



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФГБОУ ВО «ИГУ»

Факультет бизнес-коммуникаций и информатики
Кафедра естественнонаучных дисциплин

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине Б1.В.14 Мультимедийные технологии и анимация

направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль) Прикладная информатика в дизайне

Одобен
УМК факультета бизнес-коммуникаций
и информатики

Разработан в соответствии с ФГОС ВО

с учетом требований проф. стандарта

Председатель УМК

В.К. Карнаухова

ФИО, должность, ученая степень, звание

подпись, печать

Разработчики:



(подпись)

старший преподаватель

(занимаемая должность)

Я.А. Угорская

(инициалы, фамилия)



(подпись)

доцент

(занимаемая должность)

А.Г. Балахчи

(инициалы, фамилия)

Цель фонда оценочных средств. Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины «Б1.В.14 Мультимедийные технологии и анимация». Перечень видов оценочных средств соответствует рабочей программе дисциплины.

Фонд оценочных средств включает контрольные материалы для проведения текущего контроля (в следующих формах: тест, практическое задание, проект, доклад/презентация) и промежуточной аттестации в форме вопросов и заданий к зачету с оценкой.

Структура и содержание заданий – задания разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины «Б1.В.14 Мультимедийные технологии и анимация».

1. Паспорт фонда оценочных средств

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-1 Способность разрабатывать программные компоненты веб, мультимедиа, мобильных приложений и сервисов, информационных систем цифрового дизайна, компьютерного искусства; проводить проверку и отладку программного кода	ПК-1.1	Знать: 1.Инструменты разработки (языки программирования, языки разметки, среды разработки, фреймворки) для реализации веб-сервисов и мобильных приложений, создания программных компонентов информационных систем цифрового дизайна, компьютерного искусства 2. Теоретические основы построения алгоритмов, необходимых для разработок программных компонентов в сфере компьютерного дизайна и разработки цифровых медиа ресурсов. 3.Методы и приемы отладки программного кода, типы и форматы сообщений об ошибках, предупреждениях
	ПК-1.2	Уметь: 1.Применять выбранные языки программирования для написания программного кода, использовать выбранную среду программирования и средства системы управления базами данных для разработки программных компонентов веб, мультимедиа, мобильных приложений и сервисов, информационных систем цифрового дизайна, компьютерного искусства, в том числе с использованием технологии интернета вещей. 2.Выявлять ошибки в программном коде, применять методы и средства проверки работоспособности программного кода, интерпретировать сообщения об ошибках, предупреждения, записи технологических журналов
	ПК-1.3	Владеть: 1.Владеть навыками создания программных компонентов веб, мультимедиа, мобильных приложений и сервисов, информационных систем цифрового дизайна, компьютерного искусства с использованием инструментов разработки: языков программирования, сред разработки, библиотек с учетом особенности выполнения программ в рамках соответствующей технологии: веб, мобильных приложений, мультимедиа продуктов, систем интернета вещей, лежащих в основе проектов цифрового дизайна и компьютерного искусства. 2.Навыками отладки программного кода

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-2 Способность внедрять, адаптировать и использовать прикладное программное обеспечение необходимое для разработки веб-сервисов, проектов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений	ПК-2.1	Знать прикладное программное обеспечение необходимое для разработки проектов в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений; методы анализа функциональных возможностей инструментов разработки, с целью выявления наиболее подходящих для выполнения проектного задания
	ПК-2.2	Уметь адаптировать, настраивать и использовать программное обеспечение необходимое для реализации проекта в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений
	ПК-2.3	Владеть навыками выбора подходящего программного обеспечения для реализации проекта в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, реализации веб, мобильных и мультимедиа приложений, его внедрения и модификации с целью оптимизации выполнения, поставленных в проекте задач

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-3 Способность разрабатывать графический и информационный дизайн, а также его отдельные элементы для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, визуальных коммуникаций	ПК-3.1	Знать: 1.Инструменты для проведения опроса целевой аудитории относительно аспектов проектируемого цифрового продукта. 2.Программные среды для прототипирования, проектирования архитектуры разрабатываемого продукта цифрового дизайна. 3. Этапы проектирования и разработки графического дизайна, его отдельных элементов для информационных систем и сервисов, веб, мобильных и мультимедиа приложений, полиграфической продукции. 4. Технологии и инструменты для реализации поставленных в проекте задач графического дизайна. В том числе, основы верстки с использованием языков разметки и языков описания стилей, основы программирования с использованием сценарных языков. 5. Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема, правила типографского набора текста и верстки (в том числе верстки электронных текстов)
	ПК-3.2	1.Разрабатывать концепцию дизайна цифрового продукта, проектного решения формы визуализации данных на основе выявленной или предполагаемой потребности целевой аудитории. 2. Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана, умеет рисовать пиктограммы, включая разработку их метафор, графические подсказки и другую интерфейсную графику 3. Создавать графические элементы визуальных коммуникаций в программах подготовки растровых и векторных изображений, 3D редакторах, видеомонтажа и анимации
	ПК-3.3	Владеть: 1.Навыками исполнения концепции и прототипа графического и информационного дизайна. 2. Навыками организации хранения версий дизайн-продуктов. 3. Методами оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана, навыками подготовки графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях 4. Навыками работы в программах подготовки растровых и векторных изображений 5. Навыками создания раскадровок анимации интерфейсных объектов 6. Навыками реализации графических элементов дизайна по ранее определенному визуальному стилю и подготовки графических материалов для включения в продукт

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-4 Способность проектировать информационных системы компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, веб, мобильных и мультимедиа приложений	ПК-4.1	Знать: 1. Основные виды информационных систем и технологий в области цифровых медиа, компьютерного дизайна и графики, визуализации данных; 2. Основные технологии проектирования таких систем и их компонентов по видам обеспечения. 3. Методики описания и моделирования процессов, средства моделирования
	ПК-4.2	Уметь: 1. Применять системный подход для формализации решения прикладных задач разработки программных приложений компьютерного дизайна и цифровых медиа-ресурсов. 2. Описывать структуру ИС на базе DFD и SADT диаграмм, осуществлять эксплуатацию и сопровождение информационных систем и сервисов в области цифровых медиа, компьютерного дизайна и графики, визуализации данных по видам обеспечения
	ПК-4.3	Владеть методами проектирования информационных систем и сервисов в соответствии с прикладной задачей в области компьютерного дизайна и графики, визуальных коммуникаций, веб, мобильных и мультимедиа продуктов

2. Показатели и критерии оценивания компетенций, шкалы оценивания

2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций

№ п/п	Раздел, тема	Код индикатора компетенции	Наименование ОС	
			ТК	ПА
1	Базовые понятия мультимедиа технологий и анимации	ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
2	Инструменты для создания анимации и их возможности	ПК-2.1, ПК-2.3, ПК-3.3	Тест, Пз, Проект, Д	Тест
3	Базовые навыки разработки анимации	ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3	Тест, Пз	Тест
4	Работа со звуком в анимации	ПК-3.2, ПК-2.3	Тест, Пз, Проект	Тест
5	Интерактивность в анимации и инструменты для ее создания	ПК-2.2, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3, ПК-2.3, ПК-4.3	Тест, Пз, Проект	Тест
6	Создание анимационных интерактивных проектов	ПК-3.1, ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3, ПК-4.1, ПК-4.2, ПК-4.3	Тест, Пз, Проект	Тест

2.2. Критерии оценивания результатов обучения для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Тест	Студентом даны правильные ответы на 91-100% заданий	Отлично
	Студентом даны правильные ответы на 81-90% заданий	Хорошо
	Студентом даны правильные ответы на 71-80% заданий	Удовлетворительно
	Студентом даны правильные ответы менее чем на 70% заданий	Неудовлетворительно
Практическое задание	Задание выполнено верно. Выбран оптимальный путь решения. Присутствует развернутое описание алгоритма решения	Отлично
	Задание выполнено верно. Допущены негрубые логические ошибки при описании алгоритма решения. Отсутствуют пояснения к решению задания	Хорошо
	Ход решения задания верный, но допущены ошибки приведшие к неправильному ответу	Удовлетворительно
	В работе получен неверный ответ, связанный с грубыми ошибками допущенными в ходе решения, либо решение отсутствует полностью	Неудовлетворительно
Проект	Проект студентом завершён в полном объеме. Для естественнонаучного проекта представлена работоспособная практическая часть, правильно выполнены и обоснованы необходимые расчёты. Реализация практической части проекта соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена актуальность выбора темы с опорой на анализ предметной области. Студент способен сформулировать и обосновать практическую значимость своей работы. Подготовлена презентация результатов работы. Студент ориентируется во всех этапах разработки проекта, уверенно отвечает на вопросы аудитории. Способен аргументированно обосновать концепцию проекта и выбор инструментов для разработки проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы и предложить способы устранения недостатков	Отлично
	Проект студентом в целом завершён. Выполнены ключевые задачи. Для естественнонаучного проекта практическая часть в целом работоспособна, но есть мелкие неустранённые недостатки, необходимые расчеты в целом выполнены верно, но есть небольшие замечания. Реализация проекта в целом соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена, но недостаточно обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы просматривается, студент в целом может её сформулировать. Подготовлена презентация результатов работы. Студент ориентируется в этапах разработки проекта, но отвечает не на все вопросы аудитории. Способен обосновать выбор инструментов для реализации проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы, но не может предложить способы устранения последних	Хорошо
	Проект студентом завершён только в основных пунктах задания. Выполнены только ключевые задачи с недостатками. Для естественнонаучного проекта практическая часть работоспособна не вполне, есть существенные неустранённые недостатки, необходимые расчеты выполнены с ошибками. Реализация проекта частично соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте обозначена, но не обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы сформулирована слабо. Подготовлена презентация результатов работы. Студент слабо ориентируется в этапах разработки проекта, отвечает только на некоторые вопросы аудитории. Плохо обосновывает выбор инструментов для реализации проекта. Студент способен выделить достоинства и недостатки своей работы после серии наводящих вопросов, но не может предложить способы устранения недостатков	Удовлетворительно
	Проект студентом не завершён. Неполностью выполнены или не выполнены совсем ключевые задачи. Для естественнонаучного проекта практическая часть не работоспособна или не начата, есть существенные неустранённые недостатки, необходимые расчеты выполнены с грубыми ошибками. Реализация проекта не соответствует техническому заданию или заданию преподавателя. В проекте необозначена, и не обоснована актуальность темы. Практическая значимость работы не сформулирована. Плохо подготовлена презентация результатов работы. Студент почти не ориентируется в этапах разработки проекта, не отвечает на вопросы аудитории. Плохо обосновывается выбор инструментов для реализации проекта. Студент не способен выделить достоинства и недостатки своей работы даже после серии наводящих вопросов	Неудовлетворительно

Оценочное средство	Критерии оценивания	Шкала оценивания
Доклад/презентация	Обучающийся демонстрирует исчерпывающее знание материала и последовательно, четко и логично излагает материал, хорошо ориентируется в материале, не затрудняется с ответом на сопутствующие вопросы	Отлично
	Обучающийся демонстрирует знание материала, не допускает существенных неточностей. Ответы на дополнительные вопросы в целом верные, но содержащие отдельные пробелы	Хорошо
	Обучающийся демонстрирует знания только основного материала, но не знает деталей, допускает неточности как в докладе, так и в ответах на вопросы	Удовлетворительно
	Обучающийся не знает значительной части программного материала, плохо ориентируется в материале, допускает существенные ошибки, выступает неуверенно, с большими затруднениями	Неудовлетворительно

2.3. Оценочные средства для текущего контроля (примеры)

2.3.1. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-3.2
2	ПК-2.1
3	ПК-2.1
4	ПК-3.1
5	ПК-2.1
6	ПК-3.2
7	ПК-3.1
8	ПК-3.2
9	ПК-3.1
10	ПК-2.1
11	ПК-3.1
12	ПК-2.2
13	ПК-3.1
14	ПК-2.1
15	ПК-3.1
16	ПК-3.1
17	ПК-3.1
18	ПК-2.1

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	b
2	e
3	c
4	b
5	c
6	c
7	аниме
8	c
9	a, c
10	e
11	a, c, d
12	c
13	b
14	a
15	1f, 2d, 3c, 4e, 5b, 6a, 7g
16	b
17	b
18	b

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие звуковые эффекты можно использовать в анимации?

- a. Только естественные звуки
- b. Как естественные, так и искусственные звуки
- c. Только искусственные звуки

№ 2. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какое мобильное приложение используется для создания 3D анимации?

- a. DigiCel
- b. 3DTin
- c. Sketchfab
- d. Cinema 3D
- e. Blender

№ 3. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой из перечисленных инструментов не используется для создания анимации?

- a. Blender
- b. Adobe Photoshop
- c. Adobe Illustrator
- d. Adobe Premiere Pro

№ 4. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Кто из перечисленных является основателем принципов анимации?

- a. Алекс Хирш
- b. Уолт Дисней
- c. Константин Бронзит
- d. Хаяо Миядзаки

№ 5. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Для чего предназначена шкала времени?

- a. для работы с инструментами редактирования
- b. для работы со свойствами проекта
- c. для работы с кадрами

№ 6. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что из нижеперечисленного является примером звукового эффекта в анимации?

- a. Шум ветра
- b. Голос персонажа
- c. Все перечисленное
- d. Музыка на заднем плане

№ 7. Задание открытой формы. Введите ответ.

Как называется японская мультипликация?

№ 8. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как выбрать подходящую музыку для звукового сопровождения анимационного фильма?

- a. Использовать популярную музыку
- b. Использовать классическую музыку
- c. Подобрать музыку, которая соответствует настроению и атмосфере фильма

№ 9. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

Что можно отнести к видам мультимедиа?

- a. Анимационный ролик
- b. Текст
- c. Игра

№ 10. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

В каком мобильном приложении используются кривые Безье для создания плавных и реалистичных движений?

- a. MediBang
- b. Tayasui Sketches
- c. Autodesk SketchBook
- d. SketchBook
- e. FlipaClip

№ 11. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Какие виды анимации существуют

- a. Двумерная
- b. Скоростная

- c. Кукольная
- d. Трехмерная

№ 12. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие проблемы могут возникнуть при создании интерактивной анимации?

- a. Сложность интеграции с другими сервисами и программами
- b. Сложность разработки пользовательского интерфейса
- c. Все перечисленные проблемы
- d. Ограничения по производительности оборудования

№ 13. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие элементы могут использоваться в качестве подготовки в анимации?

- a. Изменение цвета или формы объекта
- b. Движения тела, головы или конечностей объекта
- c. Использование звуковых эффектов

№ 14. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

На что влияет количество кадров?

- a. На плавность анимации
- b. На объемность изображения

№ 15. Задание на последовательность. Расположите в правильном порядке.

Выставьте в правильном порядке этапы создания анимационного проекта?

- a. Добавление звуковых эффектов и музыки
- b. Монтаж и редактирование проекта
- c. Создание персонажей и фоновых изображений
- d. Создание сценария или раскадровки проекта
- e. Анимация ключевых кадров и промежуточных кадров
- f. Определение концепции и идеи проекта
- g. Тестирование и отладка проекта

№ 16. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой принцип анимации отвечает за создание эффекта сжатия и растяжения?

- a. Ритм
- b. Стрейчинг
- c. Пересечение

№ 17. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое принцип сценичности в анимации?

- a. Это принцип анимации, отвечающий за создание эффекта объемности и глубины
- b. Это принцип анимации, отвечающий за привлечение внимания зрителя к объекту или действию, который имеет самое большее значение в сцене
- c. Это способность объектов к взаимодействию с окружающей средой

№ 18. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой термин используется для обозначения последовательности кадров в анимации?

- a. Тайминг
- b. Таймлайн

с. Кадраж

2.3.2. Практические задания для оценки компетенции «ПК-2.1»

№ 1. Изучение и воплощение принципов анимации.

1. Разделитесь на команды из 2-3х человек, выберите фильм, просмотрите фильм. Проанализируйте его, выделите принципы анимации, которые в нем использованы.

2. Создать подобные найденным принципы (прикрепить исходники и описание)

№ 2. Работа с примитивами и анимацией.

Создайте снежинку или мандалу.

Изначально нарисуйте один фрагмент.

Для дубликации и поворота используйте инструмент Преобразование (ctrl+t)
[Окно->Преобразование]

Добавьте вращение сегментов в разные стороны на месте

№ 3. Работа с примитивами. Отрисовка и покадровая анимация.

Создайте простую покадровую анимацию рыбки/птицы/бабочки/елки/цветка или другого объекта

Прикрепите исходное изображение и получившуюся анимацию

№ 4. Морфинг (анимация формы).

Создайте анимацию формы из 4 элементов. Например, изменяющиеся животные. Настройте ключевые точки так, чтобы анимация не ломалась

В отклик прикрепите файл

№ 5. Анимация движения.

Создайте анимацию движущегося объекта, которая будет включать в себя анимацию внутри символов, окружающую обстановку, цветовые эффекты.

Например, можно реализовать едущую машину, у которой:

- колеса вращаются по ходу движения машины
- машина целиком является отдельным символом
- есть дорога, по которой машина едет
- фара(ы) машины мигают по ходу движения
- анимация поездки машины логично зациклена

2.3.3. Практические задания для оценки компетенции «ПК-2.2»

№ 6. Изучение и воплощение принципов анимации.

1. Разделитесь на команды из 2-3х человек, выберите фильм, просмотрите фильм. Проанализируйте его, выделите принципы анимации, которые в нем использованы.

2. Создать подобные найденным принципы (прикрепить исходники и описание)

№ 7. Работа с примитивами и анимацией.

Создайте снежинку или мандалу.

Изначально нарисуйте один фрагмент.

Для дубликации и поворота используйте инструмент Преобразование (ctrl+t)
[Окно->Преобразование]

Добавьте вращение сегментов в разные стороны на месте

№ 8. Работа с примитивами. Отрисовка и покадровая анимация.

Создайте простую покадровую анимацию рыбки/птицы/бабочки/елки/цветка или другого объекта

Прикрепите исходное изображение и получившуюся анимацию

№ 9. Морфинг (анимация формы).

Создайте анимацию формы из 4 элементов. Например, изменяющиеся животные. Настройте ключевые точки так, чтобы анимация не ломалась

В отклик прикрепите файл

№ 10. Анимация движения.

Создайте анимацию движущегося объекта, которая будет включать в себя анимацию внутри символов, окружающую обстановку, цветовые эффекты.

Например, можно реализовать едущую машину, у которой:

- колеса вращаются по ходу движения машины
- машина целиком является отдельным символом
- есть дорога, по которой машина едет
- фара(ы) машины мигают по ходу движения
- анимация поездки машины логично зациклена

2.3.4. Практические задания для оценки компетенции «ПК-2.3»

№ 11. Изучение и воплощение принципов анимации.

1. Разделитесь на команды из 2-3х человек, выберите фильм, посмотрите фильм. Проанализируйте его, выделите принципы анимации, которые в нем использованы.

2. Создать подобные найденным принципы (прикрепить исходники и описание)

№ 12. Живые фотографии.

С помощью приложения Motionleap создайте 3 различных по тематике сюжета фото-анимации. Для каждой используйте минимум 3 разных действия (например: анимацию, элементы и атмосферу для одной фото-анимации).

В отклик прикрепите файлы mov и исходные фотографии

№ 13. Работа с примитивами и анимацией.

Создайте снежинку или мандалу.

Изначально нарисуйте один фрагмент.

Для дубликации и поворота используйте инструмент Преобразование (ctrl+t)
[Окно->Преобразование]

Добавьте вращение сегментов в разные стороны на месте

№ 14. Работа с примитивами. Отрисовка и покадровая анимация.

Создайте простую покадровую анимацию рыбки/птицы/бабочки/елки/цветка или другого объекта

Прикрепите исходное изображение и получившуюся анимацию

№ 15. Морфинг (анимация формы).

Создайте анимацию формы из 4 элементов. Например, изменяющиеся животные. Настройте ключевые точки так, чтобы анимация не ломалась

В отклик прикрепите файл

№ 16. Анимация движения.

Создайте анимацию движущегося объекта, которая будет включать в себя анимацию

внутри символов, окружающую обстановку, цветовые эффекты.

Например, можно реализовать едущую машину, у которой:

- колеса вращаются по ходу движения машины
- машина целиком является отдельным символом
- есть дорога, по которой машина едет
- фара(ы) машины мигают по ходу движения
- анимация поездки машины логично зациклена

№ 17. Работа с костями.

1. Создайте сложную анимацию с применением инструмента "кости" и используя 3д поворот.

2. Добавьте три кнопки, по нажатию на которые, будут воспроизводиться разные фразы, а так же, расшифровка звуков в виде динамического текста.

№ 18. Работа со скрытыми кнопками.

Создайте 3 или более монтажных кадров и свяжите их переходами, переходы могут быть автоматическими или интерактивными

2.3.5. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.1»

№ 19. Изучение и воплощение принципов анимации.

1. Разделитесь на команды из 2-3х человек, выберите фильм, просмотрите фильм. Проанализируйте его, выделите принципы анимации, которые в нем использованы.

2. Создать подобные найденным принципы (прикрепить исходники и описание)

№ 20. Работа с примитивами и анимацией.

Создайте снежинку или мандалу.

Изначально нарисуйте один фрагмент.

Для дубликации и поворота используйте инструмент Преобразование (ctrl+t)
[Окно->Преобразование]

Добавьте вращение сегментов в разные стороны на месте

№ 21. Работа с примитивами. Отрисовка и покадровая анимация.

Создайте простую покадровую анимацию рыбки/птицы/бабочки/елки/цветка или другого объекта

Прикрепите исходное изображение и получившуюся анимацию

№ 22. Морфинг (анимация формы).

Создайте анимацию формы из 4 элементов. Например, изменяющиеся животные. Настройте ключевые точки так, чтобы анимация не ломалась

В отклик прикрепите файл

№ 23. Анимация движения.

Создайте анимацию движущегося объекта, которая будет включать в себя анимацию внутри символов, окружающую обстановку, цветовые эффекты.

Например, можно реализовать едущую машину, у которой:

- колеса вращаются по ходу движения машины
- машина целиком является отдельным символом
- есть дорога, по которой машина едет
- фара(ы) машины мигают по ходу движения

— анимация поездки машины логично зациклена

№ 24. Работа с костями.

1. Создайте сложную анимацию с применением инструмента "кости" и используя 3д поворот.

2. Добавьте три кнопки, по нажатию на которые, будут воспроизводиться разные фразы, а так же, расшифровка звуков в виде динамического текста.

2.3.6. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.2»

№ 25. Изучение и воплощение принципов анимации.

1. Разделитесь на команды из 2-3х человек, выберите фильм, просмотрите фильм. Проанализируйте его, выделите принципы анимации, которые в нем использованы.

2. Создать подобные найденным принципы (прикрепить исходники и описание)

№ 26. Работа с примитивами и анимацией.

Создайте снежинку или мандалу.

Изначально нарисуйте один фрагмент.

Для дубликации и поворота используйте инструмент Преобразование (ctrl+t)
[Окно->Преобразование]

Добавьте вращение сегментов в разные стороны на месте

№ 27. Работа с примитивами. Отрисовка и покадровая анимация.

Создайте простую покадровую анимацию рыбки/птицы/бабочки/елки/цветка или другого объекта

Прикрепите исходное изображение и получившуюся анимацию

№ 28. Морфинг (анимация формы).

Создайте анимацию формы из 4 элементов. Например, изменяющиеся животные. Настройте ключевые точки так, чтобы анимация не ломалась

В отклик прикрепите файл

№ 29. Анимация движения.

Создайте анимацию движущегося объекта, которая будет включать в себя анимацию внутри символов, окружающую обстановку, цветовые эффекты.

Например, можно реализовать едущую машину, у которой:

- колеса вращаются по ходу движения машины
- машина целиком является отдельным символом
- есть дорога, по которой машина едет
- фара(ы) машины мигают по ходу движения
- анимация поездки машины логично зациклена

№ 30. Работа с костями.

1. Создайте сложную анимацию с применением инструмента "кости" и используя 3д поворот.

2. Добавьте три кнопки, по нажатию на которые, будут воспроизводиться разные фразы, а так же, расшифровка звуков в виде динамического текста.

2.3.7. Практические задания для оценки компетенции «ПК-4.1»

№ 31. Техники анимации.

Выберите технику анимации и найдите выполненные в ней проекты:

- 3 штуки известных
- 3 авторских корометражки

2.3.8. Практические задания для оценки компетенции «ПК-4.2»

№ 32. Техники анимации.

Выберите технику анимации и найдите выполненные в ней проекты:

- 3 штуки известных
- 3 авторских корометражки

2.3.9. Практические задания для оценки компетенции «ПК-3.3»

№ 33. Живые фотографии.

С помощью приложения Motionleap создайте 3 различных по тематике сюжета фото-анимации. Для каждой используйте минимум 3 разных действия (например: анимацию, элементы и атмосферу для одной фото-анимации).

В отклик прикрепите файлы mov и исходные фотографии

№ 34. Работа с примитивами и анимацией.

Создайте снежинку или мандалу.

Изначально нарисуйте один фрагмент.

Для дубликации и поворота используйте инструмент Преобразование (ctrl+t)
[Окно->Преобразование]

Добавьте вращение сегментов в разные стороны на месте

№ 35. Работа с примитивами. Отрисовка и покадровая анимация.

Создайте простую покадровую анимацию рыбки/птицы/бабочки/елки/цветка или другого объекта

Прикрепите исходное изображение и получившуюся анимацию

№ 36. Морфинг (анимация формы).

Создайте анимацию формы из 4 элементов. Например, изменяющиеся животные. Настройте ключевые точки так, чтобы анимация не ломалась

В отклик прикрепите файл

№ 37. Анимация движения.

Создайте анимацию движущегося объекта, которая будет включать в себя анимацию внутри символов, окружающую обстановку, цветовые эффекты.

Например, можно реализовать едущую машину, у которой:

- колеса вращаются по ходу движения машины
- машина целиком является отдельным символом
- есть дорога, по которой машина едет
- фара(ы) машины мигают по ходу движения
- анимация поездки машины логично зациклена

№ 38. Работа с костями.

1. Создайте сложную анимацию с применением инструмента "кости" и используя 3д поворот.

2. Добавьте три кнопки, по нажатию на которые, будут воспроизводиться разные фразы, а так же, расшифровка звуков в виде динамического текста.

№ 39. Работа со скрытыми кнопками.

Создайте 3 или более монтажных кадров и свяжите их переходами, переходы могут быть автоматическими или интерактивными

2.3.10. Практические задания для оценки компетенции «ПК-4.3»

№ 40. Работа с костями.

1. Создайте сложную анимацию с применением инструмента "кости" и используя 3д поворот.

2. Добавьте три кнопки, по нажатию на которые, будут воспроизводиться разные фразы, а так же, расшифровка звуков в виде динамического текста.

№ 41. Работа со скрытыми кнопками.

Создайте 3 или более монтажных кадров и свяжите их переходами, переходы могут быть автоматическими или интерактивными

2.3.11. Проекты для оценки компетенции «ПК-2.1»

№ 42. Пиксельная графика (анимация).

Отрисуйте в размере 64*64 пикселя собственный автопортрет со следующими способностями:

- передвижение (бег, ходьба, ползание..)
- разговоры (эмоции и видимость общения)
- движения руками или предметом в руках

При этом у вашего автопортрета должны быть отображены:

- прическа
- лицо
- руки и ноги
- одежда

Пример реализации человека прикреплен в файлах

В отклики прикрепите исходники трех гифок и единую гифку, на которой будет отображены все способности.

№ 43. Озвучка персонажа.

Озвучьте одного своего персонажа, требования к проекту следующие:

- анимация рта (минимум 6 состояний, есть дополнительные элементы: зубы, язык и т.п.)
- запись озвучки персонажа (обязательно собственная запись, можно применять модификаторы голоса)
- создание клипа, где персонаж рассказывает о себе (минимум 15 секунд)
- синхронизация рта с речью (персонаж замолкает - рот не двигается, говорит - двигается)

№ 44. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разработанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки преподавателем.

№ 45. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.12. Проекты для оценки компетенции «ПК-2.2»

№ 46. Пиксельная графика (анимация).

Отрисуйте в размере 64*64 пикселя собственный автопортрет со следующими способностями:

- передвижение (бег, ходьба, ползание..)
- разговоры (эмоции и видимость общения)
- движения руками или предметом в руках

При этом у вашего автопортрета должны быть отображены:

- прическа
- лицо
- руки и ноги
- одежда

Пример реализации человека прикреплен в файлах

В отклики прикрепите исходники трех гифок и единую гифку, на которой будет отображены все способности.

№ 47. Озвучка персонажа.

Озвучьте одного своего персонажа, требования к проекту следующие:

- анимация рта (минимум 6 состояний, есть дополнительные элементы: зубы, язык и т.п.)
- запись озвучки персонажа (обязательно собственная запись, можно применять модификаторы голоса)
- создание клипа, где персонаж рассказывает о себе (минимум 15 секунд)
- синхронизация рта с речью (персонаж замолкает - рот не двигается, говорит - двигается)

№ 48. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разраб-

отанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки преподавателем.

№ 49. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.13. Проекты для оценки компетенции «ПК-2.3»

№ 50. Пиксельная графика (анимация).

Отрисуйте в размере 64*64 пикселя собственный автопортрет со следующими способностями:

- передвижение (бег, ходьба, ползание..)
- разговоры (эмоции и видимость общения)
- движения руками или предметом в руках

При этом у вашего автопортрета должны быть отображены:

- прическа
- лицо
- руки и ноги
- одежда

Пример реализации человека прикреплен в файлах

В отклики прикрепите исходники трех гифок и единую гифку, на которой будет отображены все способности.

№ 51. Озвучка персонажа.

Озвучьте одного своего персонажа, требования к проекту следующие:

— анимация рта (минимум 6 состояний, есть дополнительные элементы: зубы, язык и т.п.)

— запись озвучки персонажа (обязательно собственная запись, можно применять модификаторы голоса)

— создание клипа, где персонаж рассказывает о себе (минимум 15 секунд)

— синхронизация рта с речью (персонаж замолкает - рот не двигается, говорит - двигается)

№ 52. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разработанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки преподавателем.

№ 53. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.14. Проекты для оценки компетенции «ПК-3.1»

№ 54. Пиксельная графика (анимация).

Отрисуйте в размере 64*64 пикселя собственный автопортрет со следующими способностями:

- передвижение (бег, ходьба, ползание..)
- разговоры (эмоции и видимость общения)
- движения руками или предметом в руках

При этом у вашего автопортрета должны быть отображены:

- прическа
- лицо
- руки и ноги
- одежда

Пример реализации человека прикреплен в файлах

В отклики прикрепите исходники трех гифок и единую гифку, на которой будет отображены все способности.

№ 55. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.15. Проекты для оценки компетенции «ПК-3.2»

№ 56. Пиксельная графика (анимация).

Отрисуйте в размере 64*64 пикселя собственный автопортрет со следующими способностями:

- передвижение (бег, ходьба, ползание..)
- разговоры (эмоции и видимость общения)
- движения руками или предметом в руках

При этом у вашего автопортрета должны быть отображены:

- прическа
- лицо
- руки и ноги
- одежда

Пример реализации человека прикреплен в файлах

В отклики прикрепите исходники трех гифок и единую гифку, на которой будет отображены все способности.

№ 57. Озвучка персонажа.

Озвучьте одного своего персонажа, требования к проекту следующие:

- анимация рта (минимум 6 состояний, есть дополнительные элементы: зубы, язык и т.п.)
- запись озвучки персонажа (обязательно собственная запись, можно применять модификаторы голоса)
- создание клипа, где персонаж рассказывает о себе (минимум 15 секунд)
- синхронизация рта с речью (персонаж замолкает - рот не двигается, говорит - двигается)

№ 58. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разработанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки препода-

вателем.

№ 59. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.16. Проекты для оценки компетенции «ПК-3.3»

№ 60. Пиксельная графика (анимация).

Отрисуйте в размере 64*64 пикселя собственный автопортрет со следующими способностями:

- передвижение (бег, ходьба, ползание..)
- разговоры (эмоции и видимость общения)
- движения руками или предметом в руках

При этом у вашего автопортрета должны быть отображены:

- прическа
- лицо
- руки и ноги
- одежда

Пример реализации человека прикреплен в файлах

В отклики прикрепите исходники трех гифок и единую гифку, на которой будет отображены все способности.

№ 61. Озвучка персонажа.

Озвучьте одного своего персонажа, требования к проекту следующие:

- анимация рта (минимум 6 состояний, есть дополнительные элементы: зубы, язык и т.п.)
- запись озвучки персонажа (обязательно собственная запись, можно применять модификаторы голоса)
- создание клипа, где персонаж рассказывает о себе (минимум 15 секунд)
- синхронизация рта с речью (персонаж замолкает - рот не двигается, говорит - двигается)

№ 62. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разработанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки преподавателем.

№ 63. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.17. Проекты для оценки компетенции «ПК-4.1»

№ 64. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разработанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки преподавателем.

2.3.18. Проекты для оценки компетенции «ПК-4.3»

№ 65. Интерактивное видео.

Создайте небольшое интерактивное видео продолжительностью 2-3 минуты. Разработанный материал представьте на занятии. Сделайте небольшой доклад (5-7 минут) о задумке и основных этапах ее реализации.

В проекте должно быть не менее 10 веток, а так же отрисованные кнопки

Прикрепите итоговое видео или ссылку на него к данному заданию для проверки преподавателем.

2.3.19. Проекты для оценки компетенции «ПК-1.1»

№ 66. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации

- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.20. Проекты для оценки компетенции «ПК-1.2»

№ 67. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность
- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.21. Проекты для оценки компетенции «ПК-1.3»

№ 68. Итоговый анимационный проект.

Вариант 1. Индивидуальный проект - Открытка "Новый год".

Открытка обязательно должна включать в себя:

- несколько видов анимации
- интерактивность
- звук
- текст

Вариант 2. Командный проект - Квест на тематику "Новый год".

Максимальное количество человек в команде 3.

Проект обязательно должен включать в себя:

- Несколько сцен (минимум 3)
- Интерактивность

- Несколько видов анимации
- Звуковые и текстовые эффекты
- Управление камерой (можно не везде)

2.3.22. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-1.1»

№ 69. Работа в разных программах анимации (итоговый проект).

1. Выбрать программу анимации из списка.

— **TupiTube** (материалы для работы:
https://www.tupitube.com/wiki/doku.php?id=tupi_animation_module)

— Aseprite (материалы для работы: <https://www.aseprite.org/docs/>)

— Moho (много материалов в сети, смотрите youtube)

— **OpenToonz**
 (<https://opentoonz.readthedocs.io/ru/latest>, <https://www.youtube.com/channel/UCPxvODxX4YXqwj8aMiOmcg>)

— **Toon Boom Animation**
 (https://www.youtube.com/playlist?list=PLIng_PUwycKMwm_kJkDwC9lpupLgVxnes)

— программа по своему желанию: Adobe After Effects, Cinema 4D, Krita, и тп)

2. Закрепить за собой (обозначить преподавателю выбранную тему) программу.

3. Разобрать и описать интерфейс программы. Два варианта описания картинка с пояснениями в документе текстового редактора, либо небольшой видеофрагмент с объяснением интерфейса и инструментов программы.

4. Разработать проект простой анимации в выбранной программе: легенда, персонаж, сцены, действия персонажа. В легенде рассказать о персонаже и мире, в котором он обитает.

5. Описать процесс создания персонажа. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).

6. Описать процесс создания сцен - мира, в котором действует персонаж. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).

7. Подготовить презентацию к уроку. В презентации кратко описать программу и ее преимущества, требования к оборудованию, стоимость. Пошагово описать этапы и процесс создания анимации в программе.

8. Представить презентацию на учебном занятии. Разобрать в аудитории особенности работы с выбранной программой анимации.

9. Предложить задание по самостоятельной работе в выбранной программе анимации.

10. Сдать весь собранный в ходе работы над заданием материал преподавателю.

2.3.23. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-2.1»

№ 70. Работа в разных программах анимации (итоговый проект).

1. Выбрать программу анимации из списка.

— **TupiTube** (материалы для работы:
https://www.tupitube.com/wiki/doku.php?id=tupi_animation_module)

— Aseprite (материалы для работы: <https://www.aseprite.org/docs/>)

— Moho (много материалов в сети, смотрите youtube)

— **OpenToonz**
 (<https://opentoonz.readthedocs.io/ru/latest>, <https://www.youtube.com/channel/UCPxvODxX4YXqwj8aMiOmcg>)

qwjr8aMiOmcg)

— Toon Boom Animation
(https://www.youtube.com/playlist?list=PLIng_PUwycKMwm_kJkDwC9lpupLgVxnes)

- программа по своему желанию: Adobe After Effects, Cinema 4D, Krita, и тп)
- 2. Закрепить за собой (обозначить преподавателю выбранную тему) программу.
- 3. Разобрать и описать интерфейс программы. Два варианта описания картинка с пояснениями в документе текстового редактора, либо небольшой видеофрагмент с объяснением интерфейса и инструментов программы.
- 4. Разработать проект простой анимации в выбранной программе: легенда, персонаж, сцены, действия персонажа. В легенде рассказать о персонаже и мире, в котором он обитает.
- 5. Описать процесс создания персонажа. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).
- 6. Описать процесс создания сцен - мира, в котором действует персонаж. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).
- 7. Подготовить презентацию к уроку. В презентации кратко описать программу и ее преимущества, требования к оборудованию, стоимость. Пошагово описать этапы и процесс создания анимации в программе.
- 8. Представить презентацию на учебном занятии. Разобрать в аудитории особенности работы с выбранной программой анимации.
- 9. Предложить задание по самостоятельной работе в выбранной программе анимации.
- 10. Сдать весь собранный в ходе работы над заданием материал преподавателю.

2.3.24. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-3.1»

№ 71. Работа в разных программах анимации (итоговый проект).

- 1. Выбрать программу анимации из списка.
 - TupiTube (материалы для работы: https://www.tupitube.com/wiki/doku.php?id=tupi_animation_module)
 - Aseprite (материалы для работы: <https://www.aseprite.org/docs/>)
 - Moho (много материалов в сети, смотрите youtube)
- OpenToonz
(<https://opentoonz.readthedocs.io/ru/latest>, <https://www.youtube.com/channel/UCPxvODxX4YXqwjr8aMiOmcg>)

— Toon Boom Animation
(https://www.youtube.com/playlist?list=PLIng_PUwycKMwm_kJkDwC9lpupLgVxnes)

- программа по своему желанию: Adobe After Effects, Cinema 4D, Krita, и тп)
- 2. Закрепить за собой (обозначить преподавателю выбранную тему) программу.
- 3. Разобрать и описать интерфейс программы. Два варианта описания картинка с пояснениями в документе текстового редактора, либо небольшой видеофрагмент с объяснением интерфейса и инструментов программы.
- 4. Разработать проект простой анимации в выбранной программе: легенда, персонаж, сцены, действия персонажа. В легенде рассказать о персонаже и мире, в котором он обитает.
- 5. Описать процесс создания персонажа. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).

6. Описать процесс создания сцен - мира, в котором действует персонаж. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).
7. Подготовить презентацию к уроку. В презентации кратко описать программу и ее преимущества, требования к оборудованию, стоимость. Пошагово описать этапы и процесс создания анимации в программе.
8. Представить презентацию на учебном занятии. Разобрать в аудитории особенности работы с выданной программой анимации.
9. Предложить задание по самостоятельной работе в выбранной программе анимации.
10. Сдать весь собранный в ходе работы над заданием материал преподавателю.

2.3.25. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-4.1»

№ 72. Работа в разных программах анимации (итоговый проект).

1. Выбрать программу анимации из списка.

— **TupiTube** (материалы для работы: https://www.tupitube.com/wiki/doku.php?id=tupi_animation_module)

— **Aseprite** (материалы для работы: <https://www.aseprite.org/docs/>)

— **Moho** (много материалов в сети, смотрите youtube)

— **OpenToonz**
(<https://opentoonz.readthedocs.io/ru/latest>, <https://www.youtube.com/channel/UCPxvODxX4YXqwj8aMiOmcg>)

— **Toon Boom Animation**
(https://www.youtube.com/playlist?list=PLIng_PUwycKMwm_kJkDwC9lpupLgVxnes)

— программа по своему желанию: Adobe After Effects, Cinema 4D, Krita, и тп)

2. Закрепить за собой (обозначить преподавателю выбранную тему) программу.

3. Разобрать и описать интерфейс программы. Два варианта описания картинка с пояснениями в документе текстового редактора, либо небольшой видеофрагмент с объяснением интерфейса и инструментов программы.

4. Разработать проект простой анимации в выбранной программе: легенда, персонаж, сцены, действия персонажа. В легенде рассказать о персонаже и мире, в котором он обитает.

5. Описать процесс создания персонажа. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).

6. Описать процесс создания сцен - мира, в котором действует персонаж. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).

7. Подготовить презентацию к уроку. В презентации кратко описать программу и ее преимущества, требования к оборудованию, стоимость. Пошагово описать этапы и процесс создания анимации в программе.

8. Представить презентацию на учебном занятии. Разобрать в аудитории особенности работы с выданной программой анимации.

9. Предложить задание по самостоятельной работе в выбранной программе анимации.

10. Сдать весь собранный в ходе работы над заданием материал преподавателю.

2.3.26. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-4.2»

№ 73. Работа в разных программах анимации (итоговый проект).

1. Выбрать программу анимации из списка.

— TupiTube (материалы для работы: https://www.tupitube.com/wiki/doku.php?id=tupi_animation_module)

— Aseprite (материалы для работы: <https://www.aseprite.org/docs/>)

— Moho (много материалов в сети, смотрите youtube)

— OpenToonz
(<https://opentoonz.readthedocs.io/ru/latest>, <https://www.youtube.com/channel/UCPxvODxX4YXqwj8aMiOmcg>)

— Toon Boom Animation
(https://www.youtube.com/playlist?list=PLIng_PUwycKMwm_kJkDwC9lpupLgVxnes)

— программа по своему желанию: Adobe After Effects, Cinema 4D, Krita, и тп)

2. Закрепить за собой (обозначить преподавателю выбранную тему) программу.

3. Разобрать и описать интерфейс программы. Два варианта описания картинка с пояснениями в документе текстового редактора, либо небольшой видеофрагмент с объяснением интерфейса и инструментов программы.

4. Разработать проект простой анимации в выбранной программе: легенда, персонаж, сцены, действия персонажа. В легенде рассказать о персонаже и мире, в котором он обитает.

5. Описать процесс создания персонажа. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).

6. Описать процесс создания сцен - мира, в котором действует персонаж. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).

7. Подготовить презентацию к уроку. В презентации кратко описать программу и ее преимущества, требования к оборудованию, стоимость. Пошагово описать этапы и процесс создания анимации в программе.

8. Представить презентацию на учебном занятии. Разобрать в аудитории особенности работы с выбранной программой анимации.

9. Предложить задание по самостоятельной работе в выбранной программе анимации.

10. Сдать весь собранный в ходе работы над заданием материал преподавателю.

2.3.27. Доклады/презентации для оценки компетенции «ПК-4.3»

№ 74. Работа в разных программах анимации (итоговый проект).

1. Выбрать программу анимации из списка.

— TupiTube (материалы для работы: https://www.tupitube.com/wiki/doku.php?id=tupi_animation_module)

— Aseprite (материалы для работы: <https://www.aseprite.org/docs/>)

— Moho (много материалов в сети, смотрите youtube)

— OpenToonz
(<https://opentoonz.readthedocs.io/ru/latest>, <https://www.youtube.com/channel/UCPxvODxX4YXqwj8aMiOmcg>)

— Toon Boom Animation
(https://www.youtube.com/playlist?list=PLIng_PUwycKMwm_kJkDwC9lpupLgVxnes)

— программа по своему желанию: Adobe After Effects, Cinema 4D, Krita, и тп)

2. Закрепить за собой (обозначить преподавателю выбранную тему) программу.

3. Разобрать и описать интерфейс программы. Два варианта описания картинка с пояснениями в документе текстового редактора, либо небольшой видеофрагмент с объяс-

нением интерфейса и инструментов программы.

4. Разработать проект простой анимации в выбранной программе: легенда, персонаж, сцены, действия персонажа. В легенде рассказать о персонаже и мире, в котором он обитает.

5. Описать процесс создания персонажа. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).

6. Описать процесс создания сцен - мира, в котором действует персонаж. Так же, как и в п.3 можно двумя способами: составив подробную инструкцию со скриншотами в текстовом редакторе, записав видеофрагмент (или серию видео-фрагментов).

7. Подготовить презентацию к уроку. В презентации кратко описать программу и ее преимущества, требования к оборудованию, стоимость. Пошагово описать этапы и процесс создания анимации в программе.

8. Представить презентацию на учебном занятии. Разобрать в аудитории особенности работы с выданной программой анимации.

9. Предложить задание по самостоятельной работе в выбранной программе анимации.

10. Сдать весь собранный в ходе работы над заданием материал преподавателю.

3. Промежуточная аттестация

3.1. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности

Зачет является заключительным этапом процесса формирования компетенций обучающегося при изучении дисциплины и имеет целью проверку и оценку знаний обучающегося по теории, и применению полученных знаний, умений и навыков при решении практических задач.

Зачет проводится по расписанию, сформированному учебно-методическим управлением, в сроки, предусмотренные календарным учебным графиком. Зачет принимается преподавателем, ведущим лекционные занятия.

Зачет проводится только при предъявлении обучающимся зачетной книжки и при условии выполнения всех контрольных мероприятий, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины. Обучающимся на зачете представляется право выбрать один из билетов. Время подготовки к ответу составляет 30 минут. По истечении установленного времени обучающийся должен ответить на вопросы билета. Результаты зачета оцениваются по четырехбалльной системе и заносятся в зачетно-экзаменационную ведомость и зачетную книжку. В зачетную книжку заносятся только положительные оценки. Подписанный преподавателем экземпляр ведомости сдаётся не позднее следующего дня в деканат.

В случае неявки обучающегося на зачет в зачетно-экзаменационную ведомость делается отметка «не явка». Обучающиеся, не прошедшие промежуточную аттестацию по дисциплине, должны ликвидировать академическую задолженность в установленном локальными нормативными актами порядке.

3.2. Вопросы к зачету с оценкой

№	Вопрос	Код компетенции
1.	Какие принципы анимации существуют?	ПК-3.1
2.	Какие основные виды анимации существуют?	ПК-3.1, ПК-3.2
3.	Что означает термин “традиционная анимация”	ПК-3.1, ПК-3.2
4.	Какие инструменты позволяют создавать анимационные эффекты?	ПК-1.1, ПК-2.1

№	Вопрос	Код компетенции
5.	Опишите процесс озвучки персонажа и его место в создании анимации.	ПК-3.1, ПК-3.2
6.	В чем заключается принцип интерактивности в анимации? Приведите примеры	ПК-3.1, ПК-3.2
7.	Какие есть современные тенденции в анимации?	ПК-3.1, ПК-3.2
8.	Из каких этапов состоит процесс создания анимации?	ПК-3.1, ПК-3.2
9.	Что такое стоп-моушн анимация и как она делается?	ПК-3.1, ПК-3.2

3.3. Тематика курсовых работ

По данной дисциплине выполнение курсовых проектов (работ) не предусматривается.

3.4. Материалы для компьютерного тестирования обучающихся

Общие критерии оценивания

Процент правильных ответов	Оценка
91% – 100%	5 (отлично)
81% – 90%	4 (хорошо)
71% – 80%	3 (удовлетворительно)
Менее 70%	2 (неудовлетворительно)

Соответствие вопросов теста индикаторам формируемых и оцениваемых компетенций

№ вопроса в тесте	Код индикатора компетенции
1	ПК-3.2
2	ПК-2.1
3	ПК-2.1
4	ПК-3.1
5	ПК-2.1
6	ПК-3.2
7	ПК-3.1
8	ПК-3.2
9	ПК-3.1
10	ПК-2.1
11	ПК-3.1
12	ПК-2.2
13	ПК-3.1
14	ПК-2.1
15	ПК-3.1
16	ПК-3.1
17	ПК-3.1
18	ПК-2.1

Ключ ответов

№ вопроса в тесте	Номер ответа (или ответ, или соответствие)
1	b
2	e
3	c
4	b
5	c
6	c
7	аниме
8	c
9	a, c
10	e
11	a, c, d
12	c
13	b
14	a
15	1f, 2d, 3c, 4e, 5b, 6a, 7g
16	b
17	b
18	b

Перечень тестовых вопросов

№ 1. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие звуковые эффекты можно использовать в анимации?

- a. Только естественные звуки
- b. Как естественные, так и искусственные звуки
- c. Только искусственные звуки

№ 2. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какое мобильное приложение используется для создания 3D анимации?

- a. DigiCel
- b. 3DTin
- c. Sketchfab
- d. Cinema 3D
- e. Blender

№ 3. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой из перечисленных инструментов не используется для создания анимации?

- a. Blender
- b. Adobe Photoshop
- c. Adobe Illustrator
- d. Adobe Premiere Pro

№ 4. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Кто из перечисленных является основателем принципов анимации?

- a. Алекс Хирш
- b. Уолт Дисней
- c. Константин Бронзит
- d. Хаяо Миядзаки

№ 5. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Для чего предназначена шкала времени?

- a. для работы с инструментами редактирования
- b. для работы со свойствами проекта
- c. для работы с кадрами

№ 6. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что из нижеперечисленного является примером звукового эффекта в анимации?

- a. Шум ветра
- b. Голос персонажа
- c. Все перечисленное
- d. Музыка на заднем плане

№ 7. Задание открытой формы. Введите ответ.

Как называется японская мультипликация?

№ 8. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как выбрать подходящую музыку для звукового сопровождения анимационного фильма?

- a. Использовать популярную музыку
- b. Использовать классическую музыку
- c. Подобрать музыку, которая соответствует настроению и атмосфере фильма

№ 9. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

Что можно отнести к видам мультимедиа?

- a. Анимационный ролик
- b. Текст
- c. Игра

№ 10. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

В каком мобильном приложении используются кривые Безье для создания плавных и реалистичных движений?

- a. MediBang
- b. Tayasui Sketches
- c. Autodesk SketchBook
- d. SketchBook
- e. FlipaClip

№ 11. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Какие виды анимации существуют

- a. Двумерная
- b. Скоростная

- c. Кукольная
- d. Трехмерная

№ 12. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие проблемы могут возникнуть при создании интерактивной анимации?

- a. Сложность интеграции с другими сервисами и программами
- b. Сложность разработки пользовательского интерфейса
- c. Все перечисленные проблемы
- d. Ограничения по производительности оборудования

№ 13. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие элементы могут использоваться в качестве подготовки в анимации?

- a. Изменение цвета или формы объекта
- b. Движения тела, головы или конечностей объекта
- c. Использование звуковых эффектов

№ 14. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

На что влияет количество кадров?

- a. На плавность анимации
- b. На объемность изображения

№ 15. Задание на последовательность. Расположите в правильном порядке.

Выставьте в правильном порядке этапы создания анимационного проекта?

- a. Добавление звуковых эффектов и музыки
- b. Монтаж и редактирование проекта
- c. Создание персонажей и фоновых изображений
- d. Создание сценария или раскадровки проекта
- e. Анимация ключевых кадров и промежуточных кадров
- f. Определение концепции и идеи проекта
- g. Тестирование и отладка проекта

№ 16. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой принцип анимации отвечает за создание эффекта сжатия и растяжения?

- a. Ритм
- b. Стрейчинг
- c. Пересечение

№ 17. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что такое принцип сценичности в анимации?

- a. Это принцип анимации, отвечающий за создание эффекта объемности и глубины
- b. Это принцип анимации, отвечающий за привлечение внимания зрителя к объекту или действию, который имеет самое большее значение в сцене
- c. Это способность объектов к взаимодействию с окружающей средой

№ 18. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой термин используется для обозначения последовательности кадров в анимации?

- a. Тайминг
- b. Таймлайн

с. Кадраж