Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 12.10.2023 17:54:17
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Института графики и искусства книги
имени В.А.Фаворского
_____ С.Ю.Биричев
«___» _____ 30 июня 2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Анимация

Направление подготовки
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация (степень) выпускника
Специалист

Форма обучения
Очная

Москва 2022 г.

1. Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в 2022 году в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования специальности 54.05.03 «Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1013.
- Образовательной программой по специальности 54.05.03 «Графика» специализация «Художник анимации и компьютерной графики».
- Учебным планом по специальности 54.05.03 «Графика».

Год начала подготовки: 2022.

2. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины «Анимация» являются изучение свойств графики в различных видах анимации, обучение работе с различными видами анимации, изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации, формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа.

Задачи освоения дисциплины:

1. Просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры
2. Изучение этапов становления современной анимационной графики
3. Формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта
4. Разработка собственного анимационного проекта исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии.
5. Освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.

3. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Анимация» располагается в блоке Б.1.2 образовательной программы 54.05.03 «Графика» по профилю «Художник анимации и компьютерной графики». Изучение данной дисциплины связано со следующими дисциплинами:

- Цифровая иллюстрация

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ПК-7	Способен разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино	***Знать:*** — основные принципы современной режиссуры и монтажа — назначение и виды мультимедийных технологий; ***Уметь***: — видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний — выносить на согласование с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино; ***Владеть:*** — Разработкой общей визуальной стилистики проекта — техническими вводными данными для создания анимационного кино

5. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семес тр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	4-5	7-10	540/15	360		360		180	-	Экз
	4	7	72	36		36		36		Экз
	4	8	90	54		54		36		Экз
	5	9	90	54		54		36		Экз
	5	10	108	36		36		72		Экз

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1.	**Основы анимации: её виды, принципы. Классическая рисованная анимация.**	Изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; изучение двеннадцати принципов анимациии; выполнение творческих заданий в технике классический рисованной анимации на отработку принципов
2.	**Основы съемки Stopmotion**	Изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; изучение правил съёмки; работа со сценой и светом; выполнение творческих заданий (предметная, кукольная, пластилиновая и пр. анимация, перекладка)

3.	**Компьютерная анимация 2D и 3D**	Изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; изучение программ (Adobe AfterEffects, Blender и пр.); выполнение творческих заданий
4.	**Творческий замысел и этапы создания анимационного фильма**	Изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; создание собственного анимационного фильма в любой из техник

6. Образовательные технологии.

Методика преподавания дисциплины «Анимация» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся:

— обсуждение текущих результатов работы над проектно-художественным заданием (ПХЗ) в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

— обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения ПХЗ;

— проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и анализа материалов, связанных с темой семестра и основным ПХЗ, с последующим обсуждением;

— проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области книгоиздания и графического дизайна;

— консультации по проблемам работы над ПХЗ в электронной переписке или в группах в соцсетях;

— в целях обеспечения единого подхода к освоению дисциплины теоретические основы и методика работы над ПХЗ в рамках раздела фиксируются в онлайн-курсах, и их освоение контролируется при помощи входящих в онлайн-курс тестов.

7. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочными средствами освоения дисциплины являются

— вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса — отдельно по разделам дисциплины)

— /проектно-художественное задание (ПХЗ).

Вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса) — В состав онлайн-курса входят вопросы для самопроверки, а также итоговый тест, результаты которого позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела.

Проектно-художественное задание — завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к композиционному мышлению и уровень мастерства исполнения, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

ПХЗ является основным оценочным средством освоения дисциплины.

ПХЗ по дисциплине «Анимация» отличается от ПХЗ по другим дисциплинам комплексным подходом к работе над проектом: при выполнении ПХЗ используются знания и навыки, полученные не только в рамках обучения дисциплине «Анимация», но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение ПХЗ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимальной функциональности и художественной выразительности проекта.

Для успешного выполнения ПХЗ по дисциплине «Анимация» обучающийся должен:

— знать возможности выразительных средств изобразительного искусства, возможности современных информационных технологий, актуальные эстетические тренды;

— уметь анализировать и обобщать данные, полученные в результате функционального анализа темы и материалов раздела; использовать комплексно знания и навыки, полученные в рамках обучения профессиональным дисциплинам; находить графические, композиционные и конструктивные решения, адекватные выявленным структурным особенностям, функциональным и эстетическим задачам;

— владеть технологическими и художественными приемами работы с различными типами изображений, навыками использования выразительных средств изобразительного искусства для формирования требуемых образных характеристик проекта.

Форма ПХЗ варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий, входящих в ПХЗ в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

Экранная презентация ПХЗ является обязательной для всех разделов. Презентация ПХЗ оценивается отдельно.

7.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

7.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины «Анимация» формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ПК-7	Способен разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе

освоения обучающимися дисциплин и практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

7.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимация».

Показатель	**Критерии оценивания**			
	неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
ПК-7 Способен разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино				
Знать: основные принципы современной режиссуры и монтажа, назначение и виды мультимедийных технологий	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие представлений о возможностях техник и технологий, используемых в различных видах визуальных искусств	Обучающийся демонстрирует неполное понимание возможностей техник и технологий, используемых в различных видах визуальных искусств, допускает значительные ошибки, проявляет недостаточность знаний по ряду показателей, испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний о возможностях техник и технологий, используемых в различных видах визуальных искусств, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся демонстрирует наличие полноценного представления о возможностях техник и технологий, используемых в различных видах визуальных искусств и свободно оперирует приобретенным и знаниями при выполнении ПХЗ.

Уметь: видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний, выносить на согласование с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет прослеживать зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий	Обучающийся не вполне умеет прослеживать зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий, допускает значительные ошибки, проявляет недостаточность умения, испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном умеет прослеживать зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий, но допускаются незначительные ошибки, неточности, возникают незначительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в полной мере умеет прослеживать зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий. Свободно оперирует приобретенным и умениями при выполнении ПХЗ.

Владеть: Разработкой общей визуальной стилистики проекта и техническими вводными данными для создания анимационного кино	Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени выразительными возможностями материалов, техник и технологий и их сочетаний	Обучающийся в неполном объеме владеет выразительными возможностями материалов, техник и технологий и их сочетаний. Допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном владеет выразительными возможностями материалов, техник и технологий и их сочетаний, активно и осмысленно использует их для достижения необходимой визуальной выразительности авторского произведения, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в полной мере владеет выразительными возможностями материалов, техник и технологий и их сочетаний, активно и осмысленно использует их для достижения необходимой визуальной выразительности авторского произведения

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине являются комплекс учебных заданий или готовая проектная работа / набор проектных работ.

Также формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация проекта на портале https://www.behance.net.

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Анимация» проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над ПХЗ

— за презентацию проекта

Максимальный суммарный балл составляет 100. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	**Максимальный балл**
Результаты теста в рамках онлайн-курса	20
Работа над ПХЗ	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	**Балл для промежуточной аттестации**
0-40	0
41-50	4
51-65	8
66-80	12
81-90	16
91-100	20

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	**Описание**

46-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизированно и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Обучающийся демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
31-45	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Обучающийся демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта в целом соответствует экспозиционным требованиям.
16-30	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась умеренно систематизированно и не вполне последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Обучающийся демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0-15	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизированно и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Обучающийся демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами, неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания презентации (баллы)	Описание
0	Презентация отсутствует или не соответствует проекту, не отражает его характеристик, не дает представления о художественных решениях проекта; не имеет самостоятельной художественной ценности.
1-7	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальных художественных решениях проекта; не имеет или имеет низкую самостоятельную художественную ценность.
8-14	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальные художественные решения проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) в основном соответствует визуальному ряду.
15-20	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, наглядно демонстрирует уникальные художественные решения проекта, логическую взаимосвязь художественных решений внутри проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) вполне соответствует визуальному ряду и подчеркивает его достоинства.

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Суммарный балл	0-40	41-60	61-80	81-100
Итоговая оценка	Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а. Основная литература:

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром / Альтендорфер А.. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 164 с. — ISBN 978-5-97060-686-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/126214.html
2. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / . — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100901.html
3. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга: техники создания визуальных эффектов, анимации и монтин-графики / Бринкманн Р.. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 728 с. — ISBN 978-5-97060-525-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/124990.html
4. Вдовин А.С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / Вдовин А.С.. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html
5. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие для вузов — Москва : Издательство Юрайт, 2021https://urait.ru/bcode/476117
6. Кривуля, Н.Г. История анимации: учебно-методическое пособие — Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011 http://www.iprbookshop.ru/30616.html
7. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / Петров А.А.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30621.html
8. Пожидаев Л.Г. Анимация. Графика / Пожидаев Л.Г.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/105101.html
9. Семёнова А.А. Цифровая вселенная: горизонты будущего и новый пользовательский опыт : монография / Семёнова А.А.. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 118 с. — ISBN 978-5-4497-1767-2. — Текст :

электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/122649.html
10. Торопова О.А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / Торопова О.А., Кумова С.В.. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76476.html
11. Трошина Г.В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Трошина Г.В.. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/45048.html
12. Хэсс, Ф. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж : учебное пособие / Ф. Хэсс. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2022. — 300 с. — ISBN 978-5-91359-485-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/322268

б. Дополнительная литература:

1. Джошуа, П. Цифровое видео. Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу— Саратов : Профобразование, 2017
2. Флеминг, Б. Методы анимации лица. Мимика и артикуляция — Издательство «ДМК Пресс», 2007 https://e.lanbook.com/book/1347#authors
3. Хитрук, Ф. С. Профессия — аниматор / Федор Хитрук. (В. 2 тт., т. 2) — М.: Гаятри, 2007. — 304 с.

в. Программное обеспечение:

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии)
3. Программы DragonFrame, Krita, Blender

г. Интернет-ресурсы:

1. Артемий Лебедев. «Ководство»: графический и промышленный дизайн, проектирование интерфейсов, типографика, семиотика и визуализация. (https://www.artlebedev.ru/kovodstvo/sections/)
2. Дизайн-альманах Readymag. Образовательный проект, рассказывающий об основах дизайна: типографике, сетке, цвете и анимации. (https://almanac-rus.readymag.com/?fbclid=IwAR0v520VyWincZdiIJ1a7I3pcdTLnQWcSNQO51H6T3V1Zz5hYyo6f0owJJY)

3. Ресурс для CG-артистов, на котором можно найти огромное количество примеров работ художников со всего мира и поделиться своим творчеством. (http://www.cgsociety.org/)
4. Платформа для CG-артистов, где авторы публикуют примеры своих работ, сопровождая их 3D моделями или видео с подробной историей создания (https://www.artstation.com/)

д. Онлайн-курсы по дисциплине в системе LMS
https://online.mospolytech.ru

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины
— Аудитории практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»№ 3314.
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7
Столы, стулья, компьютеры, экран, доска, штативы, осветительные приборы, анимационный стол, графические планшеты. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, DragonFrame, Krita, Blender

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»№ 3320.
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7
Столы, стулья, компьютеры, графические планшеты, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, Krita, Blender

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности 54.05.03 «Графика» по специализации №4 «Художник-график (Художник анимации и компьютерной графики)», утвержденным приказом Министерства науки и высшего образования РФ № 1013 от 13 августа 2020 г.

Программу составил:
Преподаватель  /А.С.Алейникова

Программа утверждена на заседании кафедры «Художественно-технического оформления печатной продукции»

« 07» июня 2022 г., протокол №11

Заведующий кафедрой  /Е.Б.Третьяк/

Программа согласована:

Директор
Института графики и искусства книги
им. В.А. Фаворского  /С.Ю.Биричев/

Приложение 1
к рабочей программе

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Специальность: 54.05.03 «Графика»

специализация №4 «Художник-график (Художник анимации и компьютерной графики)»

Форма обучения: очная

Виды профессиональной деятельности:

Художественно-творческая, педагогическая

Кафедра: «Художественно-техническое оформление печатной продукции»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«Анимация»

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

Составитель:

Алейникова А.С.

Москва 2022

Таблица 1

Перечень оценочных средств по дисциплине «Анимация»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Вопросы для самопроверки и онлайн-тест (в рамках онлайн-курса)	Набор вопросов, затрагивающих основные теоретические положения дисциплины. Способность ответить на вопросы теста подтверждает освоение студентом теоретических положений дисциплины, достаточную степень ознакомления с материалами лекций онлайн-курса, позволяющую сознательно подходить к выполнению практического проектно-художественного задания / группы заданий.	Банк вопросов по разделам дисциплины (в рамках онлайн-курса)
2	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания

Показатели уровня сформированности компетенций
Анимация
ФГОС ВО 54.05.03 «Графика»
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие общепрофессиональные и профессионально-специализированные компетенции:

Код компетенции	Формулировка	Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства	Степени уровней освоения компетенций
ПК-7	Способен разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино	***Знать:*** — основные принципы современной режиссуры и монтажа — назначение и виды мультимедийных технологий; ***Уметь***: — видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний — выносить на согласование с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино; ***Владеть:*** — Разработкой общей визуальной стилистики проекта — техническими вводными данными для создания анимационного кино	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	ПХЗ	***Базовый уровень:*** – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения. ***Повышенный уровень:*** – способность создавать на высоком профессиональном уровне оригинальные авторские проекты в области анимации и компьютерной графики

Приложение 2

Требования к объему и уровню сложности ПХЗ

Раздел/семестр	**тематика раздела**	**проектно-художественное задание (группа заданий)**	**минимальные требования к объему**	**минимальные требования к уровню исполнения (сложности)**
1	Основы анимации: её виды, принципы. Классическая рисованная анимация.	*Создание ряда коротких анимационных роликов, демонстрирующих понимание 12 принципов анимации (группа заданий)*	Ролики от 4 до 15 секунд: не менее 10	Плавность движения, художественные достоинства
		Создание ролика с простым сюжетом в технике рисованной анимации	Ролик от 15 до 60 секунд, не менее 10 кадров в секунду	
		Создание шоурила с выполненными заданиями	Ролик со звуком 1 — 3 минуты	
2	Основы съемки Stopmotion	*Создание ряда коротких анимационных роликов в различных техниках: предметная, кукольная, пластилиновая и пр. анимация, перекладка*	Ролики от 4 до 30 секунд, количество определяется ведущим преподавателем	Плавность движения, художественные достоинства
		Создание шоурила с выполненными заданиями	Ролик со звуком 1 — 3 минуты	
3	Компьютерная анимация 2D и 3D	*Создание ряда коротких анимационных роликов при помощи программы Adobe AfterEffects, отрабатывающие различные приёмы 2D анимации*	Ролики от 4 до 30 секунд, количество определяется ведущим преподавателем	Плавность движения, художественные достоинства
		Создание ряда коротких анимационных роликов при помощи программы Blender, отрабатывающие различные приёмы 3D анимации	Ролики от 4 до 30 секунд, количество определяется ведущим преподавателем	
		Создание шоурила с выполненными заданиями	Ролик со звуком 1 — 3 минуты	
4	Творческий замысел и этапы создания анимационного фильма	*Создание авторского короткометражного анимационного фильма в любой из изученных техник*	Ролик от 4 до 15 минут	Художественная завершенность, владение выбранной анимационной техникой, качественная работа со звуком и визуальным сценарием