Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Институт экономики, информационных технологий и креативных индустрий
Факультет массовых коммуникаций и креативных индустрий
Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Института экономики, информационных технологий и креативных индустрий
Кожевникова Т.М.
«25» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.21 «Дизайн и анимация»

образовательной программы среднего профессионального образования – программа подготовки специалистов среднего звена по специальности

54.02.01Дизайн (по отраслям)

Квалификация

Дизайнер, преподаватель

Год набора 2026

Тамбов - 2026

Разработчик: _____ Горских Е. А. преподаватель кафедры дизайна и изобразительного искусства ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

Эксперт: _____ Филатова К.В., к.п.н., доцент кафедры дизайна и изобразительного искусстваФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО, с учётом ПОП и утверждена на заседании кафедры дизайна и изобразительного искусства «13» января 2026 года протокол № 5

Зав. кафедрой_____ Черемисин В. В.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИУЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Дизайн и анимация» является вариативной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина «Дизайн и анимация» обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по профессии/специальности 54.02.01 (Дизайн по отраслям).

Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информациии информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 7.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Особое значениедисциплина имеет при формировании и развитии общих и профессиональных компетенций ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК,ОК	Умения	Знания
ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4	- использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; - творчески видоизменять ключевые фазы движения персонажей с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого персонажа; - выполнять стилизацию объектов согласно их сущности, характеру, роли в анимационном фильме и т.п.; - планировать движение анимационного персонажа, заносить его положения в режиссерский лист; - разрабатывать модельные листы анимационных объектов; - выбирать источники света, материалы, текстуры и частицы для моделирования поверхностных свойств объектов;	-понимать принципы разработки анимации и понимать принципы создания правдоподобной анимации - понимать основные принципы достижения динамичности - способы трехмерного моделирования поверхностных свойств персонажей и объектов окружающего мира с помощью света, материалов, текстур и частиц;

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**128**
в том числе:	
теоретическое обучение	32
лабораторные работы *(если предусмотрено)*	
практические занятия *(если предусмотрено)*	96
курсовая работа (проект) *(если предусмотрено для специальностей)*	
контрольная работа *(если предусмотрено)*	
Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация	*Диф.зачет*

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 7 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**48**
в том числе:	
теоретическое обучение	12
лабораторные работы *(если предусмотрено)*	
практические занятия *(если предусмотрено)*	36

курсовая работа (проект) *(если предусмотрено для специальностей)*	
контрольная работа *(если предусмотрено)*	
Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 8 семестр

Вид учебной работы	**Объем часов**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**80**
в том числе:	
теоретическое обучение	20
лабораторные работы *(если предусмотрено)*	
практические занятия *(если предусмотрено)*	60
курсовая работа (проект) *(если предусмотрено для специальностей)*	
контрольная работа *(если предусмотрено)*	
Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация	*Диф.зачет*

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
7 семестр			
Тема 1. Понятие моушен-дизайна.	**Содержание учебного материала**	2	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Основные способы движения объектов в моушен-дизайне. Обзор проектов с моушен-дизайном в типографике. Разбор основных трендов последних лет в анимации.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Способы движения объектов в моушен-дизайне»	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 2. Введение в интерфейс Adobe AfterEffects.	**Содержание учебного материала**	2	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Создание и настройка проекта. Работа со слоями. Простейшие приемы анимации. Работа с параметрами положения в пространстве, позиции центральной точки объекта, масштабирование, прозрачность. Понятие ключевого кадра.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Создание и настройка проекта	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 3. Работа с векторными объектами.	**Содержание учебного материала**	2	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Совместное использование AfterEffects и Adobe Illustrator. Импорт векторного контура. Способы отображения вектора в среде AfterEffects. Применение базовых свойств анимации к контурам.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие	6	

	Работа с векторными объектами		
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 4. Приёмы создания движения 2D объектов. Знакомство с масками.	**Содержание учебного материала**	2	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Разбор приемов анимации типографики с использованием масок. Контур маски. Форма маски. Использование кривой Безье при создании маски объекта.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Работа с масками	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 5. Приёмы создания движения 2D объектов. Знакомство с интерполяцией.	**Содержание учебного материала**	2	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Имитация движений — скачки, наплывы, пружины. Работы с панелью Graph.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Имитация движений	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 6. Приёмы создания движения 2D объектов. Панель эффектов.	**Содержание учебного материала**	2	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Основные типы эффектов. Классификация переходов в 2D анимации. Применение слоёв коррекции к объектам.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Применение слоёв коррекции	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Промежуточная аттестация		-	
Всего:		**48**	
8 семестр			
Тема 1. Работа с 3D слоями. Введение в работу с 3D слоями.	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Создание и настройка камеры. Понятие диафрагмы. Фокус виртуальной камеры. Просмотр анимации с четырёх сторон. Влияние движения камеры в пространстве на вид 3D слоя.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Создание и настройка камеры	**6**	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	

Тема 2. Работа со светом.	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Виды источников света. Основные настройки источников света. Яркость, светимость, размытие. Позиционирование света в пространстве. Комбинирование 2D и 3D слоев.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Настройка источников света	**6**	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 3. Применение выражений в среде AfterEffects для упрощения работы с базовой анимацией.	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Разбор основных типов скриптов. Простейшие выражения и их применение.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Совмещение базовой анимации с применением скриптов	**6**	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 4.Разработка персонажей	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Поиск образа персонажа анимационного фильма. Роль силуэта в процессе разработки персонажей. Влияние техники анимации на облик персонажей. Персонажи фильмов, выполненных в рисованной технике и в технике перекладки: сравнение, примеры. Разновидности классической техники перекладки: силуэтная перекладка, использование шарнирной и рассыпной марионеток. Особенности разработки персонажей в технике перекладки. Техника перекладки в компьютерной анимации.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Отрисовка персонажа. Разработка персонажа в технике перекладки	**6**	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 5. Этапы разработки персонажей	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Первый этап: выполнение эскизов с натуры, стилизация, разработка типажей. Второй этап: развитие, уточнение типажей до персонажей. Третий этап: окончательная доработка персонажей, создание чистовых (окончательных) модельных листов, проработка конструкции и т.п. Разновидности модельных листов персонажей. Разработка персонажей и раскадровка анимационного фильма. Примеры поиска образов персонажей из существующих анимационных фильмов. Пропорции анимационных персонажей. Измерение роста персонажа. Связь степени условности (стилизации)		

	персонажей и их роста (пропорций).		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Поиск стилизованного образа. Стилизация от характера. Использование базовых форм для передачи индивидуальных качеств персонажа через его облик. Другие варианты проведения процесса стилизации. Построение облика рисованного персонажа. Конструкция рисованного персонажа. Простой поворот персонажа. Отказное движение Пластичный поворот персонажа	**6**	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 6.Основы анимации персонажей	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Два подхода к анимации персонажей: фазовка прямо-вперед и от позы к позе. Преимущества и недостатки обоих методов. Использование комбинации двух методов. Принцип правдоподобия в анимации персонажей. Принципы убедительной актерской игры персонажей. Компоненты актерской игры персонажей (в порядке нарастания важности): мимика, движение головы, жесты, поза.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Анимация персонажей и композиция в кадре. Анимация переноса веса персонажем	**6**	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 7. Мимика персонажей	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Основные принципы анимации мимики персонажей. Группы эмоций. Базовые эмоции персонажей (счастье, грусть, удивление, страх, злость, отвращение, заинтересованность, боль) как простейший способ передачи их эмоционального состояния. Сложные выражения лица, получаемые сочетанием элементов базовых эмоций. Базовые элементы мимики (глаза, брови, щеки, рот) и их взаимосвязь между собой. Особенности рисунка и анимации базовых элементов мимики. Выражение лица и тайминг. Угол наклона головы. Касание лица руками.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие	**6**	

	Анимация мимики персонажа		
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 8. Движение головы и его роль в актерской игре персонажа	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Выбор позы персонажа. Базовые составляющие позы. Баланс и центр тяжести. Контрапост. Силуэт и линия действия. Силовой центр позы. Отличие ключевых поз персонажа от промежуточных. Выполнение зарисовки позы с натуры: на что обращать внимание. Линия действия в движении персонажей. Динамичные позы. Смазанные позы. Роль отказного движения. Примеры отказного движения: прыжок, бросок предмета. Приемы «захват» и «двойной захват»: техника выполнения, использование в анимации. Ходьба анимационных персонажей: придание пластичности и индивидуальности походке персонажа. Анимация животных: основные принципы, построение цикла ходьбы четвероногой фигуры. Циклы ходьбы лошади и собаки. Разновидности бега животных: рысь и галоп. Анимация птиц.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Базовый цикл ходьбы двуногой фигуры Придание пластичности походке персонажа	**6**	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 9. **Материалы**	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Зависимость цвета от отражающих свойств материала поверхности объекта. Создание нового материала. Настройки рассеяния отраженного света (Diffuse). Настройки бликов отраженного света (Specular). Взаимодействие материала со светом (Shading). Зеркальность и прозрачность (Mirror и Transparency). Реалистичность. Узлы. Узлы материалов. Редактор узлов. Пример создания сложного материала. Подповерхностное рассеивание. Параметры подповерхностного рассеивания. Типовые примеры полупрозрачных поверхностей.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Настройки рассеяния отражен-ного света (Diffuse). Настройки бликов отраженного света (Specular). Взаимодействие мате-риала со светом (Shading). Зер-кальность и прозрачность (Mirror и Transparency). Реалистичность. Узлы материалов. Редактор уз-лов. Пример создания сложного материала. Примеры полупрозрачных поверхностей.	**6**	

	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Тема 10. Типы текстур и общие рекомендации их наложения.	**Содержание учебного материала**	**2**	ОК 1-9, ПК 2.1, ПК 2.4
	Процедурные текстуры. Смешивание Blend. Облака Clouds. Беспорядочные шумы DistortedNoise. Волнистые узоры Magic. Мрамор Marble. Пораженные поверхности Musgrave. Шумы Noise. Штукатурка Stucci. Металл Voronoi. Дерево Wood. Файловые текстуры. Текстура Image. Текстура Movies. Примеры с текстурой видео. Нало-жение видео на грань куба. Проецирование текстур. UV-проецирование. Позиционирование UV-координат. Создание изображения текстуры по UV-развертке. Модель глазного яблока. Текстура кожи человека.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	**6**	
	Практическое занятие Текстура Image. Текстура Movies. Примеры с текстурой видео. Наложение видео на грань куба. UV-проецирование. Позиционирование UV-координат. Создание изображения текстуры по UV-развертке. Модель глазного яблока. Пример кожи человека.	**6**	
	Самостоятельная работа обучающихся	**-**	
Промежуточная аттестация		**Диф.зачет**	
Всего:		**80**	
итого		**128**	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Аудитория № 445 «Мастерская графических работ и макетирования», «Кабинет черчения и перспективы»

Перечень основного оборудования:

Компьютер (монитор, системный блок, мышь, клавиатура) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации-6 шт.

Стол компьютерный – 6 шт.

Мультимедийный проектор -1 шт.

Интерактивная доска -1 шт.

Принтер лазерный -1 шт.

МФУ -1 шт.

Стул для преподавателя -1 шт.

Стол для преподавателя - 1 шт.

Стол ученический - 13 шт.

Стул ученический-17 шт.

Доска меловая - 1 шт.

Стеллаж - 1 шт.

Шкаф – 1 шт.

Учебно-наглядные пособия

Перечень программного обеспечения:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3 - сертификат подлинности на системных блоках (бессрочно)

Операционная система «Альт Образование» - лицензия №AAO.0071.00 (срок действия: 10.09.2020 по 01.09.2022)

Kaspersky Endpoint Security длябизнеса – Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 yearEducationalRenewalLicence – лицензионный договор BBA030920/1-9 от 01.12.2020 (срок действия: с 03.12.2020 до 26.12.2021)

AdobePhotoshopCS3 - сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

1С:Предприятие 8 - рег.номер 8922830 (бессрочно)

Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» - договор №72-01/2021 от 02.12.2020 г. (срок действия с 11.01.2021 по 31.03.2021 гг)

Adobe Reader XI (11.0.08) - Russian Adobe Systems Incorporated 10.11.2014

CorelDRAW Graphics Suite X3 - 3046674 от 4.10.2007 (бессрочно)

ArchiCad 13, 21 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018 до 24.04.2021 г.

Autodesk AutoCAD 2019 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018до 12.03.2021 г.

AdobeIllustratorCS3 - Сертификат № CE0712811 от 13.12.2007 (бессрочно)

AdobePhotoshopCS3 - Сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе

3.2.1. Печатные издания

1. Акопов, А. С. Компьютерное моделирование : учебник и практикум для

среднего профессионального образования / А. С. Акопов. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 389 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10712-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/456787

2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/518504

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 233 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-15862-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/510043

4.

3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)

1. *Куркова, Н. С.* Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие для вузов / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11227-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/495741 (дата обращения: 28.06.2023).

2. *Алексеев, А. Г.* Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/495516

4.2.3. Дополнительные источники

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» – база данных учебной, учебно-методической и научной литературы по основным изучаемым дисциплинам - http://www.biblioclub.ru

2. Электронно-библиотечная система «Юрайт»: коллекция «Легендарные книги» и коллекция СПО–электронные версии учебной и учебно-методической литературы - www.biblio-online.ru

3. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – электронные версии российских научно-технических журналов - http://elibrary.ru

4. Электронная библиотека ТГУ– база данных научных трудов преподавателей- https://elibrary.tsutmb.ru

5. Электронно-библиотечная система «Консультант студента»: Медицина. Здравоохранение (ВО и СПО), Комплект Тамбовского ГУ (Гуманитарные науки) – электронные версии учебников по медицине и гуманитарным наукам - http://www.studentlibrary.ru

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Критерии и методы оценивания

Результаты обучения	*Критерии оценки*	*Методы оценки*
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины, в разрезе компетенций: -понимать принципы разработки анимации и понимать принципы создания правдоподобной анимации - понимать основные принципы достижения динамичности - способы трехмерного моделирования поверхностных свойств персонажей и объектов окружающего мира с помощью света, материалов, текстур и частиц;	*Характеристика демонстрируемых знаний, которые могут быть проверены:* полно излагает изученный материал, даёт правильное определенное понятий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно с точки зрения норм литературного языка	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплин, в разрезе компетенций: - использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; - творчески видоизменять ключевые фазы движения персонажей с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого персонажа; - выполнять стилизацию объектов согласно их сущности, характеру, роли в анимационном фильме и т.п.; - планировать движение анимационного персонажа, заносить его положения в режиссерский лист; - разрабатывать модельные листы анимационных объектов; - выбирать источники света, материалы, текстуры и частицы для моделирования поверхностных свойств объектов;	*Характеристики демонстрируемых умений, которые могут быть проверены* Обучающийсяграмотно использует в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; - творчески видоизменяет ключевые фазы движения персонажей с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого персонажа; - выполняет стилизацию объектов согласно их сущности, характеру, роли в анимационном фильме и т.п.; - планирует движение анимационного персонажа, заносить его положения в режиссерский лист; - разрабатывает модельные листы анимационных объектов; - выбирает источники света, материалы, текстуры и частицы для моделирования поверхностных свойств объектов;	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Примеры ситуационных и практических задач

Основные понятия и классификация мультимедиа технологий

Провести исследование по теме - что такое мультимедиа технологии их классификация и применение.

Мультимедийные презентации линейного типа

Создание мультимедийной презентации линейного типа по поводу темы 1.

Мультимедийные презентации не линейного типа

Создание презентации не линейного типа по проекту или теме для смежного предмета.

Растровые редакторы в сфере мультимедийных технологий

Создание индивидуальных элементов для презентации или анимации

Векторные редакторы в сфере мультимедийных технологий

Создание индивидуальных элементов для презентации или анимации

Виды анимации

Провести исследование по теме что такое анимация, ее виды и привести примеры.

Создание анимированного персонажа

Создание элементов и раскадровки в графическом редакторе растровой или векторной графики, с дальнейшим его анимированием .

Принцип расчетной анимации

Создание короткой анимации с использование расчетного принципа

Принцип покадровой анимации

Создание короткого ролика по принципу покадровой анимации.

Вопросы для самоконтроля

Основные понятия и классификация мультимедиа технологий

1) Что такое мультимедиа технологии
2) Какая классификация мультимедиа технологий бывает
3) Приведите примеры к классификации

Мультимедийные презентации линейного типа

1) Что такое презентация
2) Что такое презентация линейного типа
3) Что такое мультимедийная презентация линейного типа
4) Приведите примеры презентаций данного типа
5) Приведите примеры областей ее применения

Мультимедийные презентации нелинейного типа

1) Что такое презентация
2) Что такое презентация не линейного типа и чем она отличается от линейного
3) Что такое мультимедийная презентация не линейного типа
4) Приведите примеры презентаций данного типа
5) Приведите примеры областей ее применения

Растровые редакторы в сфере мультимедийных технологий

1) Что такое растровый редактор
2) Что можно создать при помощи растрового редактора
3) Особенности работы с растровыми редакторами
4) Как можно использовать растровый редактор в мультимедиа технологиях

Векторные редакторы в сфере мультимедийных технологий

1) Что такое векторный редактор
2) Что можно создать при помощи векторного редактора
3) Особенности работы с векторными редакторами
4) Как можно использовать векторный редактор в мультимедиа технологиях

Виды анимации

1) Какие виды анимации существуют
2) Опишите двухмерную анимацию и приведите примеры
3) Опишите трехмерную анимацию и приведите примеры
4) Опишите комбинированную анимацию и приведите примеры

Создание анимированного персонажа

1) Кто может быть персонажем
2) Способы создания персонажа
3) С помощью каких программ это можно сделать
4) Что такое раскадровка и для чего она нужна

Принцип расчетной анимации

1) Что такое расчетная анимация
2) Принципы работы расчетной анимации
3) Приведите пример

Принцип покадровой анимации

1) Что такое покадровая анимация и чем она отличается от расчетной
2) Принцип работы с покадровой анимацией
3) Приведите пример

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине

Промежуточная аттестация проводится в форме **дифференцированного зачета**

Примеры вопросов для дифференцированного зачета

1. Что такое мультимедиа технологии
2. Какая классификация мультимедиа технологий бывает
3. Приведите примеры к классификации
4. Мультимедийные презентации линейного типа
5. Что такое презентация
6. Что такое презентация линейного типа
7. Что такое мультимедийная презентация линейного типа
8. Приведите примеры презентаций данного типа
9. Приведите примеры областей ее применения
10. Мультимедийные презентации нелинейного типа
11. Что такое презентация
12. Что такое презентация не линейного типа и чем она отличается от линейного
13. Что такое мультимедийная презентация не линейного типа
14. Приведите примеры презентаций данного типа
15. Приведите примеры областей ее применения