

УТВЕРЖДАЮ
 Первый проректор, проректор по учебной
 работе

_____ А.Е. Рудин

«_30_» __06__ 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.04.02 <small>(Индекс дисциплины)</small>	Анимация в игровой графике <small>(Наименование дисциплины)</small>
Кафедра: 8 <small>Код</small>	Графический дизайн в арт-пространстве <small>Наименование кафедры</small>
Направление подготовки:	54.05.03 Графика
Профиль подготовки:	Художник анимации и компьютерной графики
Уровень образования:	Специалитет

План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	252		
	Аудиторные занятия	136		
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	136		
	Самостоятельная работа	116		
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен			
	Зачет	8,9,10		
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)		7		

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная								2	3	2		
Очно-заочная												
Заочная												

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по соответствующему направлению подготовки (специальности) 54.05.03 «Графика»

и на основании учебных планов № 3-1-847

1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая Обязательная Дополнительно является факультативом
Вариативная По выбору

1.2. Цель дисциплины

Сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области создания анимации в игровой графике, обучение классических основ анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационных персонажей игр.

1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть методы креативного подхода в создании анимации;
- Раскрыть принципы построения движения различных объектов в анимации;
- Продемонстрировать особенности основ классического построения персонажей и пространства в компьютерных играх.

1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-108	Способностью наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	Первый
Планируемые результаты обучения Знать: экскурс по развитию анимационной индустрии с начала 20-ого века. Применение анимации в кино, анимационной и игровой индустриях. Изучений базового меню программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects. Анимационное производство. Пошаговый разбор этапов перед, во время и после анимационного производства. Уметь: умение применять базовые инструменты программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects для нарезки видеофайлов и постановки на таймлайн с целью сборки анимационного трейлера. Владеть: информацией о современных тенденциях анимационного рынка и уметь использовать их для формирования конкурентоспособного контента, а также необходимым пакетом инструментов программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects.		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-109	Способностью профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Первый

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
<p>Планируемые результаты обучения Знать: Этапы создания сценария анимационного кино. Разработка характеров персонажей. Понимание актовой структуры и её значения при формировании сюжетных линий.</p> <p>Уметь: Определять целевую аудиторию персонального анимационного проекта и выстраивать концепцию согласно выбранному жанру, формату и хронометражу. Сформировать персональный анимационный/ игровой контент.</p> <p>Владеть: навыками анализа повествования анимационного/ художественного кино и их дальнейшее применения при разработке сценария персонального проекта</p>		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-112	Способностью применять на практике методики проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения	Второй
<p>Планируемые результаты обучения Знать: основы композиции в кадре для художественного и анимационного кино. Роль света и тени. Построение эффективной динамики повествования.</p> <p>Уметь: визуально и убедительно изобразить вручную и/или с помощью графических редакторов Adobe Photoshop, Abode Animate последовательность сюжетного повествования в виде раскадровки. Разработать версию аниматика текущего анимационного проекта. Составлять график коллективной работы согласно заданным срокам. Создавать раскадровки и аниматики анимационного проекта.</p> <p>Владеть: навыками эффективного преобразования разработанного сценария в формат раскадровки и аниматика. Умение применять графические редакторы Adobe Photoshop, Abode Animate.</p>		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-113	Способностью анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства	Второй
<p>Планируемые результаты обучения Знать: основы распределения обязанностей в анимационном производстве. Умение владеть графическими редакторами Adobe Photoshop, Abode Animate для создания анимации персонажа и его дальнейшего введения в художественную среду.</p> <p>Уметь: применение основных анимационных принципов при разработке характерных движений персонажа в анимации. Эффективное использование программного обеспечения Adobe After effects и Adobe Premier для видео обработки наложения визуальных эффектов. Создавать короткометражное кино/ тизера текущего анимационного проекта.</p> <p>Владеть: навыками пользования графическими редакторами Adobe Photoshop, Abode Animate на этапах производства анимационного кино, а также программным обеспечением Adobe After effects и Adobe Premier для постобработки и финального рендера. Применения режиссерских навыков для создания целостного анимационного видео продукта.</p>		

1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато

- Композиция
- Дисциплины специализации

- Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей
- Драматургия и режиссура компьютерных игр
- Композиция в графике
- Печатная графика
- Специальные технологии

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Учебный модуль 1. Режиссерское проектирование компьютерной игры			
Тема 1. Создание сценария игры. Планирование развития уровней игры. Анализ графического взаимодействия фонов и персонажей. Сбор информации и анализ сопоставимых графических проектов. Определение целевой аудитории	14		
Тема 2. Создание раскадровок ключевых сцен Определение графической стилистики игры. Выполнение статических цветных эскизов сцен игры.	16		
Текущий контроль 1 Просмотр	2		
Учебный модуль 2. Создания персонажей			
Тема 3. Создание визуального образа персонажа. Создание функционального дизайна персонажа. Эскизы ракурсов и движений персонажа. Создание линейки модульных персонажей для игры. Выполнение статических цветных эскизов персонажей. Взаимодействие вспомогательных графических элементов с персонажами.	14		
Тема 4. Создания классов и рабочих переменных. Добавление экземпляров клипов на сцену из библиотеки Настройка свойств клипа Добавление на сцену нового экземпляра класса. Добавление исходных переменных. Добавление переменных для ведения счета пользователя.	16		
Текущий контроль 2 Просмотр	2		
Промежуточная аттестация по дисциплине Зачет	8		
Учебный модуль 3. Работа с графикой и анимацией в Actionscript			
Тема 5. Компьютерное моделирование анимационного пространства игры. Классическая рисованная анимация движения персонажа. Структурная анимация вложенных файлов. Взаимодействие элементов анимации между собой. Управление анимацией с помощью программирования.	24		
Тема 6. Создание движения в анимации через шарнирное соединение Шарнирное соединение. Использование классов в обратной кинематики. Использование инструментов обратной кинематики. Создание улучшенной анимации с помощью ActionScript.	24		
Текущий контроль 3 Просмотр	2		
Учебный модуль 4. Создание интерактивных фонов игрового пространства			
Тема 7. Создание интерактивных фонов Повторяющиеся элементы. Общие принципы создания повторяющихся элементов. Создание дождя, звезд, деревьев с помощью кодов. Знакомство с массивами и циклами. Изучение работы циклов. Изменение свойств экземпляров в цикле for. Применение цикла for для создаваемой игры.	24		
Тема 8. Создания динамически появляющихся и исчезающих персонажей игры. Изучение принципов работы массивов. Добавление элементов массива с помощью метода push. Изменение свойств и поведения появившегося персонажа. Программное управление персонажем.	24		
Текущий контроль 4. Просмотр. Просмотр анимационных/	2		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
комбинированных фильмов или тизеров текущих анимационных проектов.			
Учебный модуль 5. Создание интерактивных фонов игрового пространства			
Тема 9 Создания методов интерактивности игрового пространства с добавлением звука в игровое пространство	14		
Тема 10. Итоговая игра Создание функциональности перетаскивания Использование методов startDrag() и stopDrag() Создание игры в обработчике события ENTER_FRAME. Добавление звука. Подборка и создание синглов. Обработка фоновой музыки. Варианты использования звука в программе. Библиотека звуков.	16		
Текущий контроль 5 Просмотр	2		
Учебный модуль 6. Создание интерактивной связи между пользователем и программой в итоговой игре			
Тема 11. Отслеживание перемещения клипов. Использование метода hitTestObject() для проверки столкновений Добавление условного оператора для проверки исхода игры Добавление визуальных результатов прохождения игры. Создание экземпляра класса Sound. Программное управление звуком. Взаимодействие графических и звуковых форматов. Звуковая реакция на события игры.	14		
Тема 12. Итоговая игра Реакция на взаимодействия клипов. Использование метода hitTestObject() для проверки столкновений. Добавление условного оператора для проверки исхода игры. Добавление визуальных результатов прохождения игры. Создание экземпляра	16		
Текущий контроль 5 Просмотр	2		
Промежуточная аттестация по дисциплине Зачет	8		
ВСЕГО:	252		

3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3.1. Лекции

не предусмотрены

3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Практические, семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	методы создания сценария игры <i>семинар</i>	8	8				
2	Создание раскадровки ключевых сцен <i>Практическая работа</i>	8	10				
3	Создание визуального образа персонажа при планировании игрового пространства <i>Практическая работа</i>	8	10				
4	Создание классов и рабочих переменных в игре <i>Практическая работа</i>	8	10				
5	моделирование анимационного пространства <i>Практическая работа</i>	9	16				
6	Создание движения в анимации через шарнирное	9	18				

Номера изучаемых тем	Практические, семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	соединение <i>Практическая работа</i>						
7	Создание интерактивные фоны <i>Практическая работа</i>	9	16				
8	Создание динамических появляющихся и исчезающих персонажей игры <i>Практическая работа</i>	9	16				
9	Создание игры на основе методов интерактивности игрового пространства с добавлением звука в игровое пространство <i>Практическая работа</i>	10	8				
10	Разработка итоговой игры-на основе создания интерактивной связи между пользователем и программ <i>Практическая работа</i>	10	8				
11	Преобразование раскадровки в аниматик. <i>Практическая работа</i>	10	8				
12	Разработка итоговой игры на основе взаимодействия клипов. <i>Практическая работа</i>	10	10				
ВСЕГО:			136				

3.3. Лабораторные занятия

не предусмотрены

4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

не предусмотрено

5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1	<i>просмотр</i>	8	1				
2	<i>просмотр</i>	8	1				
3	<i>просмотр</i>	9	1				
4	<i>просмотр</i>	9	1				
5	<i>просмотр</i>	10	1				
6	<i>просмотр</i>	10	1				

6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
Подготовка к практическим занятиям	8	30				
	9	32				
	10	30				
Подготовка к зачетам	8	8				
	9	8				

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	10	8				
ВСЕГО:						
		116				

7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лекции	не предусмотрено			
Практические и семинарские занятия	Решения проблемных ситуаций, мозговой штурм. На практических занятиях разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными композиционными задачами, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для создания эскизов. Овладевают навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы над индивидуальным творческим заданием.	36		
Лабораторные занятия	не предусмотрено			
ВСЕГО:		36		

7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение практических занятий	20	5 баллов за работу на практических занятиях. (17 занятий в каждом семестре), Максимум 85 баллов 15 баллов подготовку к практическим занятиям-сбор материала по изучаемым темам Максимум 15 баллов
2	Прохождение текущего контроля подготовка и представление проекта на текущий контроль (просмотр)	40	50 баллов за каждый текущий просмотр (2 просмотра в семестр). Максимум 100 баллов
3	Сдача зачета, зачета с оценкой	40	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 50 баллов. Выполнение 2-х практических заданий– 50 баллов. Максимум 100 баллов.
Итого (%):		100	

Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60		
40 – 50	3 (удовлетворительно)	Не зачтено
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	
1 – 16		
0		

8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Учебная литература

а) основная учебная литература

1. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2016. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>— Режим доступа: для авторизир. Пользователей
2. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/97584.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
3. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / составители Н. А. Саблина. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/100901.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей
4. Цидина, Т. Д. История и теория анимации : лекции / Т. Д. Цидина. — Челябинск : Челябинский государственный институт культуры, 2018. — 152 с. — ISBN 978-5-94839-665-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/87220.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
5. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н. С. Куркова. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — ISBN 978-5-8154-0356-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/66341.html>— Режим доступа: для авторизир. пользователей
6. Кириллова Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс]/ Кириллова Н.Б.— Электрон. текстовые данные.— М.: Академический проект, 2016.— 157 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60126>. — ЭБС «IPRbooks», по паролю.

б) дополнительная учебная литература

1. Молочков В.П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 [Электронный ресурс]/ Молочков В.П.— Электрон. текстовые данные.— М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016.— 261 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52156>. — ЭБС «IPRbooks», по паролю.
2. Хохлов, П. В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова, Е. М. Погребняк. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная

система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/74668.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

3. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2016. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. Байч О.С. Анимационная графика [Электронный ресурс]: методические указания / Байч О.С.— Электрон. текстовые данные.— М.: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2015.— 24 с.— Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2739.

8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

2. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. С. В. Спицкий. — СПб.: СПбГУПТД, 2015. — Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811, по паролю.

2. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2017. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/90293.html> (дата обращения: 22.12.2020). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины

1. Статьи и уроки по Adobe After Effects, Cinema 4D, Adobe Premiere Pro, Sony Vegas и 3ds Max [Электронный ресурс]: <https://videosmile.ru/>

2. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>

3. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]: <http://publish.sutd.ru>

8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Пакет программ Adobe CC
2. Платформа Treehouse
3. Офисный пакет Microsoft Office

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Компьютерный класс, располагающий компьютерами Apple, PC
2. Программное обеспечение
3. Подборки образцов работ студентов по темам в электронном и печатном виде.

8.6. Иные сведения и (или) материалы

Не предусмотрено

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	не предусмотрено
Практические занятия	На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
	<p>малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом; • подготовка ответов к контрольным вопросам, • просмотр рекомендуемой литературы • поиск композиционных решений • подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых для создания работы • выполнение практических заданий
Лабораторные занятия	не предусмотрено
Самостоятельная работа	<p>Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации;</p> <p>Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.</p> <p>Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы,</p> <ul style="list-style-type: none"> - сбор материалов по изучаемой теме; - отработка графических упражнений <p>При подготовке к зачету необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (теста, перечнем вопросов, пр.), проработать рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя, подготовить презентацию материалов.</p>

10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПСК-108	<ul style="list-style-type: none"> • Знать: экскурс по развитию анимационной индустрии с начала 20-ого века. Применение анимации в кино, анимационной и игровой индустриях. Изучений базового меню программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects. Анимационное производство. Пошаговый разбор этапов перед, вовремя и после анимационного производства. 	Практическое задание	Пример творческой работы
	<ul style="list-style-type: none"> • Уметь: умение применять базовые инструменты программного обеспечения Adobe Premier, 	Практическое задание	Пример творческой работы

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПСК-108	<p>Adobe After Effects для нарезки видеофайлов и постановки на таймлайн с целью сборки анимационного трейлера.</p> <ul style="list-style-type: none"> Владеть: информацией о современных тенденциях анимационного рынка и уметь использовать их для формирования конкурентоспособного контента, а также необходимым пакетом инструментов программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects. 	Практическое задание	Пример творческой работы

ПСК-109	<ul style="list-style-type: none"> Знать: Этапы создания сценария анимационного кино. Разработка характеров персонажей. Понимание актовой структуры и её значения при формировании сюжетных линий. 	Практическое задание	Пример творческой работы
	<ul style="list-style-type: none"> Уметь: Определять целевую аудиторию персонального анимационного проекта и выстраивать концепцию согласно выбранному жанру, формату и хронометражу. Сформировать персональный анимационный/ игровой контент. 	Практическое задание	Пример творческой работы
	<ul style="list-style-type: none"> Владеть: навыками анализа повествования анимационного/ художественного кино и их дальнейшее применения при разработке сценария персонального проекта. 	Практическое задание	Пример творческой работы
ПСК-112	<ul style="list-style-type: none"> Знать: основы композиции в кадре для художественного и анимационного кино. Роль света и тени. Построение эффективной динамики повествования. 	Практическое задание	Пример творческой работы
	<ul style="list-style-type: none"> Уметь: визуально и убедительно изобразить вручную и/или с помощью графических редакторов Adobe Photoshop, Abode Animate последовательность сюжетного повествования в виде раскадровки. Разработать версию аниматика текущего анимационного проекта. Составлять график коллективной работы согласно заданным срокам. Создавать раскадровки и аниматики анимационного проекта. 	Практическое задание	Пример творческой работы

	<ul style="list-style-type: none"> Владеть: навыками об эффективном преобразовании разработанного сценария в формат раскадровки и аниматика. Умение применять графические редакторы Adobe Photoshop, Abode Animate. 	Практическое задание	Пример творческой работы
ПСК-113	<ul style="list-style-type: none"> Знать: основы распределения обязанностей в анимационном производстве. Умение владеть графическими редакторами Adobe Photoshop, Abode Animate для создания анимации персонажа и его дальнейшего введения в художественную среду. 	Практическое задание	Пример творческой работы
	<ul style="list-style-type: none"> Уметь: применение основных анимационных принципов при разработке характерных движений персонажа в анимации. Эффективное использование программного обеспечения Adobe After effects и Adobe Premier для видео обработки наложения визуальных эффектов. Создавать короткометражное кино/ тизера текущего анимационного проекта. 	Практическое задание	Пример творческой работы
	<ul style="list-style-type: none"> Владеть: навыками пользования графическими редакторами Adobe Photoshop, Abode Animate на этапах производства анимационного кино, а также программным обеспечением Adobe After effects и Adobe Premier для постобработки и финального рендера. Применения режиссерских навыков для создания целостного анимационного видео продукта. 	Практическое задание	Пример творческой работы

10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
86 - 100	5 (отлично)	<i>Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
75 – 85	4 (хорошо)	<i>Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. полный ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
61 – 74		<i>Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

51 - 60	3 (удовлетворительно)	Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
40 – 50		Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Ответ на вопрос с неточностями. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
1 – 16		Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
0		Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

17 – 39	2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
1 – 16		Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
0		Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

* **Существенные ошибки** – недостаточная глубина и осознанность ответа (например, студент не смог применить теоретические знания для объяснения явлений, для установления причинно-следственных связей, сравнения и классификации явлений и т.д.).

* **Несущественные ошибки** – неполнота ответа (например, упущение из вида какого-либо нехарактерного факта, дополнения при описании процесса, явления, закономерностей и т.д.); к ним могут быть отнесены оговорки, допущенные при невнимательности студента.

10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

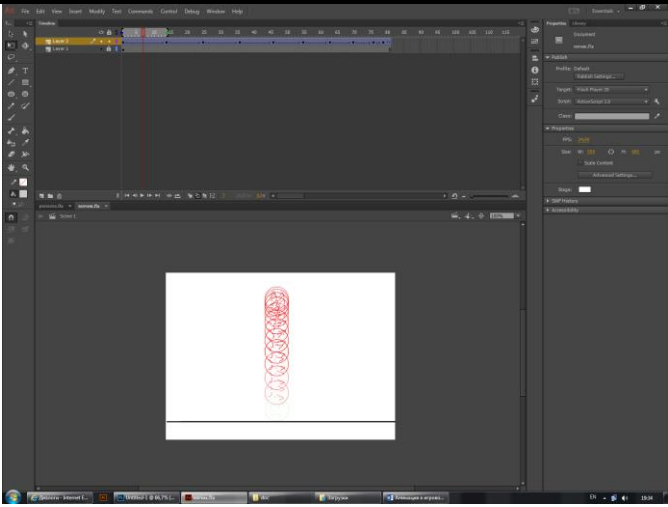
№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Планирование развития уровней игры.	1
2	Определение целевой аудитории	1
3	Определение графической стилистики игры.	2
4	Особенности выполнения статических цветных эскизов сцен игры	2
5	Ход работы над созданием персонажа.	3
6	Особенности выполнения статических цветных эскизов персонажей.	3
7	Создание классов и рабочих переменных	4
8	Особенности процесса -добавление переменных для ведения счета пользователя.	4
9	Особенности процесса -работа с графикой и анимацией в ActionScript.	5
10	Особенности процесса -взаимодействие элементов анимации между собой.	5
11	Особенности процесса использования классов в обратной кинематике	6
12	Особенности процесса -создание улучшенной анимации с помощью ActionScript	6
13	Особенности процесса - интерактивных фонов игрового пространства	7
14	Общие принципы создания повторяющихся элементов.	7
15	Общие принципы их создания игры.	8
16	Особенности процесса добавления элементов массива с помощью метода push	8
17	Особенности процесса -создания методов интерактивности игрового пространства	9

18	Особенности процесса -создания методов интерактивности игрового пространства с добавлением звука в игровое пространство	9
19	Особенности процесса -оздание функциональности перетаскивания Использование методов startDrag() и stopDrag()	10
20	Особенности процесса - одборка и создание синглов	10
21	Использование метода hitTestObject() для проверки столкновений	11
22	Особенности процесса - обновление условного оператора для проверки исхода игры	11
23	Раскрыть вопрос начального этапа режиссерского проектирования компьютерной игры	11
24	Раскрыть суть работы над созданием раскадровок ключевых сцен.	12
25	Раскрыть ход работы над созданием персонажа	12
26	Создание классов и рабочих переменных	12
27	В чем заключается работа с графикой и анимацией в ActionScript.	12
28	Шарнирное соединение.	12
29	Создание интерактивных фонов игрового пространства	12
30	Создание интерактивной связи между пользователем и программой	12
31	Звук. Создание экземпляра класса Sound. Программное управление звуком	12

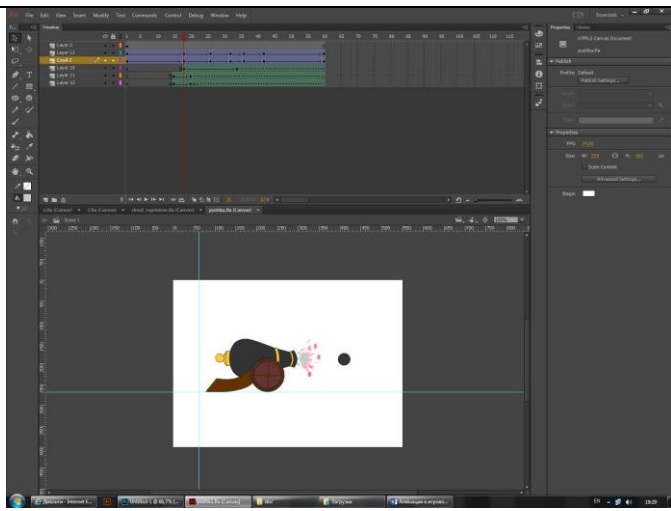
Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций не предусмотрено

10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций не предусмотрено

Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
1	<p>Тема 6. Создание движения в анимации через шарнирное соединение Шарнирное соединение.</p> <p>Использования классов в обратной кинематике. Использование инструментов обратной кинематики. Создание улучшенной анимации с помощью ActionScript.</p> <p>Задание разработать анимацию -движение в соответствии с функционалом персонажа игровой графики и его характеристиками</p>	 <p>Пример выполнения задания</p>
2	<p>Тема 11 Итоговая игра Реакция на взаимодействия клипов. Отслеживание перемещения клипов</p> <p>Задание разработать проект анимации персонажа компьютерной игры с применением пластических и ритмических проемов в</p>	

различных графических программах.
Звук. Создание экземпляра класса Sound.
Программное управление звуком.



Пример выполнения задания

10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций

10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 31.08.2013г., протокол № 1)

10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

устная письменная компьютерное тестирование иная*

*В случае указания формы «Иная» требуется дать подробное пояснение

10.3.3. Особенности проведения зачета

Зачет, зачет с оценкой проводится в форме просмотра творческих заданий. Студенту задаются вопросы теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.