

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 12.10.2023 17:54:17
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b11d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

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

УТВЕРЖДАЮ



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

30 июня 2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Анимация

Направление подготовки

54.05.03 Графика

Специализация

Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация (степень) выпускника

Специалист

Форма обучения

Очная

Москва 2022 г.

1. Область применения и нормативные ссылки

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

Программа составлена в 2022 году в соответствии с:

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

Год начала подготовки: 2022.

2. Цели и задачи дисциплины

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

Задачи освоения дисциплины:

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

3. Место дисциплины в структуре ОП

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

- Цифровая иллюстрация

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

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

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-7	Способен разрабатывать и согласовывать с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино	<p><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> — основные принципы современной режиссуры и монтажа — назначение и виды мультимедийных технологий; <p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> — видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний — выносить на согласование с режиссером и моделлером концепт-арты отдельных объектов анимационного кино; <p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> — Разработкой общей визуальной стилистики проекта — техническими вводными данными для создания анимационного кино

5. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семес тр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контр оль (проме жуточ ная аттест ация)	Фор м а итог о вого конт р оля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторн ых часов (контакт ная работа)	Лекции	Семин арские (практ ическ ие) заняти я	Лабор аторн ые работ ы	Самос тоятел ьная работа		
очная	4-5	7-10	540/15	360		360		180	-	Экз
	4	7	72	36		36		36		Экз
	4	8	90	54		54		36		Экз
	5	9	90	54		54		36		Экз
	5	10	108	36		36		72		Экз



Содержание разделов дисциплины

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

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



6. Образовательные технологии.

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

- обсуждение текущих результатов работы над проектно-художественным заданием (ПХЗ) в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;
- обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения ПХЗ;
- проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и анализа материалов, связанных с темой семестра и основным ПХЗ, с последующим обсуждением;
- проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области книгоиздания и графического дизайна;
- консультации по проблемам работы над ПХЗ в электронной переписке или в группах в соцсетях;

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

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

Оценочными средствами освоения дисциплины являются

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

— /проектно-художественное задание (ПХЗ).

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

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

ПХЗ является основным оценочным средством освоения дисциплины.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

В результате освоения дисциплины «Анимация» формируются следующие компетенции:

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


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

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

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

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

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

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

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

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

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

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

Также формой отчета являются:

- результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;
- презентация проекта на портале <https://www.behance.net>.

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

- за прохождение теста в рамках онлайн-курса
- за работу над ПХЗ
- за презентацию проекта

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

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

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

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

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	Описание
------------------------------	----------

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

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

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

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

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

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а. Основная литература:

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром / Альтендорфер А.. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 164 с. — ISBN 978-5-97060-686-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/126214.html>
2. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / . — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100901.html>
3. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга: техники создания визуальных эффектов, анимации и 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, 2021 <https://urait.ru/bcode/476117>
6. Кривуля, Н.Г. История анимации: учебно-методическое пособие — Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011 <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>
7. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / Петров А.А.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/30621.html>
8. Пожидаев Л.Г. Анимация. Графика / Пожидаев Л.Г.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105101.html>
9. Семёнова А.А. Цифровая вселенная: горизонты будущего и новый пользовательский опыт : монография / Семёнова А.А.. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 118 с. — ISBN 978-5-4497-1767-2. — Текст :

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

б. Дополнительная литература:

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

в. Программное обеспечение:

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

г. Интернет-ресурсы:

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

3. Ресурс для CG-артистов, на котором можно найти огромное количество примеров работ художников со всего мира и поделиться своим творчеством. (<http://www.cgsociety.org/>)

4. Платформа для CG-артистов, где авторы публикуют примеры своих работ, сопровождая их 3D моделями или видео с подробной историей создания (<https://www.artstation.com/>)

д. Онлайн-курсы по дисциплине в системе LMS

<https://online.mospolytech.ru>

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

— Аудитории практических и семинарских занятий кафедры

«Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3314.

125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска, штативы, осветительные приборы, анимационный стол, графические планшеты. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, DragonFrame, Krita, Blender

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры

«Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3320.

125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, графические планшеты, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, Krita, Blender

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

Программу составил:

Преподаватель

/А.С.Алейникова

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

« 07» июня 2022 г., протокол №11

Заведующий кафедрой

/Е.Б.Третьяк/

Программа согласована:

Директор
Института графики и искусства книги
им. В.А. Фаворского

/С.Ю.Биричев/

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

Специальность: 54.05.03 «Графика»

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

Форма обучения: очная

Виды профессиональной деятельности:

Художественно-творческая, педагогическая

Кафедра: «Художественно-техническое оформление печатной продукции»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

**ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«Анимация»**

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

Составитель:

Алейникова А.С.

Москва 2022

**Перечень оценочных средств по дисциплине
«Анимация»**


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

Показатели уровня сформированности компетенций

Анимация

ФГОС ВО 54.05.03 «Графика»

В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие общепрофессиональные и профессионально-специализированные компетенции:

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

Требования к объему и уровню сложности ПХЗ

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