



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

Документ подписан электронной подписью  
Владелец Исаченко Виктория Игоревна Сертифи-  
кат 0bee798a4f2f54d9cdeff24ba2aacf5ee7ab3710 Действителен с  
21.04.2021 по 21.07.2022

«29» октября 2020 г.

### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### АНИМАЦИЯ

<b>Направление подготовки</b>	<b>Дизайн</b>
<b>Код направления и уровня подготовки</b>	<b>54.03.01</b>
<b>Профиль</b>	<b>Графический дизайн</b>
<b>Квалификация</b>	<b>Бакалавр</b>
<b>Учебный план</b>	<b>Прием 2021 года</b>
<b>Форма обучения</b>	<b>Очно-заочная</b>

Актуализировано «01» сентября 2021 г.  
Приказ от 02.07.2021 г. № 204/01-02-13

Екатеринбург, 2020

# 1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

## АНИМАЦИЯ

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

Дисциплина АНИМАЦИЯ входит в часть образовательной программы, формируемую участниками образовательных отношений. Дисциплина базируется на знаниях и умениях, полученных при изучении предшествующих дисциплин «Информационные технологии и компьютерные средства проектирования», «Дизайн-проектирование», «Технический рисунок», «Графическая и цветовая композиция», «Проектная графика», «Шрифт и орнамент» и «Технологии полиграфии».

Результаты изучения дисциплины будут использованы при освоении дисциплины «Дизайн-проектирование», «Теория и практика визуальных коммуникаций», «Дизайн рекламы», «Производственная практика преддипломная» и при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

### 1.2. Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает лекции, практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: заполнение глоссария, самостоятельная работа, работа в группах, создание шоурил, практические и творческие практические работы, мини-лекции, работа с ЭУК в системе moodle, консультирование по e-mail и в Zoom. В ходе изучения дисциплины студенты заполняют глоссарий, выполняют самостоятельные практические упражнения, выполняют практические и творческие практические работы, создают свой шоурил.

Форма заключительного контроля – зачет (7 семестр). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств (представлен в п.8 настоящей программы).

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в мини-лекциях, заполнении глоссария, аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения практических заданий.

### 1.3 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

Таблица 1

Категория компетенций	Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций
	ПК-1. Способен воплощать концепцию дизайн-проекта в оригинальном графическом решении с использованием навыков ручного эскизирования и работы в разных компьютерных программах	ПК-1.1 знает современные творческие концепции и тренды в сфере графического дизайна; ПК-1.3. умеет использовать средства и приемы шрифтографики, типографики, стилизации, комбинаторики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна.

	<p>ПК-4. Способен проектировать объекты графического дизайна с учётом технологических особенностей их производства, используя соответствующие цифровые технологии</p>	<p>ПК-4.1. знает технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения; ПК-4.3. знает компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; ПК-4.4. знает основные графические программы, необходимые для выполнения дизайн-проекта; ПК-4.5. знает производственные требования, предъявляемые к различным видам продукции графического дизайна (полиграфической, WEB, мультимедиа и др.); ПК-4.6. умеет использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; ПК-4.7. умеет учитывать при разработке свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</p>
--	---	--

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:  
Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта, на практике, используя полученные знания, умения и навыки программной работы.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

**Знать:**

- отличия анимации и мультипликации;
- техники анимации (покадровая, стоп-анимация, анимация в реальном времени);
- основы анимации;
- методы создания и обработки анимированных изображений.

**Уметь:**

- применять знание и понимание в выборе способа и метода анимации, моделирования дизайнерской формы и пространства;
- использовать современные компьютерные прикладные программы;
- выносить суждения на примере существующих объектов motion-дизайна и web-дизайна.

**Демонстрировать навыки и опыт деятельности** с использованием полученных знаний и умений при проектировании визуальной продукции средствами компьютерной графики и цифровых технологий.

## 1.4. Объем дисциплины

Таблица 2

			Аудиторные занятия				Самостоятельная работа												
По Семестрам	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	Другие виды занятий (Др)	Самостоятельная работа всего	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Практическая внеаудиторная (домашняя) работа (ПВР, ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий (подготовка к занятиям)	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*
7	3	108	18	2	16		90							54				36	Зач
Итого	3	108	18	2	16		90							54				36	

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 3

Код раздела	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	<p><b>Введение в анимацию</b></p> <p>Цели и задачи дисциплины. История компьютерной анимации. Принципы анимации. Цветовые модели видеоизображений. Основные двухмерные анимационные программы. Использование программ видеомонтажа для анимации. Технологии трёхмерной анимации. Основы двухмерной анимации. Сравнение программ AdobeFlash&amp;AdobeAnimate. Техники анимации. Покадровая и стоп-анимация в Adobe PhotoShop и Adobe Flash&amp;Animate</p>
Р.2	<p><b>Анимация в анимационном редакторе Adobe Flash&amp;Animate</b></p> <p>2.1. Создание покадровой анимации, motion&amp;shape анимации. Сценарий. Создание подготовительного рисунка. Расчет количества кадров. Создание простой анимации.</p> <p>2.2. Создание и редактирование символов. Движение символа по траектории. Работа с маской. Типы символов: графика, клип, кнопка. Их основные характеристики. Правила работы с библиотекой символов.</p> <p>Сцена и типы объектов сцены (размеры сцены и размещение объектов на сцене, присвоение объектам имен-идентификаторов), timeline (создание разных типов кадров), панель слоев (переименование, удаление, копирование, перемещение). Создание рекламного баннера. Создание анимированного персонажа. Публикация анимации. Встраивание её в web-документ.</p>

	2.3. Работа со звуком. Работа со светотенью. Синхронизация видеоряда и звукоряда. Создание видеофильмов и видеоклипов. Публикация анимации.
<b>Р.3</b>	<b>ActionScript2.0&amp;ActionScript3.0. Разработка интерактива и простейших игр</b> Прописывание сценариев управления элементами управления с помощью скриптового языка ActionScript2.0. Создание пользовательского интерфейса и компьютерных игр с помощью ActionScript2.0. Создание элементов Web-дизайна в ActionScript2.0.
	3.1. Создание кнопочного меню для перехода к внешним файлам через браузеры. Создание кнопочного меню для презентации в одном файле.
	3.2. Программирование поведения символов
	3.3. Управление символами с помощью клавиатуры
	3.4. Динамические анимированные элементы для web-страниц.

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

#### 3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Таблица 4

Семестр	Неделя семестра	Раздел, тема дисциплины	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	в том числе в форме практической подготовки		
7	1	Р.1	6	1	-		5	Глоссарий ПВР
7	1-4	Р.2 Тема 2.1-2.3	48	1	6		41	Глоссарий, тесты, практ.упр., творч.практ. работы по темам 2.1-2.3 ПВР
7	5-9	Р.3 Тема 3.1-3.4	54	-	10		44	Глоссарий, практ.упр., творч.практ. работы по темам 3.1-3.4 ПВР
<b>Итого за 7 семестр</b>			<b>108</b>	<b>2</b>	<b>16</b>		<b>90</b>	<b>Зачёт</b>

#### 3.2. Другие виды занятий

Не предусмотрено

#### 3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

##### 3.3.1 Примерный перечень практических внеаудиторных (домашних) работ

Выполняются практические домашние работы в соответствии с тематикой дисциплины

### 3.3.2 Примерный перечень творческих практических работ

1. Создание покадровой анимации или стоп-анимации в редакторе Adobe PhotoShop.
2. Создание покадровой анимации или стоп-анимации в редакторе Adobe AfterEffects.
3. Создание анимированного персонажа» (покадровая анимация)
4. Создание стоп-анимации в Adobe Flash&Animate
5. Создание анимированного персонажа (фазовка)
6. Создание рекламного баннера на сайт
7. Видеоролик (моушен-дизайн)
8. Создание простого меню презентации
9. Программирование поведения символа
10. Управление символами с помощью клавиатуры
11. Создание лендинг (главной) страницы сайта с системой навигации
12. Создание личного шоурил.

## 4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Таблица 5

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения									Дистанционные образовательные технологии и электронное обучение						
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Шоурил	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Проектный метод	Мозговой штурм	Мастер-классы	Мини-лекции	Электронные учебные курсы, размещенные в системе электронного обучения Moodle	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента
<b>Р1</b>		*							*	*	*	*	*		*	*
<b>Р2</b>	*	*		*	*				*	*	*	*	*		*	*
<b>Р3</b>		*		*	*				*	*	*	*	*		*	*

## 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Рекомендуемая литература

#### 5.1.1. Основная литература

1. 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.  
<https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428986>
2. Кирьянов Д.В. Видеоанимация : After Effects, Premiere Pro, Flash: самоучитель / Е. Н. Кирьянова. - СПб. : БХВ-Петербург, 2007. - 242, [8] с. + 1 электрон. опт. диск. - ISBN 978-5-94157-923-5- 236  
[http://irbis.usaaa.ru/Isapi/irbis64r\\_15/cgiirbis\\_64.exe?LNG=&Z21ID=&I21DBN=BOOK&P21ID](http://irbis.usaaa.ru/Isapi/irbis64r_15/cgiirbis_64.exe?LNG=&Z21ID=&I21DBN=BOOK&P21ID)

[BN=BOOK&S21STN=1&S21REF=3&S21FMT=fullwebr&C21COM=S&S21CNR=10&S21P01=0&S21P02=1&S21P03=A=&S21STR=Кириянов%2C%20Дмитрий%20Викторович](http://irbis.usaaa.ru/Isapi/irbis64r_15/cgiirbis_64.exe?LNG=&Z21ID=&I21DBN=BOOK&P21DBN=BOOK&S21STN=1&S21REF=3&S21FMT=fullwebr&C21COM=S&S21CNR=10&S21P01=0&S21P02=1&S21P03=A=&S21STR=Кириянов%2C%20Дмитрий%20Викторович)

3. Макарова Т.В. Основы информационных технологий в рекламе : учеб. пособие / Т. В. Макарова, О. Н. Ткаченко, О. Г. Капустина ; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2014. - 271 с. : ил. - (Азбука рекламы). - Библиогр.: с. 266-267. - Рек. УМЦ "Профессиональный учебник". - ISBN 978-5-238-01526-2

[http://irbis.usaaa.ru/Isapi/irbis64r\\_15/cgiirbis\\_64.exe?LNG=&Z21ID=&I21DBN=BOOK&P21DBN=BOOK&S21STN=1&S21REF=1&S21FMT=fullwebr&C21COM=S&S21CNR=10&S21P01=0&S21P02=1&S21P03=A=&S21STR=Макарова%2C%20Таисия%20Васильевна](http://irbis.usaaa.ru/Isapi/irbis64r_15/cgiirbis_64.exe?LNG=&Z21ID=&I21DBN=BOOK&P21DBN=BOOK&S21STN=1&S21REF=1&S21FMT=fullwebr&C21COM=S&S21CNR=10&S21P01=0&S21P02=1&S21P03=A=&S21STR=Макарова%2C%20Таисия%20Васильевна)

### 5.1.2. Дополнительная литература

1. Adobe Flash CS5 Professional : официальный учебный курс / пер. с англ. и ред. М. А. Райтмана. - М. : Эксмо, 2011. - 448 с. : ил. + 1 эл. опт. диск.

[http://irbis.usaaa.ru/Isapi/irbis64r\\_15/cgiirbis\\_64.exe?LNG=&Z21ID=&I21DBN=BOOK&P21DBN=BOOK&S21STN=1&S21REF=1&S21FMT=fullwebr&C21COM=S&S21CNR=10&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=S=&S21STR=Радиоэлектроника](http://irbis.usaaa.ru/Isapi/irbis64r_15/cgiirbis_64.exe?LNG=&Z21ID=&I21DBN=BOOK&P21DBN=BOOK&S21STN=1&S21REF=1&S21FMT=fullwebr&C21COM=S&S21CNR=10&S21P01=0&S21P02=0&S21P03=S=&S21STR=Радиоэлектроника)

### 5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Не используется

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

#### 5.3.1 Перечень программного обеспечения

Таблица 6

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ пакет графических программ	Adobe Master Collection CS3 и выше	Лицензионные программы	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Доступ в интернет/браузеры	Браузер GoogleChrome	Лицензионные программы	
Стандартные приложения Windows	Мр4-проигрыватели	Входит в стандартные приложения системы Windows10	

#### 5.3.2 Базы данных и информационные справочные системы

- Университетская библиотека . Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
- Справочная правовая система «КонсультантПлюс». Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>
- Справочная правовая система «Гарант». Режим доступа: <http://garant.ru>
- Научная электронная библиотека. Режим доступа: <https://elibrary.ru/>
- Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>
- Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ» . Режим доступа: <https://biblionline.ru/>
- Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>
- Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>

## 5.4 Электронные образовательные ресурсы

Электронный учебный курс АНИМАЦИЯ. Режим доступа:

<https://moodle.usaaa.ru/course/view.php?id=293#section-0>

## 6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ 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 зачтенные 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 занятий используются компьютерные классы, компьютеры которых объединены в локальную сеть, 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:

**Таблица 7**

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение практических занятий	-
2	Глоссарий и тестирование	Теоретические знания, терминология
3	Выполнение внеаудиторных практических заданий	18 практических заданий
4	Выполнение творческих графических работ	12 творческих практических работ (перечень заданий)
5	Зачёт	Наличие шоурил

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
	<u>Выполненное оценочное задание:</u>	
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	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (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**

### **8.3.1. Перечень заданий для творческих практических работ:**

#### **Р.1.**

Задание № 1. Творческая практическая работа «Создание покадровой анимации или стоп-анимации в редакторе Adobe PhotoShop».

Требования:

- Создать покадровую анимацию с помощью панели анимации/шкалы времени
- Настроить промежуточные кадры

Задание № 2 Творческая практическая работа «Создание покадровой анимации или стоп-анимации в редакторе Adobe AfterEffects».

Требования:

- Продумать сценарий
- Создать несколько слоёв с графическими изображениями
- Создать анимацию перемещения, трансформации и прозрачности

#### **Р.2.**

Задание № 1 Творческая практическая работа «Создание анимированного персонажа в Adobe Flash&Animate»

Требования:

- Продумать сценарий
- Создать символ-клип анимированного персонажа (покадрово или послойно)
- Движения персонажа должны быть пластичными
- Подложить слой с фоном-графическим символом и создать анимацию графического символа

Задание № 2 Творческая практическая работа «Создание стоп-анимации в Adobe Flash&Animate»

Требования:

- Продумать сценарий
- Отснять кадры для стоп-анимации
- Разместить их в ключевых кадрах слоёв на сцене
- Создать анимацию

Задание № 3 Творческая практическая работа «Создание рекламного баннера на сайт»

Требования:

- Придумать фирму и направление её деятельности
- Продумать целевую аудиторию фирмы
- Продумать контент рекламного баннера в соответствии с первыми пунктами
- В конце должен быть обязательно рекламный призыв в виде анимированного текста

Задание № 4 Творческая практическая работа «Видеоролик (моушен-дизайн)»

Требования:

- Придумать тему видеоролика
- Подобрать звукояд (поточный звук)
- Исходя из звукояда, продумать сценарий анимации
- Создать анимацию

- Наложить на анимацию потоковый звук
- При желании и необходимости добавить событийный звук
- Синхронизировать видео- и звукоряд.

### **Р3.**

#### Задание № 1. Творческая практическая работа «Создание простого меню презентации»

Требования:

- Создать кнопочное меню в одном файле с тремя кнопками
- Сделать ещё три файла с анимацией для организации перехода на них через кнопки
- В каждом из этих трёх файлов создать кнопку (или символ-клип) возврата в меню
- Опубликовать все созданные файлы-страницы
- Прописать скрипты на ActionScript для осуществления переходов на файлы через браузер

#### Задание № 2. Создание интерактивной презентации с меню в одном файле.

Требования:

- Создать в первых ключевых кадрах анимированное меню с кнопками и заголовок презентации
- Создать на трёх разных слоях в разных ключевых кадрах анимацию (страницы презентации)
- Прописать на ActionScript для осуществления перехода по нажатию кнопок на разные страницы презентации
- Опубликовать презентацию

#### Задание № 3 Творческая практическая работа «Программирование поведения символа»

Требования:

- Создать несколько символов-клипов
- С помощью команд слоя action прописать ActionScript управления поведением данных символов (выстраивание по порядку по координатам)
- Опубликовать анимацию

#### Задание № 4 Творческая практическая работа «Управление символами с помощью клавиатуры» (игра типа CD-man)

Требования:

- Создать графический символ-фон игры (он может быть анимированным с помощью масок, например)
- Создать 4 мишени для «охоты»- символы-липы
- Создать символ-клип, который будет бродить и «охотиться» на остальные клипы
- Прописать ActionScript управления символами (клип-«охотник» бродит по фону, а при его прохождении через мишени, они исчезают (становятся невидимыми).

#### Задание № 5 Творческая практическая работа «Создание главной страницы сайта с системой навигации»

Требования:

- Создать главную анимированную страницу web-сайта (логотип, шапка, рекламный баннер или анимированный слоган).
- Продумать анимированную интерактивную навигацию по сайту (она должна быть нестандартной)
- Создать «подвал» сайта
- Создать одну страницу для перехода через навигацию сайта. Страница для перехода может быть выполнена как в HTML так и во Flash&Animate

#### Задание № 6 Создание своего личного шоурил для одноклассников, преподавателей и будущих работодателей

Требования:

- Выбрать свои наилучшие анимационные работы (можно продумать вариант с размещением лучших графических работ)
- С помощью программы Adobe AfterEffects создать единую анимацию для работ
- Выбрать и наложить звукоряд
- Синхронизировать видео- и звукоряд
- Опубликовать шоурил в формат MP4

### 8.3.2. Примерный перечень заданий для практических внеаудиторных (домашних) работ

1. Создание tweened-анимации (motion и shape)
2. Работа с символами (символ-клип, графический символ, символ-кнопка).
3. Движение символа по заданному пути.
4. Отрисовка персонажа на бумаге
5. Отрисовка движений персонажа на бумаге. Кривая движений.
6. Создание покадровой анимации
7. Создание стоп-анимации
8. Создание кругового вращения
9. Создание анимированной кнопки
10. Озвучивание фильмов и клипов Поточковый и событийный звук.
11. Создание простого меню с помощью анимированных кнопок.
12. Назначение простых сценариев объектам. Слои actions
13. Создание меню и презентации в одном файле.
14. Сценарии для текста (статический текст, динамический текст, текст ввода)
15. Управление символами с помощью клавиатуры.
16. Экспорт и публикация файлов.
17. Создание лендинг-страницы (главной страницы) сайта с анимированными элементами (встраивание анимации в html5)
18. Работа над личным шоурил.

### 8.3.3. Перечень вопросов к зачёту:

1. В чём заключается разница между анимацией и мультипликацией?
2. Основные принципы анимации.
3. Понятие эклер в анимации.
4. Символ и его особенности. Типы символов. Особенности восприятия символа на экране.
5. Понятие экранная культура.
6. Возникновение компьютерной анимации.
7. Как (технически) используется звук в анимационном ролике?
8. В чем основные отличия эстетики виртуального изображения от изображения, снятого с натуры?
9. Что такое «фаза движения»?
10. Какая скорость кадров в современном телевидении и в Webанимации? Почему?
11. Что такое «компоузинг» и где он используется?
12. Этапы разработки анимационного проекта (на примере программы).

### Критерии зачетной оценки:

#### «Зачтено»

- систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за пределы учебной программы;
- точное использование научной терминологии систематически грамотное и логически правильное изложение ответа на вопросы;

- безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке научных и практических задач;
- выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы и нестандартные ситуации;
- умение ориентироваться в теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку, используя научные достижения других дисциплин;
- творческая самостоятельная работа на практических занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- высокий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

**«Не зачтено»**

- фрагментарные знания по дисциплине;
- отказ от ответа (выполнения письменной работы);
- знание отдельных источников, рекомендованных учебной программой по дисциплине;
- неумение использовать научную терминологию;
- наличие грубых ошибок;
- низкий уровень культуры исполнения заданий;
- низкий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

<b>Рабочая программа дисциплины составлена авторами:</b>					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна		Ст. преподаватель	Л.В. Дьячкова	
<b>Рабочая программа дисциплины согласована:</b>					
Заведующая кафедрой графического дизайна				Е.Э. Павловская	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Декан ФОЗО				И.В. Сагарадзе	

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

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
<b>Знания*</b>	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
<b>Умения*</b>	<u>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.</u>				
<b>Личностные качества (умения в обучении)</b>	<u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.</u> <u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.</u> <u>Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.</u>				
<b>Оценка по дисциплине</b>		<b>Отл.</b>	<b>Хор.</b>	<b>Удовл.</b>	<b>Неуд.</b>

\*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.3

