Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 06.07.2026 12:39:03
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
«Информационных технологий»
_____ / Д.Г. Демидов /
« 26 » _____февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Анимационная графика»

Направление подготовки/специальность
09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль/специализация
Информационные технологии в креативных индустриях

Квалификация
Бакалавр

Формы обучения
Очная

Москва, 2026 г.

Разработчик(и):

ст. преподаватель кафедры
«Информатика и информационные технологии» / А.М. Демидова /

Согласовано:
Заведующий кафедрой
«Информатика и информационные технологии»,
к.т.н. / Е.В. Булатников /

Содержание

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 5
3. Структура и содержание дисциплины 5
   3.1. Виды учебной работы и трудоемкость 5
   3.2. Тематический план изучения дисциплины 6
   3.3. Содержание дисциплины 7
   3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 7
   3.5. Тематика курсовых проектов (курсовых работ) 8
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 9
   4.1. Нормативные документы и ГОСТы 9
   4.2. Основная литература 9
   4.3. Дополнительная литература 9
   4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 10
   4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы 10
5. Материально-техническое обеспечение 10
6. Методические рекомендации 10
   6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 10
   6.2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины 10
7. Фонд оценочных средств 11
   7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения 11
   7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения 11
   7.3. Оценочные средства 14

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью освоения дисциплины «Анимационная графика» является формирование у обучающихся знаний принципов анимационной графики, а также навыков создания анимации.

К основным **задачам** освоения дисциплины следует отнести:

– изучение правил создания различных типов анимации;

– изучение программных продуктов для создания анимационной графики;

– изучение основ языка программирования интерактивного содержимого Action Script.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-2. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности	ИОПК-2.1. знает современные информационные технологии и программные средства, основные виды и принципы работы информационных систем и информационных технологий; способы внедрения и интеграции современных информационных систем, способы оценки необходимости использования программных средств ИОПК-2.2. умеет использовать современные информационные технологии и программные средства, как в рамках отдельного предприятия, так и в рамках корпораций, государственных систем; внедрять и настраивать современные информационные системы, проводить интеграцию различных информационных систем и программных средств, оценивать необходимость использования программного средства для решения задач ИОПК-2.3. владеет навыками применения современных информационных технологий и программных средств, при решении задач в различных отраслях, внедрения и настройки современных информационных систем, оценки необходимости использования программных средств и информационных систем для решения задач
ПК-1. Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение	ИПК-1.1. Знает способы разработки требований и проектирования программного обеспечения с учетом особенностей креативных индустрий и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.2. Умеет проектировать программное обеспечение с применением современных инструментальных средств с учетом особенностей креативных индустрий и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.3. Имеет навыки разработки требований и проектирования информационных и автоматизированных систем с учетом особенностей креативных индустрий и требований дизайна

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1. Дисциплины (модули) учебного плана программы бакалавриата.

Дисциплина взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОПОП:

- Растровая и векторная графика;
- Введение в программирование;
- Веб-программирование и дизайн;
- Композиционный дизайн;
- 3D-моделирование и композитинг в медиаиндустрии;
- Цифровые методы обработки информации;
- Технологии компьютерной верстки;
- Видеомэппинг;
- Генеративный дизайн;
- Инфографика;
- Производственная практика (проектно-технологическая);
- Производственная практика (преддипломная);
- Выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, т.е. 144 академических часов (из них 54 часа – аудиторные занятия и 90 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины изучаются на 3 курсе в 6 семестре, форма промежуточной аттестации – экзамен.

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

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			6
1	**Аудиторные занятия**	**54**	**54**
	В том числе:		
1.1	Лекции		
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	54	54
2	**Самостоятельная работа**	**90**	**90**
	В том числе:		
2.1	Подготовка к выполнению лабораторных работ	80	80
2.2	Ознакомление с теоретическими материалами	10	10
3	**Курсовое проектирование**	**КП**	**КП**
4	**Промежуточная аттестация**		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**экзамен**	**экзамен**
	Итого:	**144**	**144**

3.2. Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.1	Лабораторная работа №1. Кадры и ключевые кадры в Adobe Animate. Покадровая анимация	10			4		6
1.2	Лабораторная работа №2. Классическая анимация движения. Направляющая анимации, работа с камерой	10			4		6
1.3	Лабораторная работа №3. Анимация движения, символы типа “фрагмент ролика”, изменение свойств объектов	10			4		6
1.4	Лабораторная работа №4. Анимация формы. Скелетная анимация	10			4		6
1.5	Лабораторная работа №5. Маскирующие слои в Adobe Animate	10			4		6
1.6	Лабораторная работа №6. Родительские слои	10			4		6
1.7	Лабораторная работа №7. Создание кнопок в Adobe Animate	12			4		8
1.8	Лабораторная работа №8. Добавление интерактивных возможностей с помощью фрагментов кода	12			4		8
1.9	Лабораторная работа №9. Работа с аудио и видео	12			4		8
1.10	Лабораторная работа №10. Перемещение по временной шкале с помощью ActionScript	16			6		10
1.12	Лабораторная работа №11. Создание анимации с помощью ActionScript	16			6		10
1.14	Лабораторная работа №12. Создание анимированных стикеров	16			6		10
Итого		**144**			**54**		**90**

3.3. Содержание дисциплины

– Кадры и ключевые кадры в Adobe Animate. Покадровая анимация
– Классическая анимация движения. Направляющая анимации, работа с камерой
– Анимация движения, символы типа “фрагмент ролика”, изменение свойств объектов
– Анимация формы. Скелетная анимация
– Маскирующие слои в Adobe Animate
– Родительские слои
– Создание кнопок в Adobe Animate
– Добавление интерактивных возможностей с помощью фрагментов кода
– Работа с аудио и видео
– Перемещение по временной шкале с помощью ActionScript
– Создание анимации с помощью ActionScript
– Создание анимированных стикеров

3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

Семинарские и практические занятия не предусмотрены.

3.4.2. Лабораторные занятия

Лабораторная работа № 1. Кадры и ключевые кадры в Adobe Animate. Покадровая анимация

В данной работе рассмотрено создание ключевых кадров на временной шкале, создание слоёв, добавление пустых кадров на временную шкалу, а также регулирование скорости воспроизведения анимации.

Лабораторная работа № 2. Классическая анимация движения. Направляющая анимации, работа с камерой

В данной работе рассмотрено, как можно вырезать объект из фона, как создать классическую анимацию движения, настроить направляющую для анимации, как преобразовать объект в символ, а также как добавить и настроить камеру, как экспортировать проект.

Лабораторная работа № 3. Анимация движения, символы типа “фрагмент ролика”, изменение свойств объектов

В данной работе рассмотрено использование фильтров и добавление эффектов анимации, также указано, как скорректировать траекторию анимации движения и как работать с редактором движения.

Лабораторная работа № 4. Анимация формы. Скелетная анимация

В данной работе рассмотрено, как создается анимация формы и обводки, как настроить замедление анимации, для чего нужны хинты, а также рассмотрена скелетная анимация.

Лабораторная работа № 5. Маскирующие слои в Adobe Animate

В данной работе рассмотрено создание слой-маски, работа с пером, изменение режима наложения, а также демонстрируется работа с рассмотренными ранее видами анимации.

Лабораторная работа № 6. Родительские слои

В данной работе рассмотрено, как создать, настроить и связать родительские слои, настроить зависимости между родительскими и дочерними слоями, добавить анимацию объектам.

Лабораторная работа № 7. Создание кнопок в Adobe Animate

В данной работе рассмотрено, как создавать и анимировать кнопки, какие состояния есть у кнопок, как добавить фильтры.

Лабораторная работа № 8. Добавление интерактивных возможностей с помощью фрагментов кода

В данной работе рассмотрено, как добавить символы в библиотеку, как добавляется готовый фрагмент кода для анимации, как настроить анимацию с помощью кода.

Лабораторная работа № 9. Работа с аудио и видео

В данной работе рассмотрено, как добавить видео и настроить внешний вид плеера, как присвоить аудио кнопке, как настроить анимацию появления объектов.

Лабораторная работа № 10. Перемещение по временной шкале с помощью ActionScript

В данной работе рассмотрено, как расставить метки на временной шкале и для чего они нужны, как настроить циклическую анимацию и ограничить количество её повторов, как вывести количество воспроизведений в текстовом поле.

Лабораторная работа № 11. Создание анимации с помощью ActionScript

В данной работе рассмотрено, как с помощью ActionScrip реализовать такую анимацию, как поворот объекта, увеличение или уменьшение объекта, изменение цвета и прозрачности, а также перемещение объектов по рабочей области.

Лабораторная работа № 12. Создание анимированных стикеров

В данной работе обучающимся предложено создать набор анимированных стикеров, используя приёмы, изученные ранее.

3.5. Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Курсовой проект предполагает создание мультимедийного ролика или анимационного фильма общей длительностью 3 минуты, с применением не менее трёх различных типов анимации, продуманным сюжетом, подобранным или разработанным дизайном, созданными самостоятельно персонажами (не менее одного проработанного).

В работе обязательно:

- используется вложенная анимация (т.е. собственная анимация символов);
- меняются свойства объектов (размеры, цветовые эффекты, фильтры);
- применены маски слоя;
- используются родительские слои;
- добавлено звуковое / музыкальное сопровождение.

Примерные тематики курсовых проектов:

— Мультипликационный ролик на основе собственного сюжета;

— Анимационная трейлер с титрами к фильму / мультфильму / произведению / игре;

— Анимационный ролик к празднику или мероприятию;

— Анимационный сюжет на основе фильма / мультфильма / произведения / игры;

— Анимационный рекламный ролик;

— Анимационный музыкальный клип.

По усмотрению преподавателя список тем может быть расширен или переформулирован. Также студенты могут выполнять курсовой проект по собственной тематике, предварительно согласовав её с преподавателем.

Курсовой проект создаётся в программе Adobe Animate, однако возможно использование и других программ для создания персонажей, части анимации или наложения звукового сопровождения.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1. Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года No 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденный Приказом Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. N 929 "Об утверждении федерального... Редакция с изменениями N 1456 от 26.11.2020;
3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 05 апреля 2017 г. No
4. 301 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

4.2. Основная литература

1. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 175 c. — ISBN 978-5-4497-3340-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/142305.html (дата обращения: 17.04.2026).
2. Flash MX для профессиональных программистов : учебное пособие / М. А. Капустин, П. А. Капустин, А. Г. Копылова. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 599 c. — ISBN 978-5-4497-2394-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/133908.html (дата обращения: 17.04.2026).

4.3. Дополнительная литература

1. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash / Э. С. Ларина. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 191 c. — ISBN 978-5-4486-0524-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/79722.html (дата обращения: 17.04.2026).

4.4. Электронные образовательные ресурсы

1. ЭОР в системе СДО Московского Политеха «Анимационная графика» https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=8032

4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Adobe Animate.

4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. ОП "Юрайт" https://urait.ru/
2. IPR Smart https://www.iprbookshop.ru/
3. ЭБС "Лань" https://e.lanbook.com/

5. Материально-техническое обеспечение

Компьютерные классы со следующей оснащенностью: столы, стулья, аудиторная доска, использование переносного мультимедийного комплекса (персональный ноутбук). Персональные компьютеры, мониторы, мышки, клавиатуры. Рабочее место преподавателя: стол, стул.

Лицензионное программное обеспечение: Microsoft Windows 11, Microsoft Office (по программе бесплатного доступа Microsoft Imagine); Adobe Animate (по подписке Adobe Creative Cloud).

6. Методические рекомендации

6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Методика преподавания дисциплины «Анимационная графика» предусматривает использование онлайн-курса в системе дистанционного обучения Университета, групповых и индивидуальных консультаций обучающихся, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Лабораторные работы по дисциплине «Анимационная графика» осуществляются в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися; выполнения практического задания; очной защиты преподавателю лабораторной работы (знание теоретического материала и выполнение практического задания по теме лабораторной работы).

6.2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Изучение дисциплины осуществляется в соответствии с учебным планом.

На занятиях осуществляется закрепление полученных, в том числе и в процессе самостоятельной работы, знаний. Особое внимание обращается на умение применять полученные знания на практике, в том числе при решении реальных задач, отличающихся от проработанных.

В процессе самостоятельной работы студенты закрепляют и углубляют знания, полученные во время аудиторных занятий, самостоятельно знакомятся с теоретическим материалом, дорабатывают лабораторные работы, готовятся к текущему контролю и промежуточной аттестации.

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде очной защиты лабораторных работ. Критериями оценки результатов являются:

– уровень освоения теоретического материала;

– уровень владения практическими навыками (в виде вопросов по процессу выполнения лабораторных работ);

– умения обучающегося использовать теоретические знания при выполнении практических задач (в виде дополнительных заданий);

– сформированность компетенций;

– оформление материала в соответствии с требованиями.

Промежуточный контроль осуществляется на экзамене в форме итоговой работы в системе дистанционного обучения Университета, включающей задания, основанные на изученных лабораторных работах.

7. Фонд оценочных средств

7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций: **лабораторные работы, курсовой проект, экзамен**.

7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «Анимационная графика».

7.2.1. Критерии оценки ответа на экзамене (формирование компетенций — ОПК-2, ПК-1)

Итоговая оценка по дисциплине рассчитывается как среднее взвешенное средней оценки за лабораторные работы и оценки за экзаменационное задание с применением весовых коэффициентов, представленных ниже:

– Лабораторные работы – 0,6

– Экзаменационное задание – 0,4

Оценка за каждую лабораторную работу выставляется исходя из фактического выполнения всех поставленных задач с учётом защиты работы, ответов на вопросы, выполнения дополнительных заданий, а также с учётом сроков исполнения: за 1 неделю просрочки защиты работы из оценки вычитается 1 балл, за 2 и более недели – вычитается 2 балла.

Для получения положительной оценки за экзамен студенту необходимо получить средний балл за все лабораторные не менее 3, а также успешно выполнить экзаменационное задание.

«Отлично»:

В установленные сроки выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Обучающийся выполнил и защитил лабораторные работы по анимационной графике со средним баллом от 4,5 до 5. Средняя взвешенная оценка равна или больше 4,5. Экзаменационное задание выполнено в полном объёме. Обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания, практические навыки, владеет терминами,

делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, которые обучающийся может исправить самостоятельно.

«Хорошо»:

В установленные сроки выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Обучающийся выполнил и защитил лабораторные работы по анимационной графике со средним баллом от 4 до 4,5. Экзаменационное задание выполнено в полном объёме. Средняя взвешенная оценка от 4 до 4,4. Обучающийся демонстрирует достаточные теоретические знания, практические навыки, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации, которые обучающийся может исправить при незначительной коррекции преподавателем.

«Удовлетворительно»:

Позже установленного срока выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Обучающийся выполнил и защитил лабораторные работы по анимационной графике со средним баллом ниже 4. Выполнено не менее половины экзаменационных заданий. Средняя взвешенная оценка от 3 до 3,9. Обучающийся демонстрирует неполное соответствие теоретических знаний, практических навыков, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. При этом могут быть допущены ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации, которые обучающийся может исправить при коррекции преподавателем.

«Неудовлетворительно»:

Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Обучающийся не выполнил одно или более заданий текущего и промежуточного контроля. Экзаменационное задание не выполнено, выполнено неверно или в недостаточном объёме. Средняя взвешенная оценка ниже 3. Обучающийся демонстрирует незнание теоретических основ предмета, отсутствие практических навыков, не умеет делать аргументированные выводы и приводить примеры, не владеет терминами, проявляет отсутствие логичности и последовательности изложения, делает ошибки, которые не может исправить даже при коррекции преподавателем, отказывается отвечать на дополнительные вопросы, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.

7.2.2. Критерии оценки работы обучающегося на лабораторных занятиях (формирование компетенций — ОПК-2, ПК-1)

Оценка за каждую лабораторную работу выставляется исходя из фактического выполнения всех поставленных задач с учётом очной защиты работы, ответов на вопросы, выполнения дополнительных заданий, а также с учётом сроков исполнения: за 1 неделю просрочки защиты работы из оценки вычитается 1 балл, за 2 и более недели – вычитается 2 балла.

«5» (отлично): в установленные сроки выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся четко и без ошибок ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог выполнить дополнительные задания.

«4» (хорошо): в установленные сроки выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся с корректирующими замечаниями преподавателя ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог частично выполнить дополнительные задания.

«3» (удовлетворительно): позже установленного срока выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, с замечаниями преподавателя; обучающийся ответил на все контрольные вопросы с замечаниями, дополнительные задания выполнены с замечаниями.

«2» (неудовлетворительно): обучающийся не выполнил или выполнил неправильно практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы, дополнительные задания выполнены неверно или не выполнены.

7.2.3. Критерии оценки курсового проекта

«5» (отлично): проект выполнен в установленный срок, в полном объёме, длительность видео от 3 минут, применены различные (не менее 3) типы анимации, в ролике продуман сюжет, подобран/разработан дизайн, есть, как минимум, один созданный самостоятельно персонаж, а также подобрано звуковое или музыкальное сопровождение. Применены маски слоя; используются родительские слои или скелетная анимация; используется вложенная анимация (т.е. собственная анимация символов); меняются свойства объектов (размеры, цветовые эффекты, фильтры). Обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания и практические навыки, полученные в результате прохождения курса. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности.

«4» (хорошо): проект выполнен в установленный срок, в полном объёме, длительность видео от 2 минут, применены различные (не менее 2) типы анимации, в ролике продуман сюжет, подобран/разработан дизайн, есть, как минимум, один созданный самостоятельно персонаж, а также подобрано звуковое или музыкальное сопровождение. Применены маски слоя; используется вложенная анимация (т.е. собственная анимация символов); меняются свойства объектов (размеры, цветовые эффекты, фильтры). Обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания и практические навыки, полученные в результате прохождения курса. При этом могут быть допущены значительные ошибки или неточности. Проект выполнен по критериям на «отлично», но позже установленного срока.

«3» (удовлетворительно): проект выполнен не в полном объёме, длительность видео от 1 минуты, применен один тип анимации, в ролике продуман сюжет, используются уже готовые изображения. Проект выполнен позже установленного срока. Применены маски слоя; меняются свойства объектов (размеры, цветовые эффекты, фильтры). Обучающийся демонстрирует средний уровень теоретических знаний и практических навыков, полученных в результате прохождения курса. При этом допускает значительные ошибки или неточности. Проект выполнен по критериям на «хорошо», но позже установленного срока.

«2» (неудовлетворительно): проект выполнен не в полном объёме, не в установленный срок или не выполнен, длительность видео меньше 1 минуты, применен один тип анимации или анимация не применена, в ролике плохо продуман или не продуман сюжет, не уделено внимание дизайну. Не применены маски слоя, не меняются свойства объектов. Обучающийся демонстрирует слабые теоретические знания и практические навыки, полученные в результате прохождения курса. При этом допущены значительные ошибки или неточности.

7.3. Оценочные средства

7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде очной защиты лабораторных работ. Лабораторная работа – средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде демонстрации полученных навыков при решении поставленных практических задач.

Примеры вопросов к защите лабораторных работ (оцениваемые компетенции — ОПК-2, ПК-1).

Лабораторная работа № 1. Кадры и ключевые кадры в Adobe Animate. Покадровая анимация

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как добавить ключевой кадр на временную шкалу?
2. Как добавить новый слой?
3. Как добавить пустые кадры на временную шкалу?

Лабораторная работа № 2. Классическая анимация движения. Направляющая анимации, работа с камерой

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как преобразовать объект в символ?
2. Как создать классическую анимацию движения?
3. Как удалить ненужный белый фон с объекта?

Лабораторная работа № 3. Анимация движения, символы типа “фрагмент ролика”, изменение свойств объектов

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Для чего нужно выставлять регистрацию при преобразовании объекта в символ?
2. Как создать анимацию движения?
3. Как наложить фильтр на объект?

Лабораторная работа № 4. Анимация формы. Скелетная анимация

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как создается анимация формы?
2. Как настроить замедление?
3. Как добавить хинты и зачем они нужны?

Лабораторная работа № 5. Маскирующие слои в Adobe Animate

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как добавить слой-маску?
2. Где меняется режим наложения слоев?
3. Как настроить прозрачность объекта?

Лабораторная работа № 6. Родительские слои

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как открыть настройки и связки родительских слоев?
2. Как настроить зависимости между родительскими и дочерними слоями?
3. Добавьте произвольный элемент и настройте взаимодействие персонажа с ним.

Лабораторная работа № 7. Создание кнопок в Adobe Animate

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Какие четыре состояния есть у кнопки?
2. Как создать кнопку?
3. Как добавить воспроизведение звука при нажатии копки?

Лабораторная работа № 8. Добавление интерактивных возможностей с помощью фрагментов кода

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как добавить символы в библиотеку?
2. Как добавить готовый фрагмент кода для анимации непрерывного вращения?
3. Как поменять градус поворота элемента?

Лабораторная работа № 9. Работа с аудио и видео

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как добавить видео на рабочую область?
2. Как добавить мелодию?
3. Добавьте дополнительное видео и настройте анимацию его появления.

Лабораторная работа № 10. Перемещение по временной шкале с помощью ActionScript

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как расставить метки на временной шкале и для чего они нужны?
2. Измените количество воспроизведений анимации?
3. Добавьте на сцену новое динамическое поле. Присвойте ему имя и написать код ActionScript, который будет размещать текст в этом поле.

Лабораторная работа № 11. Создание анимации с помощью Action Script

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Как задать поворот объекта на определенное количество градусов за какое-то конкретное время?
2. Как настроить увеличение или уменьшение размеров объекта с помощью AS?
3. Как настроить исчезновение объекта при щелчке по нему правой кнопкой мыши?

Лабораторная работа № 12. Создание анимированных стикеров

Вопросы к защите лабораторной работы:

1. Какие типы анимации применяются в работе?
2. Какие свойства объекта меняются?
3. С помощью каких инструментов была создана анимация (изменение размера, повороты и т.п.)?

7.3.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена осуществляется по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Экзамен проводится в форме итоговой работы в системе дистанционного обучения Университета, включающей задания, основанные на изученных лабораторных работах. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Примеры заданий промежуточного контроля (оцениваемые компетенции — ОПК-2, ПК-1).

– Создать покадровую анимацию движения животного или птицы.
– Создать анимацию формы для обводки с переменной шириной.
– Создать анимацию формы для векторного изображения. Настроить замедление анимации.
– Создать анимацию движения. Изменить траекторию движения объекта. Применить к фоновому изображению изменение какого-либо фильтра или эффекта.
– Создать классическую анимацию движения. Настроить траекторию с помощью направляющей анимации. Применить камеру.
– Создать слой-маску. Добавить 2 различных анимированных объекта, применив разные типы анимации.
– Создать кнопку, которая будут взаимодействовать с каким-либо созданным объектом. Настроить видоизменение для каждого состояния кнопки. Добавить к кнопке звук. Настроить видоизменение объекта при взаимодействии с кнопкой.
– Создать два объекта и добавить им интерактивные возможности с помощью фрагментов кода.
– Создать циклическую анимацию, вывести количество воспроизведений в текстовом поле с помощью Action Script.

7.3.3. Курсовое проектирование

Курсовое проектирование проводится в форме выполнения проекта, основанного на полученных практических навыках работы с Adobe Animate, в том числе с использованием ActionScript. За выполнение и защиту курсового проекта выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Примеры вопросов к защите курсового проекта (оцениваемые компетенции — ОПК-2, ПК-1).

– Какие типы анимации применены в ролике?
– Как была сделана анимация?
– Как сделать маску?
– Как создать родительский слой?
– Как настраивается изменение свойств объектов?
– Как создаётся анимация символа?