



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
 ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
 «УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
 (УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна



УТВЕРЖДАЮ:
 Проректор по учебной работе
 В. И. Исаченко
 2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ПРОЦЕССИНГ И ВИДЕОМОНТАЖ

Направление подготовки		Дизайн
Код направления и уровня подготовки		54.03.01
Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО	дата	11.08.2016
	№	1004
Тип образовательной программы		Прикладной бакалавриат
Профиль		Дизайн мультимедиа
Учебный план		Прием 2018
Форма обучения		Очная

Екатеринбург, 2018

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

ПРОЦЕССИНГ И ВИДЕОМОНТАЖ

1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина «Процессинг и видеомонтаж» входит в вариативную часть образовательной программы и обеспечивает непрерывную компьютерную подготовку бакалавров. Курс взаимосвязан с дисциплинами: «Технологии мультимедиа», «Дизайн-проектирование». Достигнутый в ходе изучения рассматриваемой дисциплины уровень профессиональной подготовки необходим как компьютерная поддержка проектов дисциплин профессионального цикла.

1.2 Аннотация содержания дисциплины:

Дисциплина «Процессинг и видеомонтаж» охватывает изучение языка программирования Processing, предназначенного для создания произведений визуального, а особенно – генеративного искусства, анимация и моделирования процессов и изучения программы видеомонтажа Adobe After Effects.

1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу, в рамках которой студенты завершают выполнение аудиторных графических работ. Основные формы интерактивного обучения: работа в группах, портфолио, мозговой штурм. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют графические работы.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации: зачет (5 семестр), зачет с оценкой (6 семестр). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения графических работ.

1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОПК-4: способностью применять современную прифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании
ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий с учетом основных требований информационной безопасности
ПК-2: способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
ПК-5: развитие алгоритмического мышления, интеллектуальных и индивидуальных творческих способностей, способностью программировать визуальную среду и моделировать процессы
ПК-10: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций: Способность применять современную прифтовую культуру и компьютерные технологии при проектировании объектов дизайна.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать и понимать: методы визуализации и моделирования процессов, актуальные компьютерные средства развития и выражения дизайнерского замысла.

Уметь:

- а) применять знание и понимание форм и методов компьютерного изображения и моделирования дизайнерской формы и пространства при проектировании;
- б) выносить суждения об использовании современных компьютерных прикладных программ;
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллсгам и преподавателю.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений в процессе применения разнообразных технических приемов и средств компьютерного проектирования и визуализации проектов.

1.5 Объем дисциплины

			<i>Аудиторные занятия</i>				<i>Самостоятельная работа</i>													
По Семестрам	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	<i>Аудиторные занятия всего</i>	<i>Лекции (Л)</i>	<i>Практические занятия (ПЗ), Семинары</i>	<i>Другие виды занятий (Др)</i>	<i>Самостоятельная работа всего</i>	<i>Курсовой проект (КП)</i>	<i>Курсовая работа (КР)</i>	<i>Расчетно-графическая работа (РГР)</i>	<i>Графическая работа (ГР)</i>	<i>Расчетная работа (РР)</i>	<i>Реферат (Р)</i>	<i>Домашняя работа (ДР)</i>	<i>Творческая работа (эссе, клаузура)</i>	<i>Подготовка к контрольной работе</i>	<i>Подготовка к экзамену, зачету</i>	<i>Другие виды самостоятельных занятий</i>	<i>Форма промежуточной аттестации по</i>	
5	2	72	36		36		36				36									34
6	2	72	36		36		36				36									30
Итого	4	144	72		72		72				72									

*Зачет с оценкой - ЗО, Зачет - Зач, Экзамен - Экс, Курсовые проекты - КП, Курсовые работы - КР

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
I. Processing – язык креативного программирования (5 семестр)	
Тема 1.1	Знакомство с Processing. Простые фигуры. Знакомство с Processing. Меню Processing. Возможности языка программирования Processing. Создание простых фигур: линии, окружности, изменение размеров фигур с использованием градусов.
Тема 1.2	Последовательность рисования. Свойства фигур. Цвет фигур. Свойства фигур: сглаживание, толщина линий, установка атрибутов линий.
Тема 1.3	Фигуры произвольной формы. Создание цветных фигур и линий, фигур произвольной формы, установка прозрачности. Решение задач на построение простейших фигур и изменение их свойств.
Тема 1.4	Рисование кривых. Создание и программирование произвольных фигур с помощью кривых.
Тема 1.5	Движение объекта мышью. Следование точки за курсором. Рисование непрерывных линий. Положение курсора на экране, границы фигур.
Тема 1.6	Движение объекта с помощью клавиатуры Клавиатурный ввод, рисование букв, управление движением стрелками.
Тема 1.7	Встраивание растровых изображений. Создание изображений, загрузка изображений JPG, прозрачность в GIF и PNG. Шрифты. Запись текста в прямоугольнике, сохранение текста. Создание открытки.
Тема 1.8	Встраивание векторных изображений. Движение и управление с помощью мыши анимированными изображениями. Создание и встраивание изображений AI. Перемещение, поворот, искажение, изменение цвета. Создание механизмов и процессов их работы.
Тема 1.9	Анимация. Создание анимированного ролика.
Тема 1.10	Работа со звуком. Создание визуализатора музыки.
Тема 1.11	Внеэкранный программирование
II. Программа анимированной графики и визуальных эффектов Adobe After Effects (6 семестр).	
Тема 2.1	Знакомство с рабочим процессом. Интерфейс графического редактора Adobe After Effects. Особенности пользовательского интерфейса программы Adobe AE. Палитра инструментов. Создание нового документа и импорт материалов. Создание композиции и её анимация. Режимы отображения. Просчёт и экспорт композиции.

Тема 2.2	Создание простых анимаций и эффектов. Импорт материала при помощи Adobe Bridge. Создание композиции. Работа с импортированными слоями из Photoshop и Illustrator. Применение слоесых эффектов. Применение стилей анимации. Добавление прозрачности, просчет итоговой композиции.
Тема 2.3	Анимация текстовых композиций. Импорт текста. О работе в текстовых слоях. Использование заготовок для текстовой анимации. Анимация с ключевыми кадрами масштаба. Анимация с помощью парентинга. Анимация импортированного текста Photoshop, Illustrator. Анимация слоёв вдоль траектории движения. Анимация трекинга текста.
Тема 2.4	Работа со слоями. Добавление слоя фигур. Создание пользовательского контента. Позиционирование слоёв с помощью привязок. Объединение видео и аудио слоёв. Применение эффектов.
Тема 2.5	Анимация мультимедийной презентации. Настройка точек привязки. Анимация сцены с использованием парентинга. Маскирование видео с использованием векторных форм. Анимация элементов. Добавление звуковой дорожки.
Тема 2.6	Анимация слоёв. Работа с освещением сцены. Анимация декораций. Настройка слоёв и масок. Изменение временных характеристик композиции.
Тема 2.7	Работа с масками и цветокоррекция. Создание и редактирование масок, с помощью инструмента перо (Pen tool). Редактирование, сглаживание краев и добавление отражения. Замена содержимого масок, цветокоррекция. Регулировка цветового баланса, замена фонов, исправление диапазона цветов, удаление нежелательных элементов.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
5	1-17	Раздел 1. Тема 1.1- Тема 1.11	68		34	34	Графические работы № 1-5
5	18	Итоговое занятие	4		2	2	
		Итого за 5 семестр:	72		36	36	зачет
6	1-17	Раздел 2. Тема 2.1 - Тема 2.7	68		34	34	Графические работы № 1-5
6	18	Итоговое занятие	4		2	2	
		Итого за 6 семестр:	72		36	36	Зачет с оценкой
		Итого:	144		72	72	

3.2 Другие виды занятий

Не предусмотрено

3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1 Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)

Не предусмотрено

3.3.2 Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

3.3.3 Примерный перечень тем графических работ

Раздел 1. Processing – язык креативного программирования (5 семестр)

1. Тематическая открытка
2. Создание механизмов и процессов их работы
3. Создание анимированного ролика
4. Создание визуализатора музыки.
5. Создание программируемого фона.

Раздел 2. Программа анимированной графики и визуальных эффектов Adobe After Effects (6 семестр).

1. Создание линейного видеоряда с эффектами
2. Создание нелинейного видеоряда с эффектами
3. Голографические титры
4. Объемная анимация для фотографии
5. Создание шейповой анимации изображения

3.3.4 Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)

Не предусмотрено

3.3.5 Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)

Не предусмотрено

3.3.6 Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

Не предусмотрено

3.3.7 Примерная тематика контрольных работ

Не предусмотрено

3.3.8 Примерная тематика клаузур

Не предусмотрено.

4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения							Дистанционные технологии и электронное обучение							
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Мозговой штурм	Другие методы (какие)	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
Тема 1.8				*											
Тема 1.9				*			*								
Тема 1.10				*											
Тема 2.3					*										
Тема 2.5				*											

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Рекомендуемая литература

5.1.1 Основная литература

1. Петров М.Н. Компьютерная графика : учебник для вузов / М. Н. Петров. - 3-е изд. - СПб. : Питер, 2011.
2. Трошина, Г.В. Трехмерное моделирование и анимация [Электронный ресурс]: учебное пособие / Г.В. Трошина. - Новосибирск : НГТУ, 2010 - 99 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305>
3. Перемитина, Т.О. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие / Т.О. Перемитина ; Томский Гос. Университет Систем Управления и Радиоэлектроники. - Томск : Эль Контент, 2012. - 144 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=208688>
4. Макарова, Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций [Электронный ресурс]: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т.В. . - Омск : ОмГТУ, 2015. - 240 с. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143>
5. Хатунцев, А.В. Монтаж как одно из средств художественной выразительности ТВ [Электронный ресурс] / А.В. Хатунцев. - М. : Лаборатория книги, 2012. - 100 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=141236> Компьютерные технологии в дизайне среды : учеб. пособие / М. А. Раплевская. - М. : Форум, 2012. - 304 с.

5.1.2. Дополнительная литература

1. Аббасов И. Б. Основы трехмерного моделирования в 3DS MAX 2009: учебное пособие/ И. Б. Аббасов. - М. : ДМК-Пресс, 2009.
2. Adobe Flash CS5 Professional: официальный учебный курс / пер. с англ. и ред. М. А. Райтмана. - М. : Эксмо, 2011

3. Олби, Т. Компьютерная графика в кинематографе [Электронный ресурс]. Создание фильма «Призрачный воин» / Т. Олби ; пер. И. Чумаченко. - М. : СОЛЮН-ПРЕСС, 2008. - 368 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227070>
4. Платонова, Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс]/ Н.С. Платонова. - М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. - 112 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233204>
5. Примеры моделирования в редакторе 3D Studio Max : учебно-методическое пособие / Е.И. Заболотский, Р.Я. Оржеховская, Д.З. Хусанов и др. ; УралГАХА. - Екатеринбург : УралГАХА, 2013. - Ч. 1. - 66 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436745>
6. Заика, А.А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA [Электронный ресурс]/ А.А. Заика. - 2-е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 751 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429015>
7. Ларина, Э.С. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash [Электронный ресурс]/ Э.С. Ларина. - 2-е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 192 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428986>
8. Борсесков, А.В. Компьютерная графика: динамика, реалистические изображения [Электронный ресурс]/ А.В. Борсесков, Е.В. Шикин. - М. : Диалог-МИФИ, 1995. - 280 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=54731>
9. Молочков, В.П. Adobe Photoshop CS6 [Электронный ресурс]/ В.П. Молочков. - 2-с изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 339 с.- Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429052>
10. Флеминг, Б. Создание трехмерных персонажей [Электронный ресурс]. Уроки мастерства : практическое пособие / Б. Флеминг. - М. : ДМК Пресс, 2006. - 445 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=131022>
11. Ерохин, С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства [Электронный ресурс]/ С.В. Ерохин. - Санкт-Петербург. : Алетейя, 2010. - 431 с.- Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=119848>
12. Рознатовская, А.Г. Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2 [Электронный ресурс]/ А.Г. Рознатовская. - М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. - 80 с.- Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233209>
13. Гамалей, В.А. Профессиональный видеофильм в голливудском стиле : профессиональное руководство [Электронный ресурс]/ В.А. Гамалей. - М. : ДМК Пресс, 2011. - 409 с. Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=130056>

5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Дьячкова Л.В. Электронное учебно-методическое пособие, 2011.

5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационно-справочных систем

5.3.1. Перечень программного обеспечения

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерных классах и ау-
Прикладное ПО/ САПР	SolidWorks	Лицензионная программа	

Прикладное ПО/ 3D моделирование	Autodesk 3D Studio MAX	Лицензионная программа	дигориях Ур- ГХУ
Прикладное ПО/ Графический пакет	Corcl DRAW Graphics Suite	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Архивирование	WinRAR	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ 3D моделирование	V-Ray	Лицензионная программа	

5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

1. <http://www.wcbadr.ru/>
2. <http://web-silver.ru/>
3. <http://www.weburoki-start.ru/>
4. Официальный сайт языка программирования Processing. Режим доступа: www.procezzing.org
5. Русскоязычный форум по трехмерному моделированию. Режим доступа: www.render.ru.

5.4. Электронные образовательные ресурсы biblioclub.ru

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕ- НИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

- 1) знать:
 - график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
 - порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;
(преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);
- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
- 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачетные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения дисциплины необходимы: компьютерные классы, компьютеры которых объединены в локальную сеть, доступ к сети Интернет с каждого рабочего места студента, необходимое лицензионное программное обеспечение, демонстрационный материал и тестовые задания, размещенные на магнитных носителях с программным обеспечением, лекционная аудитория, оборудованная проектором.

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1 Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

*) описание критериев см. Приложение 1.

8.1.2 Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий	
2	Графические работы	5 семестр- 5 работ 6 семестр- 5 работ
3	Зачет (5 семестр)	Выполнение всех работ семестра
4	Зачет с оценкой (6 семестр)	Выполнение всех работ семестра

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

8.1.3 Оценка знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлнительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлнительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

8.2 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

8.3 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

1.3.1. Перечень заданий для графических работ:

Раздел 1. Processing – язык креативного программирования (5 семестр)

1. Создать тематическую открытку.

Требования: использовать графическое растровое изображение, шрифты. Разместить текст и графическое изображение с помощью языка программирования.

2. Создать механизмы и процессы их работы

Требования: передать идею механизма и процессов его работы. Смоделировать процесс работы механизма

3. Создать анимированный ролик.

Требования: разработать сценарий. Отрисовать кадры. Программирование ролика.

4. Создать визуализатор музыки.

Требования: написать программу для загрузки и визуализации звуковых треков

5. Создать программируемый фон.

Требования: смоделировать поведение фоновых изображений.

Раздел 2. Программа анимированной графики и визуальных эффектов Adobe After Effects (6 семестр).

1. Создать линейный видеоряд с эффектами

2. Создать нелинейный видеоряд с эффектами

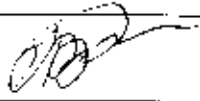
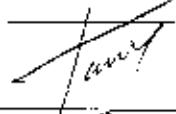


3. Создать титры

4. Создать объемную анимацию для фотографии

Придать фотографии ощущение глубины за счет создания для нее эффекта параллакса.

5. Создать шейповую анимацию изображения

Создать разные шейповые переходы (шашечки, зубцы, частицы, жалюзи и т.п.)

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
	Кафедра графического дизайна		Ст.преподаватель	Л.В. Дьячкова	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой графического дизайна				В.В. Типикин	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Декан факультета дизайна				Е.Э.Павлювская	

Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены	
Знания*	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, но не менее чем на 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.	
Умения*	Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.	Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.	Студент не способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.	
Личностные качества (умения в обучении)	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.	Студент способен сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.	Студент способен сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.	Студент не способен сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.	
Оценка по дисциплине	Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.	

*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.4