

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.07.2026 10:00:00
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ
СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ
ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.В.ДЭ.10.02. 3D-АНИМАЦИЯ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «3D-анимация» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ. УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

Компетенция: УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

УК-2.1.

Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения;

Семестр 6

1. Какие методологические основы необходимо учитывать при выборе подхода к созданию ключевых кадров в анимации?

а) Анализ характера движения, определение ключевых поз и фаз действия, выбор метода интерполяции

б) Автоматическая интерполяция между кадрами без предварительного анализа

в) Максимальное количество ключевых кадров обеспечивает лучший результат

г) Ручная прорисовка всех кадров является единственно правильным методом

2. При принятии решения о выборе метода работы с таймингом и спейсингом необходимо учитывать:

а) Визуальная привлекательность является единственным критерием выбора

б) Характер движения объекта, физические законы, эмоциональную составляющую действия и технические ограничения проекта

в) Скорость воспроизведения и количество кадров в секунду определяют все параметры

г) Технические ограничения не влияют на выбор метода работы

3. Какие методологические принципы лежат в основе работы с Editor Graph и кривыми анимации?

а) Ключевые точки размещаются произвольно, так как программа автоматически создает правильные кривые

б) Анализ характера движения, определение типа интерполяции (линейная, изинги), настройка кривых для достижения нужного тайминга и спейсинга

в) Линейная интерполяция подходит для всех типов движения без исключений

г) Кривые создаются независимо от ключевых кадров для упрощения работы

4. При выборе метода создания костей для риггинга необходимо учитывать:

а) Количество костей должно быть максимальным для достижения реалистичности

б) Визуальное качество модели является главным критерием при создании костей

в) Сложность модели напрямую определяет количество необходимых костей

г) Анатомию объекта, требования к анимации, производительность системы и совместимость с экспортируемыми форматами

5. Какие методологические основы необходимо учитывать при выборе метода скиннинга (привязки костей к мешу)?

а) Автоматические веса всегда дают оптимальный результат без дополнительной настройки

б) Анализ геометрии модели, определение критических зон деформации, выбор между Automatic Weights, Envelope Weights и ручной настройкой весов

в) Ручная настройка весов требуется для каждой модели независимо от ее сложности

г) Один метод скиннинга подходит для всех типов моделей и не требует анализа

6. При разработке риггинга и создании контроллеров для управления скелетом необходимо учитывать:

а) Визуальная сложность контроллеров определяет качество риггинга

б) Чем больше контроллеров, тем лучше функциональность рига

в) Требования к анимации, удобство использования для аниматора, производительность системы и логику взаимодействия частей скелета

г) Технические возможности программы ограничивают создание контроллеров

7. Как называется режим работы с костями, в котором можно создавать и редактировать структуру скелета?

Ответ: Edit Mode

8. Как называется режим работы с костями, предназначенный для анимации и позиционирования скелета?

Ответ: Pose Mode

9. Заполните пропуски в тексте:

При принятии решения о выборе метода работы с ключевыми кадрами необходимо определить характер действия, выбрать подходящий метод _____ между ключевыми позами, а также учесть ограничения проекта и требования к производительности.

Ответ: интерполяции

10. Установите соответствие между методологическими принципами принятия решений и этапами работы с риггингом:

<i>Принципы принятия решений</i>	<i>Этапы работы с риггингом</i>
а) Анализ требований к анимации и ограничений проекта	1. Этап выбора метода создания костей
б) Оценка производительности системы и совместимости форматов	2. Этап выбора метода скиннинга
в) Определение логики взаимодействия частей скелета	3. Этап создания контроллеров
г) Анализ геометрии модели и критических зон деформации	4. Этап планирования структуры рига

Ответ: а – 1, б – 2, в – 3, г – 4

УК-2.2.

Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ

Семестр 7

11. При выборе между различными типами изингов (ease-in, ease-out, ease-in-out) для замедления в начале и в конце движения необходимо:

а) Анализировать характер движения, эмоциональную составляющую действия и выбирать оптимальный тип изинга для достижения нужного эффекта

б) Один тип изинга подходит для всех типов движения без исключений

в) Линейное движение является предпочтительным вариантом для большинства случаев

г) Выбор типа изинга не требует анализа и может быть произвольным

12. При разработке плана применения принципа "Сжатие и разжатие" необходимо:

а) Принцип применяется одинаково ко всем объектам без предварительного анализа

б) Определить целевые этапы: анализ характера движения, выбор объектов для применения принципа, настройка степени деформации с учетом сохранения объема

в) Автоматические инструменты обеспечивают оптимальное применение принципа

г) Сохранение объема не является обязательным требованием при применении принципа

13. Какой план работы необходим при применении принципа "Подготовка к действию"?

а) Действие создается без предварительной подготовки для экономии времени

б) Автоматические инструменты программы создают оптимальную подготовку к действию

в) Определить основное действие, разработать предшествующее небольшое действие, настроить тайминг и силу подготовки для привлечения внимания зрителя

г) Максимально длинная подготовка обеспечивает лучший эффект привлечения внимания

14. При анализе альтернативных вариантов применения принципа "Дуги" необходимо учитывать:

а) Скорость движения является единственным фактором при выборе траектории

б) Характер движения объекта, физические законы, эмоциональную составляющую и выбор между дугообразной и прямолинейной траекторией

в) Количество кадров определяет форму траектории движения

г) Технические возможности программы ограничивают применение принципа дуг

15. При разработке плана работы с принципом "Инерция/Нахлест/Оттяжка" необходимо:

а) Все элементы анимируются одновременно для упрощения процесса

б) Физические законы не учитываются при применении принципа инерции

в) Синхронное движение всех элементов создает более реалистичный эффект

г) Определить основной объект, выделить второстепенные элементы, разработать план их движения с учетом инерции и нахлеста основного движения

16. При выборе между принципами "Спонтанное действие" и "От позы к позе" необходимо:

а) Один принцип подходит для всех типов анимации независимо от характера действия

б) Анализировать характер события (случайное или четкое действие), определять целевые этапы работы и выбирать оптимальный принцип для достижения нужного результата

в) Автоматические инструменты программы выбирают оптимальный принцип

г) Комбинирование обоих принципов всегда дает лучший результат

17. Как называется принцип анимации, при котором движение начинается медленно, затем ускоряется и снова замедляется в конце?

Ответ: Ease-in-out (или Замедление в начале и в конце)

18. Как называется принцип анимации, при котором добавляется предшествующее небольшое действие для подготовки внимания зрителя к основному действию?

Ответ: Подготовка к действию (или Anticipation)

19. Заполните пропуски в тексте:

При разработке плана применения принципов анимации необходимо определить _____ этапы работы, проанализировать _____ варианты решений и выбрать _____ методы для достижения намеченных результатов.

Ответ: 1) основные, 2) альтернативные 3) оптимальные

20. Установите соответствие между этапами разработки плана и принципами анимации:

<i>Этапы разработки плана</i>	<i>Принципы анимации</i>
а) Анализ характера движения и выбор типа изинга	1. Принцип подготовки к действию
б) Определение основного действия и разработка предшествующего действия	2. Принцип замедления в начале и в конце
в) Анализ траектории движения и выбор дугообразного пути	3. Принцип дуг
г) Определение основного объекта и планирование движения второстепенных элементов	4. Принцип инерции и нахлеста

Ответ: а - 2, б - 1, в - 3, г - 4

УК-2.3.

Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией

7 семестр

21. При планировании 3D-анимационного проекта для веб-приложения необходимо определить основные этапы работы. Какая последовательность этапов является наиболее логичной для проекта с персонажем и анимацией?

а) Экспорт в GLTF → Создание модели → Риггинг → Анимация

б) Создание модели → Риггинг → Анимация → Экспорт в GLTF

в) Анимация → Создание модели → Риггинг → Экспорт в GLTF

г) Риггинг → Создание модели → Анимация → Экспорт в GLTF

22. Какие факторы необходимо учитывать при оценке продолжительности работы над 3D-анимационным проектом для веб-приложения?

а) Сложность модели, количество анимаций, опыт работы с программным обеспечением, требования к оптимизации для веб

б) Только сложность модели персонажа

в) Только количество анимаций

г) Только требования заказчика к визуальному стилю

23. При оценке потребности в ресурсах для 3D-анимационного проекта необходимо учитывать:

а) Только производительность компьютера для работы с 3D-программным обеспечением

б) Только объем оперативной памяти

в) Производительность компьютера, объем оперативной памяти, требования к хранению файлов проекта, необходимость в дополнительных библиотеках для веб-интеграции

г) Только требования к хранению файлов проекта

24. Какие нормативно-правовые аспекты необходимо учитывать при разработке 3D-анимационного проекта для веб-приложения?

а) Только авторские права на используемые текстуры

б) Авторские права на используемые ресурсы, лицензирование программного обеспечения, права на использование модели и анимации в веб-приложении

в) Только лицензирование программного обеспечения

г) Только права на использование модели в веб-приложении

25. При разработке цели и задач проекта 3D-анимации для веб-приложения необходимо определить: *(несколько вариантов ответа)*

а) Целевую платформу и браузеры, в которых будет использоваться анимация

б) Только визуальный стиль персонажа

в) Технические ограничения веб-платформы (размер файла, полигональность, количество костей)

г) Только цветовую палитру модели

26. При оценке стоимости 3D-анимационного проекта для веб-приложения учитываются:

а) Время на создание модели, риггинг и анимацию

б) Необходимость в дополнительных ресурсах (текстуры, библиотеки для веб-интеграции)

в) Только сложность визуального стиля

г) Только требования заказчика к количеству анимаций

27. Как называется документ, который определяет цели, задачи, этапы и ресурсы проекта 3D-анимации?

Ответ: техническое задание

28. Какой формат файла является стандартным для экспорта 3D-моделей с анимацией для использования в веб-приложениях?

Ответ: GLTF или GLB**

29. Заполните пропуск в тексте:
При разработке цели и задач проекта 3D-анимации необходимо определить основные _____ работы, а также оценить потребность в ресурсах для выполнения проекта.

Ответ: этапы (или: направления)

30. Установите соответствие между этапами планирования 3D-анимационного проекта и методами оценки ресурсов:

<i>Этапы планирования</i>	<i>Методы оценки ресурсов</i>
а) Определение сложности модели и количества полигонов	1. Оценка размера итогового файла и совместимости с веб-платформой
б) Планирование количества анимаций и их длительности	2. Оценка времени на создание и настройку анимаций
в) Выбор формата экспорта и требований к оптимизации	3. Оценка потребности в вычислительных ресурсах
г) Определение требований к текстурам и материалам	4. Оценка потребности в ресурсах для хранения и обработки текстур

Ответ: а-3, б-2, в-1, г-4

Компетенция: ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта

ПК-1.1.

Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

6 семестр

1. При планировании анимации с использованием ключевых кадров необходимо учитывать потребности целевой аудитории в:

а) Восприятию движения, эмоциональном воздействии, читаемости действия и технических возможностях устройств аудитории

б) Техническая сложность анимации является приоритетным фактором при планировании

в) Количество кадров определяет все аспекты восприятия анимации аудиторией

г) Скорость воспроизведения является единственным критерием успешности анимации

2. Как анализ предпочтений целевой аудитории влияет на выбор тайминга и спейсинга анимации?

- а) Определяет скорость восприятия действия, эмоциональную окраску движения и соответствие ожиданиям аудитории**
- б) Предпочтения аудитории не учитываются при выборе параметров анимации
- в) Количество кадров является единственным параметром, зависящим от аудитории
- г) Выбор программного обеспечения определяется предпочтениями целевой аудитории

3. При создании риггинга для персонажа необходимо учитывать потребности целевой аудитории в:

- а) Техническая сложность рига является главным критерием при его создании
- б) Типе анимации (реалистичная, стилизованная), производительности на устройствах аудитории и читаемости движений персонажа**
- в) Количество костей напрямую связано с потребностями аудитории
- г) Визуальное качество модели определяет все параметры риггинга

4. Как предпочтения целевой аудитории влияют на выбор метода скиннинга?

- а) Выбор метода скиннинга не зависит от предпочтений аудитории
- б) Определяют требования к качеству деформации, производительности и совместимости с платформами, используемыми аудиторией**
- в) Количество весов является единственным параметром, зависящим от аудитории
- г) Программное обеспечение выбирается исключительно на основе предпочтений аудитории

5. При разработке контроллеров для управления скелетом необходимо учитывать:

- а) Технические возможности программы ограничивают создание контроллеров
- б) Визуальная сложность контроллеров определяет их функциональность
- в) Удобство использования для аниматора, соответствие ожиданиям целевой аудитории по типу движения и производительность на устройствах аудитории**
- г) Количество контроллеров является главным критерием качества риггинга

6. Как анализ потребностей целевой аудитории влияет на планирование структуры ключевых кадров?

- а) Планирование ключевых кадров выполняется без учета потребностей аудитории
- б) Определяет количество ключевых поз, их расположение во времени и эмоциональную составляющую действия для эффективного восприятия аудиторией**
- в) Выбор программного обеспечения является основным фактором планирования
- г) Техническая сложность определяет структуру ключевых кадров

7. Как называется процесс определения ключевых моментов действия с учетом восприятия целевой аудитории?

Ответ: планирование ключевых кадров (или Keyframe planning)

8. Как называется анализ того, как целевая аудитория будет воспринимать движение и действие в анимации?

Ответ: анализ восприятия (или Perception analysis)

9. Заполните пропуски в тексте:

При анализе потребностей целевой аудитории при создании анимации необходимо учитывать особенности восприятия движения, эмоциональное воздействие анимации и _____ возможности устройств, используемых аудиторией.

Ответ: технические

10. Установите соответствие между аспектами анализа потребностей целевой аудитории и этапами работы с анимацией:

<i>Аспекты анализа потребностей</i>	<i>Этапы работы с анимацией</i>
а) Анализ восприятия движения и читаемости действия	1. Этап выбора метода скиннинга
б) Учет эмоционального воздействия и ожиданий аудитории	2. Этап создания риггинга и контроллеров
в) Анализ технических возможностей устройств аудитории	3. Этап настройки тайминга и спейсинга
г) Учет типа анимации (реалистичная/стилизованная)	4. Этап планирования ключевых кадров

Ответ: а - 4, б - 3, в - 2, г - 1

ПК-1.2.

Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

7 семестр

11. При проведении сравнительного анализа применения принципа "Замедление в начале и в конце" в различных анимациях необходимо сравнивать:

а) Количество кадров является основным критерием сравнения различных применений принципа

б) Типы изингов, эффективность применения, эмоциональное воздействие и соответствие характеру движения

в) Скорость анимации определяет все аспекты применения принципа

г) Используемое программное обеспечение влияет на выбор типа изинга

12. Что необходимо сравнивать при анализе аналогов применения принципа "Сжатие и разжатие"?

а) Методы сохранения объема, степень преувеличения, эффективность применения и соответствие характеру движения

б) Степень деформации является единственным параметром для сравнения

- в) Количество ключевых кадров определяет качество применения принципа
- г) Технические параметры являются главными критериями сравнения

13. При сравнительном анализе использования принципа "Подготовка к действию" в различных анимациях необходимо оценивать:

а) Длительность подготовки является основным критерием оценки эффективности принципа

б) Количество кадров подготовки определяет успешность применения принципа

в) Эффективность привлечения внимания, соответствие основному действию, силу и тайминг подготовки в разных примерах

г) Используемые инструменты влияют на выбор метода подготовки к действию

14. Что необходимо сравнивать при анализе аналогов применения принципа "Дуги" в анимации?

а) Форма траектории является единственным параметром для сравнения различных применений принципа

б) Типы дугообразных движений, их соответствие характеру действия, эмоциональное воздействие и эффективность применения в различных контекстах

в) Скорость движения определяет выбор типа дугообразной траектории

г) Техническая сложность является главным критерием при сравнении применений принципа

15. При сравнительном анализе применения принципа "Гиперболизация" необходимо сравнивать:

а) Степень преувеличения является единственным критерием сравнения

б) Методы преувеличения пропорций и движений, эффективность применения, соответствие стилю анимации и эмоциональное воздействие в различных примерах

в) Количество деталей определяет эффективность применения принципа гиперболизации

г) Используемое программное обеспечение влияет на выбор методов преувеличения

16. Что необходимо сравнивать при анализе аналогов использования принципа "Харизматичность" в различных анимациях?

а) Количество деталей является основным параметром для сравнения применений принципа

б) Сложность моделей определяет успешность применения принципа харизматичности

в) Методы создания разнообразия персонажей, использование форм и силуэтов, баланс между деталями и простотой, эффективность применения в различных стилях

г) Технические параметры являются главными критериями при сравнении

17. Как называется процесс сравнения различных подходов к применению принципов анимации в существующих работах?

Ответ: сравнительный анализ

18. Как называется принцип анимации, при котором намеренно преувеличиваются пропорции, состояния и движения объекта?

Ответ: гиперболизация

19. Заполните пропуски в тексте:

При проведении сравнительного анализа аналогов применения принципов анимации необходимо сравнить методы применения принципов, оценить их _____ и определить оптимальные методы для собственного проекта.

Ответ: эффективность

20. Установите соответствие между аспектами сравнительного анализа и принципами анимации:

<i>Аспекты сравнительного анализа</i>	<i>Принципы анимации</i>
а) Сравнение типов изингов и их эффективности	1. Принцип сжатия и разжатия
б) Анализ методов сохранения объема при деформации	2. Принцип замедления в начале и в конце
в) Сравнение эффективности привлечения внимания	3. Принцип подготовки к действию
г) Анализ методов создания разнообразия персонажей	4. Принцип харизматичности

Ответ: а - 2, б - 1, в - 3, г - 4

ПК-1.3.

Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

7 семестр

21. При оформлении результатов дизайнерских исследований по 3D-анимации для веб-приложений необходимо включить:

- а) Только описание визуального стиля персонажа
- б) Анализ применения принципов анимации, обоснование выбора техник, предложения по направлениям использования анимации в веб-контексте**
- в) Только список использованных программ
- г) Только технические характеристики модели

22. Какие элементы должны быть включены в предложения по направлениям работ с 3D-анимацией в веб-дизайне?

а) Рекомендации по применению принципов анимации в веб-интерфейсах, предложения по интеграции с веб-технологиями, варианты использования в различных типах веб-приложений

- б) Только примеры использования анимации
- в) Только технические требования к экспорту
- г) Только описание программного обеспечения

23. При формировании предложений по использованию 3D-анимации в системах визуальной информации необходимо учитывать:

- а) Только визуальную привлекательность анимации
- б) Только технические возможности веб-платформы

в) Соответствие анимации целям коммуникации, технические возможности веб-платформы, особенности восприятия пользователями

- г) Только особенности восприятия пользователями

24. Какие результаты дизайнерских исследований должны быть оформлены при работе над 3D-анимационным проектом для веб-приложения?

- а) Только описание процесса создания модели

б) Анализ применения принципов анимации (тайминг, спейсинг, принципы анимации), обоснование выбора техник риггинга и анимации, рекомендации по оптимизации для веб

- в) Только список использованных инструментов
- г) Только технические характеристики экспортированного файла

25. При оформлении результатов дизайнерских исследований по 3D-анимации необходимо включить: *(несколько вариантов ответа)*

а) Анализ применения принципов анимации в контексте веб-дизайна

- б) Только описание визуального стиля

в) Предложения по направлениям использования анимации в различных типах веб-приложений (промо-сайты, интерактивные интерфейсы, презентации)

- г) Только технические параметры модели

26. При формировании предложений по направлениям работ с 3D-анимацией в веб-дизайне необходимо учитывать:

- а) Только визуальный стиль анимации

б) Возможности интеграции с веб-технологиями (Three.js, Babylon.js, WebGL)

в) Особенности использования анимации в различных контекстах веб-коммуникации (брендинг, навигация, интерактивные элементы)

- г) Только требования к производительности

27. Как называется принцип анимации, который предполагает подготовку внимания зрителя к определенному действию путем добавления предшествующего небольшого действия?

Ответ: подготовка к действию (или: Anticipation)

28. Как называется редактор в Blender/Maya, который используется для настройки кривых тайминга и спейсинга анимации?

Ответ: Graph Editor (или: редактор кривых, или: графический редактор)

29. Заполните пропуск в тексте:

При оформлении результатов дизайнерских исследований по 3D-анимации необходимо сформировать _____ по направлениям использования анимации в сфере веб-дизайна и мобильной разработки.

Ответ: предложения (или: рекомендации)

30. Установите соответствие между принципами анимации и их применением в веб-дизайне:

<i>Принципы анимации</i>	<i>Применение в веб-дизайне</i>
а) Тайминг и спейсинг	1. Подготовка пользователя к интерактивным действиям в интерфейсе
б) Подготовка к действию (Anticipation)	2. Контроль скорости и плавности движения элементов интерфейса
в) Сжатие и разжатие	3. Организация композиции и фокусировка внимания на ключевых элементах веб-интерфейса
г) Инсценировка	4. Создание выразительности при взаимодействии с элементами интерфейса

Ответ: а-2, б-1, в-4, г-3

Компетенция: ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3.1.

Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

7 семестр

1. При обосновании выбора типа изинга для замедления в начале и в конце движения необходимо учитывать:

а) Технические возможности программы ограничивают выбор типа изинга

б) Пожелания заказчика по стилю анимации, предпочтения целевой аудитории в восприятии движения и характер действия

в) Личные предпочтения аниматора являются определяющим фактором при выборе

г) Скорость анимации является единственным критерием выбора типа изинга

2. Как обосновать правильность применения принципа "Сжатие и разжатие" в конкретном проекте?

а) Проанализировать соответствие характеру движения, учесть пожелания заказчика по стилю, предпочтения аудитории и обосновать степень деформации с сохранением объема

б) Принцип применяется всегда, так как является стандартным для всех типов анимации

в) Максимальная деформация обеспечивает лучший визуальный эффект

г) Сохранение объема не является обязательным требованием при применении принципа

3. При принятии решения о применении принципа "Подготовка к действию" необходимо обосновать:

а) Длительность подготовки является единственным параметром, требующим обоснования

б) Количество кадров определяет необходимость применения принципа

в) Необходимость подготовки для данного действия, соответствие пожеланиям заказчика, эффективность для целевой аудитории и силу подготовки

г) Техническая сложность является главным фактором при принятии решения

4. Как обосновать выбор дугообразной траектории движения вместо прямолинейной?

а) Дугообразные траектории используются всегда, так как являются более естественными

б) Проанализировать характер движения, учесть физические законы, предпочтения аудитории, пожелания заказчика и обосновать естественность и привлекательность дугообразного движения

в) Прямолинейные траектории предпочтительнее для большинства типов движения

г) Выбор траектории может быть произвольным без необходимости обоснования

5. При обосновании применения принципа "Гиперболизация" необходимо учитывать:

а) Степень преувеличения является единственным фактором при обосновании применения принципа

б) Максимальное преувеличение обеспечивает лучший эмоциональный эффект

в) Соответствие стилю проекта, пожелания заказчика, предпочтения целевой аудитории и обоснование степени преувеличения для достижения нужного эмоционального воздействия

г) Предпочтения аудитории не влияют на применение принципа гиперболизации

6. Как обосновать правильность применения принципа "Харизматичность" при создании персонажей?

а) Одинаковые формы для всех персонажей обеспечивают визуальную согласованность проекта

б) Проанализировать требования проекта, учесть пожелания заказчика по стилю, предпочтения аудитории и обосновать выбор форм, силуэтов и баланс деталей для создания привлекательных и разнообразных персонажей

в) Максимальное количество деталей делает персонажей более привлекательными

г) Разнообразие персонажей не является обязательным требованием при применении принципа

7. Как называется процесс обоснования выбора конкретных принципов анимации с учетом требований проекта и аудитории?

Ответ: обоснование дизайнерских решений

8. Как называется принцип анимации, при котором создается логическая поочередность действий с учетом композиции и драматичности ситуации?

Ответ: инсценировка

9. Заполните пропуски в тексте:

При обосновании дизайнерских решений в анимации необходимо проанализировать _____ заказчика, учесть _____ целевой аудитории и обосновать _____ применения принципов анимации для достижения нужного результата.

Ответы: 1) пожелания (или требования), 2) предпочтения, 3) правильность (или целесообразность)

10. Установите соответствие между аспектами обоснования дизайнерских решений и принципами анимации:

<i>Аспекты обоснования дизайнерских решений</i>	<i>Принципы анимации</i>
а) Обоснование выбора типа изинга с учетом стиля проекта	1. Принцип замедления в начале и в конце
б) Обоснование степени деформации с сохранением объема	2. Принцип сжатия и разжатия
в) Обоснование необходимости и силы подготовки к действию	3. Принцип подготовки к действию
г) Обоснование выбора форм и силуэтов персонажей	4. Принцип харизматичности

Ответ: а - 1, б - 2, в - 3, г - 4

ПК-3.2.

Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

11. Какие режимы работы с костями доступны в Blender для создания и настройки скелета?

а) Object Mode, Edit Mode и Pose Mode

б) Object Mode используется для всех операций с костями

в) Edit Mode и Pose Mode являются единственными необходимыми режимами

г) Object Mode и Pose Mode покрывают все потребности в работе со скелетом

12. Какие режимы работы с костями доступны в Blender для создания и настройки скелета?

а) Object Mode, Edit Mode и Pose Mode

б) Object Mode используется для всех операций с костями

в) Edit Mode и Pose Mode являются единственными необходимыми режимами

г) Object Mode и Pose Mode покрывают все потребности в работе со скелетом

13. Что такое Automatic Weights в контексте скиннинга?

а) Автоматическое распределение весов костей на основе геометрии модели и расстояния до костей

б) Метод ручной настройки весов вершин с использованием автоматических инструментов

в) Альтернативное название для Envelope Weights

г) Создание весов происходит без учета геометрических особенностей модели

14. Для чего используется Editor Graph при работе с таймингом и спейсингом?

а) Editor Graph предназначен исключительно для просмотра расположения ключевых кадров на временной шкале

б) Для визуализации и редактирования кривых анимации, настройки тайминга и спейсинга движения

в) Создание ключевых кадров является основной функцией Editor Graph

г) Экспорт анимации в различные форматы выполняется через Editor Graph

15. Что такое Envelope Weights в системе скиннинга?

а) Ручная настройка весов вершин с использованием специальных инструментов

б) Метод автоматического распределения весов на основе радиуса влияния кости (envelope)

в) Веса создаются произвольно без учета геометрических параметров модели

г) Экспорт настроенных весов в другие программы для дальнейшей работы

16. Какие инструменты используются для создания контроллеров в риггинге?

а) Кости являются единственным инструментом для создания контроллеров

б) Constraints представляют собой основной и достаточный инструмент для контроллеров

в) Empty объекты используются самостоятельно без дополнительных инструментов

г) Кости, Empty объекты, constraints (ограничения) и custom properties

17. Что такое ключевые кадры (keyframes) в анимации?

а) Все кадры анимационной последовательности называются ключевыми

б) Кадры, определяющие ключевые позы или состояния объекта в определенных моменты времени, между которыми происходит интерполяция

в) Первый и последний кадры анимации являются единственными ключевыми кадрами

г) Программа автоматически генерирует ключевые кадры без участия аниматора

18. Как называется режим работы с костями, в котором можно перемещать и трансформировать весь объект скелета?

Ответ: Object Mode

19. Как называется процесс привязки костей к мешу модели для возможности анимации?

Ответ: Скиннинг (или Skinning)

20. Установите соответствие между инструментами и их назначением в работе с анимацией:

<i>Инструмент</i>	<i>Назначение</i>
а) Editor Graph	1. Анимация и позиционирование скелета
б) Automatic Weights	2. Автоматическое распределение весов костей
в) Pose Mode	3. Визуализация и редактирование кривых анимации
г) Constraints	4. Создание ограничений и зависимостей между костями

Ответ: а - 3, б - 2, в - 1, г - 4

ПК-3.3.

Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

7 семестр

21. При общении с заказчиком по проекту 3D-анимации для веб-приложения необходимо:

а) Только соглашаться со всеми требованиями заказчика без обсуждения

б) Соблюдать деловой этикет, четко формулировать технические ограничения, предлагать альтернативные решения при необходимости

в) Только предлагать свои идеи без учета требований заказчика

г) Только обсуждать технические детали без объяснения

22. Какие аспекты делового этикета необходимо соблюдать при презентации 3D-анимационного проекта заказчику?

а) Профессиональное оформление презентации, четкое объяснение технических решений, готовность ответить на вопросы, уважительное отношение к замечаниям

б) Только демонстрацию работы

в) Только техническое описание проекта

г) Только визуальную демонстрацию без объяснений

23. При обсуждении изменений в проекте 3D-анимации с заказчиком необходимо:

а) Только соглашаться на все изменения без оценки их влияния на сроки и стоимость

б) Обсудить влияние изменений на сроки и стоимость проекта, предложить оптимальные варианты реализации, оформить согласование изменений

в) Только отказываться от всех изменений

г) Только вносить изменения без уведомления заказчика

24. При выстраивании взаимоотношений с заказчиком 3D-анимационного проекта необходимо:

а) Только выполнять технические требования

б) Соблюдать деловой этикет в коммуникации (письменной и устной)

в) Только работать над проектом без обратной связи

г) Регулярно информировать заказчика о прогрессе работы и возникающих вопросах

25. При презентации 3D-анимационного проекта заказчику необходимо:

а) Четко объяснить технические решения и их обоснование

б) Только показать финальный результат без объяснений

в) Только описать процесс создания без демонстрации

г) Продемонстрировать работу анимации в контексте веб-приложения

26. Как называется документ, который фиксирует согласованные требования заказчика к проекту 3D-анимации?

Ответ: техническое задание (или: бриф)

27. Как называется процесс обсуждения и согласования изменений в проекте с заказчиком?

Ответ: согласование

28. При получении критических замечаний от заказчика по проекту 3D-анимации необходимо:

а) Игнорировать замечания и продолжать работу по своему усмотрению

б) Выслушать замечания, проанализировать их обоснованность, обсудить возможные варианты решения, прийти к согласованному решению

в) Только согласиться со всеми замечаниями без обсуждения

г) Только отказаться от всех замечаний без объяснения

29. Как называется документ, который оформляется при внесении изменений в техническое задание проекта 3D-анимации?

Ответ: дополнительное соглашение (или дополнение к техническому заданию)

30. Заполните пропуски в тексте:

Техническое задание это документ, который фиксирует согласованные требования
_____ к проекту 3D-анимации?

Ответ: заказчика