

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Косенок Сергей Михайлович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 18.06.2024 07:21:39  
Уникальный программный ключ:  
e3a68f3eaa1c62674b54f4998099d3d6bdfcf836

## Оценочные материалы для промежуточной аттестации по дисциплине:

### Анимационное кино, 6 семестр

Код, направление подготовки	42.03.05 Медиакоммуникации
Направленность (профиль)	Медиакоммуникации
Форма обучения	Очная
Кафедра разработчик	Режиссуры
Выпускающая кафедра	Режиссуры

### Типовые задания для контрольной работы

1. Виды анимации.
2. Формы функционирования анимации.
3. Основные понятия в анимационном фильме: пространство, время, герой, сквозное действие, сверхзадача.
4. Оптические аттракционы.
5. Театр теней.
6. Волшебный фонарь.
7. Фенакистоскоп.
8. Зоотроп.
9. Мутоскоп.
10. Кинетоскоп.
11. Праксиноскоп.
12. Использование компьютерных технологий в современной анимации.
13. Этапы создания замысла анимационного фильма.
14. Коллективные методы работы над замыслом.
15. Подготовительный этап работы над анимационным фильмом.
16. Работа со сценарием.
17. Методы написания сценария.
18. Сторителлинг.
19. Режиссерский постановочный сценарий.
20. Виды раскадровок.
21. Приемы визуализации образов.
22. Анимационный персонаж: пластика, принцип движения.
23. Композиция кадров в анимации.
24. Значение визуальной композиции при монтаже сцен и эпизодов.
25. Монтаж анимационного фильма.
26. Саунд-дизайн.
27. Этапы проекта создания анимационного фильма.
28. Формирование пакета документов на анимационный фильм.
29. Создание анимационного фильма в виде традиционной анимации.
30. Создание анимационного фильма в виде 2D векторной анимации.

31. Создание анимационного фильма в виде 3D компьютерной анимации.
32. Создание анимационного фильма в виде моушн графики.
33. Создание анимационного фильма в виде кукольной анимации.

### Вопросы к экзамену

#### *Задание для показателя оценивания дескриптора «Знает»*

<b>Проверяемые образовательные результаты (знания)</b>	<b>Примерные вопросы для контроля в соответствии с уровнем освоения</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- концепции медиапроектов;</li> <li>- технологии использования творческих решений в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций;</li> <li>- историю анимации;</li> <li>- тенденции развития анимации в будущем;</li> <li>- приемы создания движущейся экранной композиции с применением графических и трехмерных средств анимации;</li> <li>- жанры анимационного кино.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Виды анимации.</li> <li>2. Формы функционирования анимации.</li> <li>3. Основные понятия в анимационном фильме: пространство, время, герой, сквозное действие, сверхзадача.</li> <li>4. Оптические аттракционы.</li> <li>5. Театр теней.</li> <li>6. Волшебный фонарь.</li> <li>7. Фенакистоскоп.</li> <li>8. Зоотроп.</li> <li>9. Мутоскоп.</li> <li>10. Кинетоскоп.</li> <li>11. Праксиноскоп.</li> <li>12. Использование компьютерных технологий в современной анимации.</li> <li>13. Этапы создания замысла анимационного фильма.</li> <li>14. Коллективные методы работы над замыслом.</li> <li>15. Подготовительный этап работы над анимационным фильмом.</li> <li>16. Работа со сценарием.</li> <li>17. Методы написания сценария.</li> <li>18. Сторителлинг.</li> <li>19. Режиссерский постановочный сценарий.</li> <li>20. Виды раскадровок.</li> <li>21. Приемы визуализации образов.</li> <li>22. Анимационный персонаж: пластика, принцип движения.</li> <li>23. Композиция кадров в анимации.</li> <li>24. Значение визуальной композиции при монтаже сцен и эпизодов.</li> <li>25. Монтаж анимационного фильма.</li> <li>26. Саунд-дизайн.</li> <li>27. Этапы проекта создания анимационного фильма.</li> <li>28. Формирование пакета документов на анимационный фильм.</li> </ol>

**Задание для показателя оценивания дескриптора «Умеет»**

<b>Проверяемые образовательные результаты (знания)</b>	<b>Задания для контроля в соответствии с уровнем освоения</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать концепции медиапроектов;</li> <li>- генерировать творческие решения в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций;</li> <li>- определять современные общие требования к анимационным фильмам;</li> <li>- использовать различные современные компьютерные программы для создания анимационного кино;</li> <li>- грамотно формулировать и излагать изобразительными средствами раскадровки концептуальную идею, замысел будущего анимационного фильма; создавать эскизы персонажей, локаций и сцен.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание анимационного фильма в виде традиционной анимации.</li> <li>2. Создание анимационного фильма в виде 2D векторной анимации.</li> <li>4. Создание анимационного фильма в виде 3D компьютерной анимации.</li> <li>5. Создание анимационного фильма в виде моушн графики.</li> <li>6. Создание анимационного фильма в виде кукольной анимации.</li> </ol>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками создания концепций медиапроектов;</li> <li>- навыками поиска творческих решений в рамках реализации индивидуального и (или) коллективного проекта в сфере медиакоммуникаций;</li> <li>- методами стимуляции творческих идей при синтезе возможных художественных замыслов анимации; приемами обоснования состоятельности разработанных концепций;</li> <li>— навыками внедрения анимационного контента в медиакоммуникационное пространство.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание анимационного фильма в виде традиционной анимации.</li> <li>2. Создание анимационного фильма в виде 2D векторной анимации.</li> <li>4. Создание анимационного фильма в виде 3D компьютерной анимации.</li> <li>5. Создание анимационного фильма в виде моушн графики.</li> <li>6. Создание анимационного фильма в виде кукольной анимации.</li> </ol>