

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДАЮ:
Председатель УМС
Факультета государственной
культурной политики
Единак А.Ю.**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
STOP MOTION**

Направление подготовки *51.04.02 НАРОДНАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА*

Профиль подготовки *ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ АНИМАЦИИ И
МУЛЬТИМЕДИА. ПРЕПОДАВАТЕЛЬ*

Квалификация (степень) выпускника *магистр*

Форма обучения *очная*

Раздел 1. Перечень компетенций

Формируемые компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Наименование оценочных средств <i>(опрос, доклад, реферат, курсовая работа, тест, творческое задание, проект, вопросы/задания промежуточной аттестации и др.)/ шифр раздела (пункт/подпункт) в данном документе</i>
ПК-3 Готов к оказанию экспертно-консультационной помощи по разработке анимационных и мультимедийных проектов	Знать: - историю, кино, мультимедиа и анимации; - различные виды и жанры анимации и мультимедиа; - понимает принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа; Уметь: - выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа; - оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта - оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа; - оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа; Владеть: - навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа; - навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта	Задания репродуктивного уровня: <ul style="list-style-type: none"> Конспектирование / запись лекционного материала; Опрос / выявление знаний по пройденным темам Задания реконструктивного уровня: <ul style="list-style-type: none"> Тестирование / выбрать один вариант ответа; Контрольная работа / развёрнутый ответ на вопрос билета; Семинар / беседа на заданную тему Задания практико-ориентированного и/или исследовательского уровня: <ul style="list-style-type: none"> Презентации (доклады) / представление проектной работы; Итоговая аттестация / подготовка к зачёту / зачёту с оценкой (ответы на вопросы)
ПК-4 Способен использовать различные средства для производства анимационного и мультимедийного произведения	Знать: - основные средства производства анимационного и мультимедийного произведения; - принципы работы со сценарием произведения в области анимации и мультимедиа; - основы звукорежиссуры; Уметь: - применять различные технические средства производства анимационного и мультимедийного произведения; Владеть: - методами использования съёмочной, осветительной, проекционной техники и	

Формируемые компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Наименование оценочных средств (опрос, доклад, реферат, курсовая работа, тест, творческое задание, проект, вопросы/задания промежуточной аттестации и др.)/ шифр раздела (пункт/подпункт) в данном документе
	вспомогательного оборудования для осуществления записи в области анимации и мультимедиа; - способен осуществлять студийную и репортажную звукозапись; - навыками написания и корректировки сценария	

Раздел 2. Типовые и оригинальные контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки планируемых результатов обучения по дисциплине (оценочные средства). Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания.

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций ПК-3, ПК-4) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра. Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи опросов и тестовых заданий в завершении изучения каждого раздела на семинарских занятиях. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

Промежуточная аттестация по дисциплине «Stop motion» проводится в форме зачёта с оценкой во 2 семестре. Итоговая аттестация – экзамен в 3 семестре.

2.1. Задания репродуктивного уровня.

2.1.1. Фонд тестовых заданий по дисциплине, разработанный и утвержденный в соответствии с Положением «О формировании фонда тестовых заданий по дисциплине».

2.2. Задания реконструктивного уровня

Тестовые задания

№	Задания с выбором и обоснованием ответа
1	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Анимация это —...</p> <p>а) синтаксический вид искусства</p> <p>б) модернизированная форма рисовальной и печатной прикладной графики</p> <p>в) от латинского «оживлять», «одушевлять»</p> <p>Ответ: в</p> <p>Обоснование: многие аниматоры говорили об анимации как об искусстве одушевления,</p>

	<p>например режиссер-аниматор Хитрук Ф.С. писал об этом в своей книге «Профессия аниматор».</p>
2	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Есть ли отличие мультипликации от анимации?</p> <p>а) да, есть, это разные виды искусства б) это слова синонимы, отличие только в происхождении слов в) мультипликация — это когда рисуешь на бумаге, а анимация — это когда рисуешь на компьютере</p> <p>Ответ: б Обоснование: Это слова синонимы. Мультипликация происходит от латинского слова «мульти» много. А анимация происходит от французского слова «оживление», «одушевление».</p>
3	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое стоп – кадровая анимация?</p> <p>а) это покадровая съёмка сцен б) это компьютерная анимация в) это анимация, которая запрещает движение</p> <p>Ответ: а Обоснование: это покадровая съёмка сцен, с минимальными изменениями в каждом кадре, объединённые монтажом, благодаря которому создаётся иллюзия того, что предметы двигаются самостоятельно</p>
4	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое предметная анимация? И кто выступает в ней главным героем?</p> <p>а) люди б) вещи, которые нас окружают в) животные</p> <p>Ответ: б Обоснование: Предметная анимация — это вид покадровой анимации, где главными героями становятся предметы, которые нас окружают. В этой технике неодушевлённые вещи превращают в персонифицированные, причём часто применяют бытовые вещи — часы, подсвечники и т.д., а также изображения или фотографии.</p>
5	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое пикселизация?</p> <p>а) это техника анимации, которая показывает пиксели на экране б) это техника анимации, которая показывает предметы в кадре в) это техника анимации, которая показывает человека в кадре</p> <p>Ответ: в Обоснование: Пикселизация — это техника анимации, которая показывает человека в кадре и его взаимодействие с предметами и пространством, разные трансформации.</p>

	<p>Для этого снимают движение, потом покадрово монтируют видео так, чтобы оно выглядело анимационным. С помощью пикселизации можно показать, как, например, человек летит по воздуху. Для этого снимают прыжок, вырезают кадры с приземлением и оставляют только те, где объект находится в воздухе.</p>
6	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое плоскокукольная перекладная анимация? Приведите пример.</p> <p>а) техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона</p> <p>б) техника покадровой съёмки плоских фигур из пластилина</p> <p>в) техника покадровой съёмки кукол и игрушек</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Перекладная анимация — техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона. Перед началом съёмок художники рисуют персонажей мультфильма в разных позах и делят фигурки на отдельные части (голову, туловище, руки, ноги). В классической перекладке вырезанные из бумаги части фигурки персонажа выкладывают на мультстанок на фон и снимают кадр. Потом деталь фигурки перемещается и делается следующий снимок. Один из самых известных примеров перекладки — мультфильм «Ёжик в тумане» Юрия Норштейна.</p>
7	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Как еще называют сыпучую анимацию?</p> <p>а) песочная</p> <p>б) кофейная</p> <p>в) сахарная</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Песочная анимация — направление изобразительного искусства, а также технология создания мультипликационных сюжетов. Метод позволяет делать не только мультипликационные фильмы, но и шоу-номера для «живого» зрительного зала.</p>
8	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Что такое пластилиновая анимация?</p> <p>а) анимация из полимерной глины</p> <p>б) анимация из пластилина</p> <p>в) анимация из пластика</p> <p>Ответ: б</p> <p>Обоснование: Пластилиновая анимация — вид мультипликации, в котором фильмы делаются путём покадровой съёмки пластилиновых объектов с модификацией этих объектов в промежутках между кадрами.</p>
9	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Какая техника анимации использует кукольные фигуры или объекты для создания движения?</p> <p>а) кукольная анимация</p> <p>б) ротоскопия</p> <p>в) стоп — моушн</p>

	<p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Кукольная мультипликация — метод объёмной мультипликации. При создании используются сцена-макет и куклы-актёры. Сцена фотографируется покадрово, после каждого кадра в сцену вносятся минимальные изменения (например, изменяется поза куклы). При воспроизведении полученной последовательности кадров возникает иллюзия движения объектов. Допускается самый широкий выбор материала и техники выполнения декораций, фигур, объектов.</p>
10	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Кто были первыми российскими анимационными персонажами?</p> <p>а) Птицы б) Драконы в) Кошки г) Жуки д) Медведи</p> <p>Ответ: г</p> <p>Обоснование: В «Прекрасной Люканиде, или Войне рогачей с усачами» — первом кукольном мультфильме в мире и первом мультипликационном фильме в российском прокате — режиссер Владислав Старевич использовал жуков. Он «оживил» их с помощью проволочек. Кроме того, аниматор использовал и муляжи, сделанные из панцирей насекомых. Благодаря покадровой съемке на экране все выглядело так, будто в фильме снимались дрессированные жуки.</p>
11	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Может ли мультфильм быть историческим документом?</p> <p>а) Да б) Нет в) Мультфильмы — всего лишь вымысел, сказки да байки г) Разве что свидетельством развития разных стилей</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: По мультфильмам Александра Ширяева, хореографа Мариинского театра, можно узнать, как первоначально выглядели балеты Мариуса Петипа и даже увидеть утраченные сцены из самого первого варианта «Щелкунчика». Ширяев, ассистент Петипа, не только зарисовывал танцы, но и снимал их покадрово. Так что его «Запоздавшая премьера» — действительно бесценный исторический документ.</p>
12	<p>Прочитайте текст, выберите правильный вариант ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор:</p> <p>Какую технику советские мультипликаторы называли «эклер»?</p> <p>а) технику о еде б) пластилиновую технику в) песочную технику г) пикселяцию д) ротоскопирование</p> <p>Ответ: д</p> <p>Обоснование: Технику ротоскопирования. Сначала на пленку снимали актеров, затем их</p>

	образы покадрово прорисовывали. Например, в «Аленьком цветочке» «играли» Наталья Крачковская и Николай Боголюбов. А в «Снежной королеве» — Мария Бабанова и Янина Жеймо. Результат — потрясающая реалистичность персонажей. А «эклером» советские мультипликаторы прозвали этот метод по модели проектора, с помощью которого создавали такие ленты.																						
	Задания на установление соответствия																						
12	<p>Поставьте в соответствие материал и вид анимации:</p> <table><tr><th colspan="2">Материал</th><th colspan="2">Вид анимации</th></tr><tr><td>1</td><td>Песок</td><td>а</td><td>пластилиновая анимация</td></tr><tr><td>2</td><td>Картон, бумага</td><td>б</td><td>сыпучая анимация</td></tr><tr><td>3</td><td>Пластелин</td><td>в</td><td>плоскокукольная анимация</td></tr></table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>б</td><td>в</td><td>а</td></tr></table>	Материал		Вид анимации		1	Песок	а	пластилиновая анимация	2	Картон, бумага	б	сыпучая анимация	3	Пластелин	в	плоскокукольная анимация	1	2	3	б	в	а
Материал		Вид анимации																					
1	Песок	а	пластилиновая анимация																				
2	Картон, бумага	б	сыпучая анимация																				
3	Пластелин	в	плоскокукольная анимация																				
1	2	3																					
б	в	а																					
13	<p>Поставьте в соответствие материал и вид анимации:</p> <table><tr><th colspan="2">Материал</th><th colspan="2">Вид анимации</th></tr><tr><td>Вещь</td><td>а</td><td>Кукольная анимация</td><td></td></tr><tr><td>Кукла</td><td>б</td><td>Пиксиляция</td><td></td></tr><tr><td>Человек</td><td>в</td><td>Предметная анимация</td><td></td></tr></table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>в</td><td>а</td><td>б</td></tr></table>	Материал		Вид анимации		Вещь	а	Кукольная анимация		Кукла	б	Пиксиляция		Человек	в	Предметная анимация		1	2	3	в	а	б
Материал		Вид анимации																					
Вещь	а	Кукольная анимация																					
Кукла	б	Пиксиляция																					
Человек	в	Предметная анимация																					
1	2	3																					
в	а	б																					
14	<p>Поставьте в соответствие анимационную технику и ее особенность:</p> <table><tr><th colspan="2">Анимационная техника</th><th colspan="2">Особенность</th></tr><tr><td>Традиционная (ручная)</td><td>а</td><td colspan="2">техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона.</td></tr><tr><td>Стоп-моушн</td><td>б</td><td colspan="2">это классический вид мультипликации, основанный на покадровой съёмке меняющихся картинок.</td></tr><tr><td>Перекладка</td><td>в</td><td colspan="2">эта техника, при которой объекты или фигуры фотографируются на каждом шаге их движения. Затем фотографии объединяются в последовательность, создавая иллюзию движения.</td></tr></table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>б</td><td>в</td><td>а</td></tr></table>	Анимационная техника		Особенность		Традиционная (ручная)	а	техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона.		Стоп-моушн	б	это классический вид мультипликации, основанный на покадровой съёмке меняющихся картинок.		Перекладка	в	эта техника, при которой объекты или фигуры фотографируются на каждом шаге их движения. Затем фотографии объединяются в последовательность, создавая иллюзию движения.		1	2	3	б	в	а
Анимационная техника		Особенность																					
Традиционная (ручная)	а	техника покадровой съёмки плоских фигур из бумаги или картона.																					
Стоп-моушн	б	это классический вид мультипликации, основанный на покадровой съёмке меняющихся картинок.																					
Перекладка	в	эта техника, при которой объекты или фигуры фотографируются на каждом шаге их движения. Затем фотографии объединяются в последовательность, создавая иллюзию движения.																					
1	2	3																					
б	в	а																					
15	<p>Поставьте в соответствие художник-аниматор и техника в какой он работал:</p> <table><tr><th colspan="2">Художник-аниматор</th><th colspan="2">Техника анимации</th></tr><tr><td>Татарский А.М.</td><td>а</td><td colspan="2">Пластилиновая анимация</td></tr><tr><td>Норштейн Ю.Б.</td><td>б</td><td colspan="2">Кукольная анимация</td></tr><tr><td>Старевич В.</td><td>в</td><td colspan="2">Перекладка</td></tr></table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>а</td><td>в</td><td>б</td></tr></table>	Художник-аниматор		Техника анимации		Татарский А.М.	а	Пластилиновая анимация		Норштейн Ю.Б.	б	Кукольная анимация		Старевич В.	в	Перекладка		1	2	3	а	в	б
Художник-аниматор		Техника анимации																					
Татарский А.М.	а	Пластилиновая анимация																					
Норштейн Ю.Б.	б	Кукольная анимация																					
Старевич В.	в	Перекладка																					
1	2	3																					
а	в	б																					
16	<p>Поставьте в соответствие художник-аниматор и название его работы:</p> <table><tr><th colspan="2">Художник-аниматор</th><th colspan="2">Название мультфильма</th></tr><tr><td>Татарский А.М.</td><td>а</td><td colspan="2">«Ёжик в тумане»</td></tr></table>	Художник-аниматор		Название мультфильма		Татарский А.М.	а	«Ёжик в тумане»															
Художник-аниматор		Название мультфильма																					
Татарский А.М.	а	«Ёжик в тумане»																					

	<table><tr><td>Норштейн Ю.Б.</td><td>б</td><td>«Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами»</td></tr><tr><td>Старевич В.</td><td>в</td><td>«Падал прошлогодний снег»</td></tr></table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>в</td><td>а</td><td>б</td></tr></table>	Норштейн Ю.Б.	б	«Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами»	Старевич В.	в	«Падал прошлогодний снег»	1	2	3	в	а	б											
Норштейн Ю.Б.	б	«Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами»																						
Старевич В.	в	«Падал прошлогодний снег»																						
1	2	3																						
в	а	б																						
17	<p>Поставьте в соответствие устройство для анимации и для чего предназначено:</p> <table><tr><th colspan="2">Устройство</th><th>Предназначен</th></tr><tr><td>Мультстанок</td><td>а</td><td>Предназначен для работы с песком</td></tr><tr><td>Световой планшет (лайтбокс)</td><td>б</td><td>Предназначен для съемок видео и фото с последующей заменой фона.</td></tr><tr><td>Хромакей</td><td>в</td><td>предназначен для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки.</td></tr></table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>б</td><td>в</td><td>а</td></tr></table>	Устройство		Предназначен	Мультстанок	а	Предназначен для работы с песком	Световой планшет (лайтбокс)	б	Предназначен для съемок видео и фото с последующей заменой фона.	Хромакей	в	предназначен для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки.	1	2	3	б	в	а					
Устройство		Предназначен																						
Мультстанок	а	Предназначен для работы с песком																						
Световой планшет (лайтбокс)	б	Предназначен для съемок видео и фото с последующей заменой фона.																						
Хромакей	в	предназначен для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки.																						
1	2	3																						
б	в	а																						
18	<p>Поставьте в соответствие профессия и ее значение:</p> <table><tr><th colspan="2">Профессия</th><th>Описание</th></tr><tr><td>Режиссер</td><td>а</td><td>Пишет музыку</td></tr><tr><td>Оператор</td><td>б</td><td>Придумывает, пишет, сочиняет сценарии</td></tr><tr><td>Монтажер</td><td>в</td><td>Собирает мультфильм на компьютере</td></tr><tr><td>Композитор</td><td>г</td><td>Фотографирует, снимает</td></tr></table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:</p> <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>б</td><td>г</td><td>в</td><td>а</td></tr></table>	Профессия		Описание	Режиссер	а	Пишет музыку	Оператор	б	Придумывает, пишет, сочиняет сценарии	Монтажер	в	Собирает мультфильм на компьютере	Композитор	г	Фотографирует, снимает	1	2	3	4	б	г	в	а
Профессия		Описание																						
Режиссер	а	Пишет музыку																						
Оператор	б	Придумывает, пишет, сочиняет сценарии																						
Монтажер	в	Собирает мультфильм на компьютере																						
Композитор	г	Фотографирует, снимает																						
1	2	3	4																					
б	г	в	а																					
19	<p>Поставьте в соответствие название программы и ее предназначение:</p> <table><tr><th colspan="2">Программы</th><th>Предназначение</th></tr><tr><td>Stop Motion Studio</td><td>а</td><td>Для создания покадровой анимации. Она позволяет управлять цифровой камерой, манипулировать ею и сценой, а затем объединять кадры в последовательность анимированных кадров.</td></tr><tr><td>Dragon Frame</td><td>б</td><td>Программа предназначена для создания анимационных фильмов и видеороликов с помощью покадровой подготовки материала.</td></tr><tr><td>Adobe Premiere Pro</td><td>в</td><td>Программа для создания анимации и визуальных эффектов.</td></tr><tr><td>Adobe After Effects</td><td>г</td><td>Программа для видеомонтажа. Позволяет нарезать видеофрагменты, выстраивать их в нужном порядке, накладывать звук и собирать таким образом видеоролик.</td></tr></table> <p>Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами</p> <table><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr><tr><td>б</td><td>а</td><td>г</td><td>в</td></tr></table>	Программы		Предназначение	Stop Motion Studio	а	Для создания покадровой анимации. Она позволяет управлять цифровой камерой, манипулировать ею и сценой, а затем объединять кадры в последовательность анимированных кадров.	Dragon Frame	б	Программа предназначена для создания анимационных фильмов и видеороликов с помощью покадровой подготовки материала.	Adobe Premiere Pro	в	Программа для создания анимации и визуальных эффектов.	Adobe After Effects	г	Программа для видеомонтажа. Позволяет нарезать видеофрагменты, выстраивать их в нужном порядке, накладывать звук и собирать таким образом видеоролик.	1	2	3	4	б	а	г	в
Программы		Предназначение																						
Stop Motion Studio	а	Для создания покадровой анимации. Она позволяет управлять цифровой камерой, манипулировать ею и сценой, а затем объединять кадры в последовательность анимированных кадров.																						
Dragon Frame	б	Программа предназначена для создания анимационных фильмов и видеороликов с помощью покадровой подготовки материала.																						
Adobe Premiere Pro	в	Программа для создания анимации и визуальных эффектов.																						
Adobe After Effects	г	Программа для видеомонтажа. Позволяет нарезать видеофрагменты, выстраивать их в нужном порядке, накладывать звук и собирать таким образом видеоролик.																						
1	2	3	4																					
б	а	г	в																					
20	<p>Поставьте в соответствие название профессии и ее значение:</p> <table><tr><th>Название ноды</th><th>Назначение</th></tr></table>	Название ноды	Назначение																					
Название ноды	Назначение																							

	Художник-аниматор	а	создаёт ключевые кадры. Его задача заключается в том, чтобы не нарушая анимации, придать герою мультфильма максимальную схожесть с образом персонажа.
	Художник-фазовщик	б	является главным художником на производстве мультипликационного фильма. Он с режиссёром, определяет визуальный стиль будущего произведения, осуществляет руководство и контроль за производством.
	Художник-прорисовщик	в	это специалист в области мультипликации, который создаёт промежуточные фазы движения героя мультфильма между компоновками.
	Художник-постановщик	г	художник, который создаёт несколько изображений, называемых кадрами, которые при быстром последовательном отображении создают иллюзию движения, называемую анимацией.

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3	4
г	в	а	б

21

Поставьте в соответствие принципы анимации:

Название		Значение
Сжатие и растяжение	а	Расчёт времени. Определяет скорость движения и его продолжительность.
Подготовка, или упреждение	б	Позволяет показать вес, упругость, жёсткость и скорость объекта.
Движение по дугам	в	Это обратное движение перед основным действием.
Тайминг	г	это линии действия персонажа

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3	4
б	в	г	а

22

Поставьте в соответствие изобретателя и технику исполнения:

Изобретатель		Техника
Уолт Дисней	а	Пластилиновая анимация
Эмиль Рейно	б	Пиксиляция
Уиллис Х. О'Брайэн	в	Звуковое сопровождение
Норман МакЛарен	г	Цветной мультфильм

Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:

1	2	3	4
г	в	а	б

23

Поставьте в соответствие техника исполнения и ее изобретатель:

Техника исполнения	Изобретатель
--------------------	--------------

	Анимация по ключевым кадрам	а	Джордж Меллис						
	Ротоскопирование	б	Александр Ширяев						
	Стоп-моушн	в	Уинзор Маккей						
	Кукольная анимация	г	Макс Флейшер						
Запишите выбранные буквы под соответствующими цифрами:									
	1	2	3	4					
	в	г	а	б					
24	Установите последовательность создания марионетки: а) раскрасить б) проделать дырочки в) скрепить детали г) вырезать части д) нарисовать эскиз Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:								
	д	а	г	б	в				
25	Установите последовательность этапов при монтаже анимационного ролика: а) Экспорт и проверка качества. Нужно убедиться, что проект экспортирован в нужном формате и разрешении. Следует просмотреть его снова, проверить звук, анимацию, текст и графику на наличие ошибок или несоответствий. б) Работа с текстом и графикой. Нужно добавить необходимый текст и графику в анимационный проект. в) Цветокоррекция. Нужно использовать профессиональные инструменты для регулировки яркости, контрастности, насыщенности и оттенков. г) Добавление звуковых эффектов и музыки. Звуковая дорожка должна быть синхронизирована с анимацией и подчёркивать её суть. д) Редактирование анимации. Нужно удалить нежелательные или неправильные движения, улучшить поток и плавность анимации. При необходимости добавить дополнительные эффекты или корректировки. е) Монтаж сцен. Для этого используют программу для монтажа. Нужно вырезать ненужные кадры, скорректировать их порядок и добавить переходы для создания плавных сцен. ж) Создание плана работы и раскадровки. Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:								
	ж	е	д	г	в	б	а		
26	Установите последовательность шагов для создания мультфильма: а) раскадровка б) монтаж в) озвучивание г) съемка д) титры е) сценарий ж) демонстрация з) идея и) изготовление фонов и персонажей Запишите соответствующую последовательность букв слева направо:								
	з	е	а	и	г	в	б	д	ж

Задания с выбором нескольких ответов и обоснованием ответа	
27	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Какие виды бывают пластилиновой анимации? И запишите мультипликаторов, которые работали в этой технике.</p> <p>а) перекладка б) объёмная мультипликация в) комбинированная мультипликация</p> <p>Ответ: а, б, в Обоснование: Существует 3 вида пластилиновой анимации. Перекладка. Композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом. Объёмная мультипликация. Классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с кукольной мультипликацией — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Комбинированная мультипликация. Персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего или зелёного экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации. В жанре пластилиновой мультипликации работали Александр Татарский, Гарри Бардин, Ник Парк, Сергей Меринов.</p>
28	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>«Старик и море» Александра Петрова — первый российский анимационный фильм, удостоенный премии «Оскар». А в чем еще он оказался первопроходцем?</p> <p>а) Первый показанный в IMAX мультфильм б) Первая экранизация повести Эрнеста Хемингуэя в) Первый отечественный мультфильм, показанный за рубежом г) Прорыв в необычной технике «ожившей живописи» д) был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар»</p> <p>Ответ: а, г, д</p> <p>Обоснование: Первый мультфильм, предназначенный для показа в формате IMAX, снял американец Марк Осборн — его короткометражная анимационная картина «Еще» вышла в 1998 году. Однако лента Александра Петрова «Старик и море» (1999 год) стала первым мультфильмом, который показали в кинотеатрах с широкоформатной кинематографической системой. Техника создания анимации. Академики сочли картину прорывом в необычной технике «ожившей живописи», при которой художник писал на матовом стекле масляными красками не только кистью, но и пальцами. С каждым кадром художник детализировал героя и окружающие его явления, создал глубокую перспективу кадра, которая не подвластна камере. В 2000 году «Старик и море», ставший первым в истории анимационным фильмом для кинотеатров большого формата IMAX, был удостоен премии Американской киноакадемии «Оскар». Кроме того, Александр Петров — обладатель многих кинематографических призов, а также лауреат Государственной премии России.</p>
29	<p>Прочитайте текст, выберите правильные варианты ответа и запишите аргументы, обосновывающие выбор ответа:</p> <p>Какая техника не использовалась в советской анимации?</p>

	<p>а) лазерная анимация</p> <p>б) пластилиновая анимация</p> <p>в) песочная анимация</p> <p>г) пикселизация</p> <p>д) ротоскопирование</p> <p>Ответ: а</p> <p>Обоснование: Лазерная анимация — это анимационное шоу, создаваемое и проецируемое с помощью лазерных технологий. Появилась в начале 2000 годов. Лазерная анимация используется для украшения мероприятий, например, корпоративных, юбилеев, праздников, отчётных конференций, авторских концертных программ, презентаций торговых марок. Также она популярна в наружной рекламе: лазерные логотипы, рисунки или надписи проецируются на небо, стены зданий или рекламные щиты.</p> <p>Пикселизацию впервые использовал испанский режиссер Сегундо де Шомон в 1908 году. В России получил этот стиль распространение, только в 2000 годах.</p>
	Задание с развернутым ответом
30	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Кто впервые в мире открыл волшебный мир кукольной анимации? Назовите его работы?</p> <p>Ответ: Владислав Александрович Старевич — русский и французский кинорежиссёр, создатель первых в мире коммерческих мультфильмов, снятых в технике кукольной мультипликации, и один из зачинателей русской мультипликации.</p> <p>Имя Владислава Старевича навсегда вписано золотыми буквами в историю отечественной анимации. Этот талантливый человек с неумной фантазией делал удивительные анимационные фильмы и был создателем совершенно нового вида кино — объемной мультипликации. Сам Уолт Дисней сказал о нем: «Этот человек обогнал всех аниматоров мира на несколько десятилетий».</p> <p>Его работы: «Жизнь стрекоз», «Жуки-скарабеи», «Прекрасная Люканида, или Война усачей с рогаками», «Стрекоза и муравей», «Рождество у обитателей леса», «Веселые сценки из жизни животных».</p>
31	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Почему, Птушко Александр Лукич, считается одним из лучших режиссеров-мультипликаторов? Что он сделал первым в мультипликации? Что изобрел? Его фильмография. Как он связан с Луганском? Считаете себя, продолжателем его дела?</p> <p>Ответ: Александр Лукич Птушко считается одним из лучших режиссёров-мультипликаторов благодаря своим достижениям и инновационным методам.</p> <p>Первым в мультипликации Птушко создал первый в мире полнометражный кукольный мультфильм, первый советский цветной игровой фильм на многослойной цветной плёнке, первый советский звуковой мультфильм и первый широкоэкранный фильм со стереозвуком.</p> <p>Одним из изобретений режиссёра стала комбинированная съёмка, которая позволила совместить на экране «игру» 1500 кукол с игрой живых актёров. Для создания кукол Птушко сам лично разрабатывал конструкции кукол и долго экспериментировал с их движением и мимикой в кадре.</p> <p>Значительной работой Птушко стала полнометражная мультипликационно-игровая картина «Новый Гулливер» (1935), в которой наряду с многочисленными (от 1500 до 3000) куклами играл живой актёр.</p> <p>Птушко связан с Луганском тем, что он здесь родился - Луганск, Славяносербский уезд, Екатеринославская губерния, Российская империя.</p>
32	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p>

	<p>Кто из мультипликаторов стал основателем советского стиля? В своих работах использовал ротоскопию и классическую покадровую прорисовку. Назовите автора и его работы.</p> <p>Ответ: Основателем советского стиля анимации, использовавшего ротоскопию и классическую покадровую прорисовку, считается Иван Иванов-Вано. Мультфильмы "Двенадцать месяцев", "Конек-горбунок", "Мойдодыр", "Гуси-лебеди", "Двенадцать месяцев", "Приключения Буратино"- созданы более полувека назад и сразу же стали классикой, своего рода эталоном советской анимации.</p> <p>Его лента «Конек-Горбунок» была пособием на Студии Уолта Диснея, а по книге «Рисованный фильм» 1950 года учились молодые мультипликаторы. «Снегурочка» стала одним из первых мультфильмов, в котором использованы люминесцентные краски.</p>
33	<p>Прочитайте текст и запишите развернутый обоснованный ответ:</p> <p>Просмотр, какого мультфильма, повлиял на решение знаменитого основателя студии Ghibli Хаяо Миядзаки заниматься анимацией? Назовите автора и его работу.</p> <p>Ответ: Советский мультфильм «Снежная королева» Льва Атаманова повлиял на решение Хаяо Миядзаки заниматься анимацией.</p> <p>В 1964 году будущий основатель студии Ghibli почти разочаровался в индустрии анимации и хотел уйти из профессии. Но однажды компания, в которой тогда работал японский режиссер, организовала показ мультфильма Льва Атаманова, получившего приз Каннского фестиваля.</p> <p>Хаяо Миядзаки потом вспоминал в своей биографической книге: «Если бы я тогда не посмотрел «Снежную королеву» на организованном показе от профсоюза компании, честно, я сомневаюсь, что продолжил бы работу аниматором».</p>

2.3. Задания практико-ориентированного и исследовательского уровня

Тема 10. Создание короткометражного мультипликационного фильма

- поиск идеи
- сценарий
- раскадровка
- выбор техники и материалов
- поиск референсов, анализ аналогов
- поиск собственного стиля
- наброски фонов и персонажей
- создание кукол
- создание фонов
- съемка
- титры
- монтаж

Темы для творческих заданий:

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ СТОП-КАДРОВОЙ АНИМАЦИИ (I СЕМЕСТР)

Тема 1. Вводная лекция. Технологии и методы создания анимационного кино

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Выбрать тему визитки группы.

Тема 2. Подготовка рабочего места

Практические занятия.

Выполнить:

1. Наброски к визитке группы.
2. Создать тестовую анимацию из подручных средств.

Тема 3. Программное обеспечение для работы со стоп-кадровой анимацией

Практические занятия.

Выполнить:

1. Снять тестовый ролик с помощью программ для стопкадровой анимации.

Тема 4. Особенности стоп-кадровой анимации

Практические занятия.

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Ознакомиться с принципами стоп-кадровой анимации.
3. Установить рекомендованное программное обеспечение.

Тема 5. Предметная анимация.

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить аналоги.
2. Создать короткий анимационный ролик в технике предметной анимации.

Тема 6. Пиксиляция

Практические занятия.

Выполнить:

1. Поиск аналогов, просмотр мастер-классов по созданию анимационных роликов в технике пиксиляция.
2. Разработать сюжет для коллективного анимационного ролика.
3. Создать коллективный анимационный ролик в технике пиксиляция.

Тема 7. Плоскокукольная перекладная анимация

Практические занятия:

Выполнить.

1. Изучить аналоги.
2. Изучить особенности перекладной анимации.
3. Создать плоскую куклу-марионетку.

Тема 8. Сыпучая анимация

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить принципы создания изображения с помощью сыпучих материалов.
2. Создать короткий анимационный ролик в технике сыпучей анимации.

Тема 9. Пластилиновая анимация

Практические занятия.

Выполнить:

1. Изучить аналоги.
2. Проанализировать положительные и отрицательные качества работы в технике пластилиновой анимации.
3. Создать короткий анимационный ролик в технике пластилиновой анимации.

РАЗДЕЛ II. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (II СЕМЕСТР)

Тема 10. Создание короткометражного мультипликационного фильма

Практические занятия.

Выполнить:

1. Предложить идеи для коллективного проекта, обсудить в группе.
2. Выбрать технику реализации проекта, разделить работу в группе.
3. Создать черновик проекта.
4. Создать чистовую версию мультфильма.
5. Провести презентацию проекта на кафедре.

2.3. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
«удовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».
«неудовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

Критерии оценки доклада:

Зачтено - тема доклада раскрыта, сообщение убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, текст доступен к восприятию, доклад раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация представлена по теме, стиль изложения не выразительный, текст плохо доступен к восприятию.

Оценивание презентации

Оцениванию подвергаются все этапы презентации: собственно компьютерная презентация, т.е. ее содержание и оформление; доклад; ответы на вопросы.

Критерии оценки выполнения презентации включают содержательную и организационную стороны, речевое оформление. Количество баллов определяется путем соответствия показателей:

Зачтено - тема раскрыта, презентация убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, оформление аккуратно, не перегружено, текст доступен к восприятию, презентация раскрывает заявленную тему

Не зачтено – тема не раскрыта, информация по теме не раскрыта, стиль изложения не выразительный, оформление неаккуратно, перегружено или не достаточно, текст плохо доступен к восприятию, презентация не раскрывает заявленную тему

Процедура оценивания прекращается, если студент превышает временной лимит презентации.

Раздел 3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

3.1 Методические материалы для оценивания выполнения практических заданий в рамках текущего контроля. Оценка освоения тем раздела дисциплины в форме опроса/теста/дискуссии

Подготовка к опросу проводится в ходе самостоятельной работы студентов и включает в себя повторение пройденного материала по вопросам предстоящего опроса. Помимо основного

материала студент должен изучить дополнительную рекомендованную литературу и информацию по теме, в том числе с использованием Интернет-ресурсов. В среднем, подготовка к устному опросу по одному семинарскому занятию занимает от 2 до 3 часов в зависимости от сложности темы и особенностей организации студентом своей самостоятельной работы. Опрос предполагает устный ответ студента на один основной и несколько дополнительных вопросов преподавателя. Ответ студента должен представлять собой развёрнутое, связанное, логически выстроенное сообщение. При выставлении оценки преподаватель учитывает правильность ответа по содержанию, его последовательность, самостоятельность суждений и выводов, умение связывать Теоретические положения с практикой, в том числе и с будущей профессиональной деятельностью.

Тесты – это вопросы или задания, требующие конкретного, краткого и четкого ответа, обычно выбираемого из имеющихся вариантов. При подготовке к тестированию студенту необходимо:

- а) проработать пройденный материал по дисциплине (прочитать и восстановить в памяти прочитанные художественные тексты, повторить соответствующие разделы учебной литературы, лекционного материала, при этом по неясным положениям следует проконсультироваться с преподавателем;
- б) четко выясните и осознайте условия тестирования: сколько тестов будет предложено, сколько времени отводится на тестирование, какова система оценки результатов и т.д.
- в) приступая к работе с тестами, внимательно и до конца прочтите вопрос и предлагаемые варианты ответов. Выберите правильные (их может быть несколько). Если тестовое задание предполагает работу на отдельном листке ответов, то обычно выписывается номер вопроса и буква(ы), соответствующая(ие) правильному(ым) ответу(ам), если задание предполагает подчеркивание в тестовых материалах, сначала работайте карандашом;
- г) в процессе решения тестовых заданий применяются разные подходы, необходимо гибко оперировать методами решения, находя оптимальный вариант ответа.
- д) если встретился чрезвычайно трудный вопрос, не тратьте много времени на него, переходите к другим тестам и вернитесь к трудному вопросу в конце выполнения задания.
- е) обязательно оставьте время для проверки ответов, чтобы избежать случайных ошибок.

Дискуссия — это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре. Другими словами, дискуссия заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, мнений, предложений. Во время дискуссии обучающиеся могут либо дополнять друг друга, либо противостоять один другому. В дискуссии есть элементы спора и взаимодополнения. Дискуссия требует наличия определенного уровня подготовки по тематике. Будущий участник дискуссии должен иметь знания, заранее подготовить вопросы и ответы, высказывания и план выступлений, а иногда и методические материалы (тексты, рисунки, презентации).

Текущий контроль освоения темы осуществляется на каждом семинарском занятии по соответствующей теме с помощью выполнения контрольных тестов, участия в дискуссиях и опросах на занятиях.

3.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа студентов является важнейшей составной частью процесса обучения. Целью самостоятельной работы студентов является закрепление и углубление тех знаний, умений и навыков, которые они получили на аудиторных занятиях, а также способствовать развитию у студентов самостоятельности, ответственности, инициативы, умению организовать свое время.

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, подготовка к дискуссии, подготовка доклада, конспектирование изучаемой литературы, аналитический обзор новой литературы по изучаемой теме, написание реферата, подготовка доклада-презентации и др.

Для более углубленного изучения материала задание для самостоятельной работы рекомендуется выполнять параллельно с изучением данной темы. При выполнении заданий для самостоятельной следует ориентироваться на вопросы для самостоятельной работы и авторские презентации, размещенные в ЭИОС.

Самостоятельная работа обучающегося является продолжением аудиторной работы.

Результаты самостоятельной работы студента представляются преподавателю на семинарских занятиях.

3.3. Методические рекомендации по подготовке реферата/доклада-презентации к рубежной аттестации.

Реферат (refere, лат. сообщаю) – краткое изложение в письменном виде содержания научных трудов по выбранной теме исследования. Это самостоятельная научно-исследовательская работа студента, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы, приводит различные точки зрения, делает выводы, обобщения. Выбор темы реферата осуществляется преподавателем в рамках изучаемой дисциплины исходя из интересов студентов. Прежде чем выбрать тему реферата, студенту необходимо выяснить свой интерес, определить, над какой проблемой он хотел бы поработать, более глубоко ее изучить. Цель реферата – приобретение студентами навыков самостоятельной работы по подбору, изучению, анализу и обобщению литературных источников. Объем реферата составляет 7-15 страниц машинописного текста.

Процесс выполнения реферата состоит из следующих этапов.

Подбор литературы по избранной теме и ознакомление с выбранными источниками.

Составление плана реферата.

Изучение отобранных литературных источников.

Написание текста реферата.

Оформление реферата.

Для подготовки доклада необходимо выбрать тему из имеющихся в рабочей программе списков. Желательно, чтобы тема была интересна докладчику и вызывала желание качественно подготовить материалы. Подготовка доклада предполагает определение цели доклада; подбор необходимого материала, определяющего содержание доклада; составление плана доклада, распределение собранного материала в необходимой логической последовательности. Композиция доклада имеет вступление, основную часть и заключение.

Вступление должно содержать: название доклада; сообщение основной идеи; современную оценку предмета изложения; краткое перечисление рассматриваемых вопросов; интересную для слушателей форму изложения.

Основная часть, в которой необходимо раскрыть суть темы, обычно строится по принципу отчёта.

Задача основной части: представить достаточно данных для того, чтобы слушатели заинтересовались темой.

Заключение – чёткое обобщение и краткие выводы по излагаемой теме.

Доклад-презентация представляет собой краткое изложение наиболее существенных аспектов профессиональной проблематики применительно к выбранному изучаемому явлению.

Экранная презентация является визуальным сопровождением устного доклада. Она не должна быть тождественна докладу, но должна расширять, дополнять сказанное. Давать опорную визуальную информацию, которая нуждается в представлении и комментарии докладчика. Может так же содержать элементы инфографики: схемы, таблицы, диаграммы, расширяющие восприятие материалов доклада.

Объём экранной презентации – от 10 до 25 слайдов, длительность доклада – 10-15 минут. Выполняется экранная презентация в приложении PowerPoint, как многостраничный файл, адаптированный к формату интерактивной доски (пропорция изображения -16:9).

Доклад предполагает осмысление и анализ выбранной студентом темы, умение сформулировать роль и значимость объекта изучения, демонстрацию глубокого ознакомления с объектом изучения и навык сбора приоритетной визуальной информации.

Контроль освоения выполнения требований рубежной аттестации осуществляется по завершении изучения разделов дисциплины.

3.5. Методические материалы для оценивания выполнения требований промежуточной аттестации - комплексная оценка освоения дисциплины за семестр в форме контрольной/зачета с оценкой/экзамена.

Зачет как форма промежуточного контроля и организации обучения служит приемом проверки степени усвоения учебного материала и лекционных занятий, качества усвоения обучающимися отдельных разделов учебной программы, сформированных умений и навыков. Зачет проводится устно или письменно по решению преподавателя, в объеме учебной программы. Преподаватель вправе задать дополнительные вопросы, помогающие выяснить степень знаний обучающегося в пределах учебного материала, вынесенного на зачет.

По решению преподавателя зачет может быть выставлен без опроса – по результатам работы обучающегося на лекционных и(или) практических занятиях.

В период подготовки к зачету обучающиеся вновь обращаются к пройденному учебному материалу. При этом они не только закрепляют полученные знания, но и получают новые.

Подготовка обучающегося к зачету включает в себя три этапа:

- самостоятельная работа в течение процесса обучения;
- непосредственная подготовка в дни, предшествующие зачету по темам курса;
- подготовка к ответу на вопросы, содержащиеся в билетах/тестах (при письменной форме проведения дифференцированного зачета).

Литература для подготовки к зачету рекомендуется преподавателем.

Зачет в письменной форме проводится по билетам/тестам, охватывающим весь пройденный по данной теме материал. По окончании ответа преподаватель может задать обучающемуся дополнительные и уточняющие вопросы. На подготовку к ответу по вопросам билета/теста обучающемуся дается 30 минут с момента получения им билета/теста.

Результаты зачета объявляются обучающемуся после проверки ответов.

Условиями допуска к экзамену являются положительные результаты промежуточных аттестаций и успешная защита комплекса практических работ по дисциплине. На экзамен выносятся материалы в объеме, предусмотренном рабочей программой учебной дисциплины за 2 семестра.

Требования к экзамену

3 семестр

Студенты могут выполнять индивидуальный проект или работать в группе. Проект представляет собой законченный анимационный фильм в технике: Пластилиновая анимация (перекладная или смешанная).

1. Город (область) по выбору студента (история, архитектура, люди, памятники, музеи, скульптуры).
2. МГИК (история, факультеты, кафедры, сценки из жизни студентов).
3. Русские народные сказки.
4. Профориентационный ролик.
5. Фоновая анимация для демонстрации на сцене во время концертов и мероприятий МГИК.
6. Авторская история.
7. Научно-популярный ролик.
8. История искусств (о творце, о стилях эпох, о картине, серии картин, скульптура, костюмы, архитектура)
9. Мифы народов мира.
10. Мультфильм по мотивам классической литературы.
11. Музыкальный клип.
12. Рекламный ролик.
13. Трейлер к полнометражному мультфильму.

14. Социальный ролик.
15. Обучающий ролик (законы композиции, академический рисунок, живопись, цветоведение, анатомия, принципы анимации, анимационные техники).

Успешному проведению экзамена способствует систематическое посещение лекционных, практических и семинарских занятий, тщательная проработка вопросов, выносимых на обсуждения на групповых занятиях и самостоятельная подготовка обучающихся.

При возникновении сложностей в процессе подготовки к экзамену необходимо обратиться за консультацией к преподавателю.

Контроль освоения выполнения требований промежуточной аттестации - комплексная оценка освоения дисциплины за семестр в форме контрольной/зачета с оценкой/экзамена. - осуществляется по завершении семестра.