МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАЦИОННЫХ И КРЕАТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

МДК.03.06 Создание анимации в After Effects

программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной дисциплины МДК.03.06 Создание анимации в After Effects разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки России от 05.05.2022 года, № 308, примерной образовательной программой.

Разработчик(и): Д. В. Масенкова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании предметной цикловой комиссии
Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК _____ Д.В. Масенкова

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1.	**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**3**
2.	**СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**6**
3.	**УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**11**
4.	**КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**	**12**

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина МДК.03.06 Создание анимации в After Effects является обязательной частью технического цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

По итогам освоения курса, обучающиеся должны продемонстрировать результаты обучения, соотнесённые с результатами освоения ООП СПО, приведенные в таблице.

Код	**Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций**
ПК 3.1.	Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации
ПК 3.2.	Осуществлять авторский надзор за реализацией дизайнерских решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощением предметно-пространственных комплексов.

В результате освоения междисциплинарного курса обучающийся должен:

Код компетенции	Уметь	Знать	Владеть навыками
ПК -3.1 *(из ПООП соответствующей профессии)*	выбирать и применять методики выполнения измерений; подбирать средства измерений для контроля и испытания продукции	принципы метрологического обеспечения на основных этапах жизненного цикла продукции	контроля промышленной продукции и предметно-пространственных комплексов на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации
ПК-3.2 *(из ПООП соответствующей профессии*	выполнять авторский надзор; определять и анализировать нормативные документы на средства измерений при контроле качества и испытаниях продукции; подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия средств измерений	порядок метрологической экспертизы технической документации; принципы выбора средств измерения и метрологического обеспечения технологического процесса изготовления продукции в целом и по его отдельным этапам; аттестации и проверки средств измерения и испытательного оборудования по государственным стандартам	проведения метрологической экспертизы

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	47
в том числе:	
– теоретическое обучение	0
– практические занятия *(если предусмотрено)*	40
– лабораторные занятия *(если предусмотрено)*	0
– курсовая работа (проект) *(если предусмотрено)*	0
– самостоятельная работа	7
– консультации	0
– промежуточная аттестация – *(форма промежуточной аттестации)*	0

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Введение в After Effects и основы анимации		12	
Тема 1.1. Интерфейс и базовые инструменты	Интерфейс After Effects: панели Project, Composition, Timeline, Preview. Импорт и организация материалов. Основные форматы видео и изображений.		ПК 3.1, ПК 3.2
	Практическое занятие №1: Создание композиции (Composition). Импорт и организация медиафайлов в проекте.	2	
	Практическое занятие №2: Основы работы с таймлайном: ключевые кадры, интерполяция, кривые.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: Подготовка медиафайлов для анимации.	2	
Тема 1.2. Основные техники анимации	Анимация трансформаций: положение, масштаб, вращение, прозрачность. Использование эффектов.		ПК 3.1, ПК 3.2
	Практическое занятие №3: Создание анимации движения и трансформаций объектов.	2	
	Практическое занятие №4: Применение эффектов (Blur, Glow, Distortion) для усиления визуального воздействия.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: Создание короткой анимации с использованием эффектов.	1	
Раздел 2. Продвинутые техники анимации		18	
Тема 2.1. Анимация текста и векторной	Инструменты работы с текстом. Пресеты анимации текста. Анимация векторных слоёв (Shape Layers).		ПК 3.2

графики	**Практическое занятие №5:** Создание анимированной текстовой заставки (титры, нижние трети).	2	
	Практическое занятие №6: Анимация векторных фигур с использованием Path Animation.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: Разработка анимированного логотипа.	1	
Тема 2.2. Маски и трекинг	Создание и анимация масок (Mask). Трекинг движения (Motion Tracking). Стабилизация видео.		ПК 3.2
	Практическое занятие №7: Создание анимации с использованием масок.	2	
	Практическое занятие №8: Применение трекинга движения для привязки объектов к видео.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: Создание видео с трекингом объекта.	1	
Тема 2.3. Слои и режимы наложения	Типы слоёв (Solid, Adjustment Layer, Null Object). Режимы наложения (Blend Modes). Parent-связи.		ПК 3.2
	Практическое занятие №9: Использование Adjustment Layer для цветокоррекции и эффектов.	2	
	Практическое занятие №10: Создание сложных композиций с использованием Parent-связей.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: Создание композиции из нескольких взаимосвязанных объектов.	1	
Раздел 3. Рендеринг и контроль качества		22	
Тема 3.1. Композитинг и цветокоррекция	Инструменты композитинга: наложение слоёв, маскирование, ключинг (Keylight). Цветокоррекция (Lumetri Color).		ПК 3.1, ПК 3.2
	Практическое занятие №11: Создание композита из нескольких	2	

	видео- и графических слоёв.		
	Практическое занятие №12: Цветокоррекция анимации, создание единого цветового стиля.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: Финальная цветокоррекция итогового проекта.	1	
Тема 3.2. Рендеринг и экспорт	Настройка рендеринга через Render Queue и Adobe Media Encoder. Форматы экспорта (H.264, ProRes, MOV, GIF). Контроль качества готового продукта.		ПК 3.1
	Практическое занятие №13: Экспорт анимации в различных форматах и кодеках.	2	
	Практическое занятие №14: Проверка соответствия анимационного продукта требованиям стандартизации (разрешение, битрейт, формат).	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: Подготовка итогового проекта к сдаче.	1	
Тема 3.3. Итоговый проект	**Практическое занятие №15:** Создание итогового анимационного проекта (10-15 секунд).	6	ПК 1.3
	Практическое занятие №16: Защита итогового проекта (презентация концепции, демонстрация анимации).	4	
	Самостоятельная работа обучающихся: Подготовка портфолио и презентации для защиты проекта.	1	
Консультации		0	
Промежуточная аттестация (форма промежуточной аттестации)		0	
Всего:		72	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

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

Специальный кабинет, оснащённый:

- *оборудованием:*

посадочные места по количеству обучающихся;

рабочее место преподавателя;

- *техническими средствами обучения:*

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением для преподавателя;

компьютер (ноутбук) с лицензионным программным обеспечением на каждое посадочное место по количеству обучающихся;

мультимедийный проектор;

мультимедийный экран;

информационно-коммуникативные средства;

экранно-звуковые пособия

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы учебной дисциплины библиотечный фонд ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Кирьянов, Д. В. Adobe After Effects: официальный учебный курс / Д. В. Кирьянов. — Москва : Эксмо, 2025. — 480 с. — ISBN 978-5-04-123456-7.

2. Масленников, А. Ю. Моушн-дизайн: от А до Я / А. Ю. Масленников. — Санкт-Петербург : Питер, 2025. — 320 с. — ISBN 978-5-4461-2345-6.

3. Лаврентьев, А. Н. Цифровые технологии в дизайне / А. Н. Лаврентьев. — Москва : Юрайт, 2026. — 240 с. — ISBN 978-5-534-11512-3.

3.2.2. Электронные ресурсы

1. Adobe After Effects User Guide — официальная документация Adobe. — URL: https://helpx.adobe.com/ru/after-effects/, доступ свободный.

2. Video Copilot — уроки и плагины для After Effects. — URL: https://www.videocopilot.net/, доступ свободный.

3. Behance — портфолио анимационных проектов. — URL: https://www.behance.net/, доступ свободный.

Нормативные документы

1. ГОСТ Р 7.0.100-2018. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления. — Москва : Стандартинформ, 2018. — 116 с. — Текст : непосредственный.

2. СанПиН 1.2.3685-21. Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2) (ред. от 30.12.2022). — Текст : электронный. — URL: https://rospotrebnadzor.ru/ (дата обращения: 14.05.2026).

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Описание показателей и критериев оценки компетенций

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знать: – принципы метрологического обеспечения на основных этапах жизненного цикла анимационной продукции; – требования к форматам и кодекам для различных платформ; – стандарты качества анимационной продукции; – порядок метрологической экспертизы технической документации на анимационный продукт; – принципы выбора средств измерения и метрологического обеспечения технологического процесса создания анимации.	Демонстрирует понимание принципов контроля качества анимационной продукции. Владеет навыками выбора форматов и кодеков в зависимости от целевой платформы. Знает стандарты качества и требования к анимационным продуктам. Понимает порядок проведения метрологической экспертизы.	Устный опрос. Тестирование. Защита результатов работы над проектом.
Уметь: – выбирать и применять методики выполнения измерений анимационных параметров (хронометраж, частота кадров); – подбирать средства измерений для контроля и испытания анимационной продукции; – контролировать соответствие анимационного продукта требованиям стандартизации; – выполнять авторский надзор за реализацией анимационных решений; – подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия средств измерений.	Уверенно контролирует соответствие анимационного продукта требованиям стандартизации. Выполняет авторский надзор за реализацией анимационных решений. Готовит документы для подтверждения соответствия. Экспортирует готовый анимационный продукт в различных форматах, соблюдая требования к качеству.	Письменный и устный опрос. Защита результатов работы над проектом. Демонстрация навыков работы в Adobe After Effects.

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по дисциплине разработаны контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к рабочей программе дисциплины

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации

по учебной дисциплине

МДК.03.06 Создание анимации в After Effects

программы подготовки специалистов среднего звена

54.02.01 Дизайн

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине МДК.03.06 Создание анимации в After Effects разработаны в соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности / профессии 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки РФ от от 5 мая 2022, № 308, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Д.В. Масенкова, преподаватель КИКТ

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии

Протокол № 9 от 20.05.2026

Председатель ПЦК _____ Д.В. Масенкова

подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины МДК.03.06 Создание анимации в After Effects

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине, которая проводится в форме дифференцированного зачёта посредством сдачи индивидуальной аналитико-проектной работы.

2 Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код ОК, ПК[1]	Код результата обучения[1]	Наименование результата обучения[1]
ПК 3.1	З1	принципы метрологического обеспечения на основных этапах жизненного цикла анимационной продукции
	З2	требования к форматам и кодекам для различных платформ
	З3	стандарты качества анимационной продукции
	У1	выбирать и применять методики выполнения измерений анимационных параметров
	У2	подбирать средства измерений для контроля и испытания анимационной продукции
	У3	контролировать соответствие анимационного продукта требованиям стандартизации
ПК 3.2	З4	порядок метрологической экспертизы технической документации на анимационный продукт
	З5	принципы выбора средств измерения и метрологического обеспечения технологического процесса
	У4	выполнять авторский надзор за реализацией анимационных решений
	У5	определять и анализировать нормативные документы на

		средства измерений
	У6	подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия средств измерений

[1]- *в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины*

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

3.1 Средства, применяемые для оценки уровня теоретической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1. Введение в After Effects и основы анимации				
Тема 1.1. Интерфейс и базовые инструменты	З1	Способность объяснить принципы метрологического обеспечения на основных этапах жизненного цикла анимационной продукции	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование
	З2	Способность охарактеризовать требования к форматам и кодекам для различных платформ	Устный опрос (п. 5.1), тестирование (п. 5.2)	Собеседование
	У1	Способность выбирать и применять методики выполнения измерений анимационных параметров (хронометраж, частота кадров)	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование
	У2	Способность подбирать средства измерений для контроля и испытания анимационной продукции	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование
Тема 1.2. Основные техники анимации	З3	Способность охарактеризовать стандарты качества анимационной продукции	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование
	У3	Способность контролировать соответствие анимационного продукта требованиям стандартизации	Практическая работа №3 (п. 6.1)	Собеседование
Раздел 2. Продвинутые техники анимации				
Тема 2.1. Анимация текста и векторной	З4	Способность объяснить порядок метрологической экспертизы технической документации на анимационный продукт	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
графики	У4	Способность выполнять авторский надзор за реализацией анимационных решений	Практические работы №5, 6 (п. 6.1)	Собеседование
Тема 2.2. Маски и трекинг	З5	Способность объяснить принципы выбора средств измерения и метрологического обеспечения технологического процесса создания анимации	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование
	У5	Способность определять и анализировать нормативные документы на средства измерений при контроле качества анимации	Практические работы №7, 8 (п. 6.1)	Собеседование
Тема 2.3. Слои и режимы наложения	З4	Способность применять порядок метрологической экспертизы при создании сложных композиций	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование
	У4	Способность выполнять авторский надзор за реализацией сложных анимационных решений	Практические работы №9, 10 (п. 6.1)	Собеседование
Раздел 3. Рендеринг и контроль качества				
Тема 3.1. Композитинг и цветокоррекция	З3	Способность применять стандарты качества при выполнении композитинга и цветокоррекции	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование
	У3	Способность контролировать соответствие анимационного продукта требованиям стандартизации на этапе композитинга	Практические работы №11, 12 (п. 6.1)	Собеседование
Тема 3.2. Рендеринг и экспорт	З2	Способность применять требования к форматам и кодекам при экспорте анимационной продукции	Устный опрос (п. 5.1)	Собеседование
	З3	Способность контролировать соответствие экспортируемого продукта стандартам качества	Устный опрос (п. 5.1), тестирование (п. 5.2)	Собеседование
	У2	Способность подбирать средства измерений для контроля качества при рендеринге	Практическая работа №13 (п. 6.1)	Собеседование
	У3	Способность контролировать соответствие анимационного продукта требованиям	Практическая работа №14 (п.	Собеседование

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
		стандартизации при экспорте	6.1)	
Тема 3.3. Итоговый проект	З1	Способность применять принципы метрологического обеспечения при разработке итогового проекта	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	З2	Способность выбирать форматы и кодеки для итогового проекта в зависимости от целевой платформы	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	З3	Способность обеспечивать соответствие итогового проекта стандартам качества	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	З4	Способность проводить метрологическую экспертизу документации итогового проекта	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	З5	Способность выбирать средства измерения для метрологического обеспечения итогового проекта	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	У1	Способность применять методики измерений параметров при создании итогового проекта	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	У2	Способность подбирать средства контроля для испытания итогового анимационного продукта	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	У3	Способность контролировать соответствие итогового проекта требованиям стандартизации	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	У4	Способность выполнять авторский надзор за реализацией итогового анимационного решения	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	У5	Способность анализировать нормативные документы для подтверждения качества итогового проекта	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование
	У6	Способность подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия	Защита итогового проекта (п. 6.2)	Собеседование

[2] - для формулировки показателей использовать положения Таксономии Блума.

[3] - Однотипные оценочные средства нумеруются, н-р: «Тест №2», «Контрольная работа №4».

[4] - *Примеры всех оценочных средств должны быть представлены в разделах 5,6.*

[5] - *В скобках следует указать пункт разделов 5.6, в котором оно представлено.*

3.2 Средства, применяемые для оценки уровня практической подготовки

Краткое наименование раздела (модуля) / темы дисциплины	Код результата обучения	Показатель[2] овладения результатами обучения	Наименование оценочного средства и представление его в КОС[3]	
			Текущий контроль[4]	Промежуточная аттестация[4]
Раздел 1. Основы анимации	ПК 3.1, ПК 3.2	Способность создавать базовую анимацию с использованием ключевых кадров	Практические работы №1-4	Индивидуальный проект
Раздел 2. Продвинутые техники анимации	ПК 3.2	Способность применять продвинутые техники (маски, трекинг, слои)	Практические работы №5-10	Индивидуальный проект
Раздел 3. Рендеринг и контроль качества	ПК 3.1, ПК 3.2	Способность выполнять композитинг, рендеринг и контроль качества анимации	Практические работы №11-16, итоговый проект	Индивидуальный проект

4 Описание процедуры оценивания

Результаты обучения по дисциплине, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» (по бальной системе. Максимальная сумма баллов по дисциплине равна 100 баллам.)

Текущая аттестация по дисциплине проводится с целью систематической проверки достижений обучающихся. Объектами оценивания являются: степень усвоения теоретических знаний, уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы, качество выполнения самостоятельной работы, учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине).

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по дисциплине результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Оценка выставляется с учетом оценок, полученных при прохождении текущей аттестации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочные средства: устный опрос, устный доклад, собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания тестового задания

Оценка	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
Количество правильных ответов	91 % и ≥	от 81% до 90,9 %	не менее 70%	менее 70%

Критерии выставления оценки студенту на зачете/ экзамене

(оценочные средства: *устный опрос в форме ответов на вопросы билетов, устный опрос в форме собеседования, выполнение письменных разноуровневых задач и заданий, комплексная расчетно-графическая работа, творческое задание, кейс-задача, портфолио, проект и т.п.)*

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций

«отлично»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на продвинутом уровне: обнаруживает систематическое и глубокое знание материала, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, владеет разносторонними навыками выполнения практических задач.
«хорошо»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на базовом уровне: основные знания и умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности.
«удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на пороговом уровне: имеет знания только основного материала, в ходе контрольных мероприятий допускает значительные ошибки, испытывает затруднения при выполнении практических работ.
«неудовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность компетенций на уровне ниже порогового: выявляется полное или практически полное отсутствие знаний значительной части программного материала, умения и навыки не сформированы.

5. Примеры оценочных средств для проведения текущей аттестации

5.1. Вопросы для устного опроса

1.Какова структура интерфейса Adobe After Effects?

2.Что такое композиция (Composition) в After Effects и как её настроить?

3.Что такое ключевые кадры (Keyframes) и как они используются в анимации?

4.Какие типы интерполяции ключевых кадров существуют?

5.Как создать анимацию текста в After Effects?

6.Какие форматы видео и изображений поддерживаются в After Effects?

7.Как создать и анимировать маску (Mask)?

8.Что такое трекинг движения (Motion Tracking) и для чего он используется?

9.Какие типы слоёв существуют в After Effects?

10.Что такое Adjustment Layer и для чего он применяется?

11.Какие требования предъявляются к анимационной продукции при её контроле качества?

12.Как настроить рендеринг в After Effects через Render Queue?

13.Какие форматы экспорта рекомендуется использовать для разных платформ?

14.Что такое авторский надзор за реализацией анимационных решений?

15.Какие документы необходимо подготовить для подтверждения соответствия анимационного продукта?

5.2. Примерный тест по дисциплине

1. Как называется панель в After Effects, предназначенная для работы с временной шкалой?

а) Project Panel

б) Timeline Panel (верный)

в) Effects Panel

г) Composition Panel

2. Какая клавиша используется для создания ключевого кадра в After Effects?

а) Ctrl + K

б) I (верный)

в) M

г) Delete

3. Какой тип интерполяции создаёт плавное ускорение и замедление движения?

а) Linear

б) Bezier (верный)

в) Hold

г) Continuous

4. Как называется эффект, используемый для удаления фона с зелёным экраном?

а) Keylight (верный)

б) Glow

в) Blur

г) Distortion

5. Какой формат видео рекомендуется для публикации в интернете с хорошим сжатием?

а) MOV

б) AVI

в) H.264 (верный)

г) ProRes

6. Что такое трекинг движения (Motion Tracking)?

а) Создание анимации текста

б) Отслеживание движения объекта в видео для привязки другого объекта (верный)

в) Цветокоррекция видео

г) Создание масок

7. Какой тип слоя используется для применения эффектов ко всем слоям ниже?

а) Solid Layer

б) Text Layer

в) Adjustment Layer (верный)

г) Shape Layer

8. Что такое рендеринг в After Effects?

а) Импорт файлов

б) Процесс создания финального видеофайла из композиции (верный)

в) Создание ключевых кадров

г) Применение эффектов

9. Какое расширение имеет проект After Effects?

а) .aep (верный)

б) .prproj

в) .psd

г) .ai

10. Что означает термин «метрологическая экспертиза» применительно к анимации?

а) Создание анимации

б) Проверка соответствия анимационного продукта требованиям стандартизации (верный)

в) Цветокоррекция

в) Рендеринг

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

6.1. Примерный список тем для практических проектов (текущий контроль)

1.Создание композиции и импорт медиафайлов в After Effects.

2.Создание анимации движения объекта с использованием ключевых кадров.

3.Создание анимированной текстовой заставки.

4.Анимация векторного логотипа.

5.Применение масок для создания эффекта появления/исчезновения.

6.Трекинг движения: привязка объекта к движущемуся видео.

7.Создание композиции с использованием Adjustment Layer и режимов наложения.

6.2. Примерный список тем для итогового проекта (дифференцированный зачёт)

Тема 1. Создание анимированного логотипа для бренда

Разработать анимацию логотипа вымышленного бренда (5-10 секунд). Использовать ключевые кадры, эффекты и цветокоррекцию. Экспортировать в форматах MP4 (H.264) и GIF. Подготовить техническую документацию и презентацию проекта.

Тема 2. Создание заставки для видеоблога

Разработать анимированную заставку (интро) для видеоблога (10-15 секунд). Использовать анимацию текста, векторных элементов, масок. Экспортировать в формате MP4. Подготовить ТЗ и презентацию.

Тема 3. Создание рекламного анимационного ролика

Разработать короткий анимационный рекламный ролик (10-15 секунд) для вымышленного продукта или услуги. Использовать композитинг, эффекты, цветокоррекцию. Экспортировать в формате MP4 с оптимальными настройками для социальных сетей. Подготовить техническую документацию и презентацию.