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

Анимация

Специальность
54.05.03 «Графика»

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация
Специалист

Формы обучения
Очная

Москва, 2024 г.

Разработчик(и):
Старший преподаватель кафедры ХТОПП  ..С. Алейникова/

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

Заседание кафедры протокол №  /Е.А. Подтуркина/

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

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

Задачи освоения дисциплины:

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

Обучение по дисциплине «Проектирование интерфейсов» 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	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**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 «Анимация» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» профиль «Анимация и компьютерная графика».

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

- Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

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

	Вид учебной работы		**Семестры**

№ п/п		Количество часов	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**	**54**	**36**	**36**	**18**
	В том числе:					
2.1	Изучение литературы по дисциплине	40	14	10	10	2
2.2	Выполнение практических заданий	140	40	26	26	16
3	**Промежуточная аттестация**					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен	экзамен
	Итого	**540**				

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**

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.

4.

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 определяются 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. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром / Альтендорфер А.. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 164 с. — ISBN 978-5-97060-686-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/126214.html
2. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / . — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100901.html
3. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга: техники создания визуальных эффектов, анимации и моушн-графики / Бринкманн Р.. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 728 с. — ISBN 978-5-97060-525-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/124990.html
4. Вдовин А.С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / Вдовин А.С.. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN

978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html
5. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие для вузов — Москва : Издательство Юрайт, 2021https://urait.ru/bcode/476117
6. Кривуля, Н.Г. История анимации: учебно-методическое пособие — Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011 http://www.iprbookshop.ru/30616.html
7. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / Петров А.А.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30621.html
8. Пожидаев Л.Г. Анимация. Графика / Пожидаев Л.Г.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/105101.html
9. Семёнова А.А. Цифровая вселенная: горизонты будущего и новый пользовательский опыт : монография / Семёнова А.А.. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 118 с. — ISBN 978-5-4497-1767-2. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/122649.html
10. Торопова О.А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / Торопова О.А., Кумова С.В.. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76476.html
11. Трошина Г.В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Трошина Г.В.. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/45048.html
12. Хэсс, Ф. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж : учебное пособие / Ф. Хэсс. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2022. — 300 с. — ISBN 978-5-91359-485-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/322268

4.3. Дополнительная литература

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

4.4. Электронные образовательные ресурсы

1. Онлайн-курсы по дисциплине https://online.mospolytech.ru/local/crw/course.php?id=1351

4.5. 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

4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. www.pinterest.com
2.
3. 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

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*

1. 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