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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«МДК.03.05 ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И ПОСТ-ОБРАБОТКА AFTER EFFECTS»

(108 ч.)

программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток 2026 г.

Рабочая программа учебной дисциплины МДК.03.05 «Основы анимации и пост-обработка 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 РФ от от 5 мая 2022, № 308, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Е.А.Полицына, 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	4
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	14

1. 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ «МДК.03.05 ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И ПОСТ-ОБРАБОТКА AFTER EFFECTS»

1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

Учебная дисциплина «Основы анимации и пост-обработка After Effects» является частью общепрофессионального цикла основной программы профессионального обучения по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Формирует навыки создания видеоконтента, анимации и визуальных эффектов для цифровых продуктов.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ПК 3.1., ПК. 3.2.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 3.1 ПК. 3.2	Уметь: Монтировать видео с текстовой анимацией, при помощи ряда базовых инструментов Сделать простую анимацию, с использованием скриншотов, а также умение сделать рендер Проверять анимационные проекты на соответствие техническим регламентам (разрешение, FPS, цветовые профили) Осуществлять контроль соблюдения бренд-гайдов в анимационных решениях Контролировать точность реализации раскадровок и аниматиков Обеспечивать соответствие итогового рендера утверждённому ТЗ Корректировать процесс пост-обработки с сохранением художественного замысла и применять компоненты и их варианты. Готовить макеты к передаче разработчику.	Знать: Понимание интерфейса After Effects, основных панелей и инструментов. Логика построения экранов и прототипов для цифровых продуктов. Методологию разработки анимационных проектов Принципы взаимодействия с рендер-фермами Юридические аспекты авторского права на VFX Принципы сертификации медиаконтента

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	**Объем в часах**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	**109**
в т.ч. в форме практической подготовки	**102**
в т. ч.:	
теоретическое обучение	-
практические занятия	76
*Самостоятельная работа**	4
Промежуточная аттестация	**

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	**Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся**	**Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч**	**Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы**
1	***2***	***3***	***4***
Раздел 1. Базовые техники		**29**	
Тема 1.1. Интерфейс и настройка проекта	**Панели инструментов, импорт медиа, создание композиций**	**2**	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие №1: Создание однослойной композиции	3	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 1.2. Работа со слоями и масками	**Трансформация слоев, режимы наложения, анимация масок**	**9**	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие №2: Создание многослойной композиции и масками	6	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 1.3. Основы анимации	**Keyframes, интерполяция, Easy Ease, анимация Scale/Rotation/Opacity**	**11**	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 3. Анимация инфографики	8	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема № 1.4.	**Presets, ручная анимация Opacity/Position**	**4**	ПК 3.1
	В том числе практических занятий		

Текстовая анимация (базовый уровень)	Практическое занятие № 4. Создание титров в стиле Netflix	4	ПК. 3.2
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Раздел 2. Продвинутая графика		**32**	
Тема 2.1. Шейповые слои и морфинг	**Создание сложных форм, анимация Trim Paths, Repeater**	**9**	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 6. Анимация логотипа	6	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 2.2. 3D-сцены	**Настройка камер, освещение, работа с null-объектами**	**12**	ПК 3.1 ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 7. Создание 3D-визитки продукта	8	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 2.3. Трекинг и стабилизация	**Точечный/плоскостной трекинг, стабилизация дрожащего видео**	**11**	ПК 3.1 ПК 3.1
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 8. Разработка 3D UI-презентации	8	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Раздел 3.-Пост-обработка и эффекты		**30**	
Тема 3.1. Цветокоррекция	**Инструменты Lumetri, LUTs, создание стилистических решений**	**9**	ПК. 3.2 ПК 3.1 ПК 3.1
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 12. Цветокоррекция в стиле "Orange & Teal"	6	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 3.2. Визуальные эффекты	**Particle Systems, Optical Flares, использование плагинов**	**11**	ПК. 3.2
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 13 Ретро-стилизация видео	8	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Тема 3.3.	**Синхронизация анимации со звуковой дорожкой**	**6**	ПК 3.1
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 14. Аудио-реактивная анимация	4	

Работа со звуком	**Самостоятельная работа обучающихся***		ПК 3.1
Тема 3.4. Экспорт проектов	**Настройки рендера, форматы для веб (LottieFiles), оптимизация**	**4**	ПК 3.1 ПК 3.1
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 15. Настройка рендера и экспорт в Lottie	4	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Раздел 4. Итоговый проект		**18**	
Тема 4.1. Разработка шоурила	**Создание 1-минутного ролика с использованием всех изученных техник**	**18**	ПК. 3.2 ПК 3.1 ПК 3.1
	В том числе практических занятий		
	Практическое занятие № 17. Итоговый проект	18	
	Самостоятельная работа обучающихся*		
Промежуточная аттестация		**	
Всего:		**109**	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Основное оборудование: Количество рабочих мест обучающихся - 20 шт., комплект мебели (стол и стул) для преподавателя - 1 шт., компьютер – 1 шт., мультимедийное оборудование 1 шт., экран, многофункциональное устройство - 2 шт., специализированные столы со столешницами большого формата - 3 шт.

Программное обеспечение: Microsoft Windows 7 Professional; Microsoft Office ProPlus 2010 Russian Acdmc; СПС КонсультантЮрист: Версия Проф; Adobe Acrobat Reader; Google Chrome; Adobe Flash Player; 7-Zip 18.01 (x64), Adobe After Effects 2025+, плагины Element 3D, Optical Flares.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Купер, А. Интерфейс. Основы проектирования взаимодействия / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин. — 4-е изд. — М.: Вильямс, 2020. — 640 с.

2. Кирьянова Е. Д., Кирьянов Д. В. Видеоанимация. After Effects, Premiere Pro, Flash. Самоучитель (+ CD-ROM). — М.: ЕХВ-Петербург, 2016. — 274 с. Комплексное руководство по интеграции After Effects с другими Adobe-приложениями, включает практические примеры

3. Фостер, Джефф. Анимация и спецэффекты в After Effects и Photoshop (+ DVD-ROM). — М.: НТ Пресс, 2018. — 480 с. *Охватывает создание VFX, работу с частицами и 3D-сценами

4. Adobe After Effects CS3 Professional: официальный учебный курс (+ DVD). / Ред. Каменская Л.А. — М.: Триумф, 2018. — 312 с. Структурированное обучение от базового интерфейса до продвинутых эффектов

5. Роудс, Брайан. Моушн-дизайн в After Effects. — СПб.: Питер, 2023. — 408 с. Актуальное издание по анимации типографики, UI-элементов и кинетической графике.

6. Тидвелл, Дж. Шаблоны интерфейсов / Дж. Тидвелл. — 2-е изд. — М.: Вильямс, 2018. — 608 с.

7. Бюро Горбунова. Сделано. Как проектировать понятные интерфейсы. — М.: Бюро Горбунова, 2022. — 240 с.

8. Пак, А. Руководство по проектированию цифровых продуктов / А. Пак. — М.: Питер, 2021. — 304 с.

9. Могуэ, П. Эффективный UI-дизайн / П. Могуэ. — М.: Альпина Паблишер, 2020. — 256 с.

3.2.2. Электронные издания

1. Официальная документация Adobe After Effects [Электронный ресурс]. — Режим доступа: helpx.adobe.com/after-effects. Полное руководство по форматам файлов, рендерингу и совместимости

2. Учебные ресурсы Adobe: After Effects Tutorials [Электронный ресурс]. — Режим доступа: helpx.adobe.com/after-effects/tutorials.html. Видеоуроки по анимации, эффектам и экспорту

3. VideoInfographica: База знаний по After Effects [Электронный ресурс]. — Режим доступа: videoinfographica.com/after-effects. Статьи по применению AE в рекламе, веб-дизайне и VFX

4. Руководство по плагинам Trapcode Particular [Электронный ресурс]. — Режим доступа: maxon.net/trapcode-particular. Документация для создания частиц и сложных симуляций

5. Справочник по форматам LottieFiles [Электронный ресурс]. — Режим доступа: lottiefiles.com/docs. Оптимизация анимации для веба и мобильных приложений

6. Google Material Design Guidelines [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://material.io/design/

7. Apple Human Interface Guidelines [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/

8. Adobe XD Ideas [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://xd.adobe.com/ideas/

9. Nielsen Norman Group. Articles [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://www.nngroup.com/articles/

10. UX Collective [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://uxdesign.cc/

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Описание показателей и критериев оценки компетенций

Результаты обучения	*Критерии оценки*	*Методы оценки*
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины		
Знать: Понимание интерфейса After Effects, основных панелей и инструментов. Логика построения экранов и прототипов для цифровых продуктов. Методологию разработки анимационных проектов Принципы взаимодействия с рендер-фермами Юридические аспекты авторского права на VFX Принципы сертификации медиаконтента	Понимание интерфейса After Effects, основных панелей и инструментов. Логика построения экранов и прототипов для цифровых продуктов. Методологию разработки анимационных проектов Принципы взаимодействия с рендер-фермами Юридические аспекты авторского права на VFX Принципы сертификации медиаконтента	Письменный и устный опрос. Тестирование. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины		
Уметь: Монтировать видео с текстовой анимацией, при помощи ряда базовых инструментов Сделать простую анимацию, с использованием скриншотов, а также умение сделать рендер Проверять анимационные проекты на соответствие техническим регламентам (разрешение, FPS, цветовые профили) Осуществлять контроль соблюдения бренд-гайдов в анимационных решениях Контролировать точность реализации раскадровок и аниматиков Обеспечивать соответствие итогового рендера утверждённому ТЗ Корректировать процесс пост-обработки с сохранением художественного замысла и применять компоненты и их варианты. Готовить макеты к передаче разработчику.	Монтировать видео с текстовой анимацией, при помощи ряда базовых инструментов Сделать простую анимацию, с использованием скриншотов, а также умение сделать рендер Проверять анимационные проекты на соответствие техническим регламентам (разрешение, FPS, цветовые профили) Осуществлять контроль соблюдения бренд-гайдов в анимационных решениях Контролировать точность реализации раскадровок и аниматиков Обеспечивать соответствие итогового рендера утверждённому ТЗ Корректировать процесс пост-обработки с сохранением художественного замысла и применять компоненты и их варианты. Готовить макеты к передаче разработчику.	Письменный и устный опрос. Тестирование. Дискуссия. Участие в диалогах, ролевых играх. Практические задания по работе с информацией, документами, профессиональной литературой. Ответы на промежуточной аттестации

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации

по учебной дисциплине

МДК.03.05 ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И ПОСТ-ОБРАБОТКА AFTER EFFECTS»

(108 ч.)

программы подготовки специалистов среднего звена
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Форма обучения: очная

Владивосток 2026 г.

Контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации по учебной дисциплине МДК.03.05 ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И ПОСТ-ОБРАБОТКА AFTER EFFECTS»разработаны в соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Минпросвещения России от 25.10.2023 № 308, примерной образовательной программой, рабочей программой учебной дисциплины.

Разработчик(и): Е.А. Полицына, преподаватель

Разработчик(и): Е.А.Полицына, преподаватель

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

Председатель ПЦК  Д.В. Масенкова

подпись

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины МДК.03.05 ОСНОВЫ АНИМАЦИИ И ПОСТ-ОБРАБОТКА 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 итогового теста и защиты концепции промышленного изделия.

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

Код ПК	Код результата обучения[1]	Наименование общих компетенций
ПК 3.1, ПК 3.2	З1	понимание интерфейса After Effects, основных панелей и инструментов
	З2	логика построения экранов и прототипов для цифровых продуктов
	З3	методология разработки анимационных проектов
	З4	принципы взаимодействия с рендер-фермами
	З5	юридические аспекты авторского права на VFX
	З6	принципы сертификации медиаконтента
	У1	монтировать видео с текстовой анимацией
	У2	создавать анимацию Scale/Rotation/Opacity
	У3	создавать титры в стиле Netflix
	У4	анимировать логотип с использованием Trim Paths
	У5	создавать 3D-визитку продукта
	У6	выполнять трекинг и стабилизацию видео
	У7	выполнять цветокоррекцию
	У8	создавать визуальные эффекты и аудио-реактивную анимацию
	У9	экспортировать проекты (настройка рендера, Lottie)

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. Базовые техники				
Тема 1.1. Интерфейс и настройка проекта	З1, У1	Способность объяснить интерфейс; создавать однослойную композицию	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 1.2. Работа со слоями и масками	З1, У1	Способность объяснить трансформацию слоёв; создавать многослойные композиции	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 1.3. Основы анимации	З1, У2	Способность объяснить keyframes и интерполяцию; анимировать инфографику	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование

Тема 1.4. Текстовая анимация	З1, У3	Способность объяснить пресеты; создавать титры в стиле Netflix	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Раздел 2. Продвинутая графика				
Тема 2.1. Шейповые слои и морфинг	З1, У4	Способность объяснить Trim Paths, Repeater; анимировать логотип	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 2.2. 3D-сцены	З1, У5	Способность объяснить настройку камер и освещения; создавать 3D-визитку	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Тема 2.3. Трекинг и стабилизация	З1, У6	Способность объяснить точечный/плоскостной трекинг; разрабатывать 3D UI-презентацию	Устный опрос (п.5.1)	Собеседование
Раздел 3. Пост-обработка и эффекты				
Тема 3.1. Цветокоррекция	З1, У7	Способность объяснить Lumetri, LUTs; выполнять цветокоррекцию в стиле «Orange & Teal»	Устный опрос (п.5.1), просмотр работ	Собеседование
Тема 3.2. Визуальные эффекты	З1, У8	Способность объяснить Particle Systems, Optical Flares; выполнять ретро-стилизацию	Устный опрос (п.5.1), просмотр работ	Собеседование
Тема 3.3. Работа со звуком	З1, У8	Способность объяснить синхронизацию со звуком; создавать аудио-реактивную анимацию	Устный опрос (п.5.1), просмотр работ	Собеседование
Раздел 4. Итоговый проект				
Тема 4.1. Разработка шоурила	З3, З5, У1-У9	Способность объяснить методологию разработки; создавать 1-минутный ролик	Устный опрос (п.5.1)	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.*

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

Раздел 1. Базовые техники

1. Перечислите основные панели интерфейса After Effects.
2. Как создать новую композицию? Какие параметры нужно задать?
3. Что такое ключевой кадр (keyframe)? Как создать базовую анимацию перемещения?
4. Чем отличается линейная интерполяция от нелинейной? Что такое Easy Ease?
5. Как создать текстовый слой и применить к нему анимацию?

Раздел 2. Продвинутая графика

6. Что такое шейповый слой (shape layer)? Чем он отличается от обычного слоя?
7. Как работает анимация Trim Paths?
8. Как создать 3D-слой и настроить камеру?
9. Что такое null-объект и для чего он используется?

Раздел 3. Пост-обработка и эффекты

10. Какие инструменты цветокоррекции есть в After Effects?
11. Что такое LUT и как его применить?
12. Как синхронизировать анимацию со звуковой дорожкой?
13. Какие настройки рендера необходимо проверить перед экспортом?

5.2. Примерный тест по дисциплине

1. Какой инструмент позволяет захватить и проанализировать кадр игры для отладки графики?
а) Unreal Profiler
б) RenderDoc (верный)
в) Niagara Debugger
г) Visual Studio

2. Что такое draw call?
а) Отрисовка одного объекта за один вызов графического API (верный)

б) Количество кадров в секунду
в) Тип шейдера
г) Формат текстуры

3. Что такое LOD в контексте 3D-моделирования?
а) Уровень детализации (верный)
б) Тип освещения
в) Формат текстуры
г) Система частиц

4. Какой эффект используется для синхронизации анимации со звуковой дорожкой?
а) Keyframe Assistant
б) Audio Amplitude (верный)
в) Motion Tracker
г) Time Remapping

5. Что такое LUT?
а) Файл цветокоррекции (верный)
б) Тип анимации
в) Формат экспорта видео
г) Эффект размытия

6. Какой формат рекомендуется использовать для экспорта анимации с прозрачностью?
а) MP4
б) QuickTime с кодеком Animation (верный)
в) AVI
г) JPEG

7. Какой инструмент используется для цветокоррекции в After Effects?
а) Curves
б) Lumetri Color (верный)
в) Levels
г) All of the above

8. Какой формат используется для экспорта веб-анимации с поддержкой интерактивности?
а) MP4
б) Lottie (JSON) (верный)
в) GIF
г) PNG Sequence

9. Что такое рендер-ферма?
а) Тип компьютера
б) Система для распределенного рендеринга (верный)
в) Вид анимации
г) Плагин для After Effects

10. Что такое аниматик?
а) Готовый анимационный ролик
б) Последовательность раскадровок, смонтированная с временной шкалой (верный)
в) Тип шейдера
г) Эффект перехода

6. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

1. Практическая работа № 1. Создание однослойной композиции.
2. Практическая работа № 2. Создание многослойной композиции с масками.
3. Практическая работа № 3. Анимация инфографики.

4. Практическая работа № 4. Создание титров в стиле Netflix.
5. Практическая работа № 6. Анимация логотипа.
6. Практическая работа № 7. Создание 3D-визитки продукта.
7. Практическая работа № 8. Разработка 3D UI-презентации.
8. Практическая работа № 12. Цветокоррекция в стиле «Orange & Teal».
9. Практическая работа № 13. Ретро-стилизация видео.
10. Практическая работа № 14. Аудио-реактивная анимация.
11. Практическая работа № 15. Настройка рендера и экспорт в Lottie.
12. Практическая работа № 17. Итоговый проект (шоурил).

6.2. Примерный список тем для итогового проекта

Тема 1. Шоурил «Анимационная заставка для YouTube-канала»

- Анимация логотипа канала и текста
- Переходы между сценами
- Цветокоррекция в фирменном стиле
- Звуковое сопровождение
- Экспорт в MP4 (1920×1080, 30 fps)

Тема 2. Шоурил «Рекламный ролик продукта»

- 3D-визитка продукта с камерой и освещением
- Текстовая анимация характеристик
- Трекинг (интеграция графики в видео)
- Визуальные эффекты (свечения, партиклы)

Тема 3. Шоурил «Инфографика для презентации стартапа»

- Анимация диаграмм и графиков
- Анимация иконок и пиктограмм
- Текстовая анимация ключевых показателей

6.3. Пример билета для дифференцированного зачёта

БИЛЕТ № 1

Теоретическая часть

1. Опишите основные этапы создания анимационного проекта в After Effects.
2. Какие технические требования необходимо соблюдать при экспорте видео (разрешение, FPS, цветовые профили)?

Практическая часть

3. Презентуйте свой итоговый проект (шоурил). Обоснуйте, какие техники анимации были использованы и почему.

6.4. Критерии оценки дифференцированного зачета

Оценка Критерии

«отлично» Тест выполнен на 91-100%. Портфолио практических работ представлено в полном объеме (12 работ). Качество выполнения работ высокое,

присутствует творческий подход и обоснованность выбора материалов. Устные ответы полные, аргументированные.

«хорошо» Тест выполнен на 81-90,9%. Портфолио практических работ представлено в полном объеме, но имеются незначительные замечания. Устные ответы полные, но допущены 1-2 неточности.

«удовлетворительно» Тест выполнен на 70-80%. Портфолио практических работ выполнено не менее чем на 70% (не менее 9 работ) или имеются существенные замечания. Устные ответы неполные, допущены ошибки.

«неудовлетворительно» Тест выполнен менее чем на 70%. Портфолио практических работ выполнено менее чем на 70% (менее 9 работ) или отсутствует. Устные ответы отсутствуют или не соответствуют теме.