



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФГБОУ ВО «ИГУ»

Факультет бизнес-коммуникаций и информатики

Кафедра рекламы и связей с общественностью

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине Б1.В.ДВ.06.01 Мультимедийные технологии и анимация

направление подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

направленность (профиль) Реклама и связи с общественностью

Одобен
УМК факультета бизнес-коммуникаций
и информатики

Разработан в соответствии с ФГОС ВО

с учетом требований проф. стандарта

Председатель УМК

М.Г. Синчурина

ФИО, должность, ученая степень, звание

подпись, печать

Разработчики:



(подпись)

старший преподаватель

(занимаемая должность)

Я.А. Угорская

(инициалы, фамилия)



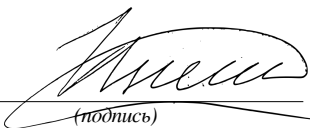
(подпись)

доцент

(занимаемая должность)

А.Г. Балахчи

(инициалы, фамилия)



(подпись)

Преподаватель

(занимаемая должность)

О.А. Инешина

(инициалы, фамилия)

Цель фонда оценочных средств. Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Б1.В.ДВ.06.01 Мультимедийные технологии и анимация». Перечень видов оценочных средств соответствует рабочей программе дисциплины.

Фонд оценочных средств включает контрольные материалы для проведения текущего контроля (в следующих формах: тест, практическое задание, проект) и промежуточной аттестации в форме вопросов и заданий к зачету с оценкой.

Структура и содержание заданий – задания разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины «Б1.В.ДВ.06.01 Мультимедийные технологии и анимация».

1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-8 Применяет основные технологии видео-, звуко-монтажа при производстве кино-, теле -, видеофильмов и телевизионных программ.	ПК-8.1	Владеет современными техническими средствами видео -, звуко- монтажа
	ПК-8.2	Осуществляет подготовку исходного материала к монтажу, приведения его к современным звуковым и видеостандартам
	ПК-8.3	Способен организовывать полный цикл видеомонтажа

2. Показатели и критерии оценивания компетенций, шкалы оценивания

2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций

№ п/п	Раздел, тема	Код индикатора компетенции	Наименование ОС	
			ТК	ПА
1	Базовые понятия мультимедиа технологий и анимации	ПК-8.2, ПК-8.1, ПК-8.3	Тест, Пз	Тест
2	Инструменты для создания анимации и их возможности	ПК-8.2, ПК-8.1, ПК-8.3	Тест, Пз, Проект	Тест
3	Базовые навыки разработки анимации	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3	Тест, Пз	Тест
4	Работа со звуком в анимации	ПК-8.2, ПК-8.3, ПК-8.1	Тест, Пз, Проект	Тест
5	Интерактивность в анимации и инструменты для ее создания	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3	Тест, Пз, Проект	Тест
6	Создание анимационных интерактивных проектов	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3	Тест, Пз, Проект	Тест

2.2. Критерии оценивания результатов обучения для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Тест	Студентом даны правильные ответы на 91-100% заданий	Отлично
	Студентом даны правильные ответы на 81-90% заданий	Хорошо
	Студентом даны правильные ответы на 71-80% заданий	Удовлетворительно
	Студентом даны правильные ответы менее чем на 70% заданий	Неудовлетворительно
Практическое задание	Задание выполнено верно. Выбран оптимальный путь решения. Присутствует развернутое описание алгоритма решения	Отлично
	Задание выполнено верно. Допущены негрубые логические ошибки при описании алгоритма решения. Отсутствуют пояснения к решению задания	Хорошо
	Ход решения задания верный, но допущены ошибки приведшие к неправильному ответу	Удовлетворительно
	В работе получен неверный ответ, связанный с грубыми ошибками допущенными в ходе решения, либо решение отсутствует полностью	Неудовлетворительно

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Проект	Проект студентом завершён в полном объеме. Для естественнонаучного проекта представлена работоспособная практическая часть, правильно выполнены и обоснованы необходимые расчёты. Реализация практической части проекта соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена актуальность выбора темы с опорой на анализ предметной области. Студент способен сформулировать и обосновать практическую значимость своей работы. Подготовлена презентация результатов работы. Студент ориентируется во всех этапах разработки проекта, уверенно отвечает на вопросы аудитории. Способен аргументированно обосновать концепцию проекта и выбор инструментов для разработки проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы и предложить способы устранения недостатков	Отлично
	Проект студентом в целом завершён. Выполнены ключевые задачи. Для естественнонаучного проекта практическая часть в целом работоспособна, но есть мелкие неустранённые недостатки, необходимые расчеты в целом выполнены верно, но есть небольшие замечания. Реализация проекта в целом соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена, но недостаточно обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы просматривается, студент в целом может её сформулировать. Подготовлена презентация результатов работы. Студент ориентируется в этапах разработки проекта, но отвечает не на все вопросы аудитории. Способен обосновать выбор инструментов для реализации проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы, но не может предложить способы устранения последних	Хорошо
	Проект студентом завершён только в основных пунктах задания. Выполнены только ключевые задачи с недостатками. Для естественнонаучного проекта практическая часть работоспособна не вполне, есть существенные неустранённые недостатки, необходимые расчеты выполнены с ошибками. Реализация проекта частично соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена, но не обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы сформулирована слабо. Подготовлена презентация результатов работы. Студент слабо ориентируется в этапах разработки проекта, отвечает только на некоторые вопросы аудитории. Плохо обосновывает выбор инструментов для реализации проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы после серии наводящих вопросов, но не может предложить способы устранения недостатков	Удовлетворительно
	Проект студентом не завершён. Неполностью выполнены или не выполнены совсем ключевые задачи. Для естественнонаучного проекта практическая часть не работоспособна или не начата, есть существенные неустранённые недостатки, необходимые расчеты выполнены с грубыми ошибками. Реализация проекта не соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте необозначена, и не обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы не сформулирована. Плохо подготовлена презентация результатов работы. Студент почти не ориентируется в этапах разработки проекта, не отвечает на вопросы аудитории. Плохо обосновывается выбор инструментов для реализации проекта. Студент не способен выделить достоинства и недостатки своей работы даже после серии наводящих вопросов	Неудовлетворительно

2.3. Оценочные средства для текущего контроля (примеры)

2.3.1. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)

Процент правильных ответов	Оценка
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3
2	ПК-8.2
3	ПК-8.1, ПК-8.2
4	ПК-8.2
5	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3
6	ПК-8.1, ПК-8.2
7	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3
8	ПК-8.2, ПК-8.3
9	ПК-8.1, ПК-8.2
10	ПК-8.1, ПК-8.2
11	ПК-8.1, ПК-8.2
12	ПК-8.1
13	ПК-8.1, ПК-8.2
14	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	с
2	b
3	a
4	d
5	b, d, e, f
6	с
7	Принцип непрерывности, непрерывности
8	Реверберация
9	Морфинг
10	b
11	b
12	b
13	Анимация, анимация
14	Микширование

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой из этих мультимедийных технологий обеспечивает интерактивность и возможность добавления анимации в презентации?

- a. Adobe Photoshop
- b. Adobe Illustrator
- c. Microsoft PowerPoint

№ 2. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называется техника создания анимации, при которой изображение разбивается на множество маленьких квадратов или пикселей?

- a. Растровая анимация
- b. Пиксельная анимация
- c. Трёхмерная анимация
- d. Векторная анимация

№ 3. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое ключевой кадр в анимации?

- a. Основной кадр, на котором строится вся анимация
- b. Все кадры, кроме промежуточных
- c. Кадр, который определяет начальную и конечную позицию объекта
- d. Первый и последний кадр анимации

№ 4. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое мультимедиа?

- a. Технология для записи и воспроизведения звука.
- b. Процесс создания и редактирования видеоматериалов.
- c. Вид искусства, основанный на создании движущихся изображений.
- d. Совокупность компьютерных технологий, объединяющих текст, звук, графику, видео и анимацию.

№ 5. Задание с множественным выбором. Выберите 4 правильных ответа.

Какие форматы файлов используются для хранения и передачи мультимедийных данных?

- a. JPG
- b. MKV
- c. PNG
- d. AVI
- e. MP3
- f. MP4
- g. PPTX
- h. RTF

№ 6. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое интерактивное видео?

- a. Видео со встроенными рекламными роликами
- b. Видео, которое можно просматривать только в определённом приложении

с. Видео с возможностью выбора развития сюжета или ответа на вопросы

d. Видео, требующее подключения к интернету для просмотра

№ 7. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какой из этих принципов лежит в основе анимации движения?

№ 8. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какой звуковой эффект используется для передачи атмосферы и настроения в анимации?

№ 9. Задание открытой формы. Введите ответ.

Как называется техника анимации, при которой объект постепенно меняет свою форму от одного состояния к другому?

№ 10. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называется количество кадров, отображаемых за одну секунду в анимации или видео?

a. Битрейт

b. Частота кадров

c. FPS (frames per second)

d. Разрешение

№ 11. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое тайминг в анимации?

a. Процесс создания анимационных кадров

b. Определение скорости и ритма анимации

c. Выбор цветовой схемы для анимации

d. Разработка персонажей для анимации

№ 12. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называются анимированные изображения, которые создают иллюзию движения при изменении ракурса просмотра?

a. Дополненная реальность

b. Живые фотографии

c. Кинект-панорамы

d. Виртуальная реальность

№ 13. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какой термин описывает последовательность кадров, создающих иллюзию движения?

№ 14. Задание открытой формы. Введите ответ.

Как называется процесс наложения звука на анимацию?

2.3.2. Практические задания для оценки компетенции «ПК-8.1»

№ 1. Изучение и воплощение принципов анимации.

1. Разделитесь на команды из 2-3х человек, выберите фильм, просмотрите фильм. Проанализируйте его, выделите принципы анимации, которые в нем использованы.

2. Создать подобные найденным принципы (прикрепить исходники и описание)

№ 2. Техники анимации.

Выберите технику анимации и найдите выполненные в ней проекты:

- 3 штуки известных
- 3 авторских корометражки

№ 3. Живые фотографии.

С помощью приложения Motionleap создайте 3 различных по тематике сюжета фото-анимации. Для каждой используйте минимум 3 разных действия (например: анимацию, элементы и атмосферу для одной фото-анимации).

В отклик прикрепите файлы mov и исходные фотографии

№ 4. Работа с примитивами и анимацией.

Создайте снежинку или мандалу.

Изначально нарисуйте один фрагмент.

Для дубликации и поворота используйте инструмент Преобразование (ctrl+t) [Окно->Преобразование]

Добавьте вращение сегментов в разные стороны на месте

№ 5. Работа с примитивами. Отрисовка и покадровая анимация.

Создайте простую покадровую анимацию рыбки/птицы/бабочки/елки/цветка или другого объекта

Прикрепите исходное изображение и получившуюся анимацию

№ 6. Морфинг (анимация формы).

Создайте анимацию формы из 4 элементов. Например, изменяющиеся животные. Настройте ключевые точки так, чтобы анимация не ломалась

В отклик прикрепите файл

№ 7. Анимация движения.

Создайте анимацию движущегося объекта, которая будет включать в себя анимацию внутри символов, окружающую обстановку, цветовые эффекты.

Например, можно реализовать едущую машину, у которой:

- колеса вращаются по ходу движения машины
- машина целиком является отдельным символом
- есть дорога, по которой машина едет
- фара(ы) машины мигают по ходу движения
- анимация поездки машины логично зациклена

№ 8. Работа с костями.

1. Создайте сложную анимацию с применением инструмента "кости" и используя 3д поворот.

2. Добавьте три кнопки, по нажатию на которые, будут воспроизводиться разные фразы, а так же, расшифровка звуков в виде динамического текста.

№ 9. Работа со скрытыми кнопками.

Создайте 3 или более монтажных кадров и свяжите их переходами, переходы могут быть автоматическими или интерактивными

2.3.3. Практические задания для оценки компетенции «ПК-8.2»

№ 10. Изучение и воплощение принципов анимации.

1. Разделитесь на команды из 2-3х человек, выберите фильм, просмотрите фильм. Проанализируйте его, выделите принципы анимации, которые в нем использованы.

2. Создать подобные найденным принципы (прикрепить исходники и описание)

№ 11. Техники анимации.

Выберите технику анимации и найдите выполненные в ней проекты:

— 3 штуки известных

— 3 авторских корометражки

№ 12. Живые фотографии.

С помощью приложения Motionleap создайте 3 различных по тематике сюжета фото-анимации. Для каждой используйте минимум 3 разных действия (например: анимацию, элементы и атмосферу для одной фото-анимации).

В отклик прикрепите файлы mov и исходные фотографии

№ 13. Работа с примитивами и анимацией.

Создайте снежинку или мандалу.

Изначально нарисуйте один фрагмент.

Для дубликации и поворота используйте инструмент Преобразование (ctrl+t)
[Окно->Преобразование]

Добавьте вращение сегментов в разные стороны на месте

№ 14. Работа с примитивами. Отрисовка и покадровая анимация.

Создайте простую покадровую анимацию рыбки/птицы/бабочки/елки/цветка или другого объекта

Прикрепите исходное изображение и получившуюся анимацию

№ 15. Морфинг (анимация формы).

Создайте анимацию формы из 4 элементов. Например, изменяющиеся животные. Настройте ключевые точки так, чтобы анимация не ломалась

В отклик прикрепите файл

№ 16. Анимация движения.

Создайте анимацию движущегося объекта, которая будет включать в себя анимацию внутри символов, окружающую обстановку, цветовые эффекты.

Например, можно реализовать едущую машину, у которой:

— колеса вращаются по ходу движения машины

— машина целиком является отдельным символом

— есть дорога, по которой машина едет

— фара(ы) машины мигают по ходу движения

— анимация поездки машины логично зациклена

№ 17. Работа с костями.

1. Создайте сложную анимацию с применением инструмента "кости" и используя 3д поворот.

2. Добавьте три кнопки, по нажатию на которые, будут воспроизводиться разные фразы, а так же, расшифровка звуков в виде динамического текста.

№ 18. Работа со скрытыми кнопками.

Создайте 3 или более монтажных кадров и свяжите их переходами, переходы могут быть автоматическими или интерактивными

2.3.4. Практические задания для оценки компетенции «ПК-8.3»

№ 19. Изучение и воплощение принципов анимации.

1. Разделитесь на команды из 2-3х человек, выберите фильм, просмотрите фильм. Проанализируйте его, выделите принципы анимации, которые в нем использованы.

2. Создать подобные найденным принципы (прикрепить исходники и описание)

№ 20. Живые фотографии.

С помощью приложения Motionleap создайте 3 различных по тематике сюжета фото-анимации. Для каждой используйте минимум 3 разных действия (например: анимацию, элементы и атмосферу для одной фото-анимации).

В отклик прикрепите файлы mov и исходные фотографии

№ 21. Работа с примитивами и анимацией.

Создайте снежинку или мандалу.

Изначально нарисуйте один фрагмент.

Для дубликации и поворота используйте инструмент Преобразование (ctrl+t)
[Окно->Преобразование]

Добавьте вращение сегментов в разные стороны на месте

№ 22. Работа с примитивами. Отрисовка и покадровая анимация.

Создайте простую покадровую анимацию рыбки/птицы/бабочки/елки/цветка или другого объекта

Прикрепите исходное изображение и получившуюся анимацию

№ 23. Морфинг (анимация формы).

Создайте анимацию формы из 4 элементов. Например, изменяющиеся животные. Настройте ключевые точки так, чтобы анимация не ломалась

В отклик прикрепите файл

№ 24. Анимация движения.

Создайте анимацию движущегося объекта, которая будет включать в себя анимацию внутри символов, окружающую обстановку, цветовые эффекты.

Например, можно реализовать едущую машину, у которой:

- колеса вращаются по ходу движения машины
- машина целиком является отдельным символом
- есть дорога, по которой машина едет
- фара(ы) машины мигают по ходу движения
- анимация поездки машины логично зациклена

№ 25. Работа с костями.

1. Создайте сложную анимацию с применением инструмента "кости" и используя 3д поворот.

2. Добавьте три кнопки, по нажатию на которые, будут воспроизводиться разные фразы, а так же, расшифровка звуков в виде динамического текста.

№ 26. Работа со скрытыми кнопками.

Создайте 3 или более монтажных кадров и свяжите их переходами, переходы могут быть автоматическими или интерактивными

2.3.5. Проекты для оценки компетенции «ПК-8.1»

№ 27. Пиксельная графика (анимация).

Отрисуйте в размере 64*64 пикселя собственный автопортрет со следующими способностями:

- передвижение (бег, ходьба, ползание..)
- разговоры (эмоции и видимость общения)
- движения руками или предметом в руках

При этом у вашего автопортрета должны быть отображены:

- прическа
- лицо
- руки и ноги
- одежда

Пример реализации человека прикреплен в файлах

В отклики прикрепите исходники трех гифок и единую гифку, на которой будет отображены все способности.

№ 28. Озвучка персонажа.

Озвучьте одного своего персонажа, требования к проекту следующие:

- анимация рта (минимум 6 состояний, есть дополнительные элементы: зубы, язык и т.п.)
- запись озвучки персонажа (обязательно собственная запись, можно применять модификаторы голоса)
- создание клипа, где персонаж рассказывает о себе (минимум 15 секунд)
- синхронизация рта с речью (персонаж замолкает - рот не двигается, говорит - двигается)

№ 29. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разработанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки преподавателем.

№ 30. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)

- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.6. Проекты для оценки компетенции «ПК-8.2»

№ 31. Пиксельная графика (анимация).

Отрисуйте в размере 64*64 пикселя собственный автопортрет со следующими способностями:

- передвижение (бег, ходьба, ползание..)
- разговоры (эмоции и видимость общения)
- движения руками или предметом в руках

При этом у вашего автопортрета должны быть отображены:

- прическа
- лицо
- руки и ноги
- одежда

Пример реализации человека прикреплен в файлах

В отклики прикрепите исходники трех гифок и единую гифку, на которой будет отображены все способности.

№ 32. Озвучка персонажа.

Озвучьте одного своего персонажа, требования к проекту следующие:

- анимация рта (минимум 6 состояний, есть дополнительные элементы: зубы, язык и т.п.)
- запись озвучки персонажа (обязательно собственная запись, можно применять модификаторы голоса)
- создание клипа, где персонаж рассказывает о себе (минимум 15 секунд)
- синхронизация рта с речью (персонаж замолкает - рот не двигается, говорит - двигается)

№ 33. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разработанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки преподавателем.

№ 34. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.7. Проекты для оценки компетенции «ПК-8.3»

№ 35. Пиксельная графика (анимация).

Отрисуйте в размере 64*64 пикселя собственный автопортрет со следующими способностями:

- передвижение (бег, ходьба, ползание..)
- разговоры (эмоции и видимость общения)
- движения руками или предметом в руках

При этом у вашего автопортрета должны быть отображены:

- прическа
- лицо
- руки и ноги
- одежда

Пример реализации человека прикреплен в файлах

В отклики прикрепите исходники трех гифок и единую гифку, на которой будет отображены все способности.

№ 36. Озвучка персонажа.

Озвучьте одного своего персонажа, требования к проекту следующие:

- анимация рта (минимум 6 состояний, есть дополнительные элементы: зубы, язык и т.п.)
- запись озвучки персонажа (обязательно собственная запись, можно применять модификаторы голоса)
- создание клипа, где персонаж рассказывает о себе (минимум 15 секунд)
- синхронизация рта с речью (персонаж замолкает - рот не двигается, говорит - двигается)

№ 37. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разработанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки преподавателем.

№ 38. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

3. Промежуточная аттестация

3.1. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности

Зачет является заключительным этапом процесса формирования компетенций обучающегося при изучении дисциплины и имеет целью проверку и оценку знаний обучающегося по теории, и применению полученных знаний, умений и навыков при решении практических задач.

Зачет проводится по расписанию, сформированному учебно-методическим управлением, в сроки, предусмотренные календарным учебным графиком. Зачет принимается преподавателем, ведущим лекционные занятия.

Зачет проводится только при предъявлении обучающимся зачетной книжки и при условии выполнения всех контрольных мероприятий, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины. Обучающимся на зачете представляется право выбрать один из билетов. Время подготовки к ответу составляет 30 минут. По истечении установленного времени обучающийся должен ответить на вопросы билета. Результаты зачета оцениваются по четырехбалльной системе и заносятся в зачетно-экзаменационную ведомость и зачетную книжку. В зачетную книжку заносятся только положительные оценки. Подписанный преподавателем экземпляр ведомости сдается не позднее следующего дня в деканат.

В случае неявки обучающегося на зачет в зачетно-экзаменационную ведомость делается отметка «не явка». Обучающиеся, не прошедшие промежуточную аттестацию по дисциплине, должны ликвидировать академическую задолженность в установленном локальными нормативными актами порядке.

3.2. Вопросы к зачету с оценкой

№	Вопрос	Код компетенции
1.	Какие различия существуют между 2D и 3D анимацией?	ПК-8.1
2.	Какова роль исторических и культурных контекстов в создании анимации?	ПК-8.1
3.	Какие анимационные техники используются в игровой индустрии?	ПК-8.2
4.	Как анимация влияет на нашу психологическую перцепцию и восприятие мира вокруг нас?	ПК-8.1, ПК-8.2

№	Вопрос	Код компетенции
5.	Что такое мультимедиа и какие основные компоненты составляют мультимедийные системы?	ПК-8.1
6.	Каковы основные форматы мультимедийных файлов, и в чем их отличия?	ПК-8.2, ПК-8.3
7.	Каковы основные аспекты взаимодействия пользователя с мультимедийными приложениями и интерфейсами?	ПК-8.1

3.3. Тематика курсовых работ

По данной дисциплине выполнение курсовых проектов (работ) не предусматривается.

3.4. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3
2	ПК-8.2
3	ПК-8.1, ПК-8.2
4	ПК-8.2
5	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3
6	ПК-8.1, ПК-8.2
7	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3
8	ПК-8.2, ПК-8.3
9	ПК-8.1, ПК-8.2
10	ПК-8.1, ПК-8.2
11	ПК-8.1, ПК-8.2
12	ПК-8.1
13	ПК-8.1, ПК-8.2
14	ПК-8.1, ПК-8.2, ПК-8.3

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	c
2	b
3	a
4	d

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
5	b, d, e, f
6	c
7	Принцип непрерывности, непрерывности
8	Реверберация
9	Морфинг
10	b
11	b
12	b
13	Анимация, анимация
14	Микширование

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой из этих мультимедийных технологий обеспечивает интерактивность и возможность добавления анимации в презентации?

- a. Adobe Photoshop
- b. Adobe Illustrator
- c. Microsoft PowerPoint

№ 2. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называется техника создания анимации, при которой изображение разбивается на множество маленьких квадратов или пикселей?

- a. Растровая анимация
- b. Пиксельная анимация
- c. Трёхмерная анимация
- d. Векторная анимация

№ 3. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое ключевой кадр в анимации?

- a. Основной кадр, на котором строится вся анимация
- b. Все кадры, кроме промежуточных
- c. Кадр, который определяет начальную и конечную позицию объекта
- d. Первый и последний кадр анимации

№ 4. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое мультимедиа?

- a. Технология для записи и воспроизведения звука.
- b. Процесс создания и редактирования видеоматериалов.
- c. Вид искусства, основанный на создании движущихся изображений.
- d. Совокупность компьютерных технологий, объединяющих текст, звук, графику, видео и анимацию.

№ 5. Задание с множественным выбором. Выберите 4 правильных ответа.

Какие форматы файлов используются для хранения и передачи мультимедийных

данных?

- a. JPG
- b. MKV
- c. PNG
- d. AVI
- e. MP3
- f. MP4
- g. PPTX
- h. RTF

№ 6. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое интерактивное видео?

- a. Видео со встроенными рекламными роликами
- b. Видео, которое можно просматривать только в определённом приложении
- c. Видео с возможностью выбора развития сюжета или ответа на вопросы
- d. Видео, требующее подключения к интернету для просмотра

№ 7. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какой из этих принципов лежит в основе анимации движения?

№ 8. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какой звуковой эффект используется для передачи атмосферы и настроения в анимации?

№ 9. Задание открытой формы. Введите ответ.

Как называется техника анимации, при которой объект постепенно меняет свою форму от одного состояния к другому?

№ 10. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называется количество кадров, отображаемых за одну секунду в анимации или видео?

- a. Битрейт
- b. Частота кадров
- c. FPS (frames per second)
- d. Разрешение

№ 11. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое тайминг в анимации?

- a. Процесс создания анимационных кадров
- b. Определение скорости и ритма анимации
- c. Выбор цветовой схемы для анимации
- d. Разработка персонажей для анимации

№ 12. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как называются анимированные изображения, которые создают иллюзию движения при изменении ракурса просмотра?

- a. Дополненная реальность
- b. Живые фотографии

с. Кинект-панорамы

d. Виртуальная реальность

№ 13. Задание открытой формы. Введите ответ.

Какой термин описывает последовательность кадров, создающих иллюзию движения?

№ 14. Задание открытой формы. Введите ответ.

Как называется процесс наложения звука на анимацию?