Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 17.09.2025 15:42:44
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/
«27» февраля 2025 г.

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

# Видеоарт

Специальность
**54.05.03 Графика**

Специализация
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация
**Специалист**

Форма обучения
**Очная**

Москва, 2025 г.

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

**Согласовано:**

Заведующий кафедрой «Художественно-техническое оформление печатной продукции»  /Е.Б. Третьяк/

Заседание кафедры 29.01.2025 протокол № 6

## 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:**<br>• Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>• Основы менеджмента<br>• Профессиональная терминология в области дизайна<br><br>**Уметь:**<br>• Осуществлять календарно-ресурсное планирование<br>• Систематизировать и распределять действия подчиненных<br>• Проводить презентации дизайн-проектов<br>• Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности<br><br>**Владеть:**<br>• Определение художественной политики дизайнерской организации<br>• Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп<br>• Презентация дизайн-проектов заказчику<br>• 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:**<br>• Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива<br>• Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>• Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации<br><br>**Уметь:**<br>• Управлять творческим коллективом<br>• Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие<br>• Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами<br>• Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками<br>• Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах<br><br>**Владеть:**<br>• Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива<br>• Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>• 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:**<br>• Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>• Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения<br><br>**Уметь:**<br>• Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>• Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации<br><br>**Владеть:**<br>• Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>• 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 2023 году.
3. Учебный план университета по направлению 54.05.03 «Графика» специализация «Художник анимации и компьютерной графики», утверждённый в 2023 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 |