Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.10.2024 18:37:29
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

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

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
Директор
/С.Ю. Биричев/
«15» февраля 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Видеоарт

Специальность
54.05.03 «Графика»

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация
Специалист

Формы обучения
Очная

Москва, 2024 г.

Разработчик(и):
Преподаватель кафедры ХТОПП  /М.М. Кондратьева/

Согласовано:
Заведующий кафедрой «Художественно-техническое оформление печатной продукции»
доцент, канд. искусствоведения  /Е.А. Подтуркина/

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Анимация» являются изучение пластических и технических особенностей размещения и трансляции видеоконтента на различных медианосителях и форматах, формирование у студента четкой взаимосвязи формата, масштаба, контекста и содержания видеоряда в различных ситуациях.

Задачи освоения дисциплины:

- Создание видео на общую тематику, но для различных медиасред, например, для YouTube, видеомэппинга на здании и кинотеатра.
- Через масштаб и особенности восприятия изучить какое содержание видеосообщения должно быть.

Обучение по дисциплине «Видеоарт» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

ПК-4	Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** • Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Основы менеджмента • Профессиональная терминология в области дизайна **Уметь:** • Осуществлять календарно-ресурсное планирование • Систематизировать и распределять действия подчиненных • Проводить презентации дизайн-проектов • Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности **Владеть:** • Определение художественной политики дизайнерской организации • Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп • Презентация дизайн-проектов заказчику • Планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах

ПК-5 (профиль Б)	Способен создавать структурные руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса	**Знать:** • Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива • Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации **Уметь:** • Управлять творческим коллективом • Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие • Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами • Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками • Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах **Владеть:** • Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива • Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации

ПК-6	Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** • Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения **Уметь:** • Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации **Владеть:** • Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Видеоарт» относится к числу дисциплин вариативной части образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

Дисциплина «Видеоарт» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- «Информационные технологии в дизайне»,
- «Методология дизайн-проектирования»,
- «Дизайн цифровых сред»,
- «Цифровая типографика»

Полученные компетенции используются в дисциплинах:

- «Арт-дирекшен»

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 15 зачетных единиц (540 часов).

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			7	8	9	10
1	**Аудиторные занятия**	**360**	**72**	**90**	**90**	**108**
	В том числе:					
1.1	Лекции					
1.2	Семинарские/практические занятия	360	72	90	90	108
1.3	Лабораторные занятия					
2	**Самостоятельная работа**	**180**	**45**	**45**	**45**	**45**
	В том числе:					
2.1	Изучение литературы по дисциплине	40	14	10	8	8
2.2	Выполнение практических заданий	140	31	35	37	37
3	**Промежуточная аттестация**					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен	экзамен
	Итого	**540**				

1.2. Тематический план изучения дисциплины
3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				СРС
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
	Раздел 1. Классическая рисованная анимация	**117**		**72**			**45**
	Основы анимации	39		24			15
	Механика движения	39		24			15

	Актерская игра	39		24			15
	Раздел 2. Stopmotion-анимация	**135**		**90**			**45**
	Технологии и техники анимации	30		20			10
	Предметная анимация	30		20			10
	Пластилиновая анимация	45		30			15
	Перекладка/кукольная	30		20			10
	Раздел 3. Компьютерная анимация 2D и 3D	**135**		**90**			**45**
	2D перекладка в Aftereffects	22		15			7
	Лицевой риг в 2D	22		15			7
	Риг персонажа в 2D	23		15			8
	3D моделирование. Основы	22		15			7
	3D пространство	23		15			8
	Риг персонажа в 3D	23		15			8
	Раздел 4. Творческий замысел и этапы создания анимационного фильма	**153**		**108**			**45**
	Визуальная разработка	45		30			15
	Создание анимации			58			15
	Композитинг	35		20			15
Итого		**540**		**360**			**180**

1.3. Содержание дисциплины

	Содержание раздела
Раздел 1. Классическая рисованная анимация	
Основы анимации	Знакомит с основными законами анимации на примере классических упражнений, таких как мячик, хвост, прыжок подушки, маятник. Стили анимации, работа с камерой, крутка

Механика движения	Знакомит с анимацией персонажа: походка, позинг Model sheet, динамичный шот, раскадровка и ракурсы, перспектива
Актерская игра	Знакомит с выразительностью действий: эмоции персонажа, актинг
Раздел 2. Stopmotion-анимация	
Технологии и техники анимации	Знакомит с различными техниками и технологиями производства анимации. Пиксиляция, ротоскопинг.
Предметная анимация	Знакомит с программами для стопмоушна. Прикладная анимация.
Пластилиновая анимация	Знакомит с особенностями пластилиновой перекладки: улепка, перелепка.
Перекладка/кукольная	Знакомит с более сложными техниками анимации
Раздел 3. Компьютерная анимация 2D и 3D	
2D перекладка в Aftereffects	Знакомит с основными возможностями программы
Лицевой риг в 2D	Знакомит с особенностями работы с лицевой анимацией
Риг персонажа в 2D	Знакомит с особенностями работы с анимацией персонажа
3D моделирование. Основы	Знакомит с интерфейсом программы
3D пространство	Знакомит с созданием различных типов сцен
Риг персонажа в 3D	Знакомит с созданием костей и скелета
Раздел 4. Творческий замысел и этапы создания анимационного фильма	
Визуальная разработка	Знакомит с этапами создания концепта и разработки дизайна проекта: мудборд, фоны, персонажи, работа с цветом
Создание анимации	Знакомит с этапами создания анимации: раскадровка, аниматик, черновая анимация, чистовая анимация
Композитинг	Знакомство с постобработкой анимации: ккеинг, трекинг, клин-ап в композитинге, финализации картинки: аберрации, виньетка, цветокор. Эффекты размытия. Создание атмосферной сцены. VHS и CRT эффекты. Diffusion. Оптимизация проекта. Дополнительная анимация.

1.1.

1.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

Лабораторные занятия: включают в себя знакомство с теорией и выполнение практических заданий.

Раздел 1. Тема 1. Основы анимации

Задания: Комплекс учебных заданий на отработку основных законов и принципов анимации — мячик, хвост, прыжок подушки, маятник. Стили анимации, работа с камерой, крутка. Тематические ограничения определяюся преподавателем.

Раздел 1. Тема 2. Механика движения

Задания: Комплекс учебных заданий на отработку следующих навыков — походка, позинг Model sheet, динамичный шот, раскадровка и ракурсы, перспектива. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 1. Тема 3. Актерская игра

Задания: Комплекс учебных заданий на отработку эмоций персонажа, актинг. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 2. Тема 1. Технологии и техники анимации

Задания: Комплекс учебных заданий на знакомство с различными техниками и технологиями (напр. Пиксиляция, ротоскопинг). Тематические ограничения определяюся преподавателем.

Раздел 2. Тема 2. Предметная анимация

Задания: Создание юмористического и рекламного ролика с использованием бытовых предметов в Dragoneframe/StopmotionStudio. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 2. Тема 3. Пластилиновая анимация

Задания: Комплекс учебных заданий в Dragoneframe/StopmotionStudio на отработку навыков работы со специфической пластилиновой куклой (улепка, перелепка). Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 2. Тема 4. Перекладка/кукольная

Комплекс учебных заданий в Dragoneframe/StopmotionStudio на отработку навыков работы с различными видами кукол (плоских и объёмных). Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 1. 2D перекладка в Aftereffects

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку следующих навыков — скрипты и выражения, анимация текста, псевдо 3D. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 2. Лицевой риг в 2D

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку навыка.работы с лицевой анимацией Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 3. Риг персонажа в 2D

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку навыка работы с анимацией персонажей разного дизайна. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 4. 3D моделирование. Основы

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Blender/Maya на знакомство с интерфейсом и основами моделирования. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 5. 3D пространство

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Blender/Maya на создание сцен различного уровня сложности. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 6. Риг персонажа в 3D

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку навыка работы с анимацией персонажей разного дизайна. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 4. Тема 1. Визуальная разработка

Задания: Комплекс учебных заданий на создание концепта и разработку дизайна собственного проекта — мудборд, фоны, персонажи, работа с цветом. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 4. Тема 2. Создание анимации

Задания: Комплекс учебных заданий на создание анимации собственного проекта — раскадровка, аниматик, черновая анимация, чистовая анимация. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 4. Тема 3. Композитинг

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку следующих навыков — ккеинг, трекинг, клин-ап в композитинге, финализации картинки: аберрации, виньетка, цветокор. Эффекты размытия. Создание атмосферной сцены. VHS и CRT эффекты. Diffusion. Оптимизация проекта. Дополнительная анимация. Тематические ограничения определяются преподавателем.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1. Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования специальности 54.05.03 «Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1013
2. Образовательная программа высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.05.03 «Графика» специализация «Художник анимации и компьютерной графики», утверждённой в 2024 году.
3. Учебный план университета по направлению 54.05.03 «Графика» специализация «Художник анимации и компьютерной графики», утверждённый в 2024 году.

4.2. Основная литература

1. Платонова Н. С. Создание компьютерной анимации в AdobeFlash CS3 Professional — Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009 год — 112 страниц (http://www.knigafund.ru/books/178731)
2. Петров А. А. Классическая анимация : нарисованное движение: учебное пособие — ВГИК, 2010 год — 197 страниц (http://www.knigafund.ru/books/181839)
3. Смолянов, Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов. – М.: ВГИК, 2005. – 128 с.
4. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — М. : ВГИК, 2014. — 300 с.
5. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие — НГТУ, 2010 год — 99 страниц (http://www.knigafund.ru/books/186147)

4.3. Дополнительная литература

1. Орловский, Д.А., Соколова, Л.М. Motion design: теория, технологии: учебно-методическое пособие по выполнению проектных заданий для студентов-бакалавров художественных вузов / Д.А. Орловский, Л.М. Соколова. — Москва : МГХПА им. С.Г. Строганова, 2020 — 137 с.
2. Хитрук, Ф. С. Профессия — аниматор / Федор Хитрук. (В. 2 тт., т. 2) — М.: Гаятри, 2007. — 304 с.
3. Johnston, O., Thomas, F. The Illusion of Life: Disney Animation / O. Johnston, F. Thomas. – Disney Editions, 1995. – 576 p.

4.4. Электронные образовательные ресурсы

1. Электронный образовательный курс в процессе написания

4.5. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. www.pinterest.com
2. Issara Willenskomer Creating Usability with Motion: The UX in Motion Manifesto [Электронный Ресурс] https://medium.com/ux-in-motion/creating-usability-with-motion-the-ux-in-motion-manifesto-a87a4584ddc

4.6.Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Операционные системы *Mac OS* и *Windows* (актуальные версии)
2. Графический пакет *Adobe Creative Cloud* (актуальные версии), включающий программы:

— *Adobe Photoshop*
— *Adobe Illustrator*
— *Adobe AfterEffects*
3. Dragonframe
4. Krita
5. Blender

5. Материально-техническое обеспечение

— аудитории практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»№ 3314, 3315а. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д. 7.

— столы, стулья, компьютеры, графические планшеты, анимационный станок, штативы, штативные площадки для мобильных телефонов, осветительные приборы
— рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер, проектор+экран/интерактивная доска.
— графический пакет *Adobe Creative Cloud*, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г., *Dragonframe, Krita, Blender*

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Дисциплина «Анимация» является профилирующей при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из практических занятий, направленных на освоение общепрофессиональных и профессиональных компетенций дизайнера мультимедиа.

Преподавание дисциплины «Анимация» основывается на следующих принципах:

1. Последовательный подход: все задания дисциплины направлены на последовательное освоение и поэтапное усложнение.
2. Ориентация на достижение актуальности визуальной составляющей: преподаватель концентрирует внимание обучающегося на необходимость добиваться актуальности визуального языка разрабатываемого проекта;
3. В курсе дисциплины отсутствует лекционная составляющая, в результате чего преподаватель на первом занятии раздела дисциплины (и при выдаче нового учебного творческого задания в рамках лабораторных работ раздела) обозначает принципиальные задачи раздела / темы, указывает на опыт, накопленный профессиональным сообществом в части, касающейся темы раздела, обозначает сложности и рассказывает о методике преодоления этих сложностей; высказанные теоретические, практические и методические положения разворачиваются и уточняются преподавателем в процессе обсуждения результатов индивидуальной работы каждого из студентов.
4. Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсах по разделам дисциплины.
5. Внимание к качеству исполнения и принципу экспонирования работ (презентации на Behance).

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для подготовки к *экзамену* обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. *Выполнение всего объёма* обозначенных заданий по дисциплине «Анимация». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области истории и теории анимации; владение профессиональной терминологией, соблюдение технологии работы в различных техниках; начальный уровень владения специальными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для презентации на *Behance*.

2. Требования, предъявляемые к лабораторной работе:

Формы лабораторной работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение лабораторной работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

3. Требования к презентации лабораторной работы.

Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации лабораторной работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf и на платформе Behance) и экранная презентация (видеоролик).

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

4. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

7. Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения студент выполняет лабораторные работы по темам, заявленным в начале семестра, изучает теоретический материал, выложенный в платформе СДО и проходит тесты самопроверки.

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 е обучающихся профессиональных навыков:

— обсуждение текущих результатов работы над лабораторной работой в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

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

— проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и сравнительного анализа материалов, связанных с темой семестра и основной лабораторной работой, с последующим обсуждением;

— проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области анимации и моушн-дизайна.

В результате суммы всех действий за семестр в качестве итоговой работы студент предоставляет:

- Пройденный на оценку не ниже 40% итоговый тест по курсу

- Презентацию выполненного задания или заданий за семестр на публичной платформе Behance.

Итоговая оценка формируется в результате кафедрального просмотра результатов выполненных лабораторных работ и качества освоения теоретического материала.

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

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 является комплекс выполненных лабораторных работ.

Дополнительной формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация работ.

К работе над лабораторными работами применяются следующие требования:

Раздел/семестр	тематика раздела	практическая работа	минимальные требования к объему	Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1	**Классическая рисованная анимация**	Основы анимации	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 2 до 60 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Механика движения	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Актерская игра	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения

2	**Stopmotion -анимация**	Технологии и техники анимации	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Предметная анимация	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Пластилиновая анимация	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Перекладка/кукольная	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
3	**Компьютерная анимация 2D и 3D**	2D перекладка в Aftereffects	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Лицевой риг в 2D	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения

		Риг персонажа в 2D	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		3D моделирование. Основы	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		3D пространство	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Риг персонажа в 3D	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
4	**Творческий замысел и этапы создания анимационного фильма**	Визуальная разработка	Все необходимые материалы для осуществления ПХЗ	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.

		Создание анимации	Все необходимые материалы для осуществления ПХЗ	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Композитинг	Анимационный ролик в формате mp4 продолжительностью не менее 5 минут	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.

7.3 Оценочные средства

Оценочные средства непосредственно связаны с компетентностным подходом. Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимация».

7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль освоения дисциплины включает следующие составляющие:

— вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса), результаты которых позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела;

— лабораторные работы.

7.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «Анимация» — *экзамен*. Лабораторные работы являются *основным оценочным средством освоения дисциплины*. Решение лабораторной работы — 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.

Решения лабораторных работ по дисциплине «анимация» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение лабораторных работ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.

Для успешного выполнения лабораторных работ по дисциплине «анимация» обучающийся должен:

Знать: законы и принципы анимационного движения, этапы создания анимационных роликов, показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих;

Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

Владеть: профессиональным програмным обеспечением, навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям.

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

Электронная презентация решения лабораторной работы представляет собой обязательный для соответствующих разделов элемент. В разделах, не предполагающих обязательной электронной презентации, в роли презентации может выступать плакат, демонстрационный планшет. Презентация решения лабораторной работы оценивается отдельно.

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

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над лабораторными работами

— за презентацию работ

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 практическими работами	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста фиксируется в журнале оценок СДО Московского политеха в разделе Итоговый тест по 20 бальной шкале. Каждый балл соответствует 1 правильному ответу итогового теста на 20 вопросов.

Работа над практическими работами оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания Практических работ (баллы)	**Описание**
46–60	Практические работы выполнены в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается творческим подходом, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
31–45	Практические работы выполнены в полном объеме на хорошем художественном уровне. Решение обладает творческим подходом, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
16–30	Практические работы выполнены в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается недостаточно творчески продуманным, со средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0–15	Практические работы не выполнены или выполнены частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Решение отличается отсутствием творческого подхода, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и 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 художественном решении проекта.
1–7	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальном художественном решении проекта.
8–14	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальное художественное решение проекта.
15–20	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта; полностью демонстрирует уникальное художественное решение проекта.

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