

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта»
Образовательно-научный кластер «Институт образования и
гуманитарных наук»
Высшая школа коммуникаций и креативных индустрий

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Шифр: 54.03.01

Направление подготовки:
«Дизайн»

Направленность (профиль) образовательной программы:
«Мультимедийный дизайн и анимация»

Калининград



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00FD43AF84402ACB13AAF005EB7A076AC5
Владелец: Азарова Ольга Вячеславовна
Действителен: с 10.03.2026 до 03.06.2027

НОРМАТИВНОЕ ОСНОВАНИЕ ОТБОРА СОДЕРЖАНИЯ

Формирование комплекта оценочных материалов проводилось в соответствии с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020 г № 1015.

КОЛИЧЕСТВО ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	34
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	20
УК-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	20
УК-4	Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	20
УК-5	Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	20
УК-6	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	20
УК-7	Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	20
УК-8	Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	20
УК-9	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	20
УК-10	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	20
УК-11	Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	20
ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	20
ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	20
ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих	20

	утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	
ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	20
ОПК-5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	20
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	20
ОПК-7	Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	20
ОПК-8	Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	20
ПК-1	Способен владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	20
ПК-2	Способен владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	20
ПК-3	Способен обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	20
ПК-4	Способен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств	20
ПК-5	Способен формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано излагать идею авторского произведения и процесс его создания	20
ПК-6	Способен использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве	20
ПК-7	Способен анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства	20
ПК-8	Способен осуществлять поиск идеи и формирование творческого замысла компьютерно-анимационного проекта (разработка концепции, поиск выразительных средств, создание образов, разработка композиционных решений)	20
ПК-9	Способен воплощать художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели (определение образа и характера движения анимационного персонажа)	20
ПК-10	Способен к созданию трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино (создание промежуточных высокодетализированных и финальных трехмерных компьютерных моделей средней детализации; создание текстурных координат, текстурных карт цвета, технических	20

	текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино)	
ПК-11	Способен создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино (разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов; производство визуальных эффектов; анализ технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах)	20
ПК-12	Способен профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-аниматора при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	20
ПК-13	Способен использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии	20
ПК-14	Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики	20
ПК-15	Способен организовывать подготовку к выпуску, производство и распространение рекламной продукции, включая текстовые и графические, рабочие и презентационные материалы в рамках традиционных и современных средств рекламы	20
ПК-16	Способен обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	20
ПК-17	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	20
ПК-18	Способен выполнять эталонные образцы объекта мультимедийного дизайна и анимации или его отдельные элементы в макете, материале	20
ПК-19	Способен проектировать и выполнять работы по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	20
ИТОГО:		774

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЗАДАНИЙ ПО КОМПЕТЕНЦИЯМ И ДИСЦИПЛИНАМ

Код и наименование компетенции	Дисциплина / модуль / практика	Семестр
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Б1.О.01 История (история России, всеобщая история)	1
	Б1.О.02 Философия	1
	Б1.О.03 Психология и педагогика	1
	Б1.О.04 Авторское право	2
	Б1.О.05 Основы предпринимательской деятельности	2
	Б1.О.06 Инклюзивное образование	2
	Б1.О.07 Культурология	2
	Б1.О.08 Критическое мышление	2
	Б1.О.09 История искусств	2, 3, 4, 5
	Б1.О.10 Иностранный язык	3, 4, 5, 6
	Б1.О.11 Основы композиции	1
	Б1.О.12 Перспектива	1
	Б1.О.13 Рисунок	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.14 Живопись и колористика	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.17 Основы рекламы в медиа пространстве	6
	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.19 Программное обеспечение: Photoshop	1
	Б1.О.20 Программное обеспечение: Illustrator	2
	Б1.О.21 3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)	4, 5, 6
	Б1.О.22 Безопасность жизнедеятельности	7
	Б1.В.01 История кино и анимации	1, 2
	Б1.В.02 Сценарное мастерство и основы режиссуры	3, 4, 5
	Б1.В.03 Актерское мастерство	4
	Б1.В.05 Работа с фонограммой	7
	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	1, 2, 3
	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	4, 5, 6
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	7
	Б1.В.ДВ.03.01 Программное обеспечение: Premiere Pro	2
	Б1.В.ДВ.03.02 Программное обеспечение: Adobe Audition	2

	Б1.В.ДВ.04.01 Композитинг	3, 4, 5
	Б1.В.ДВ.04.02 Программное обеспечение: Adobe Animate	3, 4, 5
	Б1.В.ДВ.05.02 Массовые коммуникации и медиапланирование	7
	Б1.В.ДВ.06.02 Пиар-технологии в массовых коммуникациях	7
	ФТД.03 Презентации и публичные выступления	7
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	Б1.О.04 Авторское право	2
УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	ФТД.01 Основы проектной деятельности	3
	Б2.О.02(У) Учебно-ознакомительная практика	6
	Б2.О.03(П) Производственная проектно-технологическая практика	4, 6
УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	Б1.О.10 Иностранный язык	3, 4, 5, 6
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	Б1.О.01 История (история России, всеобщая история)	1
	Б1.О.02 Философия	1
	Б1.О.07 Культурология	2
	Б1.О.09 История искусств	2, 3, 4, 5
	Б1.О.17 Основы рекламы в медиа пространстве	6
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Б1.О.9 История искусств	2, 3, 4, 5
	Б1.О.11 Основы композиции	1
	Б1.О.13 Рисунок	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.14 Живопись и колористика	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.15 Скетчинг	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.16 Скульптура	4
	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	ФТД.01 Основы проектной деятельности	3
УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Б1.О.23 Физическая культура и спорт	3
	Б1.В.09 Элективные курсы по физической культуре и спорту	1, 2, 4, 5, 6
УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности	Б1.О.22 Безопасность жизнедеятельности	7

для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов		
УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	Б1.О.06 Инклюзивное образование	2
УК-10 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	Б1.О.05 Основы предпринимательской деятельности	2
УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	Б1.О.04 Авторское право	2
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	Б1.О.09 История искусств	2, 3, 4, 5
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	Б1.О.09 История искусств	2, 3, 4, 5
	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б2.О.04(Пд) Производственная преддипломная практика	8
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б2.О.04(Пд) Производственная проектно-технологическая практика	4, 6
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7

образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	Б2.О.04(Пд) Производственная проектно-технологическая практика	4, 6
	Б2.О.04(Пд) Производственная преддипломная практика	8
ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	Б2.О.02(У) Учебно-ознакомительная практика	6
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Б1.О.09 История искусств	2, 3, 4, 5
	Б2.О.04(Пд) Производственная проектно-технологическая практика	4, 6
	Б2.О.04(Пд) Производственная преддипломная практика	8
ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	Б1.О.03 Психология и педагогика	1
ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	Б1.О.07 Культурология	2
ПК-1 Способен владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Б1.О.11 Основы композиции	1
	Б1.О.12 Перспектива	1
	Б1.О.13 Рисунок	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.15 Скетчинг	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б2.О.01(У) Учебно-творческая практика	2
ПК-2 Способен владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	Б1.О.11 Основы композиции	1
	Б1.О.14 Живопись и колористика	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.15 Скетчинг	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
ПК-3 Способен обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	Б1.О.16 Скульптура	4
ПК-4 Способен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7

композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств	Б1.В.04 Освещение	4
ПК-5 Способен формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано излагать идею авторского произведения и процесс его создания	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.В.02 Сценарное мастерство и основы режиссуры	3, 4, 5
	Б2.О.04(Пд) Производственная преддипломная практика	8
ПК-6 Способен использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве	Б1.В.01 История кино и анимации	1, 2
ПК-7 Способен анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства	Б1.В.02 Сценарное мастерство и основы режиссуры	3, 4, 5
	Б1.В.03 Актерское мастерство	4
ПК-8 Способен осуществлять поиск идеи и формирование творческого замысла компьютерно-анимационного проекта (разработка концепции, поиск выразительных средств, создание образов, разработка композиционных решений)	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.В.02 Сценарное мастерство и основы режиссуры	3, 4, 5
ПК-9 Способен воплощать художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели (определение образа и характера движения анимационного персонажа)	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	1, 2, 3
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	7
	ФТД.02 Основы работы в анимационной программе	6, 7
ПК-10 Способен к созданию трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино (создание промежуточных высокодетализированных и финальных трехмерных компьютерных моделей средней детализации; создание текстурных координат, текстурных карт цвета, технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино)	Б1.О.21 3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)	4, 5, 6
	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	4, 5, 6
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	7
	Б1.В.ДВ.05.01 Основы подготовки трехмерной модели персонажа к анимации (риггинг)	7
	Б1.В.ДВ.06.01 Основы игровой анимации в формате трехмерной графики	7
ПК-11 Способен создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино (разработка художественно-технических решений)	Б1.О.21 3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)	4, 5, 6
	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	1, 2, 3

для создания визуальных эффектов; производство визуальных эффектов; анализ технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах)	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	4, 5, 6
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	7
ПК-12 Способен профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-аниматора при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.21 3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	1, 2, 3
	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	4, 5, 6
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	7
	Б1.В.ДВ.03.01 Программное обеспечение: Premiere Pro	2
	Б1.В.ДВ.03.02 Программное обеспечение: Adobe Audition	2
	Б1.В.ДВ.04.01 Композитинг	3, 4, 5
	Б1.В.ДВ.04.02 Программное обеспечение: Adobe Animate	3, 4, 5
	Б2.О.03(П) Производственная проектно-технологическая практика	4, 6
ПК-13 Способен использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии	Б2.О.03(П) Производственная проектно-технологическая практика	4, 6
	Б2.О.04(Пд) Производственная преддипломная практика	8
ПК-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.О.19 Программное обеспечение: Photoshop	1
	Б1.О.20 Программное обеспечение: Illustrator	2
	Б1.В.05 Работа с фонограммой	7
	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	1, 2, 3
	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	4, 5, 6
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	7
	Б1.В.ДВ.03.01 Программное обеспечение: Premiere Pro	2
	Б1.В.ДВ.03.02 Программное обеспечение: Adobe Audition	2
	Б1.В.ДВ.04.01 Композитинг	3, 4, 5
	Б1.В.ДВ.04.02 Программное обеспечение: Adobe Animate	3, 4, 5
	Б2.О.03(П) Производственная проектно-технологическая практика	4, 6
	Б2.О.04(Пд) Производственная преддипломная практика	8
ПК-15 Способен организовывать подготовку к выпуску, производство и распространение рекламной продукции,	Б1.О.17 Основы рекламы в медиа пространстве	6
	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7

включая текстовые и графические, рабочие и презентационные материалы в рамках традиционных и современных средств рекламы	Б2.О.04(Пд) Производственная преддипломная практика	8
ПК-16 Способен обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
ПК-17 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
	Б1.В.ДВ.05.02 Массовые коммуникации и медиапланирование	7
	Б1.В.ДВ.06.02 Пиар-технологии в массовых коммуникациях	7
	Б2.О.04(Пд) Производственная преддипломная практика	8
ПК-18 Способен выполнять эталонные образцы объекта мультимедийного дизайна и анимации или его отдельные элементы в макете, материале	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7
ПК-19 Способен проектировать и выполнять работы по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Б1.О.18 Проектирование	2, 3, 4, 5, 6, 7

СЦЕНАРИИ ВЫПОЛНЕНИЯ ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

Тип задания	Последовательность действий при выполнении задания
Задание закрытого типа на установление соответствия	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидаются пары элементов. 2. Внимательно прочитать оба списка: список 1 – вопросы, утверждения, факты, понятия и т. д.; список 2 – утверждения, свойства объектов и т. д. 3. Сопоставить элементы списка 1 с элементами списка 2, сформировать пары элементов. 4. Записать попарно буквы и цифры (в зависимости от задания) вариантов ответов (например, А1 или Б4)
Задания закрытого типа на установление последовательности	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается последовательность. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Построить верную последовательность из предложенных элементов. 4. Записать буквы/цифры (в зависимости от задания) вариантов ответов в нужной последовательности без пробелов и знаков препинания (например, БВА или 213)
Задания комбинированного типа с выбором одного варианта из предложенных и обоснование ответа	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается только один ответ из предложенных вариантов. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Выбрать один правильный ответ. 4. Записать только номер (или букву) выбранного варианта ответа. 5. Записать аргументы, обосновывающие выбор ответа.
Задания комбинированного типа с выбором нескольких вариантов из предложенных и обоснование ответа	1. Внимательно прочитать текст задания и понять, что в качестве ответа ожидается несколько ответов из предложенных вариантов. 2. Внимательно прочитать предложенные варианты ответа. 3. Выбрать несколько правильных ответов. 4. Записать последовательность номеров (или букв) выбранных вариантов ответа. 5. Записать аргументы, обосновывающие выбор ответа.
Задания открытого типа с развернутым ответом	1. Внимательно прочитать текст задания и понять суть вопроса. 2. Продумать логику и полноту ответа. 3. Записать ответ, используя четкие компактные формулировки. 4. В случае расчетной задачи, записать решение и ответ.

СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ

Задания закрытого типа оцениваются 1 баллом в случае верного ответа, и 0 баллами в случае неверного ответа.

Задания комбинированного типа оцениваются 1 баллом в случае верного ответа и правильного обоснования, которое соответствует критериям, указанным для открытого типа заданий, и 0 баллами в случае неверного ответа.

Задания открытого типа оцениваются в соответствии с критериями:

1. Правильность ответа (отсутствие фактических ошибок).
2. Полнота ответа (раскрытие объема используемых понятий).
3. Обоснованность ответа (наличие аргументов).
4. Логика изложения ответа (грамотная последовательность излагаемого материала).
5. Сопоставимость с эталонным ответом.

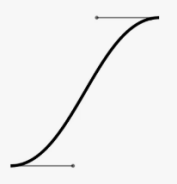
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

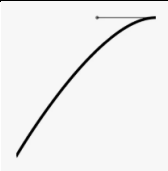
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Код и наименование компетенции	Дисциплина / модуль / практика	Задание	Ключ
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Б1.О.01 История (история России, всеобщая история)	В какой технике выполнено Ломоносовым М.В. грандиозное произведение «Полтавская баталия»? А) Живопись Б) Графика В) Мозаика	В
	Б1.О.02 Философия	Установите соответствие между философским направлением и его взглядом на природу человека: А. Экзистенциализм Б. Марксизм В. Психоанализ (Фрейд) Г. Гуманизм 1. Человек — биосоциальное существо, развивается в обществе 2. Человек — существо, обречённое на свободу и ответственность 3. Человек движим бессознательными влечениями и конфликтами 4. Человек — высшая ценность, обладает достоинством и правами	А — 2 (Экзистенциализм: свобода, ответственность, «брошенность» в мир) Б — 1 (Марксизм: человек — продукт общественных отношений, существо общественно-историческое) В — 3 (Психоанализ: бессознательное, либидо, конфликты между «Оно», «Я» и «Сверх-Я») Г — 4 (Гуманизм: уважение к человеческому достоинству, вера в потенциал личности)
	Б1.О.03 Психология и педагогика	Назовите две особенности зрительного восприятия, которые должен учитывать мультимедийный дизайнер при создании интерфейса.	Закон фигуры/фона, селективное внимание, иерархия восприятия, ограничения кратковременной памяти и др.

	Б1.О.04 Авторское право	Какие из перечисленных объектов НЕ охраняются авторским правом? а) Фотография, сделанная любителем б) Официальный текст закона в) Рецепт блюда, записанный в кулинарной книге г) Логотип компании д) Программа для ЭВМ	Б, В
	Б1.О.05 Основы предпринимательской деятельности	К видам предпринимательства по сфере деятельности относится: А. Производственное Б. Коммерческое В. Консультационное Г. Частное Д. Финансово-кредитное Е. Муниципальное	А, Б, В, Д
	Б1.О.06 Инклюзивное образование	Установите соответствие между понятием и его определением: А. Тьютор Б. Дефектолог В. Логопед 1. Специалист, корректирующий речевые нарушения 2. Педагог, сопровождающий ребёнка в образовательной среде, помогающий адаптироваться 3. Специалист по коррекции нарушений развития (зрение, слух, интеллект и др.)	А — 2, Б — 3, В — 1
	Б1.О.07 Культурология	В чём заключается принцип диалога культур? Почему он важен в современном мире?	Диалог культур — это взаимодействие, основанное на равноправии, уважении различий и стремлении к взаимопониманию (в отличие от монолога или культурного империализма). Важно для предотвращения конфликтов, сохранения культурного разнообразия и

			развития глобального гражданства.
	Б1.О.08 Критическое мышление	Какие признаки характерны для человека с развитым критическим мышлением? а) Готовность пересматривать свои убеждения б) Склонность к поспешным выводам в) Умение задавать уточняющие вопросы г) Нежелание слушать иную точку зрения д) Способность отличать факт от мнения	А, В, Д
	Б1.О.09 История искусств	Тип храма, лежащий в основу развития древнерусского каменного культового зодчества в X веке: А) Базилика Б) Акрополь В) Крестово-купольный храм	А
	Б1.О.11 Основы композиции	Что такое композиция в дизайне? Дайте развёрнутый ответ своими словами.	Это соотношение и зависимость элементов в единой системе, порядок их расположения и гармоничного сочетания, это процесс организации и упорядочивания визуальных компонентов, таких как линии, формы, цвета и текстуры, для достижения определённого художественного или функционального эффекта
	Б1.О.12 Перспектива	Основная закономерность перспективы – это...? А) увеличение предметов по мере удаления. Б) уменьшение предметов по мере удаления. В) увеличение предметов по мере приближения. Г) изменение объёма и цвета предметов.	Б
	Б1.О.13 Рисунок	Установите правильную последовательность шагов для создания натюрморта в академическом рисунке:	ВАБГ

		А) Нанесение основных форм Б) Добавление деталей В) Определение композиции Г) Завершение работы с помощью штриховки	
	Б1.О.14 Живопись и колористика	Расположите в порядке от самого светлого к самому тёмному светотеневые участки на предмете: А) полутон Б) блик В) свет Г) рефлекс Д) светораздел (граница светотени)	БВАГД
	Б1.О.17 Основы рекламы в медиа пространстве	Что такое медиапространство? А) Пространство, где размещаются только печатные СМИ Б) Совокупность всех средств массовой информации и цифровых платформ, через которые до аудитории доходит информация В) Телевизионные каналы и радиостанции Г) Только социальные сети	Б
	Б1.О.18 Проектирование	Сопоставьте приёмы скоростей в 1) Ease-in 2) Ease-out 3) Ease-in-out  А)  В)	1В, 2С, 3А

		 с)	
Б1.О.19 Программное обеспечение: Photoshop	Установите правильную последовательность шагов при сохранении изображения для веба: А. Выбрать «Файл → Экспорт → Сохранить для веба (устаревшее)» или «Экспорт как...» Б. Настроить качество и формат (JPEG, PNG и т.д.) В. Проверить размер изображения в пикселях Г. Нажать «Сохранить» и выбрать папку Д. Убедиться, что все слои приведены к нужному виду (можно объединить, если требуется)		ДВАБГ
Б1.О.20 Программное обеспечение: Illustrator	Установите соответствие между инструментом/панелью и его функцией: А. Pathfinder Б. Gradient Tool В. Layers Panel Г. Direct Selection Tool 1. Создание плавных переходов между цветами 2. Объединение, вычитание и пересечение фигур 3. Управление прозрачностью и видимостью объектов 4. Редактирование отдельных опорных точек контура		А — 2 Б — 1 В — 3 Г — 4
Б1.О.21 3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)	Почему важно использовать низкополигональные модели в видеоиграх, но допустимы высокополигональные — в фильмах?		Видеоигры требуют реального времени обработки кадров (60+ кадров/с), поэтому модели должны быть лёгкими (низкополигональными), чтобы не перегружать GPU и CPU. Фильмы рендерятся кадр за кадром (иногда часами на один кадр), поэтому можно использовать

			высокополигональные модели с максимальной детализацией — производительность в реальном времени не важна.
	Б1.О.22 Безопасность жизнедеятельности	Безопасность – это ... А) состояние деятельности, при котором с определённой вероятностью исключено проявление опасности; Б) присутствие чрезмерной опасности; В) защищённость человека от социальных опасностей; Г) отсутствие военных действий.	А
	Б1.В.01 История кино и анимации	Распределите студии в хронологическом порядке их основания. А) ЮПА Б) Загреб-фильм В) Дисней Г) Гибли Д) Союзмультфильм	ВДАБГ
	Б1.В.02 Сценарное мастерство и основы режиссуры	Фильм с каким персонажем считается первым звуковым мультфильмом? А) Микки Маус Б) Кролик Освальд В) Кот Феликс Г) Поросянок Порки Д) Моряк Попай	А
	Б1.В.03 Актерское мастерство	Что такое «публичное одиночество» в системе Станиславского? А) Состояние, при котором актёр стесняется публики Б) Умение сосредоточиться на своей задаче на сцене, несмотря на присутствие зрителей В) Игра без партнёров на сцене Г) Отказ от взаимодействия со зрителем	Б
	Б1.В.05 Работа с фонограммой	1. Звук с физической точки зрения это: А. Колебания, распространяющиеся в вакууме. Б. Особый вид механических колебаний, распространяющихся в какой-либо среде, способный вызвать слуховые ощущения. В. Колебания, распространяющиеся при определённых температурах.	1) Б 2) А 3) В 4) Б 5) Б 6) В 7) А 8) В

		2. Обязательными условиями возбуждения звуковой волны являются: 1) наличие источника колебаний; 2) наличие упругой среды; 3) наличие газовой среды. Выбрать правильную пару условий: А. 1 и 2 Б. 2 и 3 В. 1 и 3 3. Амплитуда это: А. Произвольные колебания, имеющие одинаковую интенсивность. Б. Частота периодического сигнала, которая измеряется в герцах. В. Параметр, который описывает, насколько изменяется давление относительно исходного (до возникновения звуковой волны) значения давления воздуха в ту или иную сторону. 4. Какова примерно самая низкая частота звука, слышимого человеком? А. 2000 Гц Б. 20 Гц В. 20 000 Гц 5. Частота звука это: А. Это количество колебаний звуковой волны за одну секунду, которые измеряются в Паскалях. Б. Это количество колебаний звуковой волны за одну секунду, которые измеряются в Герцах. В. Параметр, который описывает, насколько изменяется давление относительно исходного (до возникновения звуковой волны) значения давления воздуха в ту или иную сторону. 6. Человек услышал звук грома через 10 с после вспышки молнии. Считая, что скорость звука в воздухе 343 м/с, определите, на каком расстоянии от человека ударила молния: А. 3,43 м. Б. 34,3 м. В. 3430 м. 7. Слуховая системы человека воспринимает частотный диапазон: А. 20-20000 Герц Б. 200-2000 Герц	9) В 10) Б 11) В 12) А 13) Б 14) А 15) А 16) В 17) Б 18) А 19) В 20) В
--	--	--	--

		В. 16 Бит 44 100 Гц 8. Человеческое ухо может воспринимать звуки частотой от 20 Гц до 20 000 Гц. Какой диапазон длин волн соответствует интервалу слышимости звуковых колебаний? Скорость звука в воздухе примите равной 340 м/с. А. От 20 м до 20 000 м Б. От 0,06 м до 58,8 м В. От 0,017 м до 17 м 9. Как называются механические колебания, частота которых превышает 20 000 Гц? А. Сверхзвуковые Б. Инфразвуковые В. Среди ответов нет правильного 10. Как изменится длина звуковой волны при увеличении частоты колебаний ее источника в 2 раза: А. Увеличится в 2 раза Б. Уменьшится в 2 раза В. Уменьшится в 4 раза 11. Назовите правильно три раздела слуховой системы человека: А. Барабанная перепонка, система косточек (молоточек, стремечко и наковальня), базилярная мембрана. Б. Ушная раковина, ушной канал, барабанная перепонка. В. Внешнее ухо, среднее ухо и внутреннее ухо. 12. Решения по звукоизоляции: А. Используются для ослабления акустических помех, проникающих через стены, окна, двери в рабочее помещение. Б. Помогают устранить такие явления, как резонансы, эхо и искажения спектра звука, вызванные отражениями звука от стен и предметов в помещении. В. Используются и для ослабления акустических помех, проникающих через стены, окна, двери в рабочее помещение, а также помогают устранить такие явления, как резонансы, эхо и искажения спектра звука, вызванные отражениями звука от стен и предметов в помещении. 13. Решения по звукопоглощению:	
--	--	--	--

		А. Используются для ослабления акустических помех, проникающих через стены, окна, двери в рабочее помещение. Б. Помогают устранить такие явления, как резонансы, эхо и искажения спектра звука, вызванные отражениями звука от стен и предметов в помещении. В. Используются и для ослабления акустических помех, проникающих через стены, окна, двери в рабочее помещение, а также помогают устранить такие явления, как резонансы, эхо и искажения спектра звука, вызванные отражениями звука от стен и предметов в помещении. 14. Стандартные параметры аудио компакт диска это: А. 16 Бит 44 100 Гц Б. 24 Бит 48 000 Гц В. 8 Бит 22 050 Гц 15. Частота дискретизации это: А. Параметр, который определяет число отсчетов (измерений сигнала) за время в 1 секунду при преобразовании звука в цифровой сигнал. Б. Параметр, который копирует количество колебаний звуковой волны за 1 секунду. В. Параметр, который определяет величину динамического диапазона каждого фрагмента звукового сигнала. 16. Разрядность или битность цифрового сигнала это: А. Параметр, который определяет число отсчетов (измерений сигнала) за время 1 секунду при преобразовании звука в цифровой сигнал. Б. Параметр, который необходимо выставлять не ниже 16 бит и не выше 24 бит в проекте программы CUBASE при проведении звукозаписи. В. Параметр, который определяет величину динамического диапазона каждого фрагмента звукового сигнала. 17. ЦАП и АЦП это: А. Предусилители Б. Преобразователи В. Параметры амплитуды	
--	--	--	--

		18. Звуковые мониторы какого акустического поля необходимо выбирать для проведения контрольных операций при сведении и мастеринга звукового материала? А. Мониторы ближнего поля Б. Мониторы среднего поля В. Мониторы дальнего поля 19. Указать правильное расположение контрольных акустических мониторов: А. В непосредственной близости и возле стен (задней и боковых), чем ближе, тем лучше. Б. Расположить с левой и правой стороны непосредственно на рабочий стол, не перекрывая видео монитор, и направить их звуковое излучение от динамиков параллельно задней стенке в этом помещении. В. Расположить мониторы на высоте слуховой системы слушателя, образовав между левым, правым динамиками и головой равнобедренный треугольник. Звуковое излучение от динамиков направить к слуховой системе, немного развернув мониторы к слушателю. 20. Предуселители какого типа 1) Транзисторные 2) Ламповые 3) Гибридные, основаны на искажении (сатурации) исходного звукового сигнала: А. 1 и 2 Б. Только 2 В. 2 и 3	
	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	Расположите этапы создания 2D-анимационного ролика в правильной последовательности: А. Озвучка и добавление звуковых эффектов Б. Создание сториборда В. Прорисовка промежуточных кадров Г. Анимация ключевых поз Д. Разработка сценария	ДБГВА
	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	Что такое ключевой кадр (keyframe) в 3D-анимации? а) Кадр, на котором объект полностью неподвижен б) Кадр, задающий начальное или конечное значение параметра во времени	Б

		в) Кадр с наибольшим количеством полигонов г) Кадр, используемый только для рендеринга	
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	Какой из перечисленных подходов характерен именно для традиционной 2D-анимации, но отсутствует в чистой 3D-анимации без дополнительных инструментов? а) Использование ключевых кадров б) Принцип «squash and stretch» в) Рисование каждого промежуточного кадра вручную (in-betweening) г) Анимация по траектории	в
	Б1.В.ДВ.03.01 Программное обеспечение: Premiere Pro	Почему важно использовать Proxy-файлы при работе с 4K/8K или RAW-видео в Premiere Pro? Назовите два преимущества и объясните, как это влияет на workflow.	Повышение производительности: Proxy-файлы (низкого разрешения, например, 1080p H.264) требуют меньше ресурсов CPU/GPU, что позволяет работать с проектом плавно даже на слабых ПК. Стабильность воспроизведения: При монтаже 4K/8K или RAW-видео (например, RED, ProRes RAW) без прокси возможны лаги, пропуск кадров и невозможность предпросмотра в реальном времени. Использование прокси устраняет эти проблемы, а при экспорте Premiere автоматически подставляет исходные файлы.

	Б1.В.ДВ.03.02 Программное обеспечение: Adobe Audition	Какие из перечисленных действий можно выполнить с помощью пакетной обработки (Batch Processing) в Adobe Audition? а) Конвертировать 50 файлов из WAV в MP3 б) Применить шумоподавление ко всем файлам папки в) Создать автоматическую синхронизацию с видео г) Добавить фейд-ин/фейд-аут ко всем файлам е) Записать микрофон в реальном времени	a, b, d
	Б1.В.ДВ.04.01 Композитинг	Как импортировать файл в Adobe After Effects? 1) перенести мышкой в поле проекта или через импорт 2) через экспорт 3) через добавить слой	1
	Б1.В.ДВ.04.02 Программное обеспечение: Adobe Animate	Какой документ в Adobe Animate используется по умолчанию для создания анимации для веба? а) HTML5 Canvas б) ActionScript 3.0 в) AIR for Android г) Video	a
	Б1.В.ДВ.05.02 Массовые коммуникации и медиапланирование	Установите соответствие между понятием и его определением: А. Целевая аудитория (ЦА) Б. Медиабаер В. Коммуникатор Г. Медиум 1. Группа людей, на которую направлено сообщение 2. Человек или организация, создающая сообщение 3. Носитель, через который передаётся сообщение 4. Состояние перегрузки информацией	А — 1 Б — 4 В — 2 Г — 3
	Б1.В.ДВ.06.02 Пиар-технологии в массовых коммуникациях	Бренд получил негативный отзыв от известного блогера с 500 тыс. подписчиков: «Ваш продукт вызвал аллергию у моего ребёнка». Пост набирает тысячи комментариев. Назовите два первоочередных шага в рамках кризисного PR-реагирования.	Связаться с блогером лично в течение 1 часа, выразить обеспокоенность, предложить помощь (врач, экспертиза), договориться о совместной публикации (например, результатов проверки). Опубликовать официальный

			комментарий на всех платформах: «Мы серьёзно относимся к каждому отзыву. Проводим внутреннюю проверку. Свяжитесь с нами в Direct — ваша безопасность важнее всего».
	ФТД.03 Презентации и публичные выступления	Какие из перечисленных элементов обязательны для эффективного выступления (введения)? а) Приветствие б) Представление темы и цели выступления с) Длительная биография спикера д) «Крючок» (провокационный вопрос, история, статистика) е) Перечисление всех источников	a, b, d
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	Б1.О.04 Авторское право	1) С какого момента возникает авторское право на произведение в соответствии с ГК РФ? а) С момента государственной регистрации б) С момента публикации в) С момента создания в объективной форме г) С момента подписания договора с издателем 2) Какой срок охраны исключительного права на произведение действует в РФ для автора-физического лица? а) 50 лет после создания б) 70 лет после смерти автора в) 100 лет с момента публикации г) Бессрочно 3) Какие из перечисленных объектов охраняются авторским правом? а) Роман в рукописи б) Логотип компании с) Математическая формула д) Сценарий анимационного фильма е) Подборка новостей по теме, составленная редактором	1) в 2) б 3) а, d 4) а, с, d 5) а, с, d 6) А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4 7) Нарушения: Использование музыкальной фонограммы без разрешения — нарушает исключительное право производителя фонограммы и автора музыки (даже 10 секунд — не «свободное использование» в

		4) Какие из перечисленных прав являются личными неимущественными правами автора? a) Право на имя b) Право на вознаграждение c) Право на неприкосновенность произведения d) Право на обнародование e) Право на воспроизведение 5) В каких случаях допускается свободное использование произведения без согласия автора и без выплаты вознаграждения (с обязательным указанием имени и источника)? a) Цитирование в научной статье в объёме, оправданном целью b) Использование фото в коммерческом рекламном баннере c) Пародия, не наносящая ущерба репутации автора d) Воспроизведение музыки на школьном концерте e) Ремикс популярной песни и публикация в TikTok 6) Установите соответствие между категорией прав и примером: A. Личные неимущественные права Б. Исключительное право В. Смежные права Г. Права исполнителя 1. Автор требует указать его имя под иллюстрацией 2. Издательство заключает договор на выпуск книги тиражом 10 000 экз. 3. Артист требует вознаграждение за трансляцию записи его концерта по радио 4. Певец запрещает искажать запись его выступления 7) Студент снял 3-минутный анимационный ролик, используя в нём: — 10-секундный фрагмент музыки известного исполнителя (без разрешения), — стилизованную копию персонажа из популярного мультфильма, — цитату из романа (с указанием автора). Может ли он выложить ролик в YouTube? Какие действия нарушают авторское право? 8) Почему искусственный интеллект (например, Midjourney или Sora) не может быть признан автором произведения по действующему законодательству РФ и международным договорам?	коммерческой/публичной среде). Стилизованная копия персонажа — если узнаваема, нарушает исключительное право на аудиовизуальное произведение и персонаж как производное произведение. ✓ Допустимо: — Цитата с указанием источника — при соблюдении разумного объёма. Решение: заменить музыку на royalty-free, создать оригинального персонажа или получить лицензию. 8) Автор — только физическое лицо: согласно ст. 1257 ГК РФ и Бернской конвенции, автором может быть только человек, осуществивший творческий труд. ИИ — инструмент, даже если процесс автоматизирован. Отсутствие творческого вклада: авторское право охраняет результат творческой
--	--	---	---

		Приведите два основания. 9) Какой вид договора предполагает передачу исключительного права на произведение? а) Договор авторского заказа б) Лицензионный договор (простая неисключительная лицензия) в) Договор об отчуждении исключительного права г) Гражданско-правовой договор на выполнение услуг 10) Что означает формулировка «All rights reserved» на произведении? а) Произведение находится в общественном достоянии б) Автор отказывается от всех прав в) Все права защищены; любое использование требует разрешения г) Работа распространяется по лицензии Creative Commons 11) Какие из перечисленных действий не требуют согласия автора, если соблюдены условия ст. 1274 ГК РФ (свободное использование в образовательных целях)? а) Воспроизведение главы романа в учебнике с указанием автора б) Показ полнометражного фильма на лекции по киноведению в) Использование диаграммы из научной статьи в дипломной работе (с ссылкой) г) Публикация реферата с цитатами в открытом доступе в соцсети д) Включение 30-секундного фрагмента песни в презентацию для защиты курсовой 12) Какие из перечисленных положений должны быть в лицензионном договоре, чтобы он считался заключённым (ст. 1235 ГК РФ)? а) Способ использования произведения б) Территория действия в) Срок действия г) Размер вознаграждения или порядок его определения д) Ф.И.О. свидетеля сделки	деятельности. Решения ИИ основаны на алгоритмах и статистике, а не на воле, замысле и художественном выборе — ключевых элементах творчества. 9) в 10) в 11) а, с, е 12) а, б, с, д 13) 14) 15) 16) 17) 18) 19) 20)
УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и	Б1.О.18 Проектирование	1) Как отменить действие в программе “Adobe After Effects”? 1) ctrl + y 2) ctrl + x 3) ctrl + z	1) 3 2) 2, 4, 3, 1 3) Лейаут 4) 2

реализовывать свою роль в команде		4) alt + delete 2) Назовите в правильном порядке этапы создания анимации: 1) заливка 2) раскадровка 3) чистовая анимация 4) аниматик 3) Как называется этап работы с выставлением основных кадров в покадровой анимации? 4) Какая нода отвечает за вывод секвенции в программе ToonBoom? 1) Display 2) Write 3) Transparasy 5) Что такое ease-in? 6) Что такое ease-out? 7) Сопоставьте виды анимации 1) Покадровая анимация 2) Перекладка 3) Стоп-моушен 4) 3Д A) B)	5) Прием в анимации при котором движение начинается медленно и заканчивается ускорением. 6) Прием в анимации при котором движение начинается ускорением и заканчивается медленно. 7) 1C, 2B, 3D, 4A 8) 1-B, 2-A, 3-C, 4-D 9) 2, 5 10) Cntr D
--	--	---	--

		 C)  D) 8) Сопоставьте типы интерполяции анимации с их особенностями: 1) Step (ступенчатая) 2) Bezier 3) Linear 4) Hold A) Плавное изменение значения по заданным контрольным точкам B) Значение меняется мгновенно без перехода C) Равномерное изменение значения между ключевыми кадрами D) Значение фиксируется до следующего ключевого кадра без изменения 9) Что из этого относится к работе аниматора: 1) Фоновые шумы 2) Твиннинг 3) Раскадровка 4) Создание мокапа 5) Аниматик 10) Какая горячая клавиша используется в After Effect для копирования и вставки?	
	ФТД.01 Основы проектной деятельности	1) Какой документ фиксирует цели, сроки, бюджет и роли участников проекта? а) Техническое задание б) Пиар-план в) Проектная карта / План проекта	1) в 2) а, b, d 3) А — 1 Б — 2 В — 3

		г) Раскадровка 2) Какие из перечисленных этапов входят в жизненный цикл анимационного проекта? а) Исследование и анализ б) Концепция и сценарий с) Продвижение в TikTok д) Анимация и постобработка е) Защита диплома 3) Установите соответствие между этапом проекта и его основной задачей: А. Инициация Б. Планирование В. Реализация Г. Заккрытие 1. Определение цели, аудитории и ключевой идеи 2. Разработка roadmap, распределение задач, оценка ресурсов 3. Создание контента: дизайн, анимация, монтаж 4. Сдача проекта, анализ результатов, фиксация уроков (lessons learned) 4) Почему в мультимедийных проектах важно проводить user testing (тестирование на пользователях) даже на ранних этапах (например, на аниматике)? Назовите два аргумента. 5) Какие из перечисленных ролей характерны для команды мультимедийного проекта? а) Арт-директор б) Копирайтер с) 3D-моделлер д) Саунд-дизайнер е) Бухгалтер 6) Какой метод оценки сроков проекта предполагает три сценария: оптимистичный, пессимистичный и наиболее вероятный? а) Метод критического пути (CPM) б) Диаграмма Ганта в) Метод PERT	Г — 4 4) Выявление диссонанса между замыслом и восприятием: то, что кажется очевидным создателю, может быть непонятно аудитории (например, логика сцен, тайминг юмора). Экономия ресурсов: правки на этапе аниматика стоят в десятки раз дешевле, чем после финального рендера — особенно если нужно переписывать сценарий или менять структуру. 5) а, б, с, д 6) в 7) а, б, с, д 8) А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4 9) Зафиксировать изменения в виде дополнения к ТЗ с пересчётом сроков и бюджета (change request), чтобы избежать scope creep. Предложить компромисс: например, ввести нового персонажа через voice-over или
--	--	---	---

		г) Scrum-спринт 7) Какие из перечисленных рисков характерны для студенческих мультимедийных проектов? а) Недооценка времени на рендер б) Изменение требований заказчика на позднем этапе с) Отсутствие доступа к программному обеспечению д) Перегрузка одного участника команды е) Высокая инфляция 8) Установите соответствие между инструментом управления проектом и его основным назначением: А. Trello / Notion Б. Google Sheets В. Miro / FigJam Г. Frame.io / Vimeo Review 1. Визуальное управление задачами по принципу Kanban («В работе», «Готово») 2. Создание совместных таблиц бюджета, графика, реестра активов 3. Коллаборативное создание mind maps, пользовательских сценариев, раскадровок 4. Сбор фидбэка от заказчика по видео с отметками по времени 9) Заказчик утверждает сценарий, но через неделю просит полностью изменить финал и добавить нового персонажа. Какие два действия должен предпринять project-менеджер, чтобы сохранить сроки и качество? 10) Какие из перечисленных практик способствуют эффективной работе удалённой команды над анимационным проектом? а) Ежедневные 15-минутные стендапы (daily sync) б) Хранение всех файлов только на личных устройствах с) Использование облачных хранилищ (Google Drive, Dropbox, Frame.io) д) Чёткое распределение ответственности через RACI-матрицу е) Отказ от протоколов встреч	силуэт, без полноценной анимации, чтобы сократить трудозатраты. 10) а, с, d
УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на	Б1.О.10 Иностранный язык	1) Write a negative response to each question. Add a prefix to the adjective to give the opposite meaning, and use the word in parentheses. Use pronouns and contractions where possible.	1) 1. No, I'm completely disorganized.

государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)		Example: Is your sister reliable? _____. (extremely) 1. Are you well organized? _____. (completely) 2. Is your father a patient person? _____. (very) 3. Are the new employees competent? _____. (totally) 2) Choose the correct adjective, and complete each statement and question. Use each adjective in only one conversation. There is one extra adjective. fast hot large long tall Example: A Tokyo is _____ city in Japan. B How _____ ? 1. A The Amazon is _____ river in South America. B How _____ ? 2. A Death Valley is _____ place in North America. B How _____ ? 3. A The redwoods are _____ trees in the world. B How _____ ? 3) Complete the sentences with the correct adjective or adverb forms of the words in the box. Use each word only once. There is one extra word. correct hard loud reckless safe strong 1. Some young people don't write _____. They make a lot of grammatical mistakes. 2. I heard a lot of _____ music last night. I guess our neighbors were having a party. 3. Why does my brother always drive so _____ ? If he doesn't slow down, he's going to have an accident. 4. My husband always goes into the office on weekends. He shouldn't work so _____. 5. We don't like our new neighborhood. It doesn't seem very _____ to us.	2. No, he's a very impatient person. 3. No, they're totally incompetent. 2) 1. A the longest B long is it 2. A the hottest B hot is it 3. A the tallest B tall are they 3) 1. correctly 2. loud 3. recklessly 4. hard 5. safe 4) 1. too much 2. fewer 3. enough 4. little 5. many 6. too fast 5) 1. Have, been 2. haven't 3. was 4. did, do 5. saw 6. went 7. 've, wanted 8. 've, had 6) 1. reliable 2. fallen 3. island 4. extended 5. baked 6. make 7) 1. My family used to stay in a cabin near a lake every summer.
--	--	---	--

		4) Circle the correct answers. - Fast food has too much / too many fat. - Yogurt has fewer / less calories than ice cream. - We need eggs. There aren't very few / enough for breakfast. - I drink very little / few milk. - There aren't much / many potatoes here. - You'd better slow down. You eat too fast / fast enough. 5) Complete the conversation with the present perfect or the simple past. Use contractions where possible. A _____ you ever _____ (be) to Istanbul? B No, I _____. How about you? A Actually, yes, I _____ (be) there a couple of years ago. It's a really interesting place. B Yeah? So, what _____ you _____ (do) there? A Oh, we _____ (see) the sights and _____ (go) shopping for rugs and things. B Sounds great. I _____ always _____ (want) to go to Turkey, but I _____ never _____ (have) the chance. 6) Circle the best word to complete each sentence. - You can always count on my brother. He's very outgoing / reliable / laid-back. - Have you ever fallen / gotten / found in love? I mean, do you believe in love at first sight? - The ocean / island / desert wasn't very big. We sailed around it in three days. - I have a huge immediate / extended / blended family. I have a lot of aunts, uncles, and cousins. - My mom doesn't like boiled potatoes very much. She usually prefers smoked / stir-fried / baked potatoes. - I'm going to my boss's home for dinner. I want to give / do / make a good impression on him and his wife. 7) Read Sarah's memories about summer vacations with her family. Rewrite each sentence using the expression in parentheses. - My family stayed in a cabin near a lake every summer. (used to)	- My brother and I would go swimming every day in the lake. - At night, we used to help my parents cook wonderful meals over a campfire. 8) 1. to pick up 4. to go 2. use 5. to visit 3. do 6. take 9) 1. are, doing / are, going to do 2. 're going / 're going to go 3. does, start 4. starts 5. 're going / 're going to go 6. 're taking / 're going to take / 'll take 7. 'll see 10) 1. c 2. a 3. c 4. b 11) 1. a 2. a 3. b 4. b 12) 1. didn't have 2. would you do 3. had 4. Would you stay 5. wouldn't 13) 1. how much your sister's laptop cost 2. if your friend has a new email address 3. where you put the remote 14) 1. A to hook up the computer / to hook the computer up B hook it up
--	--	--	--

		_____ 2. My brother and I went swimming every day in the lake. (would) _____ 3. At night, we helped my parents cook wonderful meals over a campfire. (used to) _____ 8) Circle the correct answers. 1. My sister is always telling her kids pick up / to pick up the clothes in their bedroom. 2. My friend's mother never lets him use / to use the car on weekends. 3. My parents usually make me do / to do my homework after dinner. 4. My brother's wife is always asking him go / to go shopping with her. 5. Our grandparents usually want us visit / to visit them during the holidays. 6. My dad had me take / to take him to the airport. 9) Complete the conversation with appropriate ways to talk about the future. Use contractions where possible. There is more than one correct answer in many cases. A What _____ you _____ (do) this weekend? B Well, we _____ (go) to the baseball game on Saturday. Do you want to go? A Well, what time _____ the game _____ (start)? B It _____ (start) at 2:00. We can give you a ride. A Oh, no, thanks. That's OK. We _____ (go) somewhere in the evening, so I think we _____ (take) our car. That's if we go. B OK, well, maybe we _____ (see) you at the game, then. 10) Read the first part of each conversation. Circle the best response for the strategy given. 1. A If you want to lose weight, you have to exercise. B (Agree and be a supportive listener.) a. I think you have to eat less, too. b. You're always telling me what to do. c. You're right. You sure do. 2. A Have you read all the Harry Potter books? B (Show interest.) a. No, I haven't. Have you read them all?	2. A to plug in these headphones / to plug these headphones in B to plug them in 3. A to turn on the computer / to turn the computer on B turn it on 15) 1. break up 2. about 3. hilarious 4. lightning 16) 1. haven't seen 2. haven't been working out 3. have, been doing 4. 've been 5. 've been taking 17) 1. had, 'd visit 2. lived, 'd see 3. were, 'd take 18) 1. annoyed, horror movies 2. interesting, animated 3. disappointing, science-fiction movie 19) 1. Two men were seriously injured in an accident 2. Several villages were completely destroyed by an earthquake 3. Flights were delayed by severe thunderstorms 4. A valuable painting was found in the bus station
--	--	--	---

		b. Not yet. But listen. I've got to get going. c. No. They're not really my kind of thing. 3. A Let's go to a movie. Or would you rather stay home and watch a movie? B (Let the other person decide.) a. Oh, I'm always going to the movies. b. I'd prefer to stay home. Definitely. c. Whatever you prefer. You choose. 4. A So, what are you doing this weekend? B (End the conversation.) a. Oh, nothing much. What are you doing? b. I'm not sure. But listen, can we talk later? I have to go. c. I'm going to a concert. Do you want to come? 11) Read the first sentence. Circle the sentence under it that is the most similar in meaning. 1. You'd better go or you'll be late. 3. I'm going to have to get some cash. a. You have to go or you'll be late. a. I might want to get some cash. b. You may need to go or you'll be late. b. I'll need to get some cash. 2. We don't have to leave right now. 4. He's got to get a job right away. a. It's not necessary to leave right now. a. He might want to get a job right away. b. We'd rather not leave right now. b. He must get a job right away. 12) Complete the conversation with the correct forms of the verbs. Use contractions where possible. A I wish I _____ (not have) to move. I really like this apartment, but it's just too expensive. B Well, what _____ (you / do) if you _____ (have) a roommate? _____ (you / stay)? A No, I _____ (would). I prefer to live by myself. 13) Use the questions to complete the sentences. 1. How much did your sister's laptop cost? I have no idea _____ . 2. Does your friend have a new email address?	20) 1. She must be visiting Cathy. 2. She could be Cathy's cousin. 3. She can't be a relative. 4. She must not know anyone here.
--	--	---	--

		I wonder _____ . 3. Where did you put the remote? Can you remember _____ ? 14) Complete the conversations using the words in parentheses. Use pronouns in the answers. Example: A Can you show me how _____ ? (the printer / turn on) B Sure. Just press this button _____ . 1. A Can you remember how _____ ? (the computer / hook up) B Yeah, I'll help you _____ . 2. A Do you have any idea where _____ ? (these headphones / plug in) B Sorry. I have no idea where _____ . 3. A Do you know where _____ ? (the computer / turn on) B Sure. You can _____ . with this switch back here. 15) Circle the correct words to complete the sentences. 1. My girlfriend and I kept getting into arguments, so last month we decided to work out / break up / settle down. 2. My friend wants to return the money he owes me, but I told him not to worry for / to / about it. I don't need it right now. 3. That movie was violent / scary / hilarious. It was so funny I couldn't stop laughing. 4. There was a terrible storm last night, and the big oak tree in our front yard was struck by wind / thunder /	
--	--	--	--

		lightning. 16) Ken and Marcia meet at the gym. Complete the conversation using the present perfect or the present perfect continuous. Use contractions where possible. Marcia Ken! Hi! I _____ (not see) you in ages. Ken Hey, Marcia. Yeah, I know. I _____ (not work out) that much these days. Marcia So what _____ you _____ (do) since I last saw you? Ken Not much. I _____ (be) pretty stressed with work. That's why I _____ (take) this yoga class for the past week. It helps a lot. 17) Complete the sentences about imaginary situations with the correct forms of the words in parentheses. Use contractions where possible. 1. If I _____ (have) more time, I _____ (visit) my grandparents more often. 2. If my sister _____ (live) here, we _____ (see) each other every weekend. 3. If my cousins _____ (be) older, I _____ (take) them to a concert. 18) Circle the correct words to complete the sentences. 1. I get so annoyed / annoying with my roommate. He watches romantic comedies / horror movies all the time, and they're always so violent. I hate them. 2. My brother hated the movie, but I thought it was really interested / interesting. He hates animated / war movies because he doesn't like cartoon characters. 3. The students' homework was very disappointed / disappointing. They were supposed to write a movie review about a musical / science-fiction movie, but not one person wrote about the special effects – just about aliens. 19) Write sentences about news events. Put the words in parentheses in the correct order. Use the simple past passive of the verbs and add by where necessary. 1. (seriously / in an accident / injure / two men)	
--	--	--	--

		_____. 2. (destroy / an earthquake / several villages / completely) _____. 3. (severe / flights / delay / thunderstorms) _____. 4. (in the bus station / find / a valuable painting) _____. 20) Some of Cathy's friends are at a party. They are making guesses about a woman at the party they do not know. Rewrite the sentences using the modal verbs must (not), can't, and could. 1. I bet she's visiting Cathy. _____. 2. Maybe she's Cathy's cousin. _____. 3. No. It isn't possible she's a relative. _____. 4. I bet she doesn't know anyone here. _____.	
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	Б1.О.01 История (история России, всеобщая история)	1) Какое событие произошло раньше других? а) Крещение Руси б) Невская битва в) Ледовое побоище г) Поход Игоря на Константинополь (944 г.) 2) Какие из перечисленных событий произошли в СССР в период «оттепели» (1953–1964)? а) Запуск первого искусственного спутника Земли б) Подавление выступления в Новочеркасске (1962) в) Ввод войск в Чехословакию г) Первый полёт человека в космос д) XX съезд КПСС и доклад Хрущёва о культе личности 3) Установите соответствие между исторической эпохой и характерным для неё общественным строем: А. Древняя Русь (IX–XII вв.) Б. Московское государство (XV–нач. XVII вв.) В. Российская империя (XVIII–нач. XX вв.) Г. Древний Рим (I–III вв. н.э.)	1) г 2) а, б, д, е 3) А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4 4) Источник: «Повесть временных лет» Событие: Призвание варягов (или начало конфликта, предшествовавшего призванию — спор русов, словен, кривичей и вятичей) Век: IX век (862 г.)

		1. Феодальная раздробленность при сохранении формальной верховной власти киевского князя 2. Централизованное государство с самодержавием и крепостным правом 3. Самодержавная монархия с развитой бюрократией и абсолютизмом 4. Империя с принципатом и доминатом, рабовладельческий строй 4) Перед вами отрывок из исторического источника: «Вот пришли к нам впервые русы... и сказали рязанцы: „Если не дадите нам мира, то завтра будет битва“. А русы ответили: „Не дадим ни серебра, ни мира, но дадим вам мечи и копья“». Из какой летописи эта запись? О каком событии идёт речь? Укажите век.	
	Б1.О.02 Философия	1) Какой философ впервые ввёл термин «философия» и определил философа как «любителя мудрости»? а) Платон б) Аристотель в) Пифагор г) Сократ 2) Какие из перечисленных концепций относятся к гносеологии (теории познания)? а) Агностицизм б) Идеализм в) Эмпиризм г) Эвдемонизм д) Рационализм 3) Установите соответствие между философом и его ключевой идеей: А. Платон Б. Аристотель В. И. Кант Г. К. Маркс 1. Мир идей как подлинная реальность; познание — воспоминание 2. Четыре причины бытия (материальная, формальная, действующая, целевая) 3. «Вещь в себе» непознаваема; знание формируется через априорные формы созерцания и рассудка	1) в 2) а, с, е 3) А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4 4) «Бытие» — неизменная, вечная, совершенная реальность, лежащая в основе видимого мира. → Парменид утверждал: «Бытие есть, небытия нет»; мир чувств обманчив, истина — в едином, неделимом, неподвижном Бытии. «Становление» — реальность как процесс непрерывного изменения, потока. → Гераклит провозгласил: «Всё

		4. «Философы лишь по-разному объясняли мир, но дело заключается в том, чтобы изменить его» 4) В чём суть противопоставления «бытия» и «становления» в философии? Приведите по одному примеру философа, представляющего каждую из позиций.	течёт, всё меняется»; «Нельзя дважды войти в одну и ту же реку».
	Б1.О.07 Культурология	1. Какой термин обозначает устойчивую систему смыслов, символов и норм, передаваемых из поколения в поколение? а) Цивилизация б) Менталитет в) Культура г) Парадигма 2. Какие из перечисленных характеристик относятся к массовой культуре? ☐ а) Ориентация на коммерческий успех ☐ б) Сложность и элитарность формы ☐ в) Стандартизация и повторяемость ☐ г) Уникальность авторского замысла ☐ д) Доступность широкой аудитории 3. Установите соответствие между теоретиком и его концепцией в культурологии: А. Освальд Шпенглер Б. Питирим Сорокин В. Клайв Стёплтон Льюис Г. Эдвард Холл 1. Культура как «душа», проходящая цикл рождения, роста, увядания и смерти 2. Типология культур: идеационная, чувственная, идеалистическая 3. «Культурные коды» — скрытые смысловые структуры, управляющие восприятием 4. Концепции «высококонтекстной» и «низкоконтекстной» культур 4. В рекламе российского бренда используются образы матрёшки, тройки и орнамента в стиле хохломы. Какой культурный феномен иллюстрирует этот приём? Назовите его и объясните, с какой целью он применяется.	1) в 2) а, с, е 3) А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4 4) Это пример культурной референции (или использования национального культурного кода). Цель: — Создать эмоциональную связь с аудиторией через узнаваемые символы; — Подчеркнуть «русскость» бренда, усилить доверие за счёт традиционных ценностей; — Выделиться на фоне глобальных брендов через локальную идентичность.

	Б1.О.09 История искусств	1. Какой архитектурный ордер не использовался в Древней Греции, но появился позже в Древнем Риме? а) Дорический б) Ионический в) Коринфский г) Композитный 2. Какие из перечисленных признаков характерны для готической архитектуры? а) Стрельчатые арки б) Контрфорсы и аркбузы с) Барабаны и купола д) Витражи е) Барельефные фриз 3. Сопоставьте художника и его произведение: А. Леонардо да Винчи Б. Рафаэль В. Микеланджело Г. Боттичелли 1. «Тайная вечеря» 2. «Афинская школа» 3. «Сотворение Адама» 4. «Весна» 4. Что такое «фронтон» в античной архитектуре?	1) г 2) а, b, d 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Треугольное или полукруглое завершение фасада над колоннадой, часто украшенное скульптурой.
	Б1.О.17 Основы рекламы в медиа пространстве	1. Что означает аббревиатура CTR? а) Cost to Reach б) Click-Through Rate в) Conversion Time Ratio г) Content Target Rating 2. Какие из перечисленных форматов относятся к digital-рекламе? а) Таргетированная реклама в соцсетях б) Ролик на ТВ с) Email-рассылка д) Баннер на сайте е) Наружная реклама (билборд) 3. Установление соответствия. Сопоставьте вид рекламы и его цель:	1) б 2) а, с, d 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Рекламный контент, спроектированный так, чтобы пользователи добровольно делились им через соцсети, мессенджеры и т.д., обеспечивая

		А. Информационная Б. Убеждающая В. Напоминающая Г. Имиджевая 1. Сообщить о новом продукте, акции, изменении 2. Сформировать предпочтение, стимулировать покупку 3. Поддерживать узнаваемость в «сезон спокойствия» 4. Укрепить репутацию бренда, а не продавать товар 4. Что такое «вирусная реклама»?	органическое распространение.
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Б1.О.9 История искусств	1. Сопоставьте стиль и его характерную черту: А. Романский Б. Готика В. Барокко Г. Рококо 1. Массивные стены, узкие окна, полукруглые арки 2. Стрельчатые арки, стремление ввысь, витражи 3. Динамика, театральность, сложные формы 4. Лёгкость, пастельные тона, «пастушья» сюжеты 2. Выбор одного правильного ответа Какой художник считается основоположником импрессионизма? а) Эдгар Дега б) Клод Моне в) Пьер-Огюст Ренуар г) Камиль Писсарро 3. Назовите два признака живописи Маньеризма (XVI в.).	1) А–1, Б–2, В–3, Г–4 2) б 3) — Искржённые пропорции тел (удлинённые конечности) — Неестественные цвета и сложные позы — Эмоциональная напряжённость, искусственность
	Б1.О.11 Основы композиции	1. Какой термин обозначает равновесие визуальных весов элементов на плоскости? а) Ритм б) Контраст в) Баланс г) Масштаб 2. Какие из перечисленных средств создают динамику в композиции? а) Диагонали б) Асимметрия с) Контраст направлений	1) в 2) а, б, с 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Пространство вокруг и между объектами, которое воспринимается как самостоятельная форма и участвует в композиционном решении (например, силуэт профиля,

		d) Замкнутые формы е) Горизонтальные линии 3. Сопоставьте тип композиции и его признак: А. Симметричная Б. Асимметричная В. Центростремительная Г. Диагональная 1. Зеркальное или осевое равновесие элементов 2. Равновесие за счёт различий в размере, цвете, положении 3. Элементы направлены к центру (спираль, концентрические круги) 4. Основное движение — по диагонали листа 4. Что такое «негативное пространство»?	образованный фоном).
	Б1.О.13 Рисунок	1. Какой термин обозначает построение формы на основе геометрических объёмов (куб, шар, цилиндр)? а) Силуэт б) Конструкция в) Тон г) Ритм 2. Какие из перечисленных материалов используются в учебном рисунке? а) Графитный карандаш б) Уголь с) Сангина д) Акварель е) Тушь 3. Установление соответствия. Сопоставьте этап учебного рисунка и его цель: А. Композиционный поиск Б. Построение В. Светотеневая проработка Г. Обобщение 1. Размещение изображения на листе, пропорции формата 2. Определение конструкции, осей, пропорций 3. Передача объёма, фактуры, пространства 4. Устранение мелочей, усиление целостности	1) б 2) а, б, с, е 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Способ изображения пространства на плоскости, при котором параллельные линии кажутся сходящимися в одной или нескольких точках схода на линии горизонта.

		4. Что такое «линейная перспектива»?	
	Б1.О.14 Живопись и колористика	1. Какой термин обозначает учение о цвете как художественном средстве? а) Хроматика б) Колористика в) Спектрография г) Пигментология 2. Какие из перечисленных пигментов относятся к «тёплым»? а) Кадмий красный б) Ультрамарин с) Охра жёлтая д) Виридиан е) Сиена жжёная 3. Установление соответствия. Сопоставьте цветовую модель и сферу её применения: А. RGB Б. CMYK В. RYB Г. LAB 1. Экраны (световые источники) 2. Полиграфия (отражающая поверхность) 3. Художественное образование (традиционная колористика) 4. Цветокоррекция, охват всех видимых цветов 4. Что такое «колорит»?	1) б 2) а, с, е 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Единая цветовая среда произведения, определяемая соотношением цветов, их насыщенностью, светлотой и температурой — создаёт настроение и стилевое единство.
	Б1.О.15 Скетчинг	1. Какой термин обозначает быстрый, экспрессивный рисунок, передающий суть формы и движения? а) Эскиз б) Зарисовка в) Скетч г) Кроки 2. Какие из перечисленных инструментов часто используются в analog-скетчинге? а) Линер б) Акварельные карандаши с) Цветные маркеры (например, Copic)	1) в 2) а, б, с 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Динамическая кривая, передающая основное движение и позу модели — основа для построения жестового скетча.

		d) Масляные пастели е) Графический планшет 3. Установление соответствия. Сопоставьте тип скетча и его назначение: А. Идеационный Б. Коммуникативный В. Аналитический Г. Презентационный 1. Быстрый поиск и генерация концепций 2. Объяснение идеи заказчику или команде 3. Изучение формы, конструкции, пропорций 4. Финальный, проработанный скетч для показа 4. Что такое «линия действия» (line of action) в скетчинге фигуры?	
	Б1.О.16 Скульптура	1. Какой термин обозначает скульптуру в полный рост, отдельно стоящую, доступную для обхода со всех сторон? а) Барельеф б) Горельеф в) Круглая скульптура г) Статуя 2. Какие из перечисленных материалов относятся к твёрдым (для высекания)? а) Мрамор б) Глина с) Бронза д) Гипс е) Гранит 3. Установление соответствия. Сопоставьте вид рельефа и степень выступа формы: А. Барельеф Б. Горельеф В. Контррельеф Г. Рунд-рельеф 1. Низкий (до половины объёма) 2. Высокий (более половины, иногда почти круглая скульптура) 3. Углублённое изображение 4. Фигура полностью отделяется от фона	1) в 2) а, е 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Выразительность формы через игру объёмов, ритм линий, светотеневые переходы — способность фигуры «дышать», двигаться в пространстве.

		4. Что такое «пластика» в скульптуре?	
	Б1.О.18 Проектирование	1. Как называется процесс отслеживания и последующего выделения объекта от фона? 2. Что такое лейаут? Выберите несколько ответов. 1) это процесс создания схематичной анимации, который уточняет композицию, ракурсы камеры и движения персонажей и объектов в сцене. 2) это серия эскизов или рисунков, которые визуальнo представляют собой сценарий фильма, анимации, рекламы или игры. 3) это промежуточный этап между раскадровкой и финальной анимацией, который позволяет получить общее представление о будущей сцене 4) это получение изображения по модели с помощью компьютерной программы. 3. Какое количество кадров является стандартом для анимации? 1) 24фпс 2) 23фпс 3) 25фпс 4. В каком фреймрейте чаще всего производится медиаконтент? 1) 25 2) 140 3) 24 4) 30 5) 720	1) Ротоскопинг 2) 1, 3 3) 1 4) 1, 3, 4
	ФТД.01 Основы проектной деятельности	1) Вы разрабатываете анимационный ролик для НКО, направленный на привлечение волонтеров. Бюджет ограничен, команда — 3 человека. Назовите два стратегических решения, которые помогут реализовать проект в срок и с качеством. 2) Какие из перечисленных инструментов используются для визуализации структуры проекта? а) Диаграмма Ганта b) Kanban-доска с) Mind map (карта идей) d) Color wheel	1) Использовать стилизованную 2D-анимацию (например, в After Effects с rigged-персонажами) вместо покадровой или 3D — это сократит трудозатраты и время.

		e) Storyboard	Применить agile-подход с итерациями: сначала сделать аниматик для утверждения у заказчика, затем — блокинг, и только потом — чистовую анимацию, чтобы избежать правок на поздних этапах. 2) а, b, c, e
УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	Б1.О.23 Физическая культура и спорт	1. Какой показатель наиболее точно отражает уровень общей физической подготовленности (ОФП)? а) Максимальный вес в жиме лёжа б) Индекс массы тела (ИМТ) в) ЧСС в покое г) Выносливость, сила, гибкость, скорость, координация в совокупности 2. Что означает термин «гиподинамия»? а) Повышенная физическая активность б) Снижение двигательной активности, ведущее к нарушениям здоровья в) Быстрое восстановление после нагрузки г) Генетическая предрасположенность к спорту 3. Какие из перечисленных компонентов входят в структуру здорового образа жизни (ЗОЖ)? а) Рациональное питание б) Регулярная физическая активность с) Отказ от вредных привычек д) Своевременное медицинское обследование е) Ежедневное участие в соревнованиях 4. Какие из перечисленных физиологических изменений происходят при систематических занятиях аэробикой? а) Снижение ЧСС в покое б) Увеличение ударного объёма сердца с) Рост уровня холестерина	1) г 2) б 3) а, b, c, d 4) а, b, d 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Комплекс упражнений, направленных на подготовку организма к физической нагрузке: повышение температуры тела, активизация кровообращения, разогрев мышц и суставов. 7) б 8) а, b, d 9) 3 → 4 → 2 → 1 10) б

		d) Улучшение вентиляции лёгких е) Уменьшение мышечной массы 5. Сопоставьте вид спорта и его основную физическую качественную доминанту: А. Спринтерский бег Б. Тяжёлая атлетика В. Гимнастика Г. Марафон 1. Скорость 2. Сила 3. Гибкость и координация 4. Выносливость 6. Что такое «разминка»? 7. Выбор одного правильного ответа Какой из перечисленных признаков является симптомом перетренированности? а) Повышенная работоспособность б) Бессонница, раздражительность, снижение аппетита в) Снижение пульса в покое г) Рост мышечной массы за неделю 8. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных упражнений относятся к анаэробным? а) Бег на 100 м б) Прыжки в длину в) Плавание на 1500 м г) Подтягивания е) Ходьба в умеренном темпе 9. Последовательность Расположите этапы урока физической культуры в правильном порядке: 1) Заключительная часть 2) Основная часть 3) Вводная часть (построение, сообщение задач) 4) Разминка	
--	--	---	--

		10. Студент занимается в тренажёрном зале, чувствует головокружение, «мушки» перед глазами, тошноту. Какова наиболее вероятная причина? а) Повышенный уровень тестостерона б) Гипогликемия или обезвоживание в) Избыток сна г) Пониженная влажность в зале	
	Б1.В.09 Элективные курсы по физической культуре и спорту	1. В каком году возродились современные Олимпийские игры? а) 1896 б) 1900 в) 1914 г) 1924 2. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных принципов лежат в основе физического воспитания? а) Сознательность и активность б) Постепенность и систематичность в) Максимальная интенсивность с первого занятия г) Индивидуализация д) Соревновательный принцип как обязательный элемент 3. Сопоставьте историческую эпоху и характер физической культуры: А. Античная Греция Б. Средневековые В. XIX век (Европа) Г. СССР 1. Гармоничное развитие тела и духа («калокагатия») 2. Военная подготовка и рыцарские турниры В. XIX век (Европа) 3. Зарождение гимнастических систем (Ян, Линг) 4. Комплекс «ГТО», массовость, патриотизм 4. Что такое «физическая рекреация»? 5. Какой вид спорта не входит в программу летних Олимпийских игр 2024 (Париж)? а) Брейк-данс б) Сквош	1) а 2) а, b, d 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Восстановление физических и психических сил через активный отдых: туризм, игры, плавание, танцы и др. 5) б 6) а, b, d 7) Снизить темп бега до ходьбы; Сделать глубокий вдох и медленный выдох с лёгким надавливанием на место боли («диафрагмальное дыхание»). 8) в 9) 3 → 1 → 2 → 4 10) Развитие волевых качеств: Регулярные занятия учат дисциплине, преодолению трудностей, целеустремлённости — качества, напрямую переносимые в учёбу и профессию.

		в) Плавание г) Лёгкая атлетика 6. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных мероприятий проводятся в рамках адаптивной физической культуры? а) Паралимпийские игры б) Специальные коррекционные упражнения в) Соревнования по шахматам для всех г) Использование вспомогательных средств (опоры, тренажёры) е) Снижение требований к результату без учёта возможностей 7. При беге на длинную дистанцию у спортсмена возникла острая боль в боку. Какие две первые меры следует принять? 8. Какой орган регулирует международные спортивные соревнования и борется с допингом? а) ЮНЕСКО б) МОК в) WADA (Всемирное антидопинговое агентство) г) ФИФА 9. Расположите этапы закаливания организма по методу «от простого к сложному»: 1) Обливание прохладной водой (25–30°C) 2) Контрастный душ 3) Обтирание полотенцем, смоченным в воде комнатной температуры 4) Моржевание (вода <10°C) 10. Почему физическая культура в вузе — это не только спорт, но и важный компонент формирования личности? Приведите два аргумента, связанных с психикой и социализацией.	Социальная компетентность: Командные игры и групповые занятия развивают коммуникацию, ответственность за других, умение работать в коллективе и разрешать конфликты.
УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности	Б1.О.22 Безопасность жизнедеятельности	1. Какой сигнал гражданской обороны означает «Внимание всем!»? а) Прерывистые гудки сирен в течение 1–3 минут б) Непрерывный гул сирены в) Серия коротких автомобильных сигналов г) Мигающие световые маячки 2. Что означает аббревиатура ПДК?	1) а 2) а 3) а, с 4) а, б, е 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Чрезвычайная ситуация —

для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов		а) Предел допустимой концентрации б) Противогаз для коллективного применения в) Порог действия кислорода г) Пожарная защитная камера 3. Какие из перечисленных действий запрещены при пожаре в здании? а) Использовать лифт б) Звонить по телефону 101 (112) с) Прятаться в шкафах или под мебелью д) Закрывать за собой двери е) Двигаться ползком в задымлённом помещении 4. Какие из перечисленных признаков характерны для венозного кровотечения? а) Тёмная, тёмно-вишнёвая кровь б) Кровь вытекает медленной струёй с) Пульсирующая фонтанирующая струя д) Кровь ярко-алая е) Кровотечение легко остановить давящей повязкой 5. Установление соответствия. Сопоставьте тип аварийно-спасательных работ и их цель: А. Поисково-спасательные Б. Медицинские В. Аварийно-восстановительные Г. Санитарно-гигиенические 1. Обнаружение и извлечение пострадавших из-под завалов 2. Оказание первой помощи и эвакуация раненых 3. Восстановление коммуникаций, расчистка проездов 4. Обеззараживание, дезинфекция, профилактика эпидемий 6. Что такое «ЧС»? 7. Какой орган в РФ координирует действия в области гражданской обороны и защиты населения? а) Минздрав б) МЧС России в) Минобороны г) Роспотребнадзор	обстановка на определённой территории, сложившаяся в результате аварии, катастрофы, стихийного бедствия или иного события, при которой возникает угроза жизни и здоровью людей, а также разрушение имущества и окружающей среды. 7) б 8) а, б, с 9) $2 \rightarrow 3 \rightarrow 1 \rightarrow 4$ 10) Убедиться в безопасности места (для себя и пострадавшего); Вызвать скорую помощь (103 / 112); Начать сердечно-лёгочную реанимацию (30 надавливаний на грудину + 2 вдоха). 11) г 12) а, б, с, е 13) А–1, Б–2, В–3, Г–4 14) Прибор для измерения дозы ионизирующего излучения, полученной человеком или объектом.
--	--	---	---

		8. Какие из перечисленных компонентов входят в индивидуальный противохимический пакет (ИПП-8)? a) Шприц-тюбик с антидотом b) Противорвотное средство c) Пакет с дегазирующим раствором d) Йодная настойка e) Ватно-марлевая повязка 9. Последовательность Расположите действия при оказании первой помощи при переломе конечности: 1) Наложение шины 2) Остановка кровотечения (если есть) 3) Обезболивание (при возможности) 4) Фиксация повреждённой конечности в неподвижном положении 10. Человек внезапно потерял сознание, дыхание отсутствует, пульс на сонной артерии не прощупывается. Какие первые три действия необходимо выполнить? 11. Какой из перечисленных факторов НЕ относится к поражающим при ядерном взрыве? a) Ударная волна b) Световое излучение в) Проникающая радиация г) Звуковой резонанс 12. Какие из перечисленных действий снижают риск заражения вирусной инфекцией (например, гриппом)? a) Регулярное проветривание помещений b) Ношение маски в местах скопления людей c) Мытьё рук с мылом d) Приём антибиотиков для профилактики e) Закаливание и ЗОЖ 13. Сопоставьте вид ЧС и его природный/техногенный характер: А. Землетрясение Б. Разлив нефти В. Лесной пожар (от молнии)	15) г 16) а, b, c, e 17) — Угарный газ (CO) — не имеет запаха, но вызывает головную боль, слабость; — Хлористый водород (HCl) или цианистый водород (HCN) — при горении пластика (ПВХ, нейлон), вызывают жжение, кашель. → Наиболее вероятно — угарный газ (основная причина гибели при пожарах). 18) в 19) 2 → 3 → 1 → 4 20) Цифровые угрозы: Фишинг, утечки персональных данных, кибербуллинг — требуют знаний по информационной безопасности, которая входит в БЖД. Повседневные риски: Пожар в квартире, ДТП, отравление, аллергическая реакция — умение оказать ПМП и действовать по алгоритму может спасти жизнь до
--	--	--	--

		Г. Авария на АЭС 1. Природная 2. Техногенная 3. Природная 4. Техногенная 14. Что такое «дозиметр»? 15. Какой из перечисленных классов пожара относится к возгоранию электрооборудования под напряжением? а) Класс А б) Класс В в) Класс С г) Класс Е 16. Какие из перечисленных мероприятий входят в систему гражданской обороны РФ? а) Создание запасов средств индивидуальной защиты б) Подготовка населения (обучение, тревоги) с) Эвакуация населения и материальных ценностей д) Проведение олимпиад по ОБЖ е) Оповещение населения 17. На предприятии сработала автоматическая система пожаротушения (водяная завеса). Работник начал задыхаться, появился кашель, жжение в глазах. Какой газ, скорее всего, выделился при горении синтетических материалов? 18. Какой номер экстренного вызова единый в РФ для всех служб (112)? а) Работает только с мобильного телефона б) Работает только с городского в) Работает и с городского, и с мобильного, даже без SIM-карты и при отрицательном балансе г) Доступен только в Москве 19. Расположите действия при химическом заражении (попадание отравляющего вещества на кожу): 1) Обработка заражённого участка дегазирующим средством 2) Снятие одежды	приезда специалистов.
--	--	--	------------------------------

		3) Промывание проточной водой (15+ мин.) 4) Обращение за медпомощью 20. Почему знания по БЖД важны не только для спасателей, но и для каждого современного человека? Приведите два аргумента, связанных с цифровой средой и повседневными рисками.	
УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	Б1.О.06 Инклюзивное образование	1. Какой международный документ заложил основу современной инклюзивной парадигмы? а) Декларация прав человека (1948) б) Саламанкская декларация (1994) в) Конвенция о правах ребёнка (1989) г) Болонская декларация (1999) 2. Что означает аббревиатура ОВЗ? а) Образовательные вспомогательные зоны б) Ограниченные возможности в обучении в) Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья г) Общие виды заданий 3. Какие из перечисленных принципов лежат в основе инклюзивного образования? а) Равенство возможностей б) Индивидуализация обучения с) Сегрегация по диагнозам д) Уважение к разнообразию е) Обязательное обучение в коррекционных классах 4. Какие из перечисленных барьеров мешают инклюзии? а) Физические (отсутствие пандусов, лифтов) б) Коммуникативные (отсутствие сурдоперевода, тифлосредств) с) Педагогические (единый темп, отсутствие дифференциации) д) Финансовые (отсутствие средств на оборудование) е) Избыток индивидуальных образовательных программ 5. Сопоставьте категорию ОВЗ и основную образовательную потребность: А. С нарушениями слуха Б. С нарушениями зрения В. С ТНР (тяжёлыми нарушениями речи)	1) б 2) в 3) а, b, d 4) а, b, c, d 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Подход к проектированию учебного процесса, при котором создаются гибкие условия, доступные для всех обучающихся с разными возможностями, без необходимости адаптации «после факта». 7) г 8) а, b, d 9) 1 → 2 → 3 → 4 10) в 11) б 12) а, b, c, e 13) А–1, Б–2, В–3, Г–4 14) Комплекс архитектурных, технических, коммуникативных и психологических условий, обеспечивающих

		Г. С РАС (расстройствами аутистического спектра) 1. Альтернативные способы коммуникации (жестовый язык, субтитры) 2. Тактильно-пространственные материалы (рельефно-точечные, объемные) 3. АСА (альтернативная и дополнительная коммуникация) 4. Чёткая структура, визуальное расписание, снижение сенсорной перегрузки 6. Что такое «универсальный дизайн обучения» (УДО / UDL)? 7. Какой документ регулирует обучение детей с ОВЗ в РФ и предполагает создание «особой образовательной среды»? а) Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» б) Приказ Минобрнауки № 1015 в) СанПиН 2.4.2.2821-10 г) Все перечисленные 8. Какие из перечисленных мероприятий входят в сопровождение обучающегося с ОВЗ? а) Психолого-медико-педагогическая комиссия (ПМПК) б) Разработка АООП (адаптированной образовательной программы) с) Обучение родителей методам коррекции д) Назначение наставника (тьютора) е) Обязательный перевод в специальную школу 9. Расположите этапы включения ребёнка с ОВЗ в инклюзивный класс: 1) Заключение ПМПК 2) Разработка индивидуального плана поддержки 3) Подготовка образовательной среды и педагогов 4) Непосредственное включение в учебный процесс 10. В класс пришёл ученик с ДЦП, передвигающийся в инвалидной коляске. В школе нет пандуса, лифта, туалета для маломобильных. Какой основной барьер мешает инклюзии? а) Педагогический б) Психологический в) Физический (архитектурный) г) Финансовый	равный доступ к образованию для всех обучающихся, вне зависимости от их физических, сенсорных или когнитивных особенностей. 15) б 16) а, б, с, е 17) Обеспечить «тихую зону» для отдыха; Использовать визуальное расписание, снижать фоновый шум (ковры, звукопоглощающие панели), заранее предупреждать об изменениях. 18) в 19) 1 → 2 → 3 → 4 20) Социализация и толерантность: Обучение в разнообразной среде формирует у всех детей уважение к различиям, эмпатию, навыки сотрудничества — основы демократического общества. Экономическая эффективность: Инклюзия повышает шансы на трудоустройство
--	--	--	---

		11. Что такое «тьютор» в инклюзивном образовании? а) Учитель-предметник б) Педагог, сопровождающий ребёнка с ОВЗ в процессе обучения и социализации в) Логопед г) Родитель-волонтёр 12. Какие из перечисленных ИТ-инструментов способствуют инклюзии? а) Текстовые редакторы с возможностью озвучки б) Программы с речевым вводом (например, «Голосовой ввод» в Google Docs) в) Электронные учебники с возможностью изменения шрифта и контраста г) Интерактивные доски д) Системы дистанционного обучения с субтитрами и транскрипцией 13. Сопоставьте миф об инклюзии и его опровержение: А. «Инклюзия снижает качество образования для всех» Б. «Дети с ОВЗ мешают другим учиться» В. «Инклюзия — это только про детей-инвалидов» Г. «Это слишком дорого» 1. Исследования показывают: инклюзивные классы развивают эмпатию, коммуникацию и критическое мышление у всех детей 2. Грамотная дифференциация и поддержка повышают вовлечённость всего класса 3. Инклюзия охватывает всех: мигрантов, одарённых, социально уязвимых — всех, кто рискует быть исключённым 4. Инвестиции в инклюзию снижают затраты на социальную поддержку и безработицу в будущем 14. Что такое «безбарьерная среда» в образовательной организации? 15. Выбор одного правильного ответа Какой из перечисленных подходов противоположен инклюзивному? а) Интегративный б) Сегрегационный	людей с ОВЗ, снижает социальные выплаты и формирует более гибкую, адаптивную рабочую силу — что критично для инновационной экономики.
--	--	--	--

		в) Дифференцированный г) Личностно-ориентированный 16. Какие из перечисленных форм организации обучения возможны при инклюзии? а) Совместное обучение в обычном классе б) Групповые занятия с тьютором в отдельном кабинете (частичная инклюзия) с) Дистанционное обучение по индивидуальному графику д) Обучение только в коррекционной школе-интернате е) Проектная деятельность в разновозрастных группах 17. Учитель замечает, что ученик с РАС часто закрывает уши, уходит из класса при шуме. Какие две меры помогут создать поддерживающую среду? 18. Какой термин обозначает альтернативные способы общения для лиц с тяжёлыми нарушениями речи (карты, планшеты, eye-tracking)? а) Сурдоперевод б) Тифлосредства в) АСА (альтернативная и дополнительная коммуникация) г) Брайль 19. Расположите этапы работы педагога с родителями ребёнка с ОВЗ: 1) Построение доверительных отношений 2) Информирование о правах и возможностях 3) Совместная разработка плана поддержки 4) Регулярная обратная связь и коррекция плана 20. Почему инклюзивное образование — это не «льгота», а право и педагогическая необходимость для всего общества? Приведите два аргумента, связанных с социализацией и экономикой.	
УК-10 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	Б1.О.05 Основы предпринимательской деятельности	1. Какой из перечисленных признаков НЕ является обязательным для предпринимательской деятельности по российскому законодательству? а) Самостоятельность б) Риск в) Обязательная регистрация в качестве ИП или ЮЛ	1) в 2) а 3) а, б, с, д, е 4) а, б, с, д 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4

		г) Стремление к получению прибыли 2. Что означает аббревиатура УСН? а) Упрощённая система налогообложения б) Учёт с начислением в) Уставный счёт налогоплательщика г) Универсальный стандарт налогообложения 3. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных форм собственности могут быть использованы при создании малого предприятия? а) Частная б) Государственная с) Муниципальная д) Коллективная е) Смешанная 4. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных разделов обязательно входят в бизнес-план? а) Резюме проекта б) Описание продукта/услуги с) Маркетинговая стратегия д) Финансовый план е) Автобиография учредителя 5. Сопоставьте организационно-правовую форму и ключевую особенность: А. ИП Б. ООО В. АО Г. Фонд 1. Ответственность всем личным имуществом 2. Ответственность в пределах вклада в уставный капитал 3. Уставный капитал разделён на акции 4. Не имеет цели извлечения прибыли, преследует социальные, благотворительные и др. цели 6. Что такое «стартап»?	б) Молодая компания, созданная для разработки и вывода на рынок инновационного продукта или услуги, характеризующаяся высоким риском и потенциалом быстрого роста. 7) б 8) б, с 9) $2 \rightarrow 3 \rightarrow 4 \rightarrow 1$ 10) б 11) в 12) а, б, d 13) А–1, Б–2, В–3, Г–4 14) Форма ведения бизнеса, при которой одна сторона (франчайзер) передаёт другой (франчайзи) право использовать свой бренд, бизнес-модель и ноу-хау за вознаграждение. 15) в 16) а, б, d 17) Маржинальный доход на единицу = $5\ 000 - 3\ 000 = 2\ 000\ \text{Р}$ Постоянные затраты = $50\ 000\ \text{Р}$ Точка безубыточности = $50\ 000 / 2\ 000 = 25$ единиц в месяц
--	--	--	--

		7. Какой из перечисленных документов подтверждает факт государственной регистрации ИП? а) Свидетельство о регистрации (выдавалось до 2017 г.) б) Лист записи ЕГРИП (форма Р60009) в) ИНН г) Выписка из ЕГРЮЛ 8. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных инструментов относятся к «мягкой» господдержке предпринимательства? а) Субсидии на открытие бизнеса б) Бизнес-инкубаторы в) Обучающие программы и акселераторы г) Льготные кредиты е) Налоговые каникулы 9. Расположите этапы создания бизнеса в правильном порядке: 1) Регистрация в налоговой 2) Анализ рынка и идеи 3) Разработка бизнес-плана 4) Выбор организационно-правовой формы 10. Предприниматель открыл кофейню, но через 3 месяца понял, что 80% клиентов — офисные работники, приходящие в обед. Какой стратегический шаг наиболее рационален? а) Закрыть кофейню б) Ввести бизнес-ланчи и сократить ассортимент элитного кофе в) Повысить цены на всё меню г) Сделать упор на вечерние мероприятия 11. Выбор одного правильного ответа Что такое «точка безубыточности»? а) Объём продаж, при котором выручка = переменным затратам б) Объём продаж, при котором выручка = постоянным затратам в) Объём продаж, при котором выручка = общим затратам г) Минимальная прибыль для окупаемости 12. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных рисков относятся к внешним угрозам бизнеса?	(Оборудование — разовые затраты, в расчёт не входят) 18) г 19) 3 → 1 → 4 → 2 20) Социальный запрос: Глобальные проблемы (неравенство, экология, старение) требуют устойчивых решений, которые государство и благотворительность не всегда могут обеспечить в полной мере. Экономическая устойчивость: Социальные предприятия, решая проблемы, одновременно создают рабочие места, снижают нагрузку на бюджет и формируют устойчивые сообщества — что способствует долгосрочному экономическому росту.
--	--	--	---

		a) Рост конкуренции b) Изменение законодательства c) Ошибка в расчёте себестоимости d) Экономический кризис e) Уход ключевого сотрудника 13. Сопоставьте тип инновации и его суть: A. Продуктовая Б. Процессная B. Маркетинговая Г. Организационная 1. Новый товар или услуга 2. Новые методы производства, логистики, управления 3. Новые способы продвижения, ценообразования, сбыта 4. Новые формы кооперации, управления, корпоративной культуры 14. Что такое «франчайзинг»? 15. Выбор одного правильного ответа Какой из перечисленных источников финансирования относится к «венчурному капиталу»? a) Банковский кредит б) Средства учредителей в) Инвестиции бизнес-ангелов или венчурных фондов в обмен на долю г) Грант от государства 16. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных принципов относятся к корпоративной социальной ответственности (КСО)? a) Экологическая устойчивость b) Поддержка местных сообществ c) Максимизация прибыли акционеров любой ценой d) Этичное ведение бизнеса e) Скрытие информации о рисках 17. Предприниматель купил оборудование за 500 000 Р. Ежемесячные переменные затраты — 100 000 Р, постоянные — 50 000 Р. Цена единицы товара — 5 000 Р, себестоимость — 3 000 Р. Сколько единиц нужно продать в месяц, чтобы выйти в ноль?	
--	--	--	--

		18. Какой из перечисленных документов НЕ требуется для регистрации ООО? а) Устав б) Протокол/решение учредителей в) Квитанция об уплате госпошлины г) Справка о несудимости 19. Расположите этапы разработки маркетинговой стратегии: 1) Сегментация рынка 2) Позиционирование 3) Целеполагание 4) Выбор целевого сегмента (таргетинг) 20. Почему в XXI веке социальное предпринимательство становится всё более значимым? Приведите два аргумента, связанных с обществом и экономикой.	
УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	Б1.О.04 Авторское право	1. Какой принцип лежит в основе авторского права в РФ? а) Регистрация произведения б) Оповещение (©) в) Охрана возникает автоматически с момента создания в объективной форме г) Получение патента 2. Выбор одного правильного ответа Что означает символ ©? а) Запрет на использование б) Уведомление об авторских правах (имя, год, правообладатель) в) Обязательная регистрация г) Лицензия «Все права защищены» 3. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных объектов охраняются авторским правом? а) Роман б) Математическая формула с) Хореографическая постановка д) Идея сюжета е) Фотография 4. Выбор нескольких правильных ответов	1) в 2) б 3) а, с, е 4) а, б, с, д 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Произведение, созданное путём переработки другого (уже существующего) произведения (например, перевод, экранизация, аранжировка), при условии согласия правообладателя оригинала. 7) б 8) а, б, с, е 9) 1 → 3 → 2 → 4 10) — Да, если цитирование превышает «разумные пределы»

		Какие из перечисленных прав входят в исключительное право автора? а) Право на воспроизведение б) Право на распространение с) Право на публичный показ д) Право на переработку (создание производных произведений) е) Право на получение пенсии 5. Сопоставьте вид права и его содержание: А. Личные неимущественные Б. Исключительные В. Смежные Г. Договорные (по лицензии) 1. Право на имя, право на неприкосновенность произведения, право на обнародование 2. Право использовать произведение любыми способами (воспроизведение, распространение и др.) 3. Права исполнителей, производителей фонограмм, вещательных организаций 4. Передача части исключительных прав по договору 6. Что такое «производное произведение»? 7. Какой срок действия исключительного права на произведение в РФ? а) 50 лет с момента создания б) 70 лет после смерти автора в) 100 лет с момента публикации г) Бессрочно 8. Какие из перечисленных действий допустимы без согласия автора и без выплаты вознаграждения (в рамках «свободного использования»)? а) Цитирование в научной статье с указанием источника б) Воспроизведение для личных нужд с) Использование в образовательных целях (в разумных пределах) д) Публикация чужой статьи в своём блоге «с сохранением авторства» е) Пародия (при соблюдении добросовестного использования)	и заменяет оригинал (ст. 1274 ГК РФ); — Нет, если цитаты иллюстративны, критика обоснована, источник указан, и не нанесён ущерб нормальному использованию. → На практике — спорный случай; зависит от объёма и цели. 11) в 12) а, б, с 13) А–1, Б–2, В–3, Г–4 14) Присвоение авторства на чужое произведение или его часть (выдача чужого за своё), в том числе без кавычек и ссылок — нарушение личных неимущественных прав. 15) в 16) а, б, д 17) — Да, потому что прямая цитата требует: Кавычек, Точного указания страницы, Объёма, не превышающего разумные пределы. → Ссылка в списке литературы недостаточна.
--	--	---	---

		9. Расположите этапы защиты авторских прав при создании произведения: 1) Фиксация в объективной форме (запись, рисунок, файл) 2) Добровольная регистрация в РАО или депонирование 3) Указание символа ©, имени автора, года 4) Заключение лицензионного договора при передаче прав 10. Блогер снял видеообзор книги, процитировал 30% текста, показал обложку и дал отрицательную оценку. Нарушены ли авторские права? 11. Кто является правообладателем по служебному произведению (созданному в рамках трудовых обязанностей)? а) Только автор б) Только работодатель в) Автор, но работодатель имеет исключительное право (если иное не предусмотрено договором) г) Государство 12. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных объектов охраняются смежными правами? а) Исполнение артиста б) Звукозапись (фонограмма) с) Телепередача д) Стихотворение е) Программа для ЭВМ 13. Сопоставьте международный договор и его суть: А. Бернская конвенция Б. Римская конвенция В. Договор ВОИС по авторскому праву (WCT) Г. Конвенция ЮНЕСКО об охране культурного наследия 1. Основной договор по авторскому праву: автоматическая охрана, национальный режим, минимальный срок — 50 лет 2. Охрана смежных прав (исполнителей, производителей, вещателей) 3. Адаптация авторского права к цифровой среде (Интернет, технические меры защиты) 4. Не относится к авторскому праву (культурное наследие — отдельная тема)	18) б 19) 1 → 2 → 3 → 4 20) Технологии: Цифровое копирование и распространение стали мгновенными и бесплатными, что повышает риски массового нарушения, но одновременно создаёт возможности для легального доступа (OER, Creative Commons). Образование: Учащиеся и преподаватели нуждаются в свободном использовании материалов для критики, анализа, иллюстрации — чрезмерно строгая охрана может тормозить развитие науки и культуры.
--	--	--	---

		14. Что такое «плагиат»? 15. Можно ли автоматически охранять авторским правом произведение, созданное искусственным интеллектом? а) Да, автор — разработчик ИИ б) Да, автор — ИИ в) Нет, если нет творческого вклада человека г) Только при регистрации 16. Какие из перечисленных мер ответственности применяются за нарушение авторских прав? а) Компенсация (10 000 – 5 000 000 Р по ст. 1301 ГК РФ) б) Уголовная ответственность (при крупном ущербе) с) Принудительное извинение в СМИ д) Удаление контрафакта е) Лишение водительских прав 17. Студент использовал в курсовой работе 5 абзацев из статьи без кавычек, но с ссылкой на источник в списке литературы. Является ли это плагиатом? 18. Какой орган в РФ ведёт депонирование произведений и выдаёт свидетельства (добровольная регистрация)? а) Роспатент б) Российское авторское общество (РАО) в) Минцифры г) Федеральная служба по интеллектуальной собственности (Роспатент) 19. Расположите этапы лицензирования музыки для YouTube-видео: 1) Поиск трека в библиотеке бесплатной музыки или через правообладателя 2) Получение лицензии (например, через агентство или платформу типа Epidemic Sound) 3) Указание автора и лицензии в описании видео 4) Проверка автоматической системы Content ID 20. Почему в цифровую эпоху баланс между охраной авторских прав и свободой доступа к информации стал особенно актуален?	
--	--	---	--

		Приведите два аргумента, связанных с технологиями и образованием.	
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	Б1.О.09 История искусств	1. Выбор одного правильного ответа Какой термин обозначает иллюзорное продолжение пространства на потолке (например, в церквях барокко)? а) Тромп-лэй б) Квадратура в) Сграффито г) Интарсия 2. Выбор одного правильного ответа Кто создал знаменитую скульптуру «Экстаз святой Терезы»? а) Джан Лоренцо Бернини б) Антонио Канова в) Донателло г) Микеланджело 3. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных материалов использовались в древнеегипетской скульптуре? а) Диорит б) Бронза с) Дерево д) Мрамор е) Фаюмский портретный воск 4. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных художников — представители северного Возрождения? а) Ян ван Эйк б) Альбрехт Дюрер с) Ганс Гольбейн Младший д) Сандро Боттичелли е) Рафаэль 5. Установление соответствия. Сопоставьте технику и её описание: А. Гризайль	1) б 2) а 3) а, b, c, e 4) а, b, c 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Мигающая или сияющая овальная/миндалевидная аура, окружающая фигуру Христа или Богоматери в сценах Преображения или Второго пришествия. 7) б 8) а, b, d, e 9) 3 → 1 → 2 → 4 10) а 11) в 12) b, d 13) А–1, Б–2, В–3, Г–4 14) Наука о сюжетах, символах и изобразительных формулах в искусстве; изучение того, что изображено и как это соответствует традиции. 15) в 16) а, b, d 17) — Чистоту, девственность (в

		Б. Сfumато В. Пастоза Г. Лессировка 1. Монохромная живопись в оттенках одного цвета (часто серого) 2. Мягкое, «дымчатое» моделирование переходов между светом и тенью 3. Нанесение краски толстым слоем с рельефной текстурой 4. Прозрачные цветные слои для глубины и сияния 6. Краткое определение Что такое «мандорла» в средневековом искусстве? 7. Выбор одного правильного ответа Какой архитектурный элемент характерен для романского стиля, но отсутствует в готике? а) Барабан б) Лотковый свод в) Ребристый свод г) Крестовый свод 8. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных произведений относятся к эпохе Возрождения? а) «Сикстинская мадонна» б) «Весна» в) «Урок анатомии доктора Тюльпа» г) «Адам и Ева» Дюрера (гравюра, 1504) д) «Крещение Христа» Вероккьо 9. Последовательность. Расположите русские архитектурные стили в хронологическом порядке: 1) Наильдешевский 2) Московское барокко 3) Новгородско-псковская школа 4) Классицизм 10. Анализ произведения На картине изображён человек в чёрном, с пером в руке, сидящий за столом, на котором — череп, песочные часы, потухшая свеча. Это типичный сюжет:	христианской традиции — символ Христа) — Дикую, неукротимую природу — Любовь и верность (в светской интерпретации) 18) а 19) 2 → 4 → 1 → 3 20) Идеологическая: Античность (особенно Древний Рим) ассоциировалась с республиканскими ценностями, разумом, гражданской добродетелью — что соответствовало идеалам Просвещения и борьбе с абсолютизмом. Археологическая: Открытия Помпей и Геркуланума (с 1748 г.) дали прямой доступ к подлинным памятникам, вызвав «античную лихорадку» и стимулировав неоклассицизм в искусстве.
--	--	---	---

		а) Ванитас б) Мадонна с младенцем в) Аллегория весны г) Портрет дожа 11. Выбор одного правильного ответа Какой стиль предшествовал барокко и характеризуется искусственностью, усложнённостью и диссонансом? а) Рококо б) Классицизм в) Маньеризм г) Неоклассицизм 12. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных сооружений построены в стиле неоклассицизма? а) Храм Всех Святых на Соколе (Москва) б) Казанский собор (Санкт-Петербург) в) Зимний дворец г) Пантеон (Париж) д) Колизей 13. Установление соответствия. Сопоставьте эпоху и ведущий жанр: А. Средневековье Б. Возрождение В. Барокко Г. XIX век (Реализм) 1. Икона 2. Портрет, алтарная живопись 3. Драматический исторический сюжет, групповой портрет 4. Бытовая сцена, социальный портрет 14. Что такое «иконография» в истории искусств? 15. Кто автор картины «Поклонение волхвов», считающейся одной из первых работ с линейной перспективой в эпоху Возрождения? а) Джотто б) Джоттино в) Джентиле да Фабриано г) Джованни Беллини	
--	--	--	--

		16. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных элементов характерны для византийской архитектуры? а) Центрический план б) Купол на парусах в) Стрельчатые арки г) Мозаики и орнамент д) Тимпано с рельефом 17. Что символизирует единорог в средневековых и ренессансных аллегориях (например, в гобелене «Дама с единорогом»)? 18. Выбор одного правильного ответа Какой художник написал «Сикстинскую мадонну»? а) Рафаэль б) Леонардо да Винчи в) Корреджо г) Тициан 19. Последовательность. Расположите этапы создания витража в средневековом соборе: 1) Раскрашивание эмалью и обжиг 2) Рисунок на бумаге (картон) 3) Сборка в свинцовый переплёт 4) Вырезание цветного стекла по шаблону 20. Почему в эпоху Просвещения (XVIII в.) возрос интерес к античному искусству? Назовите две причины, связанные с идеологией и археологией.	
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	Б1.О.09 История искусств	1. Какой термин обозначает японскую технику гравюры на дереве (например, у Хиросигэ и Хокусая)? а) Суми-э б) Укиё-э в) Сэсю г) Кэндзан 2. Какой музей хранит «Джоконду»? а) Лувр б) Уффици	1) б 2) а 3) а, b, d 4) а, b, d 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Декоративный элемент в виде слепой аркады или ниш на фасадах и интерьерах, часто в

		в) Прадо г) Национальная галерея (Лондон) 3. Какие из перечисленных черт характерны для китайской традиционной живописи? а) Акцент на пустоте («дыхание пространства») б) Отказ от перспективы в пользу «множественной точки зрения» с) Использование только чёрной туши д) Наличие поэтической надписи и печатей е) Преобладание религиозных сюжетов 4. Какие из перечисленных элементов являются характерными для исламской архитектуры? а) Минбар б) Михраб с) Алтарная преграда д) Мукарнасы е) Роза-витраж 5. Установление соответствия. Сопоставьте культуру и тип свода/купола: А. Византия Б. Персия (Сельджуки) В. Индия (Моголы) Г. Древний Рим 1. Купол на парусах 2. Двухболочковый купол (внутренний и внешний) 3. Луковичный купол на высоком барабане 4. Бетонный купол (Пантеон) 6. Что такое «мюзак» в готической архитектуре? 7. Какой термин обозначает восстановление утраченных фрагментов произведения искусства на основе документальных данных? а) Реконструкция б) Реставрация в) Консервация г) Репликация	верхней части стен (не несущий функцию). 7) а 8) а, с, е 9) $4 \rightarrow 2 \rightarrow 1 \rightarrow 3$ 10) а
--	--	--	---

		8. Какие из перечисленных произведений созданы женщинами-художницами? a) «Юдифь, обезглавливающая Олоферна» — Артемизия Джентилески b) «Автопортрет с двумя кругами» — Рембрандт c) «Мадонна делла Седиа» — Софонисба Ангиссола d) «Сон разума рождает чудовищ» — Гойя e) «Портрет художницы» — Виктория Жданова (Россия, XXI в.) 9. Расположите этапы подготовки холста для масляной живописи в XVII веке: 1) Нанесение грунта (мел/желатин) 2) Проклейка полотна 3) Нанесение имприматуры (тонируемый слой) 4) Натяжка на подрамник 10. На картине изображён змееподобный дракон, пожирающий собственный хвост. Этот символ называется: a) Уроборос б) Ламассу в) Гротеск г) Керуб	
	Б1.О.18 Проектирование	1) На каких этапах из списка происходит добавление спец. эффектов? 1) пост обработка 2) блокинг 3) анимация 4) композитинг 2) Какие из предложенных форматов являются форматами видео? 1) mp4 2) wav 3) mov 4) avi 3) Расположи этапы создания 2D-анимации в правильной последовательности: 1) Озвучивание персонажей 2) Разработка сценария и раскадровки 3) Добавление эффектов и цветокоррекции	1) 1, 4 2) 1, 3, 4 3) 2 → 1 → 4 → 3 4) 3 → 2 → 1 → 4 5) 3 → 2 → 4 → 1 6) 3 7) 2 → 4 → 3 → 1 8) Блокинг (Blocking) 9) 4 10) Принцип анимации, при котором движение начинается и заканчивается плавно (с замедлением), а в середине достигает максимальной скорости.

		4) Монтаж финального видео 4) Расположи этапы работы над раскадровкой в правильной последовательности: 1) Добавление текста и описаний движений 2) Создание черновых эскизов кадров 3) Определение ключевых сцен и действий 4) Финальная прорисовка и уточнение деталей 5) Расположи этапы работы с персонажем в 2D-анимации в правильной последовательности: 1) Анимация движений персонажа 2) Создание чистового арта персонажа 3) Разработка концепта (внешний вид, характер) 4) Подготовка рига (разделение на части для анимации) 6) Какая горячая клавиша в Adobe After Effects используется для установки ключевого кадра по позиции? 1) Ctrl + P 2) Alt + P 3) P 4) Shift + P 7) Расположите этапы создания анимационного ролика в правильной последовательности: Композитинг Разработка концепции Анимация Раскадровка 8) Как называется этап, на котором создаётся черновая версия сцены с таймингом и базовыми движениями, но без деталей? 9) Какая нода в программе Blender (в контексте анимации через Geometry Nodes или Compositor) отвечает за вывод изображения? Viewer Output Render Layers Composite	
--	--	---	--

		10) Что такое «slow in and slow out»?	
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	Б1.О.18 Проектирование	1) Какой принцип анимации описывает продолжение движения одной части тела после остановки другой (например, волосы после поворота головы)? 2) Сопоставьте типы анимации с их описанием: Покадровая анимация Cut-out анимация 3D-анимация Motion graphics А) Использование векторных фигур и текста с анимацией параметров В) Рисование каждого кадра вручную С) Анимация персонажа, собранного из отдельных частей D) Работа с объёмными моделями и скелетами 3) Сопоставьте горячие клавиши After Effects с их функцией: 1) U 2) S 3) R 4) T А) Показать Scale В) Показать Rotation С) Показать Opacity D) Показать все анимированные свойства 4) Какие из перечисленных задач выполняет аниматор на этапе «чистовой анимации»? а) Добавление микродвижений б) Коррекция тайминга с) Создание сценария d) Подбор музыки е) Проработка плавности переходов 5) Какая комбинация клавиш в After Effects создаёт новый композиционный слой (Pre-compose)? 1) Ctrl + Shift + C 2) Ctrl + Alt + C	1) Follow Through (инерционное движение) 2) 1–B, 2–C, 3–D, 4–A 3) 1–D, 2–A, 3–B, 4–C 4) a, b, e 5) 1 6) Motion Tracking (трекинг движения) 7) a, b, d 8) 2 9) b, d 10) a, b, d 11) 2 → 4 → 1 → 3 12) a, b, c 13) a, b, d 14) Антисипация (Anticipation) 15) Pose-to-pose 16) 2 17) 3 → 4 → 2 → 1 18) Стилшит (Style Frame / Style Guide) 19) 3 20) Принцип анимации, при котором объект сжимается и растягивается для передачи веса, объёма и динамики движения.

		3) Ctrl + C 4) Alt + Shift + P 6) Как называется процесс автоматического отслеживания движения точки или объекта в кадре для привязки графики? 7) Выберите верные утверждения о раскадровке: a) Это визуальный сценарий b) Включает в себя описание звука и камеры c) Создаётся после финального рендера d) Помогает планировать тайминг сцен 8) Какой стандартный кадровый режим используется в телевизионной анимации в Европе? 1) 24 fps 2) 25 fps 3) 30 fps 9) Какие из перечисленных форматов подходят для экспорта анимации с прозрачностью? a) MP4 b) MOV (с кодеком ProRes 4444) c) AVI d) PNG-последовательность 10) На каких этапах участвует саунд-дизайнер? a) Аниматик b) Постпродакшн c) Концепция d) Озвучка и финальный микс 11) Расположите этапы работы над 3D-персонажем в правильном порядке: 1) Риггинг 2) Моделирование 3) Анимация 4) Текстурирование 12) Какие из перечисленных инструментов используются для создания 2D-анимации?	
--	--	--	--

		a) Adobe Animate b) Blender c) Toon Boom Harmony d) DaVinci Resolve 13) Что из перечисленного относится к постобработке? a) Цветокоррекция b) Добавление шумов и зерна c) Раскадровка d) Композитинг 14) Какой принцип анимации помогает зрителю предугадать действие (например, пружинка перед прыжком)? 15) Как называется техника, при которой аниматор сначала рисует ключевые позы, а затем заполняет промежуточные кадры? 16) Какая горячая клавиша в Adobe After Effects отвечает за привязку ключевых кадров к времени (Snap to Time)? 1) Ctrl 2) Shift 3) Alt 4) Space 17) Расположите этапы создания анимационного проекта в правильной последовательности: 1) Финальный рендер 2) Аниматик 3) Разработка стиля (стилшит) 4) Раскадровка 18) Как называется этап, на котором определяется визуальный стиль персонажей, фонов и цветовой палитры? 19) Какая нода в программе Toon Boom Harmony отвечает за отображение изображения в окне просмотра? 1) Composite 2) Write 3) Display 4) Render	
--	--	--	--

		20) Что такое «squash and stretch»?	
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	Б1.О.18 Проектирование	1) Какой принцип анимации помогает избежать «механического» вида движения, добавляя плавные ускорения и замедления? 2) Сопоставьте программы с их основным назначением: 1) Adobe After Effects 2) Toon Boom Harmony 3) Blender 4) Audition A) Профессиональная 2D-анимация (включая rigged и frame-by-frame) B) Монтаж и обработка звука C) Motion design, композитинг, визуальные эффекты D) 3D-моделирование, анимация, рендеринг 3) Сопоставьте термины с их определениями: 1) Onion Skinning 2) Lip Sync 3) Smear Frame 4) Timing A) Синхронизация движений губ с речью B) Отображение полупрозрачных предыдущих/следующих кадров для контроля движения C) Расплывчатый или искажённый кадр, передающий высокую скорость D) Распределение кадров во времени для передачи ритма и веса 4) Какие из перечисленных задач выполняются на этапе «аниматик»? a) Привязка аудио к визуальным эскизам b) Окончательная цветокоррекция c) Определение длительности сцен d) Создание 3D-моделей e) Проверка драматургии и ритма 5) Какая комбинация клавиш в After Effects применяет эффект «Motion Blur» к слою? 1) Ctrl + M 2) Alt + M 3) Включается через переключатель в таймлайне (иконка с кругом)	1) Slow In / Slow Out (или Ease In / Ease Out) 2) 1–C, 2–A, 3–D, 4–B 3) 1–B, 2–A, 3–C, 4–D 4) a, c, e 5) 3 6) In-betweening (инбетвинг) 7) a, b, d 8) 3 9) a, d 10) a, b, d 11) 2 → 4 → 1 → 3 12) a, b, c, d 13) a, b, d 14) Overlapping Action (перекрывающиеся действия) 15) Straight Ahead Action 16) 1 17) 2 → 4 → 1 → 3 18) Блокинг (Blocking) 19) 2 20) Художественная выразительность и привлекательность персонажа или сцены, делающая их запоминающимися и эмоционально вовлекающими.

		4) Shift + B 6) Как называется процесс создания промежуточных кадров между ключевыми позами в традиционной анимации? 7) Выберите верные утверждения о «чистовой анимации»: a) Добавляются все детали движения b) Исправляются ошибки тайминга c) Создаётся раскадровка d) Анимация становится плавной и выразительной 8) Какой кадровый режим чаще всего используется в онлайн-видео? 1) 24 fps 2) 25 fps 3) 30 fps 9) Какие из перечисленных форматов НЕ поддерживают альфа-канал (прозрачность)? a) MP4 (H.264) b) MOV (ProRes 4444) c) AVI (с кодеком Lagarith) d) GIF 10) На каких этапах участвует композитор или звукорежиссёр? a) Создание музыкального сопровождения b) Запись закадрового голоса c) Цветокоррекция d) Финальный аудиомикс 11) Расположите этапы работы над 2D-персонажем (cut-out) в правильном порядке: 1) Разделение на части (rigging) 2) Создание концепт-арта 3) Анимация 4) Чистовой рисунок 12) Какие из перечисленных программ могут использоваться для создания аниматика? a) Premiere Pro b) After Effects	
--	--	--	--

		c) Storyboard Pro d) Photoshop 13) Что из перечисленного относится к этапу «постпродакшн»? a) Добавление визуальных эффектов b) Финальный монтаж c) Создание раскадровки d) Цветовая градация 14) Какой принцип анимации описывает, что разные части тела движутся с разной скоростью и в разное время? 15) Как называется метод анимации, при котором художник рисует кадры последовательно, от начала к концу, без предварительного планирования поз? 16) Какая горячая клавиша в Adobe After Effects используется для превью с включённым Motion Blur? 1) 0 (на цифровой клавиатуре) 2) Space 3) Enter 4) M 17) Расположите этапы работы над анимационным проектом в правильной последовательности: 1) Анимация 2) Создание сценария 3) Финальный композитинг 4) Раскадровка 18) Как называется черновая версия анимации, в которой отрабатываются основные движения без деталей и цвета? 19) Какая нода в Toon Boom Harmony отвечает за объединение всех слоёв перед выводом? 1) Display 2) Composite 3) Write 4) Merge	
--	--	---	--

		20) Что такое «арреал» в контексте анимации?	
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Б1.О.09 История искусств	1. Какой стиль в России XVII века характеризуется пышным декором, «игрой» форм и влиянием польско-украинского барокко? а) Московское барокко б) Наильдешевский стиль в) Нарышкинское барокко г) Елизаветинское барокко 2. Какие из перечисленных техник использовались в древнерусской иконописи? а) Темпера на доске б) Левкас (гипсовая основа) с) Оковка окладом д) Золочение фонов е) Лессировка 3. Установление соответствия. Сопоставьте стиль и тип орнамента: А. Исламский Б. Кельтский В. Ар-нуво Г. Рококо 1. Арабески и геометрические узоры (табля) 2. Переплетённые узлы и плетения 3. Линии в форме стеблей, лилий, женских силуэтов 4. Рокайли (раковины, завитки, «С- и S-формы») 4. Что такое «пинаотека»? 5. Какой художник создал серию «Четыре всадника Апокалипсиса» в виде гравюр? а) Альбрехт Дюрер б) Мартин Шонгауэр в) Люкас Кранах г) Ганс Бальдунг Гrien 6. Какие из перечисленных факторов способствовали развитию портретного жанра в Северном Возрождении? а) Рост самосознания индивида	1) в 2) а, b, c, d 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Художественная галерея или музей живописи (от греч. <i>pinax</i> — дощечка с изображением). 5) а 6) а, b, c, d 7) — Грехопадение, первородный грех — Плод Древа познания добра и зла — Иногда — спасение (в руках Христа как «Нового Адама» — <i>globus cruciger</i>) 8) а 9) 2 → 3 → 1 → 4 10) Укрепление иконографических канонов: После победы иконопочитателей (787 г., Второй Никейский собор) иконопись стала строго регламентированной — каждая деталь (жест, цвет, композиция) получила богословское обоснование.

		b) Реформация и утрата религиозных заказов с) Развитие гравюры и книгопечатания d) Появление зеркал e) Запрет на иконопись 7. Что символизирует яблоко в изображениях Адама и Евы? 8. Какой архитектор спроектировал Эрмитажный театр в Санкт-Петербурге? a) Джакомо Кваренги б) Бартоломео Растрелли в) Андреян Захаров г) Карл Росси 9. Расположите этапы создания бронзовой скульптуры методом «утраты формы» (восковая модель): 1) Заливка бронзы в форму 2) Создание глиняной модели 3) Изготовление восковой копии 4) Разрушение внешней формы и извлечение отливки 10. Почему иконоборчество (VIII–IX вв.) оказало долгосрочное влияние на византийское и русское искусство? Назовите два последствия, связанных с иконографией и богословием. 11. Какой термин обозначает следы изменений композиции, видимые под верхним слоем краски (например, при рентгеновском анализе)? a) Патина б) Pentimenti в) Кракелюр г) Имприматура 12. Кто является автором мозаики «Ленин в Смольном» (Владимирский зал Кремля, 1930-е)? a) Вера Мухина б) Александр Дейнека в) Василий Белашов г) Павел Корин 13. Выбор нескольких правильных ответов	Теологизация изображения: Икона перестала быть просто «картинкой» — она стала сакраментальной реальностью, «окном в Небеса», что повлияло на всю последующую традицию (включая Андрея Рублёва). 11) б 12) в 13) а, б, с, д 14) а, б, с, е 15) А–1, Б–2, В–3, Г–4 16) Начальный монохромный эскиз (чаще зеленовато-серый), на который затем наносятся цветные слои — создаёт основу для моделировки светотени. 17) в 18) а, б, д 19) 1 → 2 → 3 → 4 20) б
--	--	--	--

		Какие из перечисленных материалов использовались в античной скульптуре? a) Мрамор b) Бронза c) Терракота d) Слоновая кость e) Стекло 14. Какие из перечисленных приёмов характерны для русского авангарда 1910–1920-х гг.? a) Супрематические формы b) Объёмный конструктивизм c) Агитационный плакат d) Романтический пейзаж e) Коллаж и фотомонтаж 15. Сопоставьте архитектурный элемент и его функцию: А. Стилобат Б. Антаблемент В. Агтик Г. Кариатида 1. Верхняя ступень под колоннадой, служащая основанием храма 2. Верхняя часть стены, несущая крышу (в классике — архитрав + фриз + карниз) 3. Невысокая стенка над карнизом, часто с надписью или рельефом 4. Женская фигура, заменяющая колонну 16. Что такое «вердаккио» в технике масляной живописи? 17. Какой музей не входит в Государственный музейный комплекс «Кремль»? a) Оружейная палата б) Алмазный фонд в) Третьяковская галерея г) Царь-пушка и Царь-колокол 18. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных произведений относятся к соцреализму? a) «Текстильщицы» А. Дейнеки b) «Новый быт» А. Лактионова	
--	--	--	--

		с) «Богатыри» В. Васнецова д) «Знамя Октября» Г. Манисер е) «Чёрный квадрат» К. Малевича 19. Расположите этапы консервации картины на холсте: 1) Укрепление красочного слоя 2) Очистка от старого лака 3) Восполнение утрат (ретушь) 4) Новая лакировка 20. На картине — мужчина в плаще, сидящий на диване, смотрит в зал; в зеркале за ним — силуэты других людей. Это, вероятно, работа: а) Эдуарда Мане б) Диего Веласкеса в) Пабло Пикассо г) Казимира Малевича	
ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	Б1.О.03 Психология и педагогика	1. Кто из учёных разработал теорию когнитивного развития, выделив 4 стадии (сенсомоторная, дооперациональная и др.)? а) Л. С. Выготский б) Ж. Пиаже в) Э. Эриксон г) Д. Б. Эльконин 2. Что такое «зона ближайшего развития» (ЗБР) по Л. С. Выготскому? а) Уровень актуального развития ребёнка б) Разница между тем, что ребёнок может сделать самостоятельно и с помощью взрослого в) Период кризиса 7 лет г) Пространство в классе для групповой работы 3. Какие из перечисленных подходов относятся к гуманистической психологии? а) Акцент на самореализации личности б) Идея «позитивного человека» с) Основоположники — К. Роджерс, А. Маслоу д) Изучение условных рефлексов е) Фокус на бессознательном	1) б 2) б 3) а, б, с 4) а, б, с, е 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Специфическая форма взаимодействия педагога и обучающегося, направленная на решение образовательных, воспитательных и развивающих задач, основанная на эмпатии, уважении и профессиональной рефлексии. 7) б 8) б, с, д 9) 1 → 2 → 3 → 4 10) г

		4. Какие из перечисленных факторов влияют на мотивацию учения у школьников? a) Уровень притязаний b) Стиль педагогического общения учителя c) Успехи и неудачи в прошлом d) Физическая форма учителя e) Степень автономии и выбора в заданиях 5. Сопоставьте психологическую теорию и её ведущую идею: А. Поведенческая (бихевиоризм) Б. Психоаналитическая В. Деятельностный подход Г. Гуманистическая 1. Поведение формируется через подкрепление и наказание 2. Поведение определяется бессознательными влечениями и конфликтами 3. Развитие личности происходит в процессе деятельности и общения 4. Человек стремится к самореализации и личностному росту 6. Что такое «педагогическое общение»? 7. Какой возраст считается «кризисом трёх лет» по Э. Эриксону? a) Период доверия / недоверия б) Период автономии / стыда и сомнения в) Период инициативности / чувства вины г) Период трудолюбия / неполноценности 8. Какие из перечисленных приёмов относятся к активным методам обучения? a) Лекция b) Деловая игра c) Проектная деятельность d) «Мозговой штурм» e) Конспектирование 9. Расположите этапы педагогического процесса по А. В. Петровскому: Целеполагание Организация взаимодействия Стимулирование Контроль и коррекция	11) а 12) а, b, c, d 13) А–1, Б–2, В–3, Г–4 14) Система психолого-педагогических мероприятий, направленных на преодоление или смягчение недостатков в развитии, обучении и поведении обучающихся. 15) в 16) а, b, c, e 17) — Кризис подросткового возраста: стремление к автономии, поиск идентичности, эмоциональная нестабильность; — Реакция на наказание — усиление отчуждения («эффект отторжения»); → Требуется диалог, вовлечение в принятие решений, поиск причин (травля, тревога и др.). 18) в 19) 4 → 2 → 1 → 3 20) Изменение мира: Знания устаревают за 2–5 лет; важны не столько факты,
--	--	--	---

		10. Ученик 5 класса часто отвлекается, не выполняет домашние задания, но активен в спортивных играх. Учитель ставит «2» и делает замечания при всех. Какой педагогический принцип нарушается? а) Принцип индивидуального подхода б) Принцип гуманизма в) Принцип сознательности г) Все перечисленные 11. Что такое «рефлексия» в педагогике? а) Способность к самонаблюдению и анализу собственных действий и состояний б) Повторение пройденного материала в) Реакция на внешний раздражитель г) Использование зеркал в кабинете 12. Какие из перечисленных методов используются в психодиагностике? а) Наблюдение б) Тестирование с) Анкетирование д) Эксперимент е) Гадание на картах 13. Сопоставьте возрастной период и ведущий тип деятельности (по Д. Б. Эльконину): А. Дошкольный Б. Младший школьный В. Подростковый Г. Ранняя юность 1. Сюжетно-ролевая игра 2. Учебная деятельность 3. Общение со сверстниками (интимно-личностное) 4. Профессиональное и учебно-профессиональное самоопределение 14. Что такое «педагогическая коррекция»? 15. Какой стиль общения педагога наиболее эффективен для развития самостоятельности учащихся?	сколько навыки — критическое мышление, работа с информацией, сотрудничество, адаптивность. Личностное развитие: Метапредметные результаты (регуляция, рефлексия, смыслопоиск) формируют готовность к самообразованию и осмысленной жизни — что отвечает целям воспитания гармоничной личности.
--	--	--	--

		а) Авторитарный б) Либеральный в) Демократический г) Попустительский 16. Какие из перечисленных признаков характерны для педагогического профессионализма? а) Способность к рефлексии б) Эмпатия и эмоциональная устойчивость с) Гибкость и готовность к изменениям д) Строгое следование инструкциям без адаптации е) Умение строить партнёрские отношения с учащимися 17. Подросток замкнулся, стал грубить, пропускает уроки. Родители наказывают его запретом на телефон. Какой психологический механизм может лежать в основе поведения? 18. Что из перечисленного НЕ входит в этический кодекс педагога? а) Уважение достоинства личности обучающегося б) Конфиденциальность информации о частной жизни в) Принуждение к участию в религиозных мероприятиях г) Недопустимость физического и психологического насилия 19. Расположите этапы формирования умственного действия по П. Я. Гальперину: 1) Внутренняя речевая стадия 2) Материализованная стадия 3) Стадия внутреннего плана сокращённого действия 4) Стадия ориентировки в задаче 20. Почему в современном образовании возрастает роль «метапредметных результатов» по сравнению с чисто предметными знаниями? Приведите два аргумента, связанных с изменением мира и личностным развитием.	
ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	Б1.О.07 Культурология	1. Выбор одного правильного ответа Какой философ ввёл термин «культурология» в научный оборот? а) Эдвард Тайлор б) Лео Фробениус в) Николай Бердяев г) Юрий Лотман	1) б 2) б 3) а, с, d, e 4) а, с, e 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4

		2. Выбор одного правильного ответа Что из перечисленного не является признаком культуры? а) Передача из поколения в поколение б) Биологическая обусловленность в) Символичность г) Нормативность 3. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных подходов используются в культурологии? а) Герменевтический б) Экспериментальный в) Структуралистский г) Феноменологический д) Компаративный 4. Выбор нескольких правильных ответов К элитарной культуре относятся: а) Опера б) Мемы в TikTok в) Стихи Бродского г) Рекламные ролики д) Философские трактаты 5. Установление соответствия Сопоставьте понятие и определение: А. Менталитет Б. Артефакт В. Текст культуры Г. Культурный код 1. Устойчивая совокупность мыслительных и поведенческих установок группы 2. Предмет, созданный человеком и несущий культурный смысл 3. Любая знаковая система, интерпретируемая как целостное сообщение 4. Система условных значений, доступных носителям культуры 6. Краткое определение Что такое «диалог культур»?	6) Процесс взаимодействия, понимания и обмена смыслами между различными культурными традициями без доминирования одной над другой. 7) а 8) а, с, е 9) 3 → 2 → 4 → 1 10) Культурный шок / Несовместимость культурных кодов / Контекстуальная непрозрачность Допустимо: «разница в невербальных кодах» или «низкоконтекстная vs высококонтекстная культура». 11) б 12) а, с, е 13) А–1, Б–2, В–3, Г–4 14) Психозомоциональное состояние дезориентации, возникающее при столкновении с чуждой культурной средой, где привычные коды поведения и смыслы неприменимы. 15) б 16) а, с, d
--	--	--	---

		7. Выбор одного правильного ответа Кто разработал концепцию «культурных ландшафтов»? а) Фернанд Бродель б) Карл Ясперс в) Юрий Лотман г) Освальд Шпенглер 8. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных феноменов характерны для постмодернистской культуры? а) Пастич б) Возвышенное с) Ирония и игра д) Метанарративы е) Деконструкция 9. Последовательность Расположите этапы жизненного цикла культуры по Шпенглеру: Увядание Рост Зарождение Расцвет 10. Анализ кейса В фильме используется сцена, где герой кланяется — в западной версии этот момент убрали, посчитав «странным». Какой культурный феномен иллюстрирует этот пример? 11. Выбор одного правильного ответа Что означает «мем» в культурологии (по Докинзу)? а) Генетическая мутация б) Единица культурной передачи в) Мифологический архетип г) Архивный документ 12. Выбор нескольких правильных ответов К феноменам глобализации культуры относятся: а) Глокализация б) Культурная изоляция с) Гибридизация	17) — Белый цвет на свадьбе = чистота, невинность — Три перекрёстных полосы на православном кресте = «Царь Славы» — Чёрный кот, перебегающий дорогу = плохая примета — Хлеб-соль как символ гостеприимства 18) б 19) 1 → 2 → 3 20) Культурология интегрирует методы и концепты из разных наук, так как культура — многомерный феномен. Примеры: История — предоставляет эмпирический материал и хронологическую основу; культурология интерпретирует исторические события как проявления культурных смыслов. Семиотика — даёт инструменты анализа знаков и текстов; культурология применяет их для
--	--	--	--

		d) Ревитализация традиций е) Унификация медиаформатов 13. Установление соответствия. Сопоставьте теоретика и его труд: А. Освальд Шпенглер Б. Питирим Сорокин В. Юрий Лотман Г. Карл Ясперс 1. «Закат Европы» 2. «Социальные и культурные динамики» 3. «Внутри мыслящих миров» 4. «Смысл и назначение истории» 14. Краткое определение Что такое «культурный шок»? 15. Выбор одного правильного ответа Какой термин обозначает смешение культурных элементов при сохранении исходных идентичностей? а) Ассимиляция б) Аккультурация в) Сегрегация г) Маргинальность 16. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных признаков характерны для массовой культуры? а) Антиинтеллектуализм б) Уникальность в) Коммерциализация г) Демократичность доступа е) Сакральность 17. Анализ понятия. Приведите два примера культурных кодов в русской традиции. 18. Выбор одного правильного ответа Что такое «симулякр» в концепции Жана Бодрийяра? а) Архетип коллективного бессознательного б) Копия без оригинала	расшифровки символов, ритуалов, медiateкстов как культурных сообщений.
--	--	--	---

		в) Ритуальный объект г) Мифологический сюжет 19. Расположите уровни культуры по Эдварду Холлу от самого поверхностного к глубинному: 1) Поведение 2) Ценности 3) Вера и мировоззрение 20. Почему культурология считается междисциплинарной наукой? Назовите две смежные дисциплины и объясните, как они взаимодействуют с культурологией.	
ПК-1 Способен владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Б1.О.11 Основы композиции	1. Какой принцип композиции использует Леонардо да Винчи в «Тайной вечере» для акцента на Христе? а) Золотое сечение б) Центральная композиция + линейная перспектива в) Диагональ г) Симметрия 2. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных элементов относятся к основным средствам композиции? а) Линия б) Цвет в) Текстура г) Размер д) Освещение 3. Расположите этапы работы над композицией в правильном порядке: 1) Поиск композиционного центра 2) Эскизные поиски (наброски) 3) Анализ формата и темы 4) Проработка деталей и тонального решения 4. Какие из перечисленных цветовых решений создают статику? а) Монохромная гамма б) Контрастные дополнительные цвета в) Низкая насыщенность г) Высокая контрастность по светлоте д) Тёплые оттенки	1) б 2) а, б, в, г 3) $3 \rightarrow 2 \rightarrow 1 \rightarrow 4$ 4) а, в 5) Наиболее значимая точка или зона в изображении, притягивающая внимание зрителя и несущая смысловую нагрузку.

		5. Что такое «композиционный центр»?	
	Б1.О.12 Перспектива	1. Сколько точек схода имеет угловая (или двухточечная) перспектива? а) 1 б) 2 в) 3 г) 4 2. Какие из перечисленных элементов обязательны для построения фронтальной перспективы? а) Линия горизонта б) Одна точка схода в) Две точки схода г) Точка зрения д) Диагональные точки (для контроля глубины) 3. Сопоставьте тип перспективы и количество точек схода + особенность: А. Фронтальная Б. Угловая В. Панорамная Г. Обратная («рыбий глаз») 1. 1 точка схода; одна плоскость параллельна картине 2. 2 точки схода; ни одна грань не параллельна картине 3. Более 2 точек; изгиб картинной плоскости (например, 180°) 4. Искажённая перспектива: параллельные линии расходятся 4. Что такое «точка зрения» в перспективе? 5. Расположите этапы построения куба в угловой перспективе: 1) Проведение линий от углов к двум точкам схода 2) Определение линии горизонта и двух точек схода 3) Построение ближайшего вертикального ребра 4) Завершение формы с помощью вертикальных линий	1) б 2) а, b, d, e 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Местоположение наблюдателя в пространстве относительно изображаемого объекта и картинной плоскости — определяет положение линии горизонта и точек схода. 5) 2 → 3 → 1 → 4
	Б1.О.13 Рисунок	1. Что такое «рефлекс» в светотени? а) Самое тёмное место на объекте б) Световой блик на поверхности в) Освещение теневой части за счёт отражённого света	1) в 2) а, b, c, d 3) а, b, c, d, e 4) 2 → 4 → 1 → 3

		г) Граница между светом и тенью 2. Какие из перечисленных принципов важны при рисовании головы человека? а) Пропорции (глаза — на средней линии) б) Ось симметрии в) Анатомия черепа г) Перспектива ракурса д) Цвет волос 3. Какие из перечисленных элементов входят в градацию светотени? а) Блик б) Свет в) Полутень г) Собственная тень д) Падающая тень 4. Расположите этапы рисования драпировки в правильном порядке: 1) Передача складок как следствия конструкции формы 2) Определение общего силуэта и направления 3) Светотеневая проработка 4) Уточнение характера ткани (мягкая/жесткая) 5. Почему при рисовании падающей тени важно учитывать положение источника света?	5) — Направление и длина падающей тени зависят от угла падения света; — Форма тени повторяет контур объекта с учётом перспективы поверхности; — Без учёта источника тень будет «плавать», разрушая иллюзию реальности.
	Б1.О.15 Скетчинг	1. Какие из перечисленных приёмов характерны для fashion-скетчинга? а) Удлиненные пропорции (8–9 голов) б) Акцент на драпировке и текстуре ткани в) Технический чертёж выкройки г) Жестовая основа позы д) Подробная прорисовка лица 2. Последовательность. Расположите этапы создания презентационного скетча интерьера: 1) Тональная проработка и акценты 2) Перспективная сетка 3) Композиционный поиск на миниатюрах	1) а, б, д 2) 3 → 2 → 4 → 1 3) в 4) А–1, Б–2, В–3, Г–4 5) Личный визуальный дневник, в котором автор фиксирует наблюдения, идеи, впечатления через скетчи, записи, коллажи — вне

		4) Нанесение деталей и текстур 3. Дизайнер рисует 15 вариантов формы стула за 10 минут, используя лёгкие линии, без стирания. Какой тип скетчинга он применяет? а) Презентационный б) Технический в) Идеационный г) Аналитический 4. Установление соответствия. Сопоставьте стиль скетчинга и его визуальные черты: А. Жестовой (Gesture) Б. Контурный В. Тональный Г. Линейно-конструктивный 1. Быстро, 30–60 сек, линия действия, динамика 2. Чёткие линии, минимум тона, акцент на форме 3. Акцент на светотени, объёме, атмосфере 4. Видимые вспомогательные линии, объёмы, оси 5. Что такое «скетч-джорнал»?	привязки к конкретному проекту.
ПК-2 Способен владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	Б1.О.11 Основы композиции	1. Выбор одного правильного ответа Какой приём использован в логотипе FedEx (стрелка между Е и х)? а) Негативное пространство б) Симметрия в) Ритм г) Масштаб 2. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных факторов влияют на «визуальный вес» элемента? а) Размер б) Цвет (тёмный > светлого) с) Текстура (сложная > гладкой) д) Положение (ближе к центру > к краю) е) Форма (геометрическая > аморфной)	1) а 2) а, b, c, d 3) — Правило «глазного пути»: взгляд модели задаёт направление движения по полю; — Активное пустое пространство (негатив), в которое «входит» персонаж — создаёт напряжение и ожидание. 4) б 5) 2 → 4 → 3 → 1 6) Динамика и современность: Асимметрия

		3. В фотографии человек сидит в левом нижнем углу; взгляд направлен вправо-вверх, где — пустое пространство. Какой приём усиливает ощущение ожидания? 4. Какой формат усиливает ощущение устойчивости и покоя? а) Вертикальный б) Горизонтальный в) Квадратный г) Диагональный 5. Расположите этапы тональной композиции (от общего к частному): 1) Разработка светотеневых акцентов 2) Определение общей тональной тональности (светлая/тёмная) 3) Построение тонального ритма 4) Распределение тоновых масс (свет — тень — полутень) 6. Почему в плакатной и логотипной графике часто используется асимметричная композиция? Назовите два преимущества перед симметрией. 7. Какой термин описывает повторение элементов через равные интервалы? а) Ритм б) Орнамент в) Паттерн г) Модуляция	воспринимается как более живая, энергичная, соответствует ритму современной жизни — особенно важно для молодёжных, технологичных брендов. Гибкость иерархии: Позволяет точнее расставить акценты — крупный элемент с одной стороны может уравниваться мелким, но контрастным — с другой, что даёт больше возможностей для выразительности. 7) а
	Б1.О.14 Живопись и колористика	1. Что такое «имприматура»? 2. Выбор одного правильного ответа Кто из художников считается основоположником пуантилизма? а) Винсент Ван Гог б) Поль Сезанн в) Жорж Сёра г) Поль Гоген 3. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных приёмов используются для создания цветовой гармонии? а) Монохромная гамма	1) Тонированный подмалёвок (часто серый, охристый или зеленоватый), наносимый на холст перед живописью для нейтрализации белого фона и создания тональной основы. 2) в 3) а, б, с, е 4) 2 → 4 → 1 → 3 5) в

		б) Комплементарный контраст с) Аналогичные цвета д) Хроматический диссонанс е) Разделённый комплементарный аккорд 4. Расположите этапы многослойной живописи по старой технике: 1) Лессировки 2) Подмалёвок (имприматура) 3) Пастозная проработка 4) Гризайль (светотеневой эскиз) 5. В портрете лицо модели написано в тёплых тонах (розовый, охра), а теневые участки — с добавлением зеленоватого оттенка. Какой колористический закон применён? а) Закон цветового контраста б) Закон рефлексов в) Закон температурного контраста г) Закон локального цвета 6. Выбор одного правильного ответа Какой термин описывает эффект изменения цвета объекта под влиянием окружающей среды? а) Локальный цвет б) Оптический микс в) Колорит г) Цветовая индукция 7. Сопоставьте художника и его колористическую особенность: А. Ван Гог Б. Рембрандт В. Матисс Г. Левитан 1. Экспрессивные чистые цвета, контрастные дуэты 2. «Золотой колорит», тёплые коричнево-золотые тона 3. Декоративная плоскость, чистые несмешанные цвета 4. Световоздушная гамма, тончайшие нюансы серого и синего	б) г 7) А–1, Б–2, В–3, Г–4
	Б1.О.15 Скетчинг	1. Какой приём не рекомендуется в идеационном скетчинге? а) Рисование нескольких идей на одном листе б) Использование цвета для акцентов в) Стирание «неудачных» линий г) Подпись к скетчу («сидячий стул с подлокотниками»)	1) в 2) а, б, д 3) — Линер даёт чёткие

		2. Какие из перечисленных функций скетчинга важны в UX-дизайне? а) Быстрое прототипирование интерфейсов б) Отработка user flow в) Создание фото-реалистичных макетов г) Согласование с командой на ранних этапах д) Генерация логотипов в векторе 3. Почему в архитектурном скетче часто используется линер + маркер + акварель? 4. Какой термин обозначает набросок, выполненный по памяти после наблюдения? а) Кроки б) Зарисовка в) Скетч с впечатления г) Эскиз 5. Расположите этапы жестового скетча фигуры (30 сек): 1) Прорисовка головы и конечностей 2) Определение линии действия 3) Наметка основных масс (грудь, таз) 4) Добавление динамики и напряжения 6. Почему скетчинг остаётся актуальным даже в эпоху 3D-моделирования и ИИ-генерации изображений? Приведите два аргумента, связанных с мышлением и коммуникацией. 7. Какой приём позволяет усилить ощущение глубины в архитектурном скетче без строгой перспективы? а) Контурная равномерная линия б) Воздушная перспектива (ослабление контраста и чёткости вдали) в) Монохромная гамма г) Симметрия	конструктивные линии; — Маркер быстро закладывает базовые тени и объёмы; — Акварель добавляет атмосферу, свет, материал без перегрузки — сохраняя «лёгкость» скетча. 4) в 5) 2 → 3 → 1 → 4 6) Мышление через руку: Скетчинг — не запись готовой идеи, а процесс мышления. Движение руки стимулирует творческие связи в мозге, которые не включаются при наборе промпта или работе в 3D-редакторе. Скорость и неоднозначность: Скетч — это «мягкий» носитель идей: он не обязывает к точности, позволяет легко менять, совмещать, обсуждать. В отличие от фотореалистичного рендера, он оставляет пространство для интерпретации — что критично на ранних
--	--	---	--

			этапах проектирования. 7) б
ПК-3 Способен обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	Б1.О.16 Скульптура	1. Какой из перечисленных инструментов используется при лепке в глине? а) Зубило б) Киянка в) Стек г) Торквет 2. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных принципов важны при композиции круглой скульптуры? а) Работа со всех точек зрения б) Наличие «главного ракурса» с) Ритм объёмов д) Соблюдение симметрии е) Взаимодействие со светом 3. Расположите этапы создания бронзовой скульптуры методом «утраты воска»: 1) Покрытие восковой модели огнеупорной формой 2) Литъё бронзы 3) Создание глиняной модели 4) Изготовление восковой копии 5) Разбивание формы и обработка отливки 4. У статуи правая нога выставлена вперёд, таз слегка повёрнут, плечи — в противоположную сторону, лицо спокойное. Это типичный приём: а) Контрапост б) Симметрия в) Вертиго г) Пластический ритм 5. Какой термин обозначает восковую модель, используемую при литье бронзы? а) Болванка б) Оригинал в) Восковка	1) в 2) а, б, с, е 3) 3 → 4 → 1 → 2 → 5 4) а 5) в 6) а, б, с, е 7) А–1, Б–2, В–3, Г–4 8) Условная единица измерения пропорций тела (например, длина головы), на основе которой строится вся фигура. 9) б 10) а, б, d 11) — Сначала необходимо уловить общую форму головы, массы, пропорции, наклон осей; — Детали (морщины, родинки) без правильной конструкции искажат сходство и разрушат объём. 12) б 13) 4 → 2 → 1 → 3 14) Идеал мужского совершенства: Обнажённое тело воина/атлета символизировало физическую силу, мужество, гармонию духа и тела —

		г) Матрица 6. Какие из перечисленных факторов учитываются при масштабировании скульптуры? а) Прочность материала б) Восприятие формы на расстоянии в) Стоимость материалов г) Цвет постамента д) Законы перспективы в объёме 7. Сопоставьте скульптора и его стиль/направление: А. Микеланджело Б. Огюст Роден В. Владимир Татлин Г. Аристид Майоль 1. Высокое Возрождение, героическая монументальность 2. Импрессионизм в скульптуре, текстура, драма 3. Конструктивизм, индустриальные материалы 4. Синтез формы, «каменная плоть», спокойствие 8. Что такое «модуль» в скульптуре (по системе Поликлета)? 9. Какой из перечисленных материалов наиболее пластичен и используется на начальном этапе лепки? а) Мрамор б) Глина в) Бронза г) Дерево 10. Какие из перечисленных элементов характерны для скульптуры барокко? а) Динамика и движение б) Открытая композиция («вовлечение» зрителя) в) Гладкая, полированная поверхность г) Драматический светотеневой контраст д) Идеализированные пропорции 11. Анализ техники. Почему при лепке портрета по живой натуре важно не смотреть на детали на ранних этапах?	ключевые ценности полиса. Нормы приличия и социальная роль: Женщина ассоциировалась с домом, скромностью, супружеской верностью; драпировка подчёркивала добродетель, а также позволяла художнику проявить мастерство в передаче формы через складки. 15) б 16) а, б, в 17) А–1, Б–2, В–3, Г–4 18) Граница, где форма заканчивается и начинается пространство; чёткое, выразительное решение края (например, резкий срез плеча вместо плавного перехода). 19) а 20) а, б, в
--	--	---	---

		12. Какой термин обозначает внутренний каркас при лепке крупной скульптуры из глины? а) Опалубка б) Арматура в) Болванка г) Модуль 13. Расположите этапы учебного рельефа по гипсу: 1) Передача светотени и фактуры 2) Определение границ и глубины 3) Обобщение формы 4) Построение пропорций и осей 14. Почему в античной скульптуре мужские фигуры часто изображались обнажёнными, а женские — в драпировке? Приведите два культурно-исторических аргумента. 15. Что такое «тектоника» в скульптуре? а) Наука о земных корнях б) Закономерности построения формы, вырастающей из свойств материала в) Тип постамента г) Система пропорций 16. Какие из перечисленных материалов используются в современной керамической скульптуре? а) Шамот б) Фаянс в) Костяной фарфор г) Эпоксидная смола е) Воск 17. Сопоставьте материал и его ключевую особенность при работе: А. Мрамор Б. Бронза В. Дерево Г. Стекло (выдувное) 1. Хрупкость при тонких выступах, необходимость «мостиков» 2. Возможность тончайших деталей благодаря литью 3. Зависимость от направления волокон, риск растрескивания	
--	--	---	--

		4. Необратимость процесса, работа в горячем состоянии 18. Что такое «обрез» в скульптуре? 19. Какой термин обозначает внутреннюю полость в глиняной скульптуре, предотвращающую растрескивание при обжиге? а) Душ б) Пор в) Вентиляция г) Арматура 20. Какие из перечисленных принципов лежат в основе пластической анатомии для скульптора? а) Форма мышцы определяется её функцией б) Кости задают общий каркас и точки крепления с) Кожа не влияет на внешнюю форму д) Жировые отложения сглаживают рельеф мышц е) Пропорции одинаковы у всех людей	
ПК-4 Способен владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способен через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств	Б1.О.18 Проектирование	1. Какой этап идёт первым в user-centered design (UCD)? а) Создание прототипа б) Исследование пользователей и контекста использования в) Разработка визуального стиля г) Тестирование 2. Что такое «мудборд» (mood board) в проектировании мультимедийного продукта? а) Техническое ТЗ для разработчиков б) Коллаж из изображений, цветов, шрифтов, текстур, передающий атмосферу и стиль будущего продукта в) Анимационный раскадровочный лист г) Бюджетная смета 3. Какие из перечисленных принципов из «12 принципов анимации» Диснея активно используются в UI-анимации? а) Squash and stretch б) Ease in / Ease out с) Secondary action д) Timing е) Appeal	1) б 2) б 3) b, d 4) а, с 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Небольшая функциональная анимация интерфейса (например, пульсация кнопки при наведении, плавное появление сообщения), улучшающая обратную связь и юзабилити. 7) в 8) а, b, с 9) 2 → 1 → 3 → 4 10) а

		4. Какие из перечисленных инструментов применяются на этапе прототипирования интерактивной анимации? a) Figma b) Adobe After Effects c) Principle или ProtoPie d) Photoshop e) Cinema 4D 5. Сопоставьте тип мультимедийного продукта и его ключевую проектировочную задачу: А. Образовательный интерактив Б. Рекламный баннер (30 сек) В. Мобильное приложение Г. Анимационный сериал 1. Чёткая иерархия информации, минимальный когнитивный шум 2. Быстрое вовлечение, ясный призыв к действию за 3–5 сек 3. Интуитивная навигация, предсказуемость действий 4. Единый визуальный стиль, ритм монтажа, развитие персонажей 6. Что такое «микроанимация»? 7. Какой термин описывает принцип, при котором анимация не должна отвлекать от основного содержания? a) Согласованность б) Доступность в) Целесообразность (purposefulness) г) Когерентность 8. Какие из перечисленных факторов ограничивают анимацию в мобильных приложениях? a) Ограничения по производительности (60 fps) b) Трафик и размер файла c) Разрешение экрана d) Возраст пользователя e) Цветовая слепота 9. Расположите этапы проектирования анимационного объяснительного ролика (explainer video): 1) Разработка сценария и сториборда 2) Анализ ЦА и формулировка цели 3) Создание аниматика	
--	--	--	--

		4) Продакшн (анимация, озвучка, музыка) 10. В мобильном приложении кнопка «Отправить» в форме мгновенно исчезает после нажатия. Пользователь не уверен, отправилось ли сообщение. Какая анимационная ошибка допущена? а) Нарушена обратная связь б) Слишком медленная анимация в) Использован неподходящий цвет г) Отсутствует звук	
	Б1.В.04 Освещение	1. Что означает аббревиатура «ISO» в фотографии? а) Международная организация по стандартизации б) Светочувствительность матрицы или плёнки в) Индекс съёмки объекта г) Интенсивность светового потока 2. Какая световая схема характеризуется жёстким светом, резкими тенями и высоким контрастом (часто используется в драматических портретах)? а) Рембрандт б) Ключевая (high-key) в) Низкоконтрастная (low-key) г) Хай-контрастная схема 3. Какие из перечисленных параметров влияют на экспозицию? а) Выдержка б) Диафрагма с) ISO д) Фокусное расстояние е) Баланс белого 4. Какие из перечисленных источников света считаются «тёплыми» (2700–3500 K)? а) Свеча б) Лампа накаливания с) Дневной свет в полдень (5500 K) д) Светодиодный прожектор (6500 K) е) Закат 5. Сопоставьте тип освещения и его визуальный эффект: А. Фронтальное	1) б 2) г 3) а, б, с 4) а, б, е 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Расстояние между ближайшей и самой дальней точками сцены, которые воспринимаются как чёткие на изображении; зависит от диафрагмы, фокусного расстояния и дистанции. 7) в 8) а, б, с, д, е 9) 2 → 4 → 1 → 3 10) в

		Б. Боковое В. Контровое Г. Верхнее 1. Плоский, маловыразительный рисунок, минимум теней 2. Чёткий рельеф, объём, акцент на текстуре 3. Силуэт или подсветка контура, отделение от фона 4. Глубокие тени под глазами и скулами («эффект ведьмы») 6. Что такое «глубина резкости»? 7. Какой белый баланс нужно выбрать при съёмке в тени в солнечный день, чтобы избежать синевы? а) Дневной свет (5500 К) б) Облачно (6500–7500 К) в) Тень (7500–8500 К) г) Лампа накаливания (3200 К) 8. Какие из перечисленных принципов композиции применяются в фотографии? а) Правило третей б) Диагонали в) Золотое сечение г) Ведущие линии д) Симметрия 9. Расположите этапы студийной фотосъёмки портрета: 1) Настройка света и проверка бликов 2) Общение с моделью, постановка цели 3) Фокусировка и экспозамер 4) Коррекция позы и взгляда 10. На фото лицо модели равномерно освещено, но глаза «мёртвые», без бликов. Какой световой приём решит проблему? а) Добавить фоновый свет б) Использовать отражатель или заполняющий свет ниже уровня глаз в) Включить «глазные блики» (catch light) — источник перед моделью на уровне глаз г) Увеличить ISO	
--	--	--	--

ПК-5 Способен формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано излагать идею авторского произведения и процесс его создания	Б1.О.18 Проектирование	1. Что означает термин «Lottie» в digital-дизайне? а) Формат векторной анимации, поддерживаемой на iOS/Android/Web б) Программа для 3D-анимации в) Стандарт сжатия видео г) Плагин для Photoshop 2. Какие из перечисленных этапов входят в дизайн-спринт по методике Google Ventures? а) Понимание и определение проблемы б) Скетчинг решений в) Принятие решения (дотирование идей) г) Прототипирование д) Тестирование с пользователями 3. Сопоставьте программу и её основное применение в проектировании анимации: А. Adobe After Effects Б. Blender В. Figma Г. Rive 1. Motion design, композитинг, 2D/2.5D анимация 2. 3D-анимация, моделирование, рендеринг 3. UI/UX-прототипирование с базовой анимацией 4. Интерактивная векторная анимация для веба и приложений (real-time) 4. Что такое «архитектура движения» (motion architecture)? 5. Какой из перечисленных форматов НЕ поддерживает прозрачность и интерактивность? а) Lottie (JSON) б) SVG + SMIL/JS в) MP4 (H.264) г) HTML5 Canvas 6. Какие из перечисленных показателей оценивают эффективность анимационного баннера? а) CTR (Click-Through Rate) б) Viewability (доля показов, реально увиденных)	1) а 2) а, б, в, г, д, е 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Система правил и шаблонов анимационного поведения интерфейса (скорость, направление, easing), обеспечивающая целостность, предсказуемость и соответствие бренду. 5) в 6) а, б, в, г 7) — Нарушена целостность motion-системы: разные timing и easing создают ощущение хаоса, а не единого Narrative flow. → Рекомендуется единый темп (например, все анимации — 0.6–0.8 сек с ease-out). 8) а 9) 2 → 1 → 3 → 4 10) Когнитивная нагрузка: Избыток анимации отвлекает внимание от основного контента, перегружает рабочую память, снижает скорость восприятия информации
--	-------------------------------	--	---

		с) Время просмотра д) Количество скачиваний приложения е) Количество кадров в секунду 7. Команда создаёт анимационный сайт-лендинг. В первом блоке — медленный fade-in текста (2 сек), во втором — резкий zoom (0.3 сек). В чём стилистическая ошибка? 8. Какой принцип UI-анимации гласит: «Объекты сохраняют свою идентичность при трансформации» (например, иконка превращается в окно)? а) Непрерывность б) Сохранение намерения в) Иерархия г) Экономия внимания 9. Расположите этапы подготовки анимации к интеграции в веб-сайт: 1) Экспорт в Lottie или GIF/MP4 2) Согласование длительности и триггеров с front-end разработчиком 3) Оптимизация размера файла 4) Тестирование на разных устройствах 10. Почему в мультимедийном проектировании «меньше анимации» часто означает «лучше»? Приведите два аргумента, связанных с когнитивной нагрузкой и доступностью.	(особенно у новичков). Доступность: Анимация может вызывать приступы у людей с эпилепсией, дезориентировать пользователей с когнитивными нарушениями, замедлять взаимодействие для людей с моторными трудностями — поэтому стандарты (WCAG) рекомендуют давать возможность её отключения.
	Б1.В.02 Сценарное мастерство и основы режиссуры	1. Что такое «экспозиция» в драматургии? а) Кульминация действия б) Завязка конфликта в) Представление персонажей, места и обстоятельств в начале произведения г) Эпилог 2. Какая структура сценария предполагает три акта: завязка — развитие — развязка? а) Пятиактная (по Фрейтагу) б) Структура Блюмгартена в) Трёхактная структура г) Нелинейная структура	1) в 2) в 3) а, б, с, d 4) а, б, d 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Режиссёрский замысел размещения и движения актёров в кадре (или на сцене), включая жесты, позы, взаимодействие с пространством и предметами.

		3. Какие из перечисленных элементов входят в «драматический конфликт»? a) Противоборствующие силы b) Цель персонажа c) Препятствие d) Внутренняя борьба e) Описание погоды 4. Какие из перечисленных приёмов усиливают убедительность диалога? a) Подтекст b) Натуральность речи (обрывы фраз, паузы) c) Длинные монологи без мотивации d) Индивидуальные речевые особенности персонажей e) Изобилие терминов и «умных» слов 5. Сопоставьте термин и его значение: А. Интрига Б. Коллизия В. Перипетия Г. Развязка 1. Последовательность событий, вызывающая интерес и напряжение 2. Столкновение характеров, интересов, мировоззрений 3. Неожиданный поворот сюжета 4. Разрешение конфликта, завершение действия 6. Что такое «мизансцена»? 7. Какой термин обозначает внутренний стержень персонажа — его главную мотивацию? a) Суперзадача б) Тактическая задача в) Темперамент г) Архетип 8. Какие из перечисленных планов чаще всего используются для передачи эмоций? a) Общий план b) Средний план	7) а 8) с, d 9) 1 → 2 → 3 → 4 10) б
--	--	---	--

		с) Крупный план d) Крупнейший план (деталь глаза, рта) e) План «американка» 9. Расположите этапы работы режиссёра над спектаклем/фильмом: 1) Работа над сценарием (анализ, редакция) 2) Кастинг 3) Репетиции / съёмочный процесс 4) Постпродакшн (монтаж, озвучка) 10. В сцене герой молча смотрит в окно, но его пальцы нервно постукивают по подоконнику. Какой режиссёрский приём использован? a) Экспозиция б) Подтекст через пластику в) Монолог г) Флэшбэк	
ПК-6 Способен использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве	Б1.В.01 История кино и анимации	Какой фильм считается первой публичной платной демонстрацией кинематографа? a) «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сьота» (1895) б) «Выход рабочих с фабрики» (1895) в) «Завтрак закусочного в саду» (1895) г) Вся программа братьев Люмьер от 28 декабря 1895 г. 2. Кто создал первую в мире полностью нарисованную мультипликационную ленту (1908, Франция)? a) Уинзор Маккей б) Эмиль Коль в) Уолт Дисней г) Ладислао Стахевич 3. Какие из перечисленных техник использовались в советской анимации 1920–1930-х гг.? a) Рисованная покадровая б) Кукольная с) Силуэтная (по методу Лотте Рейнигер) d) 3D-компьютерная e) Мультипликация на стекле (влияние Дзиги Вертова и «кино-глаза»)	1) г 2) б 3) а, б, с, е 4) а, с 5) А–2, Б–1, В–3, Г–4 6) Технология кукольной анимации, при которой объёмные персонажи из пластилина, резины, ткани сменяют позы кадр за кадром («Ёжик в тумане», «Ивашка из Дворца пионеров»). 7) б 8) а, б, d 9) 1 → 2 → 3 → 4 10) б 11) в 12) а, б, с 13) А–1, Б–2, В–3, Г–4

		4. Какие из перечисленных фильмов — немые? a) «Броненосец „Потёмкин“» (1925) b) «Великий диктатор» (1940) c) «Метрополис» (1927) d) «Гражданин Кейн» (1941) e) «Заводной апельсин» (1971) 5. Сопоставьте режиссёра/студию и их вклад в историю анимации: A. Уолт Дисней Б. Союзмультфильм В. Норман МакЛарен Г. Йицзи Трика 1. «Снежная королева» (1957), школа лёгкой, музыкальной анимации, «золотой фонд» 2. «Три поросёнка» (1933), звуковая синхронизация, персонализация персонажей 3. Рисование прямо на плёнке, экспериментальная анимация (Канада, NFB) 4. Поэтичная кукольная анимация, «Рукавичка», «Огонь» (Чехословакия) 6. Что такое «модель» в советской анимации? 7. Какой год считается началом эпохи цифровой анимации благодаря выходу первого полностью компьютерного полнометражного фильма? a) 1986 б) 1995 в) 2001 г) 2009 8. Какие из перечисленных приёмов характерны для немецкого экспрессионизма в кино? ☐ a) Искажённые декорации ☐ б) Контрастный светотеневой рисунок ☐ c) Естественные локации ☐ d) Психологизм, темы страха и безумия ☐ e) Долгие планы без монтажа	14) Техника анимации, при которой аниматор копирует движения реального актёра кадр за кадром, проецируя кинохронику на стекло — для максимальной достоверности движений (первый раз — в «Принце Ахмеде», 1926). 15) б 16) a, b, c, e 17) «Кабинет доктора Калигари» (Р. Вине, 1920), — немецкий экспрессионизм. 18) б 19) $3 \rightarrow 2 \rightarrow 1 \rightarrow 4$ 20) Мастерство визуального рассказа: В немом кино и классической анимации всё выражалось через кадр, жест, мизансцену — никаких реплик на выручку. Это тренирует умение «говорить» языком кино, а не диалогами. Глубина через ограничения: Ограниченные техники (ручная анимация, плёнка)
--	--	--	---

		9. Расположите этапы развития звукового кино в хронологическом порядке: 1) Звук на отдельной пластинке (Vitaphone) 2) Оптическая дорожка в кадре (Movietone) 3) Магнитная дорожка (послевоенный период) 4) Цифровой звук (Dolby Digital, DTS) 10. В мультфильме 1938 г. персонаж двигается плавно, с преувеличением формы (squash & stretch), моргает, дышит даже в покое. Какому принципу анимации это соответствует? a) Appeal б) Secondary Action в) Solid Drawing г) Anticipation 11. Кто снял первый советский звуковой художественный фильм? a) Сергея Эйзенштейн — «Александр Невский» (1938) б) Александр Довженко — «Звенигора» (1928) в) Николай Эжк — «Путь к социализму» (1931, документальный), затем «Разгром» (1933) г) Всеволод Пудовкин — «Мать» (1926) 12. Какие из перечисленных анимационных стилей возникли в Японии? a) Аниме б) Манга (в кинематографическом смысле — аниме по манге) с) Гибрид 2D/3D (например, «Атака титанов») д) Песочная анимация е) Анимация в технике «песканимация» 13. Сопоставьте кинематографическое течение и его страна/период: А. Новый Голливуд Б. Французская новая волна В. Итальянский неореализм Г. Советский авангард 1. США, 1967–1980-е («Бонни и Клайд», «Таксист») 2. Франция, 1959–1960-е («На последнем дыхании») 3. Италия, 1945–1952 («Похитители велосипедов») 4. СССР, 1920-е («Стачка», «Человек с киноаппаратом»)	заставляли искать выразительные приёмы (метафора, символ, ритм монтажа), которые утрачиваются при изобилии цифровых возможностей. Знание истоков помогает избегать «пустой» техничности.
--	--	--	---

		14. Что такое «ротоскопия»? 15. Какой мультфильм первым получил «Оскар» в новой номинации «Лучший анимационный полнометражный фильм» (учреждена в 2001 г.)? а) «Красавица и Чудовище» (1991) б) «Шрек» (2001) в) «В поисках Немо» (2003) г) «Головоломка» (2015) 16. Какие из перечисленных факторов способствовали расцвету советской анимации в 1960–1980-е? а) Относительная свобода от идеологического контроля б) Школа высокого художественного вкуса в) Возможность экспериментировать с формой и жанром г) Конкуренция с Disney д) Выход в международный прокат 17. В фильме 1927 г. использованы: — декорации в виде угловатых, искривлённых зданий, — актёры с преувеличенной мимикой, — тени, отбрасываемые на стены как отдельные «персонажи». О каком фильме и течении речь? 18. Что такое «Догма-95»? а) Студия Диснея б) Манифест датских режиссёров (Ларс фон Триер и др.) о «чистом кино» (без спецэффектов, света, постановки) в) Технология 3D-анимации г) Школа анимации в Польше 19. Расположите этапы развития анимации в России/СССР: 1) Ленинградская школа (Норштейн, Хржановский) 2) «Золотой век» (1950–1970-е, «Ну, погоди!», «Ёжик...») 3) Авангард 1920-х (Мурнау, Бриллинг, Тринка в СССР) 4) Кризис и перестройка (1985–1995) 20. Почему в эпоху цифровых технологий изучение истории немого кино и традиционной анимации остаётся важным для современного режиссёра и аниматора? Приведите два аргумента, связанных с языком и выразительностью.	
--	--	---	--

ПК-7 Способен анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства	Б1.В.02 Сценарное мастерство и основы режиссуры	1. Что такое «обратная связь» в работе режиссёра с актёром? а) Повторение фразы героем б) Конструктивная реакция на игру актёра для корректировки в) Эхо в звукозаписи г) Отзывы зрителей 2. Какие из перечисленных функций выполняет сценарист при адаптации романа под кино? а) Сокращение второстепенных линий б) Перевод внутренних монологов в визуальные образы с) Изменение финала без согласования д) Сохранение ключевых идей и духа оригинала е) Удаление всех описаний природы 3. Сопоставьте тип ракурса и его драматический эффект: А. Низкий Б. Высокий В. Наклонный («голландский угол») Г. Точка зрения персонажа 1. Возвеличивание, сила, власть 2. Уязвимость, слабость, подавленность 3. Напряжение, дисбаланс, безумие 4. Вовлечение зрителя в субъективный опыт 4. Что такое «титры»? 5. Какой из перечисленных жанров требует строгого соблюдения «правила трёх единиц» (места, времени, действия)? а) Трагедия (классическая) б) Комедия в) Мелодрама г) Боевик 6. Какие из перечисленных принципов характерны для метода Станиславского? а) «Если бы» б) Логика физических действий с) Аффектация д) Эмоциональная память е) Гримаса	1) б 2) а, b, d 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Текстовые надписи в начале (заставка) и/или конце аудиовизуального произведения, содержащие информацию о создателях, актёрах, правообладателях. 5) а 6) а, b, d 7) — Подчёркивание социального дистанцирования между персонажами; — Акцент на пространстве как конфликтующем элементе (например, холодная, пустая комната усиливает отчуждение); — Создание эффекта наблюдения со стороны (зритель — «третий в комнате»). 8) а 9) 1 → 2 → 3 → 4 10) Форматы потребляют по-разному: Короткий ролик для TikTok требует «зацепки» в первые 3 секунды, визуальной ясности без слов, динамичного
---	---	--	--

		7. В сцене два героя ведут напряжённый разговор, но режиссёр снимает их в общем плане без крупных планов. Какова возможная режиссёрская цель? 8. Что означает термин «декупаж» в кинематографе? а) Монтажный план — разбивка сценария на кадры с описанием планов, ракурсов, движения б) Художественное оформление костюмов в) Озвучка на другом языке г) Работа гримёра 9. Расположите этапы написания короткометражного сценария: 1) Определение темы и идеи 2) Создание персонажей и конфликта 3) Разработка структуры (акты/повороты) 4) Написание черновика и редактura 10. Почему в цифровую эпоху сценаристу важно понимать не только драматургию, но и режиссуру и монтаж? Приведите два аргумента, связанных с форматами и взаимодействием в команде.	монтажа — сценарист должен «думать кадрами», а не только текстом. Командная эффективность: Понимание режиссёрских и монтажных возможностей помогает писать «снимаемые» сценарии — без излишней сложности, с учётом бюджета, и упрощает диалог с командой на стадии препродакшна.
	Б1.В.03 Актерское мастерство	1. Какой из перечисленных принципов лежит в основе «системы Станиславского»? а) Внешнее формирование образа через грим и жест б) «Живое переживание роли» через внутренние психотехники в) Имитация эмоций по шаблону г) Словесная декламация 2. Что такое «сценическое внимание»? а) Способность концентрироваться на объекте или задаче на сцене, несмотря на внешние раздражители б) Внимание зрителей к актёру в) Наблюдение за партнёром г) Проверка костюма перед выходом 3. Какие из перечисленных упражнений развивают «внутренний план» актёра? а) «Магическое „если бы“» б) Эмоциональная память с) Работа с воображаемыми объектами	1) б 2) а 3) а, б, с 4) а, б, с, е 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Конкретное, измеримое, пространственно-временное действие («достать письмо из кармана», «остановить человека»), через которое раскрывается внутренний мир персонажа — замена прямому «игранию» эмоций. 7) а

		d) Разминка шеи и плеч е) Бег на месте 4. Какие из перечисленных компонентов входят в «внешнюю технику актёра»? а) Речь и дикция б) Пластика и координация с) Работа с дыханием д) Логика физических действий е) Сценическое движение 5. Сопоставьте понятие системы Станиславского и его суть: А. Сверхзадача Б. Тактическая задача В. «Если бы» Г. Общее направление действия 1. Главная жизненная цель персонажа во всём спектакле («я хочу быть свободным») 2. Конкретное действие в сцене для достижения цели («я должен убедить его молчать») 3. Воображаемая ситуация, переносимая на себя («Если бы я сейчас оказался в этом доме...») 4. Непрерывная линия поведения персонажа сквозь весь спектакль 6. Что такое «физическое действие» по Станиславскому (поздний период)? 7. Какой термин обозначает умение актёра оставаться «здесь и сейчас» в сцене, не отвлекаясь на технические задачи? а) Публичная уединённость б) Сценическая правда в) Доверие партнёру г) Импровизация 8. Какие из перечисленных признаков характерны для «ложного переживания» на сцене? а) Штапованная интонация б) Отсутствие реакции на партнёра с) Внутренняя свобода и импульс д) «Замороженность» в позе	8) а, б, д 9) $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3 \rightarrow 4$ 10) б
--	--	--	---

		е) Живой взгляд 9. Расположите этапы вхождения в роль по системе Станиславского: 1) Анализ пьесы и роли (сверхзадача, через-действия) 2) Работа над внутренним материалом («если бы», воображение) 3) Освоение внешней формы (речь, пластика, костюм) 4) Репетиции и «рождение роли» в действии 10. Актёр выучил текст, но в сцене «замирает» и не может начать фразу. Какой психотехнический приём поможет? а) Громкий окрик режиссёра б) Чёткая тактическая задача с физическим действием («Я должен остановить его до того, как он откроет дверь») в) Повторение текста 10 раз г) Уход со сцены	
ПК-8 Способен осуществлять поиск идеи и формирование творческого замысла компьютерно-анимационного проекта (разработка концепции, поиск выразительных средств, создание образов, разработка композиционных решений)	Б1.О.18 Проектирование	1) Какой принцип анимации гласит, что любое действие предваряется подготовительным движением? 2) Сопоставьте этапы производства с их описанием: 1) Пре-продакшн 2) Продакшн 3) Пост-продакшн А) Анимация, запись голоса, рендер отдельных элементов В) Сценарий, раскадровка, дизайн персонажей С) Монтаж, цветокоррекция, финальный микс звука 3) Сопоставьте горячие клавиши After Effects с их функцией: 1) Ctrl + D 2) Alt +] 3) Ctrl + Shift + D 4) Р А) Разделить слой по текущему времени В) Продублировать слой С) Обрезать конец слоя до текущего времени Д) Показать свойство Position 4) Какие из перечисленных задач решает аниматор при работе над «вторичными движениями»?	1) Антисипация(Anticipation) 2) 1–В, 2–А, 3–С 3) 1–В, 2–С, 3–А, 4–D 4) a, b, d 5) 2 6) Frame-by-frame animation (покадровая анимация) 7) a, b, d 8) 1 9) b, d 10) a, b, d

		a) Анимация развевающихся волос b) Дрожание рук при нервном состоянии c) Создание фоновой музыки d) Раскачивание хвоста после остановки e) Подбор шрифта для титров 5) Какая комбинация клавиш в After Effects создаёт маску по форме выделенного объекта? 1) Ctrl + Shift + M 2) Нет стандартной горячей клавиши — маска рисуется инструментом Pen 3) M 4) Alt + M 6) Как называется техника, при которой персонаж нарисован как единый спрайт, а движение создаётся через деформацию и позы? 7) Выберите верные утверждения о «аниматике»: a) Это анимированная раскадровка с таймингом b) Включает временный звук и диалоги c) Создаётся после финального рендера d) Позволяет проверить ритм и динамику сцены 8) Какой кадровый режим используется в большинстве кинофильмов и анимационных полнометражек? 1) 24 fps 2) 25 fps 3) 30 fps 9) Какие из перечисленных форматов подходят для архивирования несжатого видео? a) MP4 b) ProRes 422 HQ c) H.264 d) DNxHD 10) На каких этапах участвует моушн-дизайнер? a) Создание логотип-анимации b) Анимация инфографики c) Запись голоса	
--	--	--	--

		d) Разработка титров и UI-анимации	
	Б1.В.02 Сценарное мастерство и основы режиссуры	1. Какой термин обозначает краткое описание содержания сценария (1–2 страницы), используемое для продажи идеи? а) Синописис б) Логлайн в) Титул г) Treatment 2. Что такое «обратная дуга» (negative arc) персонажа? а) Герой умирает в финале б) Герой из добродетельного превращается в злодея в) Нет развития персонажа г) Дуга второстепенного героя 3. Какие из перечисленных элементов обязательны для логлайна? а) Имя главного героя б) Его цель или желание с) Главное препятствие д) Финал истории е) Жанр 4. Какие из перечисленных приёмов используются в «немом кино» или визуальном сторителлинге? а) Экспрессивная пластика б) Гримаса с) Реквизит-символ (например, фото в рамке) д) Долгие монологи е) Титры для передачи диалогов 5. Сопоставьте тип конфликта и его источник: А. Внутренний Б. Межличностный В. Социальный Г. Космический / Экзистенциальный 1. Борьба с самим собой (мораль, страх, желание) 2. Столкновение с другим человеком 3. Противостояние обществу, системе, законам 4. Вопросы смысла, смерти, места человека во Вселенной 6. Что такое «фабула»?	1) а 2) б 3) b, c 4) a, b, c, e 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4 6) Последовательность событий в хронологическом порядке, как они происходили в мире произведения (в отличие от сюжета — порядка их изложения). 7) а 8) a, b, c 9) 3 → 4 → 2 → 1 10) б

		7. Какой из перечисленных методов работы с актёром НЕ рекомендуется в этичной режиссуре? а) Использование личных травм актёра для «достоверности» б) Постановка чётких задач в) Доверие и поддержка г) Демонстрация образца 8. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных планировочных решений усиливают напряжение в сцене? а) Узкий кадр («теснота») б) Долгий план без монтажа с) Частая смена ракурсов (хаотичный монтаж) д) Широкий общий план е) Плавная съёмка на стабилизаторе 9. Расположите этапы подготовки режиссёра к съёмочному дню: 1) Обсуждение с оператором движения камеры 2) Репетиция с актёрами 3) Согласование графика со вторым режиссёром 4) Просмотр локации и разметка мизансцен 10. В сцене герой говорит: «Я в порядке», — но его голос дрожит, а взгляд уходит в пол. Какой принцип драматургии демонстрирует это? а) Вербализация б) Подтекст в) Экспозиция г) Инверсия	
ПК-9 Способен воплощать художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели (определение образа и	Б1.О.18 Проектирование	1) Расположите этапы создания 3D-анимации в правильной последовательности: 1) Анимация 2) Моделирование 3) Рендер 4) Риггинг 2) Какие из перечисленных программ поддерживают векторную 2D-анимацию? а) Adobe Animate	1) 2 → 4 → 1 → 3 2) а, б, с 3) а, б, д 4) Secondary Action (вторичные действия) или «жизнь в покое» (idle motion) 5) Pose-to-pose

характера движения анимационного персонажа)		b) Toon Boom Harmony c) Blender (Grease Pencil) d) Photoshop 3) Что из перечисленного относится к этапу «продакшн»? a) Анимация персонажей b) Запись закадрового голоса c) Создание стилшита d) Рендер отдельных слоёв 4) Какой принцип анимации помогает избежать «замерзания» персонажа, добавляя лёгкие движения даже в статичных позах? 5) Как называется метод, при котором аниматор сначала создаёт крайние позы, а затем заполняет промежуточные?	
	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	1) Что такое кадр (frame) в 2D-анимации? a) Готовый мультфильм б) Отдельное статичное изображение в последовательности в) Звуковое сопровождение г) Инструмент рисования 2) Какой принцип анимации описывает замедление движения в начале и ускорение в конце (или наоборот)? a) Антисипация б) Сквош энд стретч (сжатие и растяжение) в) Эйзинг (ускорение/замедление) г) Апелляция 3) Какие из перечисленных — основные принципы классической 2D-анимации (по Диснею)? a) Сквош энд стретч б) Антисипация в) Рендеринг в 4К г) Вторичное действие д) Привязка к сетке 4) Какие элементы обычно входят в процесс создания 2D-анимации? a) Сториборд б) Спрайт-лист	1) Б 2) В 3) А, Б, Г 4) А, Б, В, Г 5) А — 2 Б — 1 В — 3 Г — 4

		в) Озвучка г) Раскадровка д) 3D-моделирование 5) Установите соответствие между термином и его определением: А. Ключевой кадр (keyframe) Б. Сториборд В. Циклическая анимация Г. Антисипация 1. Предварительный набросок сцены в виде комикса 2. Основная поза или момент в анимации, задающая движение 3. Анимация, которая повторяется (например, ходьба) 4. Подготовительное движение перед основным действием (например, приседание перед прыжком)	
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	1) В 3D-анимации для имитации «веса» и инерции объекта чаще всего регулируют: а) Разрешение текстуры б) Кривые интерполяции (F-Curves) в) Полигональную сетку г) Цветовую палитру 2) Какие из перечисленных утверждений верны и для 2D-, и для 3D-анимации? а) Можно применять 12 принципов анимации Диснея б) Движение всегда строится на основе временной шкалы (таймлайна) с) Для анимации персонажа обязательно требуется риг д) Антисипация и follow-through усиливают выразительность движения е) Все движения должны быть фотореалистичными 3) Какие из перечисленных техник или инструментов используются в современной 2D-анимации (например, в Toon Boom, Adobe Animate, TVPaint)? а) Bone rigging (скелеты в 2D) б) Motion tweening с) Inverse Kinematics (IK) д) F-Curves для управления скоростью е) Покадровая рисованная анимация	1) б 2) а, d 3) а, b, c, d, e 4) А — 1 Б — 2 В — 1 Г — 2 5) Стилизация vs. реализм: В 2D аниматор может преувеличивать формы, линии и движения в соответствии с художественным стилем (например, упрощённые пропорции в мультфильмах). В 3D даже стилизованная модель подчиняется трёхмерной геометрии, физике освещения и перспективе, что

		4) Установите соответствие между характеристикой и типом анимации: А. Полный контроль над стилем линий и форм Б. Автоматический расчёт освещения и теней В. Сложность изменения ракурса после начала анимации Г. Возможность свободного изменения камеры в любой момент 1. 2D-анимация 2. 3D-анимация 1. 2D-анимация 2. 3D-анимация 5) Почему даже при использовании одних и тех же принципов анимации (например, squash and stretch) 2D- и 3D-анимация воспринимаются по-разному? Приведите два аргумента, опираясь на особенности медиума (формата).	ограничивает степень искажения. Восприятие объёма и времени: В 2D движение читается через последовательность плоских образов, где каждая поза — результат художественного замысла. В 3D движение генерируется математически (интерполяцией), и даже при squash & stretch оно остаётся «внутри» объёмной формы, что делает его более «физичным», но менее экспрессивным без дополнительных усилий.
	ФТД.02 Основы работы в анимационной программе	1. Какая интерполяция создаёт естественное ускорение/замедление движения (например, при прыжке мяча)? а) Linear б) Stepped в) Bézier / Auto Bezier г) Hold 2. Какие из перечисленных действий выполняются в программе Toon Boom Harmony? а) Покадровая анимация б) Риггинг 2D-персонажей в) Рендер 3D-сцен г) Создание морфинг-эффектов (morphing) д) Композитинг в 3D-пространстве	1) в 2) а, б, в 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Функция, позволяющая видеть полупрозрачные «призраки» предыдущих и следующих кадров — для контроля плавности и траектории движения. 5) 1 → 2 → 3 → 4

		3. Сопоставьте программу и её основное применение в анимации: А. Blender Б. Toon Boom Harmony В. Adobe Animate Г. Dragonframe 1. 2D/3D-анимация, Grease Pencil, бесплатная open-source платформа 2. Профессиональная 2D-анимация (TV, сериалы), rigging, эффекты 3. Векторная 2D-анимация, веб-контент, интерактив, HTML5 4. Стоп-моушн анимация, управление камерой и освещением 4. Что такое «онион-скиннинг» (onion skinning)? 5. Расположите этапы создания анимации персонажа в rigged-программе (например, Harmony или Animate): 1) Создание чистового арта 2) Разделение на части и настройка иерархии 3) Добавление контроллеров и пивотов 4) Анимация движений	
ПК-10 Способен к созданию трехмерных компьютерных моделей для анимационного кино (создание промежуточных высокодетализированных и финальных трехмерных компьютерных моделей средней детализации; создание текстурных координат, текстурных карт цвета, технических текстурных карт и масок для трехмерных компьютерных моделей анимационного кино)	Б1.О.21 3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)	1. Какой модификатор в Maya используется для сглаживания поверхности без изменения геометрии (на уровне отображения)? а) Smooth б) Subdiv Proxy в) Bevel г) Boolean 2. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных операций выполняются в ZBrush? а) Скульптурирование высокополигональных моделей б) Создание альфа-текстур и мешей в) UV-развёртка г) Риггинг и анимация д) Рендеринг с материалами 3. Сопоставьте программу и её ключевую функцию в 3D-пайплайне: А. Autodesk Maya Б. ZBrush В. Substance Painter Г. RizomUV 1. Полигональное моделирование, риггинг, анимация, рендеринг 2. Скульптурирование, высокая детализация, полигруппы	1) б 2) а, б, в, г 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Вектор, перпендикулярный поверхности полигона, определяющий, как она взаимодействует со светом (влияет на освещение и шейдинг).

		3. Текстурирование с PBR-материалами в реальном времени 4. Профессиональная UV-развёртка, минимизация искажений 4. Что такое «нормаль» (normal) в 3D-моделировании?	
	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	1) Какой принцип анимации описывает замедление движения в начале и ускорение в конце? а) Squash and stretch б) Ease In / Ease Out (или Slow In / Slow Out) в) Anticipation г) Follow Through 2) Установите соответствие между термином и его определением: А. Риггинг Б. Таймлайн В. Интерполяция Г. Принципы анимации Диснея 1. Создание иллюзии ускорения и замедления движения 2. Процесс создания костяка (скелета) для управления моделью 3. Панель, отображающая временные кадры анимации 4. Набор художественных правил, таких как «антисипация», «переусердие» и др. 3) Объясните, зачем в 3D-анимации используется граф редактор (Graph Editor / Curve Editor). Приведите пример его применения. 4) Что такое интерполяция в контексте 3D-анимации? а) Процесс создания текстур б) Расчёт промежуточных значений между ключевыми кадрами в) Удаление лишних кадров г) Преобразование 2D-изображения в 3D	1) Б 2) А — 2 Б — 3 В — 1 Г — 4 3) Граф редактор (Graph Editor) используется для точной настройки кривых анимации — то есть изменения скорости и плавности движения между ключевыми кадрами. Пример: Чтобы мяч плавно замедлялся в верхней точке прыжка и резко ускорялся при падении, аниматор корректирует кривую в Graph Editor, делая её нелинейной. 4) Б
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	1) Какой из перечисленных терминов описывает визуальный артефакт в 3D-анимации, когда персонаж «скользит» по поверхности из-за несогласованности движения ног и перемещения тела? а) Pop-through б) Foot sliding в) Gimbal lock г) Motion blur	1) б 2) а, с, е 3) а, б, с 4) Художественные приёмы в 2D (если нет разделения на части): - Использование размытых или «размазанных»

		2) Какие из перечисленных принципов или техник применяются в обоих форматах — 2D и 3D для усиления динамики движения? a) Secondary action b) Motion trails c) Arcs (движение по дуге) d) Weight painting e) Timing and spacing 3) Какие из перечисленных проблем чаще возникают именно в 2D-анимации (особенно в цифровой cut-out или rigged 2D)? a) Деформация частей тела при поворотах b) Нарушение объёма из-за плоского представления c) Сложность синхронизации губ с речью d) Ошибки интерполяции вращения (gimbal lock) e) Потеря художественного стиля при масштабировании 4) Аниматор создаёт сцену, где персонаж резко останавливается после бега. В 3D он использует follow-through для волос и одежды. Как в 2D-анимации можно передать ту же идею, если персонаж нарисован как единый спрайт без разделения на части? Назовите два художественных приёма.	кадров (smear frames) в момент остановки, чтобы показать инерцию. - Добавление динамических линий движения (motion lines) или деформации всего силуэта (например, лёгкое сжатие вперёд в момент торможения).
	Б1.В.ДВ.05.01 Основы подготовки трехмерной модели персонажа к анимации (риггинг)	1. Какой термин обозначает систему костей и контроллеров, управляющих моделью? a) Mesh б) Rig в) Shader г) Cache 2. Какие из перечисленных элементов входят в профессиональный риг персонажа? a) Скелет (armature) b) Контроллеры (controls) c) Система переключения IK/FK d) Blend Shapes для мимики e) Плейбэк анимации 3. Сопоставьте тип кинематики и его особенность: A. FK (Forward Kinematics) Б. IK (Inverse Kinematics) B. Spline IK	1) б 2) а, b, c, d 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Модификация IK-цепи, позволяющая костям растягиваться и сжиматься (например, рука тянется к недостижимому объекту), сохраняя естественность движения.

		Г. FABRIK 1. Аниматор вращает каждую кость последовательно (плечо → локоть → кисть) 2. Аниматор задаёт положение конца цепи (кисти/ступни), остальное рассчитывается автоматически 3. Управление цепью через кривую (например, хвост, позвоночник) 4. Алгоритм, имитирующий физическое поведение (например, рука в узком проёме) 4. Что такое «растяжимый риг» (stretchy IK)?	
	Б1.В.ДВ.06.01 Основы игровой анимации в формате трехмерной графики	1. Что такое «root motion»? а) Движение камеры за персонажем б) Использование перемещения корневой кости (root) для управления физическим перемещением персонажа в игровом мире в) Анимация корневого меню игры г) Вращение персонажа вокруг своей оси 2. Какие из перечисленных ограничений характерны для игровой анимации (в отличие от кинематографической)? а) Ограниченное количество кадров в цикле (например, 30 кадров на 1 сек ходьбы) б) Запрет на secondary action с) Требование к плавному переходу между анимациями (blending) д) Необходимость анимировать в T-pose е) Ограничение по количеству ключевых кадров для оптимизации 3. Сопоставьте тип игровой анимации и её особенность: А. Циклическая Б. One-shot В. Additive Г. Procedural 1. Бесконечно повторяется (ходьба, бег, idle) 2. Проигрывается один раз и останавливается (удар, прыжок, смерть) 3. Накладывается поверх базовой анимации (наклон, дыхание, реакция на урон) 4. Генерируется в реальном времени (качание травы, физика волос) 4. Что такое «state machine» в контексте игровой анимации?	1) б 2) а, с, е 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Визуальная система (в Unity Animator / Unreal AnimGraph), управляющая переходами между анимационными состояниями (например, Idle → Walk → Run → Attack) на основе параметров (скорость, триггеры).

ПК-11 Способен создавать визуальные эффекты и компьютерную графику в анимационном кино (разработка художественно-технических решений для создания визуальных эффектов; производство визуальных эффектов; анализ технологий, методов и приемов создания визуальных эффектов в компьютерно-анимационных проектах)	Б1.О.21 3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)	1. Что такое «DynaMesh» в ZBrush? а) Система динамического распределения полигонов по модели б) Плагин для импорта из Maya в) Инструмент для анимации г) Формат экспорта 2. Какие из перечисленных инструментов используются для ретопологии в Maya? а) Quad Draw б) Remesh в) Sculpting Tools г) PolyRetopo (через плагины или Maya 2022+) д) Paint Effects 3. Расположите этапы создания персонажа для игр в правильном порядке: 1) Блокинг формы в ZBrush (DynaMesh) 2) Ретопология в Maya (Quad Draw) 3) UV-развёртка 4) Bake Normal Map из высокополигона 5) Текстурирование в Substance Painter 4. После экспорта модели из ZBrush в Maya тени выглядят «рваными», несмотря на высокий полигонаж. Какая наиболее вероятная причина? а) Неправильная экспорт-настройка («Divide» вместо «Adaptive») б) Отсутствие сглаживания групп (Smoothing Groups) в) Неправильная шкала объекта г) Все перечисленные 5. Сопоставьте тип геометрии и его применение: А. High-Poly Б. Low-Poly В. Mid-Poly Г. Proxy 1. Детализация для baking'а нормалей и АО 2. Оптимизированная модель для игр и реального времени 3. Промежуточный этап ретопологии или архивная версия 4. Упрощённая замена для ускорения сцены в работе	1) а 2) а, d 3) 1 → 2 → 3 → 4 → 5 4) г 5) А–1, Б–2, В–3, Г–4
---	--	---	---

	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	1) Что означает термин «фпс» (FPS) в анимации? а) Формат пиксельного сжатия б) Фоновое позиционирование сцены в) Количество кадров в секунду г) Функция привязки слоёв 2) Какой принцип анимации помогает избежать «механического» движения, добавляя инерцию и замедление? а) Прямолинейное действие б) Эйзинг (ускорение/замедление) в) Цветовая палитра г) Контурная прорисовка 3) Какие из перечисленных программ используются для создания 2D-анимации? а) Adobe Animate б) Toon Boom Harmony в) Krita г) Maya д) OpenToonz 4) Какие элементы влияют на выразительность движения в 2D-анимации? а) Тайминг (ритм кадров) б) Разрешение монитора в) Принцип «вторичного действия» г) Цвет фона д) Антисипация и последствие 5) Что такое «антисипация» в анимации? Приведите пример из повседневной жизни или мультфильма.	1) в 2) б 3) а, б, в, д 4) а, в, д 5) Антисипация — это подготовительное движение перед основным действием, которое делает анимацию более правдоподобной и выразительной. Пример: Персонаж приседает перед прыжком, отводит руку назад перед броском мяча, или замирает на мгновение перед тем, как испуганно отпрыгнуть.
	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	1) Что такое таймлайн в 3D-редакторе? а) Панель для настройки материалов б) Окно для рендеринга изображений в) Шкала времени, отображающая кадры анимации г) Инструмент для моделирования объектов 2) Какие из перечисленных являются принципами классической анимации Диснея? а) Squash and stretch	1) В 2) а, с, е 3) а, b, d 4) А — 2 Б — 1 В — 3 Г — 4 5) Выберу поворот вокруг оси Y (или Z,

		b) Rotoscoping c) Anticipation d) Motion blur e) Follow through f) Ray tracing 3) Какие из перечисленных действий относятся к этапу риггинга? a) Создание скелета (арматуры) внутри 3D-модели b) Назначение весов влияния костей на вершины меша c) Расстановка ключевых кадров d) Настройка контроллеров для удобного управления e) Рендеринг анимационной последовательности 4) Установите соответствие между типом анимации и его описанием: А. Покадровая анимация Б. Анимация по траектории В. Скелетная анимация Г. Морф-анимация 1. Объект следует по заданной кривой или пути 2. Каждое изменение позы задаётся вручную по кадрам 3. Используется система костей и контроллеров для анимации персонажей 4. Плавный переход между двумя или более формами (мешами) 5) Вы анимируете поворот двери на петлях. Какой тип анимации вы выберете и какие параметры будете анимировать? Укажите ось вращения и тип ключевых кадров.	в зависимости от ориентации сцены — обычно дверь вращается вокруг вертикальной оси). Буду анимировать параметр Rotation (вращение). Поставлю два ключевых кадра: Кадр 1: Rotation = 0° (дверь закрыта) Кадр 30: Rotation = 90° (дверь открыта) Использую Ease In при открытии (дверь сначала движется быстро, потом замедляется) или Ease Out, если дверь открывается плавно.
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	1) В 2D-анимации метод, при котором отдельные части персонажа (руки, голова) анимируются на разных слоях и управляются через иерархию, называется: a) Cut-out animation б) Straight ahead action в) Pose-to-pose г) Rotoscoping 2) Какие из перечисленных инструментов или подходов характерны для профессиональной 3D-анимации персонажей? a) Facial blend shapes b) Pose libraries	1) а 2) а, b, c, d 3) А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4 4) Избыток «гладкости» по умолчанию: В 3D интерполяция между ключами часто создаёт излишне

		c) Onion skinning d) Non-linear animation (NLA) editors e) Light rigging 3) Установите соответствие между методом анимации и форматом, в котором он наиболее эффективен или традиционно используется: A. Straight ahead action Б. Inverse Kinematics (IK) B. Hand-drawn smear frames Г. Physics-based simulation 1. 2D 2. 3D 3. 2D 4. 3D 4) Почему в 3D-анимации часто требуется больше времени на «очистку» (polish) движения, чем в 2D, несмотря на автоматизацию? Приведите два обоснованных аргумента, опираясь на особенности рабочего процесса. 5) В 3D-анимации «breakdown poses» используются для: а) Оптимизации полигональной сетки б) Задания промежуточных поз между ключевыми кадрами в) Настройки материалов г) Генерации теней	плавное, «пластиковое» движение. Чтобы придать вес, ритм и характер, аниматору приходится вручную корректировать сотни F-Curves, убирать ненужные колебания, добавлять микродвижения — чего не требуется в 2D, где каждая поза нарисована с намерением. Сложность контроля над стилем: В 3D персонаж подчиняется физике скелета и геометрии. Чтобы добиться выразительной, стилизованной позы (например, экстремального squash), нужно обходить ограничения рига, использовать дополнительные контроллеры или корректирующие формы — в 2D художник просто рисует нужную форму без технических компромиссов. 5) б
--	--	--	---

ПК-12 Способен профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-аниматора при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Б1.О.18 Проектирование	1) Какая горячая клавиша в Adobe After Effects показывает все ключевые кадры на слое? 1) K 2) U 3) A 4) E 2) Расположите этапы создания анимационного проекта в правильной последовательности: 1) Цветокоррекция 2) Анимация 3) Раскадровка 4) Сценарий	1) 2 2) 4 → 3 → 2 → 1
	Б1.О.21 3-d моделирование (Autodesk Maya, ZBrush)	1. Какие из перечисленных действий улучшают качество Normal Map при baking'е? a) Отсутствие пересечений между high- и low-poly b) Корректное смещение (Ray Distance / Cage) c) Использование только одного UV-шарда d) Высокий DPI текстуры (4K+) e) Наличие острых рёбер на low-poly (Hard Edges) 2. Почему в современном 3D-пайплайне ZBrush и Maya используются в паре, а не по отдельности? Приведите два аргумента, связанных с сильными сторонами каждой программы.	1) a, b, e 2) Разделение труда по задачам: ZBrush — непревзойдён в скульптурной детализации (миллионы полигонов, органические формы), но слаб в топологии и анимации; Maya — идеален для чистой топологии, риггинга, анимации и интеграции в движки. Эффективность workflow: Быстро заблокировать форму в ZBrush → сделать лоу-поли в Maya → запечь детали обратно → получить готовый к игре/рендеру актив. Без этой связки пришлось бы

			компрометировать либо качество, либо производительность.
	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	1) Расположите этапы создания цикла ходьбы персонажа в логической последовательности: А. Добавление деталей: движение рук, головы, волос Б. Определение ключевых поз (контакт, проход, высшая точка) В. Прорисовка промежуточных кадров Г. Проверка плавности и корректировка тайминга Д. Создание опорной линии движения (траектории) 2) Что такое «сквош энд стретч» и зачем он используется в 2D-анимации? Приведите пример. 3) Установите соответствие между принципом анимации и его описанием: А. Вторичное действие Б. Последствие (follow-through) В. Прямолинейное действие Г. Экстремальная поза 1. Движение частей тела (волосы, одежда) продолжается после остановки основного действия 2. Мелкие детали, дополняющие основное движение (например, покачивание хвоста при ходьбе) 3. Нереалистичное движение по прямой — в классической анимации его избегают 4. Усиление эмоции или действия через преувеличенную позу	1) ДБВАГ 2) «Сквош энд стретч» (сжатие и растяжение) — это принцип анимации, придающий объектам и персонажам гибкость, вес и динамику. Пример: Мяч, падающий на землю, сплющивается (squash) при ударе и вытягивается (stretch) при отскоке. Без этого движение выглядит жёстко и неестественно. 3) А — 2 Б — 1 В — 3 Г — 4
	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	1) Что такое "floating" в 3D-анимации? а) Эффект парения камеры б) Нереалистичное, «плавающее» движение персонажа из-за плохой интерполяции или отсутствия веса в) Использование частиц для создания тумана г) Анимация объекта в невесомости 2) Установите соответствие между этапом анимации и его целью: А. Blocking Б. Splining В. Polish Г. Reference shooting 1. Грубая расстановка ключевых поз без плавности	1) б 2) А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4

		2. Добавление плавности и интерполяции между позами 3. Тонкая настройка деталей: микродвижения, глаза, дыхание 4. Съёмка видеореференса для изучения движения	
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	1) Какой термин описывает технику в 2D-анимации, при которой движение создаётся без предварительного планирования поз, «от начала до конца»? а) Pose-to-pose б) Straight ahead action в) Lip sync г) Tweening 2) Почему в 2D-анимации проще нарушать физику для выразительности, чем в 3D? Приведите два аргумента, опираясь на технические и художественные особенности форматов. 3) Какие из перечисленных подходов позволяют сохранить художественный стиль в 3D-анимации, приближая её к 2D? а) Cel shading (toon shading) б) Motion capture в) Ручная покадровая коррекция F-Curves г) Использование NPR (Non-Photorealistic Rendering) д) Увеличение количества полигонов	1) б 2) Отсутствие технических ограничений: В 2D каждый кадр — это рисунок. Аниматор может в любой момент исказить пропорции, игнорировать перспективу или нарисовать «невозможное» движение (например, руку, тянущуюся как резина), не сталкиваясь с коллизиями, ригом или геометрией. В 3D такие действия требуют сложных обходных решений (corrective shapes, динамических костей и т.д.). Стилизация как норма: В 2D-анимации зритель ожидает условности — упрощённые формы, преувеличенные жесты. Это позволяет свободно манипулировать физикой ради эмоции. В 3D даже

			стилизованный персонаж воспринимается как «объект в пространстве», и нарушение физики без подготовки вызывает «зловещую долину» или ощущение ошибки. 3) a, d
	Б1.В.ДВ.03.01 Программное обеспечение: Premiere Pro	1) Какой панелью в Premiere Pro можно управлять ключевыми кадрами эффектов и анимацией параметров? a) Project б) Lumetri Color в) Effect Controls г) Media Browser 2) Какие из перечисленных действий можно выполнить с помощью Essential Graphics Panel? a) Создавать и редактировать текстовые титры б) Анимировать маски на видео с) Импортировать и настраивать шаблоны Motion Graphics (.mogrt) д) Регулировать баланс белого е) Привязывать параметры к аудио (например, амплитуде)	1) в 2) а, с
	Б1.В.ДВ.03.02 Программное обеспечение: Adobe Audition	1) В каком режиме Adobe Audition можно работать с многодорожечным проектом, добавляя эффекты в реальном времени и синхронизируя звук с видео? a) Waveform б) Multitrack в) Spectral Frequency Display г) Edit 2) Почему важно использовать режим Multitrack вместо Waveform при работе над сложным аудиопроектом (например, подкаст с музыкой, речью и звуковыми эффектами)? Приведите два аргумента, связанных с гибкостью и качеством работы.	1) б 2) Нелинейная гибкость: В Multitrack можно свободно перемещать, накладывать и микшировать десятки дорожек (речь, музыка, SFX), применять эффекты в реальном времени и возвращаться к любому этапу без перезаписи. В Waveform

			редактирование разрушает исходный файл. Автоматизация и контроль: Multitrack позволяет точно управлять громкостью, панорамой и эффектами во времени (например, приглушить музыку, когда говорит ведущий), а также интегрироваться с Premiere Pro — чего невозможно в режиме Waveform.
	Б1.В.ДВ.04.01 Композитинг	1. Какие из перечисленных программ может использоваться для композитинга? 1) Adobe Photoshop 2) Nuke 3) After Effects 4) Premier pro 5) Paint 6) Procreate 2. Кто в производстве анимации отвечает за проверку работы аниматора 1) Стажёр 2) Ассистент 3) Супервайзер 4) Выпускающий режиссёр	1. 2,3,4 2. 3
	Б1.В.ДВ.04.02 Программное обеспечение: Adobe Animate	1) Какие из перечисленных типов анимации поддерживаются в Adobe Animate? a) Покадровая анимация b) Motion Tween c) Shape Tween d) 3D-анимация с риггингом e) Скелетная анимация (Bone Tool)	1) a, b, c, e 2) Нужно использовать Shape Tween. Обязательные условия:

		2) Вы хотите анимировать превращение круга в квадрат в Adobe Animate. Какой тип анимации вы должны использовать и какие условия обязательны?	Объекты должны быть простыми векторными фигурами (не символами и не группами), На начальном и конечном кадрах должны находиться только фигуры без заливки/обводки или с совместимыми параметрами, Ключевые кадры должны быть пустыми перед применением Shape Tween.
ПК-14 Способен работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики	Б1.О.18 Проектирование	1) Как называется процесс проверки движения персонажа без цвета и деталей, только в серых тонах и упрощённой графике? 2) Какая нода в Toon Boom Harmony отвечает за экспорт готовой анимации в видеофайл? Display Composite Write Render	1) Greyscale test / Rough animation / Blocking 2) 3
	Б1.О.19 Программное обеспечение: Photoshop	1. Расположите этапы неглубокой ретуши портрета (частотное разделение не используется): Удаление дефектов (прыщи, царапины) — Spot Healing Коррекция тона кожи — Selective Color / Hue-Saturation Усиление глаз — Dodge & Burn Финальная цветокоррекция — Curves 2. Анализ ситуации При копировании слоя в другое изображение объект «сияет» белой каймой по краям. В чём причина? а) Неправильный режим наложения б) Остатки белого фона из-за неточной маски	1) 1 → 2 → 3 → 4 2) б

		в) Пересветы в исходнике г) Использование JPEG-сжатия	
	Б1.О.20 Программное обеспечение: Illustrator	1. Сопоставьте инструмент и его основную функцию: А. Direct Selection Tool (A) Б. Selection Tool (V) В. Anchor Point Tool (Shift+C) Г. Shape Builder Tool (Shift+M) 1. Выбор и редактирование отдельных опорных точек и сегментов 2. Выбор и перемещение всего объекта 3. Преобразование гладких точек в угловые и наоборот 4. Интерактивное объединение/вычитание фигур «на лету» 2. Что такое «опорная точка» (anchor point) в векторной графике?	1) А–1, Б–2, В–3, Г–4 2) Контрольная точка на контуре, определяющая его форму; может быть гладкой (с хэндлами) или угловой (без хэндлов или с разорванными).
	Б1.В.05 Работа с фонограммой	1. Микрофон это: А. Устройство, которое усиливает звук. Б. Устройство, которое преобразует звуковые волны в электрический сигнал. В. Устройство, которое преобразует звуковые волны в цифровой сигнал. 2. Какой вид направленности у микрофона не существует: А. Круговая направленность Б. Кардиоида В. Треугольная направленность	1) Б 2) В
	Б1.В.06 Анимационное движение 2D	1) Что такое «тайминг» в анимации? а) Выбор цветовой палитры б) Расположение персонажа на сцене в) Распределение кадров во времени для передачи скорости и ритма движения г) Настройка микрофона для озвучки 2) Расположите этапы создания короткого анимационного клипа в правильной последовательности: А. Финальный рендер и экспорт видео Б. Запись и монтаж звукового ряда В. Анимация персонажей и объектов Г. Создание финальных фреймов фона Д. Утверждение раскадровки и тайминга	1) в 2) ДГВБА
	Б1.В.07 Анимационное движение 3D	Какой из перечисленных типов анимации чаще всего используется для анимации лица персонажа?	

		а) Скелетная анимация б) Анимация по траектории в) Морф-анимация (blend shapes) г) Покадровая анимация без рига	В
	Б1.В.08 Анимационное движение 2D, 3D (продвинутый уровень)	Установите соответствие между анимационной задачей и наиболее подходящим форматом или методом: А. Быстрая итерация стиля, эксперименты с пропорциями Б. Съёмка сцены с динамичной сменой ракурса камеры В. Передача уникальной «ручной» текстуры движения Г. Массовые сцены с множеством одинаковых персонажей 1. 2D-анимация 2. 3D-анимация 1. 2D-анимация 2. 3D-анимация	А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4
	Б1.В.ДВ.03.01 Программное обеспечение: Premiere Pro	Установите соответствие между панелью/инструментом и его основным назначением: А. Lumetri Color Б. Program Monitor В. Timeline Г. Audio Track Mixer 1. Цветокоррекция и цветовая градация 2. Предпросмотр текущей последовательности 3. Основное рабочее поле для монтажа клипов 4. Тонкая настройка громкости и эффектов по аудиодорожкам в реальном времени	А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4
	Б1.В.ДВ.03.02 Программное обеспечение: Adobe Audition	Какие из перечисленных функций доступны в режиме Multitrack? а) Автоматизация громкости (volume automation) б) Применение эффектов в реальном времени через Rack в) Редактирование спектрограммы отдельных клипов г) Синхронизация с Premiere Pro через Dynamic Link д) Конвертация аудио в MIDI	а, б, в, г
	Б1.В.ДВ.04.01 Композитинг	Выберите определение термина «блокинг» 1) это этап, на котором создают основные позы, чтобы установить расположение и перемещение объектов в сцене и тайминг 2) это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов. 3) изменение видимого положения объекта относительно удалённого фона в зависимости от положения наблюдателя.	1
	Б1.В.ДВ.04.02 Программное обеспечение: Adobe Animate	Установите соответствие между типом символа и его назначением: А. Graphic	А — 1 Б — 2

		Б. Movie Clip В. Button 1. Используется для анимации внутри основной Timeline, синхронизируется с основным временем 2. Имеет собственную Timeline, воспроизводится независимо от основной анимации 3. Реагирует на состояния: Up, Over, Down, Hit	В — 3
ПК-15 Способен организовывать подготовку к выпуску, производство и распространение рекламной продукции, включая текстовые и графические, рабочие и презентационные материалы в рамках традиционных и современных средств рекламы	Б1.О.17 Основы рекламы в медиа пространстве	1. Что такое «рич-медиа» в digital-рекламе? а) Реклама с высоким бюджетом б) Интерактивные баннеры с анимацией, видео, возможностью клика внутри в) Реклама в премиальных изданиях г) Контент-маркетинг премиум-класса 2. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных метрик относятся к performance-рекламе? а) CPM б) CPC в) CPA г) GRP д) ROAS 3. Сопоставьте модель потребительского поведения и её суть: А. AIDA Б. DAGMAR В. Consumer Journey Г. «Забытый каскад» (Ehrenberg-Bass) 1. Внимание → Интерес → Желание → Действие 2. Осведомлённость → Понимание → Убеждённость → Действие 3. Путь клиента: осознание → рассмотрение → решение → лояльность 4. Покупка → Повторная покупка → Лояльность (без сильной приверженности) 4. Что такое «рич-контент» в рекламе? 5. Какой термин описывает неосознанное влияние рекламы на потребителя через повторение? а) Классическое обусловливание б) Эффект простого воздействия (mere exposure)	1) б 2) б, в, г 3) А–1, Б–2, В–3, Г–4 4) Интерактивный или мультимедийный контент (калькуляторы, викторины, 360°-видео, AR-фильтры), вовлекающий пользователя в процесс. 5) б 6) а, б, в 7) Реклама похудения со слишком худой моделью — пропаганда нездоровых стандартов, риск для подростков. Реклама кредитов с фразой «Купи сейчас — плати потом!» без указания % — манипуляция, скрытие рисков. 8) б 9) 2 → 4 → 1 → 3 10) Блокировка рекламы и баннерная слепота: Пользователи

		в) Когнитивный диссонанс г) Социальное доказательство 6. Выбор нескольких правильных ответов Какие из перечисленных форматов относятся к native-рекламе? а) Спонсорская статья в Forbes б) Рекламный пост в ленте Instagram, стилизованный под органический контент с) Всплывающий баннер д) Интеграция продукта в YouTube-ролик без явной маркировки е) Карусель в Facebook Ads с надписью «Реклама» 7. Приведите два примера этически спорной рекламы и объясните, почему они вызывают критику. 8. Что такое «капча» в контексте контекстной рекламы (например, Яндекс.Директ)? а) Тест на человечность для защиты от ботов б) Капсулированная фраза — семантическое ядро объявления в) Капитализация — расчёт ROI г) Капля — минимальная ставка 9. Расположите этапы работы с рекламной жалобой в ФАС России: 1) Рассмотрение дела 2) Подача жалобы 3) Вынесение предписания / отказа 4) Проверка 10. Почему в условиях цифровой среды растёт роль контент-маркетинга по сравнению с прямой рекламой? Назовите два тренда медиа-поведения, объясняющих этот сдвиг.	игнорируют или блокируют прямую рекламу (Adblock, прокрутка ленты), но готовы потреблять полезный контент. Поиск информации «в момент принятия решения»: Люди читают обзоры, смотрят сравнения, ищут отзывы — бренд, предоставляющий такой контент, выстраивает доверие и влияет на выбор мягко, без давления.
	Б1.О.18 Проектирование	1) Что такое «timing» в анимации? 2) Какой принцип анимации объясняет, почему движущийся объект не останавливается мгновенно, а продолжает двигаться из-за инерции? 3) Сопоставьте типы анимации с их особенностями: 1) Покадровая (frame-by-frame) 2) Cut-out	1) Распределение кадров во времени для передачи скорости, веса и ритма движения. 2) Follow Through 3) 1–B, 2–A, 3–D, 4–C 4) 1–B, 2–A, 3–D, 4–C 5) a, b, d

		3) 3D-анимация 4) Motion design A) Использует rigged-персонажей из отдельных частей B) Каждый кадр рисуется вручную C) Основана на ключевых кадрах, тексте, форме и цвете D) Требуется моделирование, риггинг и анимации в 3D-пространстве 4) Сопоставьте термины с их значением: 1) Rigging 2) Tweening 3) Lip Sync 4) Smear Frame A) Автоматическая или ручная прорисовка промежуточных кадров B) Создание системы управления для персонажа (скелет, контроллеры) C) Кадр с размытой или искажённой формой для передачи скорости D) Синхронизация движений губ с речью 5) Какие из перечисленных задач выполняются на этапе «стилшит»? a) Определение цветовой палитры b) Создание образцов фонов c) Анимация тестовой сцены d) Прорисовка ключевых персонажей в финальном стиле e) Запись музыки 6) Какая комбинация клавиш в After Effects создаёт новый композиционный слой из выделенных слоёв? 1) Ctrl + Alt + C 2) Ctrl + Shift + C 3) Ctrl + G 4) Alt + P 7) Как называется техника, при которой персонаж анимируется через деформацию единого изображения без разделения на части? 8) Выберите верные утверждения о «блокинге»: a) Это черновая анимация с основными позами b) Выполняется до чистовой анимации c) Включает финальную цветокоррекцию d) Позволяет проверить тайминг и композицию	6) 2 7) Morphing или Deformation-based animation (В учебных целях допустимо: «покадровая анимация» или «деформационная анимация») 8) a, b, d 9) 1 10) a, c, d
--	--	--	--

		9) Какой стандартный кадровый режим используется в японской анимации (аниме)? 1) 12 fps (часто с дублированием кадров на 24р) 2) 24 fps 3) 30 fps 10) Какие из перечисленных форматов поддерживают альфа-канал? a) MOV (ProRes 4444) b) MP4 (H.264) c) PNG-последовательность d) AVI (с кодеком Lagarith)	
ПК-16 Способен обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Б1.О.18 Проектирование	1) На каких этапах участвует моушн-дизайнер? a) Создание анимированного логотипа b) Разработка UI-анимации для приложений c) Моделирование 3D-персонажа d) Анимация инфографики для видео 2) Расположите этапы работы над звуком в анимационном проекте: 1) Финальный микс 2) Запись голоса 3) Создание саунд-дизайна 4) Подбор музыки 3) Какие из перечисленных программ используются для создания аниматика? a) Premiere Pro b) After Effects c) Storyboard Pro d) Photoshop 4) Что из перечисленного относится к пре-продакшну? a) Сценарий b) Раскадровка c) Дизайн персонажей d) Рендер финального видео 5) Какой принцип анимации помогает сделать движение более плавным, добавляя небольшие колебания даже после остановки?	1) a, b, d 2) 2 → 4 → 3 → 1 3) a, b, c, d 4) a, b, c 5) Overlapping Action / Settling 6) Straight Ahead Action 7) 2 8) 2 → 1 → 4 → 3 9) Тестовая анимация / Rough animation / Blocking 10) 3 11) Преувеличение формы, движения или выражения для усиления эмоции и выразительности. 12) Overlapping Action 13) 1–B, 2–A, 3–D, 4–C 14) 1–B, 2–D, 3–A, 4–C 15) a, b, d 16) 1 17) Ротоскопирование

		6) Как называется метод, при котором аниматор работает от начала к концу без предварительного планирования поз? 7) Какая горячая клавиша в Adobe After Effects показывает свойство Opacity (непрозрачность) у выделенного слоя? 1) O 2) T 3) A 4) P 8) Расположите этапы создания анимационного проекта в правильной последовательности: 1) Аниматик 2) Стилшит 3) Финальный рендер 4) Чистовая анимация 9) Как называется этап, на котором создаётся пробная анимация для проверки движения персонажа без финального дизайна? 10) Какая нода в Toon Boom Harmony используется для объединения всех элементов сцены перед выводом? 1) Write 2) Display 3) Composite 4) Merge 11) Что такое «exaggeration» в анимации? 12) Какой принцип анимации гласит, что все части тела не двигаются одновременно и с одинаковой скоростью? 13) Сопоставьте программы с их основным применением в анимации: 1) Adobe After Effects 2) Toon Boom Harmony 3) Blender 4) Adobe Audition А) Профессиональная 2D-анимация (включая frame-by-frame и rigged)	18) a, b, d 19) 3 20) a, c
--	--	--	---

		B) Motion design, композитинг, VFX C) Обработка и реставрация звука D) 3D-моделирование, анимация, симуляции 14) Сопоставьте термины с их описанием: 1) Anticipation 2) Squash and Stretch 3) Secondary Action 4) Appeal A) Дополнительные движения, усиливающие основное действие (например, движение рук при ходьбе) B) Подготовительное движение перед основным действием C) Привлекательность и художественная выразительность персонажа D) Деформация объекта для передачи веса и упругости 15) Какие из перечисленных задач выполняются на этапе «аниматик»? a) Привязка временного звука b) Определение длительности сцен c) Финальная цветокоррекция d) Проверка динамики и ритма e) Моделирование 3D-объектов 16) Какая комбинация клавиш в After Effects обрезает начало слоя до текущего положения времени? 1) Alt + [2) Alt +] 3) Ctrl + [4) Shift + [17) Как называется процесс ручного отслеживания контура объекта кадр за кадром для выделения его от фона? 18) Выберите верные утверждения о «чистовой анимации»: a) Добавляются все детали движения b) Исправляется тайминг и плавность c) Создаётся раскадровка d) Анимация доводится до финального качества	
--	--	--	--

		19) Какой кадровый режим чаще всего используется в американском телевидении и стриминговых сериалах? 1) 24 fps 2) 25 fps 3) 30 fps 20) Какие из перечисленных форматов НЕ подходят для экспорта с прозрачностью? a) MP4 (H.264) b) MOV (ProRes 4444) c) GIF d) PNG-последовательность	
ПК-17 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Б1.О.18 Проектирование	1) Какие из перечисленных программ могут использоваться для создания раскадровки? a) Photoshop b) Storyboard Pro c) Premiere Pro d) After Effects 2) Что из перечисленного относится к постпродакшну? a) Композитинг b) Цветокоррекция c) Добавление спецэффектов d) Создание концепт-артов 3) Какой принцип анимации помогает избежать «роботизированного» движения, добавляя естественные ускорения и замедления? 4) Какая горячая клавиша в Adobe After Effects показывает свойство Rotation (вращение) у выделенного слоя? 1) R 2) T 3) S 4) P 5) Расположите этапы создания анимационного проекта в правильной последовательности: 1) Финальный композитинг 2) Анимация	1) a, b, c, d 2) a, b, c 3) Slow In / Slow Out (или Ease In / Ease Out) 4) 1 5) 3 → 4 → 2 → 1 6) Концепт-арт / Character Design 7) 3

		3) Сценарий 4) Раскадровка 6) Как называется этап, на котором создаётся визуальный образ персонажа, включая пропорции, одежду и характер? 7) Какая нода в Toon Boom Harmony отвечает за предварительный просмотр анимации в окне просмотра? 1) Write 2) Composite 3) Display 4) Render	
	Б1.В.ДВ.05.02 Массовые коммуникации и медиапланирование	1) Какая модель коммуникации учитывает наличие «шумов» и обратную связь? а) Линейная модель Лассуэлла б) Модель Шеннона–Уивера в) Циркулярная модель Осгуда–Шрамма г) Модель Маклюэна 2) Какие из перечисленных показателей используются для оценки эффективности рекламной кампании? а) CTR (Click-Through Rate) б) GRP с) Уровень вовлечённости (engagement) д) Количество подписчиков е) Частота контактов (Frequency) 3) Бренд запускает кампанию для молодёжи 18–24 лет. Бюджет — 500 000 руб. Какие два медиаканала вы рекомендуете в приоритете и почему? 4) В чём разница между «охватом» (Reach) и «частотой» (Frequency) в медиапланировании? Приведите пример, когда высокая частота важнее, чем широкий охват. 5) Какая теория массовой коммуникации утверждает, что СМИ формируют общественное мнение, «устанавливая повестку дня»? а) Теория культивации б) Теория спиралей молчания в) Теория агенды (Agenda-Setting)	1) в 2) а, б, с, е 3) TikTok / Instagram Reels — основная аудитория 18–24 лет активно использует короткие видеоформаты; высокий уровень вовлечённости. YouTube (таргетированная реклама) — позволяет точно настроить таргетинг по интересам, возрасту, поведению; поддерживает длинные и короткие форматы. 4) Охват (Reach) — доля или количество уникальных людей, увидевших рекламное сообщение. Частота (Frequency) — среднее количество контактов

		г) Гиподермическая модель 6) Что означает показатель CPM в медиапланировании? а) Стоимость за 1000 показов б) Стоимость за 1 клик в) Стоимость за 1 лид г) Стоимость за 1 минуту эфира 7) Установите соответствие между теорией массовой коммуникации и её основным тезисом: А. Теория культивации Б. Спираль молчания В. Гиподермическая игла Г. Теория агенды 1. СМИ формируют устойчивое восприятие реальности через повторяющиеся образы 2. Люди молчат, если их мнение кажется меньшинством 3. Аудитория пассивно воспринимает мощное, прямое воздействие СМИ 4. СМИ не говорят, во что думать, а о чём думать	одного человека с рекламой. 5) в 6) а 7) А — 1 Б — 2 В — 3 Г — 4
	Б1.В.ДВ.06.02 Пиар-технологии в массовых коммуникациях	Какой термин обозначает долю упоминаний бренда в медиапространстве по сравнению с конкурентами? а) GRP б) CTR в) SOV (Share of Voice) г) ROI	в
ПК-18 Способен выполнять эталонные образцы объекта мультимедийного дизайна и анимации или его отдельные элементы в макете, материале	Б1.О.18 Проектирование	1. В каком режиме работы Adobe After Effects можно редактировать аудиоволну напрямую и применять спектральный шумоподавление? 1) Multitrack 2) Waveform 3) Essential Sound 4) Audio Spectrum 2. Какой термин описывает технику, при которой аниматор намеренно нарушает физику для усиления эмоции (например, глаза выскакивают из орбит от удивления)? 3. Что такое "boiling line" в традиционной 2D-анимации? 1) Эффект мерцающей линии, имитирующий ручную прорисовку	1) 2 2) Exaggeration (преувеличение) 3) 1 4) Toon rendering / NPR (Non-Photorealistic Rendering) / 3D-to-2D post-processing Допустимый краткий ответ: Toon rendering 5) 4213 6) 2 7) 1–А, 2–В, 3–С, 4–D

		2) Ошибка синхронизации кадров 3) Техника сглаживания контуров 4) Способ анимации дыма 4. Как называется процесс, при котором 3D-анимация экспортируется в 2D-последовательность для дальнейшей стилизации (например, под рисованную графику)? 5. Расположите этапы подготовки персонажа к анимации в cut-out 2D в правильном порядке: 1) Разделение на части в редакторе 2) Создание чистового арта 3) Настройка иерархии и пивотов 4) Концепт-дизайн 6. Какой из перечисленных форматов наиболее эффективен для хранения несжатого видео с альфа-каналом в профессиональном pipeline? 1) MP4 (H.264) 2) MOV (ProRes 4444) 3) AVI (DivX) 4) GIF 7. Сопоставьте типы анимации с характерными для них ограничениями: 1) Покадровая 2D 2) Cut-out 2D 3) 3D-анимация 4) Motion design А) Сложно менять ракурс после начала анимации В) Ограниченная выразительность деформаций без дополнительных контроллеров С) Требуется точного риггинга и weight painting D) Не передаёт объём без 3D-иллюзий 8. Какой инструмент в Blender (с Grease Pencil) позволяет анимировать 2D-линии с учётом глубины в 3D-пространстве? 1) Onion Skinning 2) Depth Order 3) 3D Viewport Layers	8) 4 9) Отдельный рендер-канал (например, diffuse, specular, shadow, depth), используемый для гибкого композитинга в постобработке. 10) 2 11) а, с 12) Parallax scrolling 13) 2 14) 2 15) 1–А, 2–D, 3–С, 4–В 16) 3 17) Расстояние между промежуточными кадрами, определяющее ускорение/замедление движения (в то время как timing — общая длительность). 18) 2 19) Video reference / Acting reference 20) Foot penetration / Ground intersection
--	--	--	---

		4) Stroke Placement → 3D Space 9. Что означает термин "pass" в контексте рендера 3D-анимации? 10. Какой принцип анимации нарушается, если персонаж останавливается мгновенно без замедления или инерции? 1) Timing 2) Slow In / Slow Out 3) Appeal 4) Staging 11. Выберите верные утверждения о Dynamic Link между After Effects и Adobe Media Encoder: a) Позволяет рендерить проект без промежуточного экспорта b) Работает только с Premiere Pro c) Ускоряет экспорт за счёт прямой передачи данных d) Требуется ручное сохранение файла перед использованием 12. Как называется техника, при которой фон движется медленнее персонажа, создавая иллюзию глубины? 13. Какой из перечисленных этапов не входит в стандартный pipeline 2D-анимационной студии? 1) Лейаут 2) Ретопология 3) Инбетвинг 4) Чистовой арт 14. Что такое "cheat sheet" в работе аниматора? 1) Шпаргалка с горячими клавишами 2) Набор референсов и ключевых поз персонажа для поддержания консистентности 3) Файл с настройками рендера 4) Сценарий в сокращённой форме 15. Сопоставьте программы с их уникальной функцией: 1) Toon Boom Harmony 2) Adobe After Effects 3) Blender 4) TVPaint	
--	--	---	--

		A) Vector-based rigging с деформацией мешей B) Pixel-based frame-by-frame с имитацией текстуры бумаги C) 3D-анимация + Grease Pencil в одном окне D) Expressions и мощный motion design 16. Какой формат не поддерживает метаданные времени (timecode) при экспорте из After Effects? 1) MOV (ProRes) 2) MXF 3) MP4 (H.264) 4) DPX-последовательность 17. Что такое "spacing" в анимации (в отличие от "timing")? 18. Какой из перечисленных методов наименее подходит для анимации сложной мимики в 2D? 1) Blend Shapes 2) Bone rigging 3) Покадровая прорисовка 4) Morphing через деформацию 19. Как называется процесс, при котором аниматор записывает своё движение перед камерой для дальнейшего анализа? 20. Какой термин описывает ошибку, когда персонаж «проваливается» сквозь пол из-за неточного позиционирования в 3D?	
ПК-19 Способен проектировать и выполнять работы по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Б1.О.18 Проектирование	1. Какой термин описывает визуальный шум или лёгкую дрожь, добавляемую в анимацию для имитации «живой» камеры или ручной съёмки? 1) Motion blur 2) Camera shake 3) Film grain 4) Jitter 2. Что такое "animatic reel" в профессиональном pipeline? 3. Какой из перечисленных форматов наиболее подходит для архивирования исходных материалов анимации с возможностью последующего редактирования?	1) 2 2) Сборка всех аниматиков проекта в единую последовательность для внутреннего просмотра, утверждения ритма и структуры на раннем этапе. 3) 3

		1) MP4 (H.264) 2) MOV (ProRes 422 Proxy) 3) MOV (ProRes 4444) 4) GIF 4. Как называется процесс, при котором звук используется для автоматической генерации ключевых кадров (например, для анимации губ или визуализации музыки)? 5. Расположите этапы работы над моушн-дизайном для соцсетей в правильной последовательности: 1) Адаптация под вертикальный формат 2) Создание story-борда 3) Экспорт в H.264 4) Анимация графики и текста 6. Какой принцип анимации нарушается, если все части персонажа начинают и заканчивают движение одновременно? 1) Appeal 2) Overlapping Action 3) Staging 4) Solid Drawing 7. Сопоставьте тип проекта с оптимальным кадровым режимом: 1) Кинофильм 2) Европейское ТВ 3) YouTube-ролик 4) Японское аниме A) 25 fps B) 24 fps C) 12 fps (на 24p) D) 30 fps 8. Какой инструмент в After Effects позволяет автоматически выравнивать слои по направляющим или другим слоям? 1) Align Panel 2) Snapping 3) Grid 4) Ruler	4) Audio-driven animation / Audio keyframing 5) 2 4 1 3 6) 2 7) 1–B, 2–A, 3–D, 4–C 8) 2 9) Документ или схема, описывающая все этапы производства, ответственных лиц, форматы файлов и точки передачи между отделами. 10) 3 11) b, c 12) Multiplane animation 13) 2 14) Visual Effects (визуальные эффекты) 15) 1–B, 2–C, 3–D, 4–A 16) 2 17) Таблица, в которой по кадрам расписаны движения персонажа, фонемы, звуки и действия — используется для координации между аниматорами и звукорежиссёрами. 18) 2 19) Interpenetration / Volume collision error
--	--	---	---

		9. Что такое "pipeline breakdown" в анимационной студии? 10. Какой из перечисленных методов не используется для синхронизации аудио и видео в 2D-анимации? 1) Липсинк по фонемам 2) Waveform alignment 3) Motion capture 4) Символы на раскадровке (например, «A», «I», «U») 11. Выберите верные утверждения о рендере в After Effects: a) Можно рендерить только через Media Encoder b) Render Queue позволяет настраивать вывод без Media Encoder c) Формат QuickTime больше не поддерживается в новых версиях на Windows d) PNG-последовательность не сохраняет альфа-канал 12. Как называется техника, при которой фон и персонаж анимируются на разных скоростях для создания иллюзии глубины в 2D? 13. Какой этап отсутствует в pipeline чисто моушн-дизайнерского проекта (без персонажей)? 1) Стилшит 2) Риггинг 3) Композитинг 4) Аниматик 14. Что означает аббревиатура "VFX" в контексте анимационного производства? 15. Сопоставьте программу с её уникальной возможностью: 1) Blender 2) Toon Boom Harmony 3) Adobe After Effects 4) Cinema 4D A) Tight integration with Adobe ecosystem (например, через Cineware) B) Advanced node-based compositing и 3D-анимация бесплатно C) Professional 2D rigging с деформацией мешей и векторным управлением D) Industry-standard для TV-анимации (например, «Симпсоны»)	20) Style blending / Hybrid animation transition
--	--	--	---

		16. Какой формат не поддерживает embedded subtitles при экспорте из After Effects? 1) MOV 2) MP4 3) MXF 4) Все перечисленные поддерживают 17. Что такое "breakdown sheet" (или "dope sheet") в анимации? 18. Какой из перечисленных подходов наиболее эффективен для анимации длинного диалога в 2D без перерисовки всего персонажа? 1) Покадровая анимация 2) Cut-out с facial rig 3) 3D-рендер с последующей стилизацией 4) Стоп-моушн 19. Как называется ошибка, когда движение персонажа не соответствует физике (например, рука проходит сквозь тело)? 20. Какой термин описывает плавный переход между двумя разными анимационными стилями в одном проекте (например, 2D → 3D)?	
--	--	--	--