирующие спасение (например, Иона, Добрый Пастырь)
28.	Что такое «икона» в византийской традиции?	
	a.	Монументальная скульптура божества
	b.	Священное изображение Христа, Богоматери или святых, предназначенное для молитвы
	c.	Ювелирное украшение для императора
	d.	Разновидность мозаики на полу
29.	Каков главный архитектурный шедевр и символ византийского искусства?	
	a.	Парфенон в Афинах
	b.	Пантеон в Риме
	c.	Собор Святой Софии в Константинополе
	d.	Собор Святого Петра в Риме
30.	Что такое «иконоборчество»?	
	a.	Религиозно-политическое движение, запрещавшее поклонение иконам и приводящее к их уничтожению
	b.	Техника создания икон
	c.	Особый стиль иконописи
	d.	Праздник в честь икон
31.	Что является главной задачей романской архитектуры?	
	a.	Создание впечатления легкости и воздушности
	b.	Выражение мощи, прочности и духовной твердости
	c.	Воплощение идеалов античной гармонии
	d.	Подражание природным формам
32.	Какой элемент является характерной чертой романского храма?	
	a.	Стрельчатая арка
	b.	Массивные стены с узкими окнами-бойницами
	c.	Витражи на всю высоту стены
	d.	Купол на парусах
33.	Какая тема часто доминирует в скульптурном декоре порталов романских соборов?	
	a.	Страшный суд и апокалиптические видения

	b.	Сцены охоты и пиров
	c.	Портреты знатных горожан
	d.	Мифологические сюжеты
34.	Какой архитектурный элемент позволил готическим соборам стать столь высокими и наполненными светом?	
	a.	Круглая арка
	b.	Массивные несущие стены
	c.	Система контрфорсов и аркбутанов
	d.	Дорические колонны
35.	Что такое «витраж» в готическом искусстве?	
	a.	Фресковая роспись по сырой штукатурке
	b.	Мозаика из цветного стекла, скрепленного свинцовыми перемычками
	c.	Резное украшение на фасаде
	d.	Скульптура из позолоченного дерева
36.	Как называются скульптуры фантастических существ, служащие водостоками на соборах?	
	a.	Атланты
	b.	Кариатиды
	c.	Горгульи или химеры
	d.	Сфинксы
37.	Кого считают «отцом европейской живописи» и ключевой фигурой Проторенессанса?	
	a.	Сандро Боттичелли
	b.	Рафаэль Санти
	c.	Джотто ди Бондоне
	d.	Леонардо да Винчи
38.	Главное новаторство Джотто заключалось в:	
	a.	Использовании масляных красок
	b.	Создании идеализированных, бесплотных образов
	c.	Следовании византийским канонам
	d.	Передаче глубины пространства и человеческих эмоций
39.	В творчестве какого скульптора Проторенессанса впервые со времен античности появилась круглая, свободно стоящая статуя?	
	a.	Никколо Пизано
	b.	Донателло
	c.	Микеланджело
	d.	Лоренцо Гиберти
40.	Кто из мастеров является автором фрески «Тайная вечеря»?	
	a.	Микеланджело
	b.	Леонардо да Винчи
	c.	Рафаэль
	d.	Тициан
41.	Какая работа Микеланджело стала эталоном для изображения человеческого тела в скульптуре?	
	a.	«Давид» Донателло
	b.	«Давид» Микеланджело

	c.	«Персей» Челлини
	d.	«Святой Георгий» Донателло
42.	Что означает термин «сфумато», изобретенный Леонардо да Винчи?	
	a.	Техника резьбы по мрамору
	b.	Использование ярких, контрастных цветов
	c.	Мягкая, дымчатая моделировка форм, смягчающая контуры
	d.	Построение сложной перспективы
43.	Какое художественное течение, для которого характерны напряженность, сложность поз и вытянутые пропорции, пришло на смену гармонии Высокого Возрождения?	
	a.	Барокко
	b.	Маньеризм
	c.	Рококо
	d.	Неоклассицизм
44.	Картина «Венера Урбинская» является характерным произведением:	
	a.	Леонардо да Винчи
	b.	Рафаэля
	c.	Тициана
	d.	Тинторетто
45.	Какая техника живописи, позволяющая добиться глубины цвета и тонких световых эффектов, стала главным вкладом Северного Возрождения?	
	a.	Масляная живопись на деревянной доске
	b.	Фреска
	c.	Энкаустика
	d.	Темпера
46.	Кто из художников Северного Возрождения известен своими сложными, многофигурными композициями, полными символов и фантасмагорий?	
	a.	Ян ван Эйк
	b.	Альбрехт Дюрер
	c.	Иероним Босх
	d.	Ганс Гольбейн Младший
47.	Чем знаменит диптих «Портрет четы Арнольфини» Яна ван Эйка?	
	a.	Первым изображением обнаженной натуры в Северной Европе
	b.	Первым в европейской живописи парным портретом в полный рост в домашней обстановке
	c.	Первым использованием техники фрески за Альпами
	d.	Самым большим алтарным образом своего времени

МДК.04.01 Композиция и художественный образ Абрамова НВ_2023

Ключи к ответам:

Вариант ответа:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
a.				+														+				+								+
b.		+				+		+					+	+	+	+	+			+			+			+		+		
c.	+		+		+		+		+	+	+								+		+			+	+				+	
d.												+															+			

Вариант ответа:	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
a.			+						+						+		
b.	+	+			+					+	+		+				+
c.				+		+	+					+		+		+	
d.								+									

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

РАССМОТРЕНО
На заседании Ученого совета
РГХПУ им. С.Г. Строганова
21 июня 2023 г. протокол № 6

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе и
стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

МДК.04.02 Препродакшн и постпродакшн анимационного проекта

Программа подготовки специалистов среднего звена
55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам)

Квалификация:
Специалист по анимации и анимационному кино

Уровень подготовки:
углубленный

Форма подготовки:
очная

Москва 2023

Организация-разработчик: **РГХПУ им. С.Г. Строганова**

РГХПУ им. С. Г. Строганова	Преподаватель Руководитель ОП	О.Н. Федорова И.И. Николаева
место работы	занимаемая должность	инициалы, фамилия

Пояснительная записка

Контрольно-оценочные средства текущего и промежуточного контроля разработаны на основе требований ФГОС СПО (СОО, с учетом профессиональной направленности программ среднего профессионального образования, реализуемых на базе основного общего образования) предназначены для контроля оценки результатов освоения обучающимися дисциплины **МДК.04.02 ПРЕПРОДАКШН И ПОСТПРОДАКШН АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА**, и являются частью фонда оценочных средств по образовательной программе **55.02.02 АНИМАЦИЯ И АНИМАЦИОННОЕ КИНО (ПО ВИДАМ)**, углубленной подготовки.

Цели и задачи текущего и промежуточного контроля

Целью текущего контроля является проверка степени и качества усвоения учебного материала, определения необходимости введения изменений в содержание и методы обучения. В процессе текущего контроля оценивается приобретенные и развитые навыки самостоятельной работы обучающегося над изученным материалом: полнота выполнения заданий, уровень усвоения учебных материалов по отдельным разделам дисциплины, работа с дополнительной литературой, умения и навыки индивидуальных и групповых презентаций, овладение практическими навыками аналитической, исследовательской работы, финансовых расчетов и др. Методы текущего контроля выбираются преподавателем, исходя из специфики содержания обучения, формируемых профессиональных и общих компетенций.

Промежуточная аттестация обеспечивает оперативное управление учебной деятельностью обучающегося по итогам семестра и ее корректировку, и проводится с целью определения:

- соответствия уровня и качества подготовки специалиста Федеральному государственному образовательному стандарту среднего профессионального образования в части требований к результатам освоения отдельной части или всего объема учебного курса, дисциплины (модуля) основной профессиональной образовательной программы за семестр;
- развития творческого мышления, приобретение навыков самостоятельной работы, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач;
- умений по поиску, обработке, интерпретации информации, в т.ч. в рамках работы с учебной литературой, методическими пособиями, информационно образовательными ресурсами.

Результаты текущего и промежуточного контроля успеваемости заносятся в журнал и сводную ведомость.

Формой и методом контроля и оценки обучающихся являются:

- просмотр и оценка практических работ;

- опрос, письменные работы;
- групповые и индивидуальные консультации;
- зачеты и экзамены;
- экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на семестровых выставках.

В результате освоения дисциплины **МДК.04.02 ПРЕПРОДАКШН И ПОСТПРОДАКШН АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА**, предусмотренных рабочей программой, обучающийся должен:

иметь практический опыт:

- разработки анимационных проектов;
- разработки режиссерского сценария;
- создания раскадровки;
- разработки персонажей;
- использования программ записи, перезаписи и простейшего монтажа звука с помощью микрофона, диктофона;
- работы с музыкой, библиотеками звуков;
- создания звуковой среды;
- режиссёрского монтажа;

уметь:

- создавать киносценарий;
- создавать режиссерскую разработку;
- создавать рабочую раскадровку;
- создавать типажи в разных стилях через разработку мимики, фигуры, характера движения;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;
- выполнять эскизы композиционного поиска и типажей в соответствии с тематикой проекта;
- создавать целостную композицию, применяя известные способы построения;
- построить композицию кадра;
- разрабатывать персонаж;
- представлять и изображать различные типы фигур.

знать:

- основы драматургии, сценического действия;
- основы режиссерского монтажа;
- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном анимационном проекте;

– правила гармонизации цвета.

Формируемые общие и профессиональные компетенции (ОК и ПК) согласно ФГОС соответствуют общим трудовым функциям и трудовым функциям профессионального стандарта.

Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Результаты освоения (объекты оценки)	Форма аттестации	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
РАЗДЕЛ 1. ПРЕПРОДАКШН АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА			
Тема 1.1. Монтажно-технические разработки.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Разработка постановочного проекта фильма	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Третий смысл	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Вертикальный монтаж	Индивидуальный опрос. Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Приемы монтажа	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Разработка постановочного проекта	Индивидуальный опрос. Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
РАЗДЕЛ 2. ПРОДАКШН АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА			
Тема 2.1 Монтажные склейки.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Монтаж по направлению движения	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Клиповый монтаж	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Длительность кадров	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Вертикальный монтаж.	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Сьемка и монтаж видео эссе с применением пройденных материалов	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Оценка результатов практических и	Комплексный экзамен

	Последовательный монтаж	самостоятельных работ	
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Сьемка видео эссе с применением пройденных материалов	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Сьемка и монтаж этюда по заданию	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Создание этюда с заданной ритмической схемой	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
Тема 2.2 Звук в фильме.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Работа в компьютерной программе для озвучивания.	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Звукозаписывающие устройства и медиумы.	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Монтаж звука.	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Монтаж видео с применением полученных знаний.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Создание монтажно-звукового этюда.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Создание звуковой среды и сведение звука.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Запись звука на локациях, в студийной среде.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Создание звуковой среды в кино. Сведение.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
РАЗДЕЛ 3. ПОСТПРОДАКШН АНИМАЦИОННОГО ФИЛЬМА			
Тема 3.1. Монтажно-технические разработки.	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Работа со звуком**.**	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Удаление шумов, балансировка	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен

	громкости и эквализация		
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Передача эмоций и настроения. Цветокоррекция, звук и монтаж	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Титры.	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Адаптация к платформам.	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Монтаж анимационного проекта.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Создание вступительных и заключительных титров.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Финальная сборка. Экспорт видео.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Создание вступительных и заключительных титров.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Финальная сборка. Экспорт видео.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
РАЗДЕЛ 4. ПРЕПРОДАКШН И ПОСТПРОДАКШН			
Тема 4.1.1 Разработка творческой концепции анимационного фильма	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Анимационное проектирование с учетом современных тенденций в области анимации.	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Работа над режиссерским сценарием.	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Перевод сценария в зрительный ряд. Цвет в драматургии сюжета.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6	Оценка результатов практических и	Комплексный экзамен

	Расчет сцен по времени.	самостоятельных работ	
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Работа со звуком.	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Съемка анимационного кино	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
Тема 4.1.2 Разработка творческой концепции анимационного фильма	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Работа над созданием анимационного кино	Индивидуальный контроль, опрос	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Съемка анимационного кино	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
Тема 4.1.3 Разработка творческой концепции анимационного фильма	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Работа над созданием анимационного кино	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен
	ОК 1-9, ПК 4.1-4.6 Съемка анимационного кино	Оценка результатов практических и самостоятельных работ	Комплексный экзамен

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 5 СЕМЕСТР

1. Главный "план съёмок" в анимации, где показывают все кадры, — это:

а) Сценарий.

б) Раскадровка. (Правильный ответ)

в) Звуковая дорожка.

г) Монтажная программа.

2. Кто из этих специалистов помогает режиссёру создать внешний вид фильма?

а) Композер.

б) Программист.

в) Художник-постановщик. (Правильный ответ)

г) Звукорежиссёр.

3. В какую фазу работы над анимацией создают раскадровку и визуальный стиль?

а) В самую последнюю.

б) В самую первую (подготовку). (Правильный ответ)

в) Во время озвучки.

г) Во время монтажа.

4. Чтобы показать цветовую гамму и настроение мультфильма, создают:

а) Список диалогов.

б) Папку с картинками-образцами (референсы). (Правильный ответ)

в) Расписание работы.

г) Смету расходов.

5. Главная задача режиссёра в начале работы над мультфильмом — это:

а) Нарисовать все сцены.

б) Придумать главную идею и настроение. (Правильный ответ)

в) Создать финальный монтаж.

6. Подготовительный период, когда придумывают стиль и персонажей, называется:

а) Монтаж.

б) Пре-продакшн. (Правильный ответ)

в) Премьера.

7. Кто отвечает за рисование внешности героев?

а) Звукорежиссёр.

б) Художник по персонажам. (Правильный ответ)

в) Аниматор.

8. Для чего нужна раскадровка?

а) Чтобы записать музыку.

б) Чтобы показать историю в картинках, как комикс. (Правильный ответ)

в) Чтобы нанять актёров.

9. Главная задача монтажа — это:

а) Сделать фильм короче.

б) Создать историю и ритм. (Правильный ответ)

в) Убрать все ошибки актёров.

10. Основной программой для монтажа является:

а) Фотошоп.

б) Adobe Premiere Pro. (Правильный ответ)

в) Microsoft Word.

11. Что такое "склейка"?

а) Музыкальная тема фильма.

б) Место соединения двух кадров. (Правильный ответ)

в) Титр в конце фильма.

12 Главный инструмент монтажёра — это:

а) Кисть.

б) Таймлайн (монтажная линейка). (Правильный ответ)

в) Микрофон.

13. Что такое "черновой монтаж"?

а) Финальная версия фильма.

б) Первая сборка всех сцен по порядку. (Правильный ответ)

в) Титр с именами создателей.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 3 КУРС 6 СЕМЕСТР

1. Что такое цветокоррекция?

а) Настройка резкости изображения

б) Корректировка цветов видео (Правильный ответ)

в) Изменение размера кадра

2. Какой инструмент помогает сделать цвета более насыщенными?

а) Компрессор

б) Saturation (Насыщенность) (Правильный ответ)

в) Эквалайзер

3. Что такое LUT?

а) Инструмент для монтажа

б) Готовый цветовой пресет (Правильный ответ)

в) Тип микрофона

4. Какой прибор показывает уровень цветов в видео?

а) Осциллограф

б) Вектороскоп (Правильный ответ)

в) Шумомер

5. Для чего нужна шумоподавление в звуке?

а) Увеличить громкость

б) Убрать фоновые шумы (Правильный ответ)

в) Добавить эхо

6. Что делает звукорежиссер?

а) Монтирует видео

б) Работает со звуком (Правильный ответ)

в) Настраивает цвета

7. Как называется голос за кадром?

а) Диалог

б) Озвучка (Правильный ответ)

в) Шумы

8. Что такое "компрессия" в звуке?

а) Удаление тихих звуков

б) Выравнивание громкости (Правильный ответ)

в) Запись музыки

9. Где монтируют видео?

а) В Photoshop

б) В монтажной программе (Правильный ответ)

в) В Word

10. Что такое "таймлайн"?

а) График работы

б) Монтажная линейка (Правильный ответ)

в) Список файлов

11. Как называется первая сборка видео?

а) Финальный монтаж

б) Черновой монтаж (Правильный ответ)

в) Раскадровка

12. Что такое "финальный монтаж"?

а) Первый вариант видео

б) Готовая версия видео (Правильный ответ)

в) Список правок

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 7 СЕМЕСТР

1. Что такое творческая концепция анимационного фильма?

а) Смета производства

б) Главная идея и визуальный стиль фильма (Правильный ответ)

в) Расписание работы над фильмом

2. Как называется краткое описание сюжета (1-2 предложения)?

а) Сценарий

б) Логлайн (Правильный ответ)

в) Раскадровка

3. Что такое "визуальный стиль" в анимации?

а) Музыкальное сопровождение

б) Внешний вид персонажей и мира (Правильный ответ)

в) Диалоги персонажей

4. Какой документ описывает характеры главных героев?

а) Раскадровка

б) Описание персонажей (Правильный ответ)

в) Мудборд

5. Что такое "мудборд" (moodboard)?

а) График работ

б) Подборка изображений для настроения фильма (Правильный ответ)

в) Финансовый отчет

6. Как называется история, рассказанная в картинках?

а) Сценарий

б) Раскадровка (Правильный ответ)

в) Аниматик

7. Что определяет "целевую аудиторию"?

а) Бюджет фильма

б) Для кого создается мультфильм (Правильный ответ)

в) Количество серий

8. Какой вопрос помогает определить главную идею фильма?

а) "Сколько это будет стоить?"

б) "О чем фильм?" (Правильный ответ)

в) "Кто будет анимировать?"

9. Что такое "аниматик"?

а) Финальная версия фильма

б) Черновая анимированная раскадровка (Правильный ответ)

в) Звуковая дорожка

10. Зачем определять "тон" фильма?

а) Чтобы рассчитать бюджет

б) Чтобы создать нужное настроение (Правильный ответ)

в) Чтобы нанять актеров

11. Что такое "библия проекта"?

а) Финансовый документ

б) Полное описание всех элементов фильма (Правильный ответ)

в) Список голосовых актеров

12. Какой элемент НЕ входит в творческую концепцию?

а) Визуальный стиль

б) Бухгалтерский отчет (Правильный ответ)

в) Описание персонажей

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ 4 КУРС 8 СЕМЕСТР

1. Концепция это -

а) Бюджет производства

б) Основная идея или замысел истории (Правильный ответ)

в) Имена главных героев

2. Что описывает "арка персонажа"?

а) Его внешний вид

б) Изменение персонажа по ходу сюжета (Правильный ответ)

в) Место его проживания

3. Как называется основной конфликт в истории?

а) Сюжетный поворот

б) Драматургический конфликт (Правильный ответ)

в) Развязка

4. Что такое "концепт-арт"?

а) Готовая анимация

б) Эскизы и визуальные разработки (Правильный ответ)

в) Звуковое сопровождение

5. Как называется краткое изложение сюжета на 1-2 страницы?

а) Логлайн

б) Синопсис (Правильный ответ)

в) Сценарий

6. Что такое "цветовой сценарий"?

а) Список красок для фона

б) Распределение цветовой гаммы по сценам (Правильный ответ)

в) Инструкция по колорированию

7. Какой документ определяет общее визуальное решение фильма?

а) Сценарий

б) концепт арт (Правильный ответ)

в) Раскадровка

8. Что такое "референсы"?

а) Финальные кадры фильма

б) Образцы и примеры для визуального ориентира (Правильный ответ)

в) Отзывы зрителей

9. Как называется эмоциональная составляющая фильма?

а) Сюжет

б) Эмоциональная атмосфера (Правильный ответ)

в) Хронометраж

10. Что такое "лейтмотив" в анимации?

а) Главный персонаж

б) Повторяющийся визуальный или звуковой элемент (Правильный ответ)

в) Фоновая музыка

11. Как определяется "пространственное решение" фильма?

а) По количеству локаций

б) Через организацию пространства в кадре (Правильный ответ)

в) По размеру студии

12. Что такое "тоновая подача" визуального ряда?

а) Громкость звука

б) Соотношение света и тени (Правильный ответ)

в) Темп повествования

13. Как называется разработка истории локаций?

а) Архитектурный план

б) Дизайн окружения (Правильный ответ)

в) Карта перемещений

14. Что такое "стилистический ключ" проекта?

а) Ключ от студии

б) Единство визуального решения (Правильный ответ)

в) Музыкальная тема

15. Как определяется "динамическая составляющая" фильма?

а) По количеству действий

б) Через ритм и темпоритм (Правильный ответ)

в) По хронометражу

Комплект оценочных средств
Балльно-рейтинговая система оценки дисциплины

МДК.04.02 ПРЕПРОДАКШН И ПОСТПРОДАКШН

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации в рамках системы производится в соответствии с критериями, определяемыми раздельно для периода работы в течение семестра (текущий контроль) и для промежуточной аттестации **в форме семестрового просмотра творческих работ**.

Общая сумма баллов: 100.

Критерии и максимальные баллы для них определяются следующим образом:

Критерии оценки	**Количественные критерии**, в течении семестра (максимально - **40 баллов**)	**Качественные критерии**, на текущий контроль и промежуточную аттестацию (максимально - **60 баллов**)
Посещение занятий	от 0 до 8	
Работа на уроке	от 0 до 12	
Самостоятельная работа	от 0 до 16	
Творческий и профессиональный потенциал	От 0 до 4	
Критерий 1 Компоновка изображения в плоскости заданного формата листа, масштаб изображения.		от 0 до 10
Критерий 2 Соблюдение пропорций и масштаба персонажа/объекта/предмета в каждом кадре раскадровки		от 0 до 10
Критерий 3 Соблюдение правил смены крупности планов, а также смена ракурсов		от 0 до 10
Критерий 4 Соблюдение логики физического действия, включая звук		от 0 до 10
Критерий 5 Соблюдение правил монтирования кадров: цвет, локация, появление персонажей, последовательность		от 0 до 10
Критерий 6 Стиль и фантазия автора: визуально-образная система, оригинальность сюжетной линии		от 0 до 10

Расшифровка критериев:

Количественные -

- Посещение - 1 балл за занятие, опоздание больше чем 15 минут в журнале ставиться н/б за 1 пару и снимается 0,5 баллов;

- Работа на уроке - оценка происходит согласно "КОС текущего контроля", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой" (есть работа - "1", нет работы - "0");
- Самостоятельная работа - оценка происходит согласно "Методических рекомендаций по выполнению самостоятельных работ", устанавливается минимальное количество обязательных работ, далее по аналогии с "палочной системой";
- Творческий и профессиональный потенциал - оценивается любая работа над совершенствованием своего творческого профессионального роста.

Качественные -

- Критерий 1 - Компоновка изображения
- Критерий 2 - Отношения объектов/предметов
- Критерий 3 - Визуальный ряд
- Критерий 4 - Умение работать в заданной стилистике
- Критерий 5 - Визуальный монтаж
- Критерий 6 – Визуально-образная система

Составляющие комплекса знаний	**Значение в баллах**
Критерий 1 **Компоновка изображения** Компоновка изображения в плоскости заданного формата листа, масштаб изображения.	**9-10 баллов** – компоновка и масштаб изображения в плоскости заданного формата кадра полностью соответствуют необходимому уровню изучаемой программы. Масштаб объектов и пустого поля-пространства соотносятся правильно друг к другу. **7-8 баллов** – в работе наблюдается преувеличенно крупный или чрезмерно уменьшенный масштаб изображения или невыраженный центр композиции, относительно заданного формата листа. **5-6 баллов** - в работе наблюдается преувеличенно крупный или чрезмерно уменьшенный масштаб изображения, а также невыраженный центр композиции, относительно заданного формата листа. **3-4 балла** – в работе наблюдается отсутствие объединяющей составляющей объектов композиции – предметы разобщены между собой или, наоборот, соединяются друг с другом, образуя новые формы. **1-2 балла** – в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок: неверно определённый масштаб предметов к формату листа; не выражен центр композиции; хаотичность расположения предметов – их разобщённость или, наоборот, скученность, вплоть до образования новых форм.
Критерий 2 **Отношения объектов/предметов**	**9-10 баллов** — отношения объектов/предметов изображения друг к другу и передача пропорций в плоскости заданного формата кадра полностью

Соблюдение пропорций и масштаба персонажа/объекта/предмета в каждом кадре раскадровки.	соответствуют необходимому уровню изучаемой программы и полностью совпадают в масштабе с ростовой таблицей. **7-8 баллов** — незначительные нарушения внутренних пропорций одного или нескольких изображаемых предметов. **5-6 баллов** — значительные нарушения внутренних пропорций изображаемых предметов. **3-4 балла** — нарушение пропорциональных соотношений между предметами/объектами сюжета. **1-2 балла** — нарушение как внутренних пропорций предметов, так и соотношений между предметами относительно друг друга.
Критерий 3 **Визуальный ряд** Соблюдение правил смены крупности планов, а также смена ракурсов	**9-10 баллов** — грамотно и логично выстроена работа с планами и их чередование (дальний, общий, средний, крупный, детальный). Найдены интересные и неожиданные ракурсы, использованы логично и целесообразно. **7-8 баллов** — незначительные допущения однообразия в планах и ракурсах в нескольких кадрах **5-6 баллов** — значительные участки раскадровки выполнены однообразно, незначительные ошибки в ракурсах **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: несовпадение ракурсов предметов/объектов и перспективы, однообразие планов **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок
Критерий 4 **Логика физического действия** Соблюдение логики физического действия, движения, позы, звук	**9-10 баллов** — соблюдается логика физического действия, согласно анатомии, внутренней логики конструкции. Движение, поза соответствует логике действия и жизни. Движение соответствует ритму. **7-8 баллов** — незначительные нарушения в применении одной или нескольких деталей **5-6 баллов** — значительные нарушения в изображении физического действия. Несовпадение деталей, использование движения деталей, противоречащих логике действия, анатомии, жизни. Звук не синхронизирован с действием. **3-4 балла** — значительные нарушения логики в изображении: физического действия. **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок
Критерий 5 **Визуальный монтаж** Соблюдение правил монтирования кадров: цвет, локация, появление персонажей, последовательность	**9-10 баллов** — персонажи/предметы/объекты легко считываются в кадрах, а в последовательности кадров: – верно и точно выбраны поворотные точки сюжета, – соблюдается последовательный переход цветовой гаммы, согласно логике повествования, – соблюдается логика смены локаций, логика перехода от персонажа к персонажу, – прослеживается логика появления/исчезновения в кадре персонажей,

	−в кадрах соблюдается логика физических действий **7-8 баллов** — незначительные нарушения последовательности в одном или нескольких кадрах **5-6 баллов** — значительные нарушения в нескольких кадрах цветовой гаммы, смены локаций, перехода от персонажа к персонажу, нарушение в логике появления/исчезновения персонажей, нарушение логики физических действий. **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: несогласованные действия персонажей, нелогичные переходы, не считывается действие **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше ошибок, кадры логически не монтируются друг с другом
Критерий 6 **Визуально-образная система** Стиль и фантазия автора: визуально-образная система, оригинальность сюжетной линии	**9-10 баллов** — в анимации прослеживается авторский стиль, фильм имеет стройный визуальный ряд, сюжет отличается оригинальностью **7-8 баллов** — в анимации имеются незначительные вкрапления стереотипных действий, незначительные нарушения стройности визуального ряда в одном или нескольких кадрах фильма **5-6 баллов** — значительные нарушения в стройности визуального ряда, визуально-образная система в отдельных кадрах имеет отличия, отдельные участки сюжетной линии не отличаются оригинальностью **3-4 балла** — значительные нарушения в изображении: кадры не согласованы между собой, несоблюдение общей визуально-образной системы, авторство не прослеживается, повествование банально **1-2 балла** — в работе наблюдается большинство перечисленных выше нарушений. Единая визуально-образная система отсутствует. Повествование скучное, нет драматургии, не вызывает интереса

Перевод качественных критериев

0 ÷ 14 баллов	2 (неудовлетворительно)
15 ÷ 29 баллов	3 (удовлетворительно)
30 ÷ 44 баллов	4 (хорошо)
45 ÷ 60 баллов	5 (отлично)

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (итоговая таблица).

Суммарное количество баллов (количественные + качественные)	**Итоговая оценка индивидуальных образовательных достижений**	
	Балл (отметка)	**Вербальный аналог**
81 ÷ 100	5	отлично
61 ÷ 80	4	хорошо
41 ÷ 60	3	удовлетворительно

40 и менее	2	неудовлетворительно

МДК.04.02 Препродакшн и постпродакшн анимационного проекта

Федорова_ОН_2023

1.		Главный "план съёмок" в анимации, где показывают все кадры, — это:
	a.	Сценарий.
	b.	Раскадровка.
	c.	Звуковая дорожка.
	d.	Монтажная программа.
2.		Кто из этих специалистов помогает режиссёру создать внешний вид фильма?
	a.	Композер.
	b.	Программист.
	c.	Художник-постановщик.
	d.	Звукорежиссёр.
3.		Чтобы показать цветовую гамму и настроение мультфильма, создают:
	a.	Список диалогов.
	b.	Папку с картинками-образцами (референсы).
	c.	Расписание работы.
	d.	
4.		Главная задача режиссёра в начале работы над мультфильмом — это:
	a.	Нарисовать все сцены.
	b.	Придумать главную идею и настроение.
	c.	Создать финальный монтаж.
	d.	
5.		Подготовительный период, когда придумывают стиль и персонажей, называется:
	a.	Монтаж.
	b.	Пре-продакшн.
	c.	Премьера.
	d.	
6.		Кто отвечает за рисование внешности героев?
	a.	Звукорежиссёр.
	b.	Художник по персонажам.
	c.	Аниматор.
	d.	
7.		Для чего нужна раскадровка?
	a.	Чтобы записать музыку.
	b.	Чтобы показать историю в картинках, как комикс.
	c.	Чтобы нанять актёров.
	d.	
8.		Главная задача монтажа — это:
	a.	Сделать фильм короче.
	b.	Создать историю и ритм.
	c.	Убрать все ошибки актёров.
	d.	
9.		Основной программой для монтажа является:
	a.	Фотошоп.
	b.	Adobe Premiere Pro.

	c.	Microsoft Word.
	d.	
10.		Что такое "склейка"?
	a.	Музыкальная тема фильма.
	b.	Место соединения двух кадров.
	c.	Титр в конце фильма.
	d.	
11.		Главный инструмент монтажёра — это:
	a.	Кисть.
	b.	Таймлайн (монтажная линейка).
	c.	Микрофон.
	d.	
12.		Что такое "черновой монтаж"?
	a.	Финальная версия фильма.
	b.	Первая сборка всех сцен по порядку.
	c.	Титр с именами создателей.
	d.	
13.		Подготовительный период, когда придумывают стиль и персонажей, называется:
	a.	Монтаж.
	b.	Пре-продакшн.
	c.	Премьера.
	d.	

МДК.04.02 Препродакшн и постпродакшн анимационного проекта Федорова_ОН_2023

Ключи к ответам:

Вариант ответа:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
a.																														
b.	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x																	
c.		x																												
d.																														