

Автономная некоммерческая организация высшего образования
“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины
«МУЛЬТИМЕДИА»

Для направления подготовки:
54.03.01 “Дизайн”
(уровень бакалавриата)
Программа прикладного бакалавриата

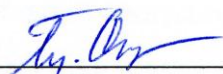
Вид профессиональной деятельности:
проектная

Профили:
Графический дизайн

Форма обучения:
(очная, очно-заочная)

Разработчики: Островерхова Т.А- доцент кафедры дизайна, член Союза художников

Рецензент: Цыганков В.А. – профессор, преподаватель кафедры дизайна.

« 13 » июле 2017г.  /Т.А. Островерхова/

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель УМУ


(подпись)

/Е.С. Мальцева /

Декан факультета
ФДМ


(подпись)

/Нуцубидзе Е.Е. /

Заведующий кафедрой
разработчика РПД


(подпись)

/Дембич Н.Д. /

Протокол заседания кафедры № 1 от 14 июля 2017 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.....
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).....
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) – *Приложение 1*
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля).....
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости).....
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки: графический дизайн квалификация (степень) выпускника: бакалавр, утвержденного Министерством образования и науки Российской Федерации.

Настоящая дисциплина входит в вариативную часть обязательных дисциплин учебного плана Б1.В.ОД.6 по программе подготовки бакалавров по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн». Дисциплина «Мультимедиа» является необходимым элементом профессиональной подготовки графических дизайнеров.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются; дисциплина является параллельной для дисциплин «Проектирование», «Основы производственного мастерства» и «Компьютерные технологии», а также для дисциплин профессионального цикла.

Цель курса – формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев графического дизайна и законах создания мультимедиа проектов.

Задачи курса:

- получение знаний по видам, формам и составляющим искусства анимации (тайминг, законы анимации, взаимодействие движение с музыкальным оформлением);
- освоение методики практической работы над проектом, композицией; умение работать самостоятельно, творчески, аналитически;
- овладение техническим мастерством, умение профессионально, грамотно выполнить работу с учетом технологических требований и возможностей воспроизведения;
- освоение навыков работы в графических редакторах /Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe Premiere, Adobe Aftereffects /;
- овладение основными принципами дизайна мультимедиа;
- овладение методикой комплексного проектирования анимационных роликов;
- овладение системой композиционного построения действия анимационного ролика и принципами создания сквозной структуры оформления;
- освоение методики практической работы компоновки сюжетной линии мультимедиа произведения, взаимодействие анимации, видео и аудио.

Задачами курса являются изучение истории развития анимации, приобретение навыков анализа и построения сюжетных линий мультимедиа проекта, умение использовать полученные знания на практике.

Курс по дисциплине «Мультимедиа» использует знания студентов в области дизайна и базовых дисциплин, изученных ранее («Пропедевтика», «Проектирование», «Типографика»). Знакомство с основами и стилями анимации расширяет кругозор студентов, готовит их к углубленному изучению искусству мультимедиа.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК), общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» квалификация (степень) «бакалавр».

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);

способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5);

способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

Выпускник должен обладать следующими общепрофессиональными компетенциями (ОПК):

способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

Планируемые результаты обучения

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОК-10 Обладает способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Знать: методологию работы с историческими источниками в условиях их разнообразия в современном информационном обществе Уметь: характеризовать основные этапы развития графического дизайна; определять основные проблемы, являющиеся предметом исследования; описывать, характеризовать и анализировать основные методы изучения общественных явлений и процессов с точки зрения истории искусств и графического дизайна Владеть: культурой мышления, быть способным к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения
ОК-5 Способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	Знать: особенности и периодизацию основных исторических этапов развития анимации; основные мировоззренческие парадигмы современного мира Уметь: анализировать процессы и явления, происходящие в обществе; выделять мировоззренческие аспекты в повседневной практической-профессиональной жизни Владеть: понятийно-категориальным аппаратом в области дизайна
ОК-7 Способность к самоорганизации и самообразованию	Знать: основы работы в области компьютерных технологий и мультимедиа Уметь: последовательно подходить к достижениям высоких результатов в графическом дизайне Владеть: мастерством и умением профессионально подходить к творческим решениям поставленной задачи в графическом дизайне

<p>ОПК-7 Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p>	<p>Знать: основы структурирования текстовой, графической, анимационной, видео и аудио информации Уметь: применять навыки использования компьютерных технологий в профессиональной деятельности Владеть: основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации</p>		
<p>ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p>Знать: общее развитие мировой истории искусств и прикладного дизайна Уметь: применять полученные знания на практике Владеть: основными принципами стилизации в графическом дизайне; свободно интерпретировать исторические стили в своем дизайн-проекте</p>		
<p>ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	<p>Знать: технологические требования к дизайн-проекту в области веб-технологий Уметь: вести компоновку и компьютерное проектирование дизайн-проектов, учитывая современные технологические требования Владеть: набором возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно и технологически обосновать свои предложения</p>		
<p>ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p>Знать: основные принципы мультимедиа проектирования в графическом дизайне</p>	<p>Уметь: построить композиционно-ритмический ряд дизайн-проекта; найти рациональный подход при ведении творческих проектов</p>	<p>Владеть: фундаментальными знаниями в области мультимедиа при визуализации творческой концепции дизайн-проекта</p>

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих заданий - видеоролика;
- *промежуточная аттестация (ПА)* проводятся в форме экзамена по окончании пятого и шестого семестров с учетом результатов текущего контроля, просмотр видеоролика.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества

академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Мультимедиа» используются как классические методы обучения (лекции, практические занятия), так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив. В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- ситуационный анализ
- IT-метод.

Общая трудоемкость дисциплины «Мультимедиа» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 8 зачетных единиц (288 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	144	72
В том числе:		
Лекции	72	36
Практические занятия	72	36
Семинары	х	х
Лабораторные работы	х	х
Самостоятельная работа (всего)	81	153
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	экзамен	экзамен
Трудоемкость (час.)	63	63
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	8 ЗЕТ / 288 часа	8 ЗЕТ / 288 часа

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)				Код формируемых компетенций	Форма ТКУ ¹ Форма ПА ²
	Лекции	Практические занятия	Активные занятия	Интерактивные занятия		

¹ТКУ – текущий контроль успеваемости.

²ПА – промежуточная аттестация.

			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Групповое обсуждение	IT-метод		
Очная форма.										
Первый этап формирования компетенций										
Тема 1. Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения.	4	3		1	1				ОК-5 ОК-7	
Тема 2. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио.	4	3		2	1			1	ОК-5 ОК-7 ОПК-4	
Тема 3. Способы построение режиссуры мультимедиа произведения.	4	4		1	1				ОК-10 ОК-5 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 4. Разработка сценария мультимедиа проекта.	4	4		2	1			1	ОК-10 ОК-7 ОПК-6 ПК-4	
Тема 5. Эскизирование раскадровки.	4	3		1	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-6 ОПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				1						Просмотр творческих работ
Второй этап формирования компетенций										
Тема 6. Модель мультимедиа ролика.	4	4		1	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОК-14 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 7. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.	2	3		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4	

Тема 8. Виды анимации.	2	4		1				1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 9. Программа Adobe Flash.	4	3		2				1	ОК-5 ОК-7 ОК-104 ОПК-6 ОПК-4	
Тема 10. Разработка характера, типажа персонажей.	4	4		1				1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 11. Основы композиции мультимедиа проектов.	4	3		1	1			1	ОК-5 ОК-7 ОК-104 ОПК-6 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1						<i>Просмотр творческих работ</i>
Третий этап формирования компетенций										
Тема 12. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация.	2	3		1	1				ОК-10 ОК-5 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 13. Анимация, прорисовка, фазовка.	4	4		1				1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 14. Принципы анимации.	4	4		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 15. Использование законов физики	2	4		1	1				ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4	

Тема 16. Выразительность и графические приемы анимации.	4	3		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 17. Принципы создания трёхмерной графики и анимации	2	3		1	1			1	ОК-1 ОПК-7 ОПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1						<i>Просмотр творческих работ</i>
Четвертый этап формирования компетенций										
Тема 18. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видео рядом.	2	4		1				1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 19. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта.	2	4		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОПК-6 ПК-4	
Тема 20. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления.	2	3		1	1				ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 21. Работа со звуком.	2	4		2	1			1	ОК-10 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4	
Тема 22. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe AfterEffect и Premier	4	3		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 23. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.	2	4		1	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1						<i>Просмотр творческих работ</i>

Всего:	72	81		36	18			18		
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	288									Экзамен, 63 часа
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	8									

Очно-заочная форма.										
Первый этап формирования компетенций										
Тема 1. Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения.	2	5		1	1				ОК-5 ОК-7	
Тема 2. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио.	2	5		2	1			1	ОК-5 ОК-7 ОПК-4	
Тема 3. Способы построение режиссуры мультимедиа произведения.	2	6		1	1				ОК-10 ОК-5 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 4. Разработка сценария мультимедиа проекта.	2	6		2	1			1	ОК-1 ОК-7 ОПК-6 ПК-4	
Тема 5. Эскизирование раскадровки.	2	5		1	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-6 ОПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1						<i>Просмотр творческих работ</i>
Второй этап формирования компетенций										
Тема 6. Модель мультимедиа ролика.	1	6		1	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	

Тема 7. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.	1	5		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4	
Тема 8. Виды анимации.	1	6		1				1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 9. Программа Adobe Flash.	1	5		2				1	ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4	
Тема 10. Разработка характера, типажа персонажей.	1	2		1				1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 11. Основы композиции мультимедиа проектов.	1	5		1	1			1	ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4	
Текущий контроль уровня сформированности компетенции				1						Просмотр творческих работ
Третий этап формирования компетенций										
Тема 12. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация.	1	5		1	1				ОК-10 ОК-5 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 13. Анимация, прорисовка, фазовка.	1	6		1				1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 14. Принципы анимации.	1	6		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	

Тема 15. Использование законов физики	1	6		1	1				ОК-10 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4	
Тема 16. Выразительность и графические приемы анимации.	1	5		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 17. Принципы создания трёхмерной графики и анимации	1	5		1	1			1	ОК-10 ОПК-7 ОПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				1						<i>Просмотр творческих работ</i>
Четвертый этап формирования компетенций										
Тема 18. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видео рядом.	1	6		1				1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 19. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта.	1	6		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОПК-6 ПК-4	
Тема 20. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления.	1	5		1	1				ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 21. Работа со звуком.	1	6		2	1			1	ОК-10 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4	
Тема 22. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe AfterEffect и Premier	1	5		2	1			1	ОК-10 ОК-5 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ОПК-4 ПК-4	
Тема 23. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.	1	6		1	1			1	ОК-10 ОК-7 ОПК-7 ОПК-6 ПК-4	

Текущий контроль уровня сформированности компетенции				1						Просмотр творческих работ
Всего:	36	153		36	18			18		
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	288									Экзамен, 63 часа
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	8									

Содержание тем учебной дисциплины

Тема 1. Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения.

Понятие «Мультимедиа». Место мультимедиа в дизайне. История развития анимации. Исторически сложившиеся виды анимации. Понятие законов анимации и принципов построения мультимедиа роликов. Компьютерная анимация.

Тема 2. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио.

Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам) Правила тайминга. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение. Правила наложения звука в системе мультимедиа. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.

Тема 3. Способы построение режиссуры мультимедиа произведения.

Логическое и смысловое деление мультимедиа. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа.

Тема 4. Разработка сценария мультимедиа проекта.

Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок.

Тема 5. Эскизирование раскадровки.

Студенты осваивают элементарные навыки создания эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий.

Тема 7. Модель мультимедиа ролика.

Работа над принципиальной раскадровкой мультимедиа роликом. Эскизирование. Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.

Тема 6. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.

Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта. Музыкальный ряд в системе мультимедиа создает атмосферу конечного произведения. Каждому жанру соответствует свой стиль музыкального оформления.

Тема 8. Виды анимации.

Рассматриваются виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d) рассматриваются вопросы компоновки и тайминга анимации.

Тема 9. Программа Adobe Flash

Основные особенности программы, при помощи которой происходит создание анимации. Как настроить программу. Рабочее поле.

Тема 10. Разработка характера, типажа персонажей.

Соотношение формы и характера героя. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.

Тема 11. Основы композиции мультимедиа проектов

Композиция и художественный образ. Композиционное построение кадра. Теории композиционного проектирования: свето-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб.

Тема 12. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация.

Выразительные средства мультимедиа. Преувеличение (гипербола) в анимации. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.

Тема 13. Анимация, прорисовка, фазовка

Суть классической **анимации** в том, что рисуются сначала «**компоновки**» — ключевые движения персонажа, потом движение фазуется (создаются промежуточные фазы движения), далее полученные рисунки прорисовываются (вгоняются в образ персонажа)

Тема 14. Принципы анимации.

Сжатие и растяжение (squash&stretch). Упреждение (или отказное движение) Сценичность (staging). От позы к позе (Pose to Pose). Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions). "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out).

Движения по дугам (arcs). Второстепенные действия (Secondary actions). Расчет времени (Timing).

Тема 15. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами.

В классической анимации законы физики нарушаются ради усиления эффекта и выразительности. Свободное обращение с законами физики — важный инструмент анимации.

Тема 16. Выразительность и графические приемы анимации.

Изображение, слово, выразительность движения. В анимации движение - одно из основных средств выразительности.

Тема 17. Принципы создания трёхмерной графики и анимации

Метод ключевых кадров, персонажная анимация, Метод морфинга. Моделирование, динамика, визуализация.

Тема 18. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видео рядом.

Сочетание 2D анимации с 3D анимацией. Композиционное решение в рамках мультимедиа проекта. Организация пространства с помощью видео и анимации.

Тема 19. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта.

Смысловые образы в разработке мультимедиа проекта. Основные принципы стилеобразующей идеи. Правила и рекомендации использования средств анимационной выразительности в мультимедиа проекте.

Тема 20. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления.

Принципы анимации, дополнительные средства выразительности при создании принципиального концепта мультимедиа проекта.

Тема 21. Работа со звуком.

Микширование звука. Отображение звуковой информации на экране. Настройка общей громкости звука клипа. Гармоничное взаимодействие звука и анимационного изображения. Создание единой пластической формы звука и анимации.

Тема 22. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier

Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов.

Тема 23. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.

На этом этапе из набора кадров и различных файлов сводится воедино конечный вариант мультимедиа ролика

Практические занятия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
1	Тема 1. Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения.	Задание 1. Знакомство с анимацией и основными понятиями жанра. Примеры мировой анимации, которые являются показательными образцами этого вида искусства.	Комментирование работ
2	Тема 2. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио.	Задание 2. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам). Правила тайминга. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение. Правила наложения звука в системе мультимедиа. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.	Комментирование работ
3	Тема 3. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения.	Задание 3. Логическое и смысловое деление мультимедиа. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа.	Комментирование работ
4	Тема 4. Разработка сценария мультимедиа проекта.	Задание 4. Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок.	Комментирование работ
5	Тема 5. Эскизирование раскадровки.	Задание 5. Студенты осваивают элементарные навыки создания эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий.	Комментирование работ

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
6	Тема 6. Модель мультимедиа ролика.	Задание 6. Работа над принципиальной раскадровкой мультимедиа роликом. Эскизирование. Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.	Комментирование работ
7	Тема 7. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.	Задание 7. Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта. Музыкальный ряд в системе мультимедиа создает атмосферу конечного произведения. Каждому жанру соответствует свой стиль музыкального оформления.	Комментирование работ
8	Тема 8. Виды анимации.	Задание 8. Рассматриваются виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d) рассматриваются вопросы компоновки и тайминга анимации.	Комментирование работ
9	Тема 9. Программа Adobe Flash	Задание 9. Основные особенности программы, при помощи которой происходит создание анимации. Как настроить программу. Рабочее поле.	Комментирование работ
10	Тема 10. Разработка характера, типажа персонажей.	Задание 10. Соотношение формы и характера героя. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.	Комментирование работ
11	Тема 11. Основы композиции мультимедиа проектов	Задание 11. Композиция и художественный образ. Композиционное построение кадра. Теории композиционного проектирования: свето-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб.	Комментирование работ
12	Тема 12. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация.	Задание 12. Выразительные средства мультимедиа. Преувеличение (гипербола) в анимации. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.	Комментирование работ

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
13	Тема 13. Анимация, прорисовка, фазовка	Задание 13. Суть классической анимации в том, что рисуются сначала «компоновки» — ключевые движения персонажа, потом движение фазуется (создаются промежуточные фазы движения), далее полученные рисунки прорисовываются (вгоняются в образ персонажа)	Комментирование работ
14	Тема 14. Принципы анимации.	Задание 14. Сжатие и растяжение (squash&stretch). Упреждение (или отказное движение) Сценичность (staging). От позы к позе (Pose to Pose). Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions). "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out). Движения по дугам (arcs). Второстепенные действия (Secondary actions). Расчет времени (Timing).	Комментирование работ
15	Тема 15. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами.	Задание 15. В классической анимации законы физик и нарушаются ради усиления эффекта и выразительности. Свободное обращение с законами физики — важный инструмент анимации.	Комментирование работ
16	Тема 16. Выразительность и графические приемы анимации.	Задание 16. Изображение, слово, выразительность движения. В анимации движение - одно из основных средств выразительности.	Комментирование работ
17	Тема 17. Принципы создания трёхмерной графики и анимации	Задание 17. Метод ключевых кадров, персонажная анимация, Метод морфинга. Моделирование, динамика, визуализация.	Комментирование работ
18	Тема 18. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видео рядом.	Задание 18. Сочетание 2D анимации с 3D анимацией. Композиционное решение в рамках мультимедиа проекта. Организация пространства с помощью видео и анимации.	Комментирование работ
19	Тема 19. Использование анимационных средств для задач создания мультимедиа проекта.	Задание 19. Смысловые образы в разработке мультимедиа проекта. Основные принципы стилеобразующей идеи. Правила и рекомендации использования средств анимационной выразительности в мультимедиа проекте.	Комментирование работ

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
20	Тема 20. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления.	Задание 20. Принципы анимации, дополнительные средства выразительности при создании принципиального концепта мультимедиа проекта.	Комментирование работ
21	Тема 21. Работа со звуком.	Задание 21 Микширование звука. Отображение звуковой информации на экране. Настройка общей громкости звука клипа. Гармоничное взаимодействие звука и анимационного изображения. Создание единой пластической формы звука и анимации.	Комментирование работ
22	Тема 22. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe AfterEffect и Premier	Задание 22. Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов.	Комментирование работ
23	Тема 23. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.	Задание 23. На этом этапе из набора кадров и различных файлов сводится воедино конечный вариант мультимедиа ролика	Комментирование работ

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Мультимедиа», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru и библиотеке Института.

1. Комплект презентационных материалов по темам учебной дисциплины с использованием программы Power Point.
2. Котляров А.С. Композиционная структура изображения Учебное пособие - М., Университетская книга, 2008
3. Шервин Дэвид. Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера / Шервин Дэвид; [пер. с англ. С. Силинский]. - СПб. : Питер, 2013. - 240 с. : ил.
4. Мунари Бруно Фантазия.- Издатель Дмитрий Аронов, 2014.- 216 с.: ил.
5. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие
6. Овчинникова Р. Ю. Издательство: Юнити-Дана, 2015 Доступ: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

6.1 Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОК-10, ОК-7, ОК-5, ОПК-7, ОПК-6, ПК-4 формируются в V-VI семестре учебного года, на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Мультимедиа» выделяются четыре этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой. Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях.

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции		
		Знать:	Уметь	Владеть
ОК-10 способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Этап 1: темы 1-5	методологию работы с источниками информации в условиях их разнообразия	характеризовать основные этапы развития шрифтовой культуры;	культурой мышления, способностью к анализу, обобщению информации.
	Этап 2: темы 6-11	-	определять основные проблемы, являющиеся предметом исследования	постановкой цели и выбору путей ее достижения
	Этап 3: темы 12-17	методы и приемы работы с дизайн-проектом	анализировать социально значимые проблемы и процессы	культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию (в том числе, критическому) информации
	Этап 4: темы 18-23	основные разделы и направления дизайн- проектирования в анимации	критически оценивать свои достоинства и недостатки, намечать пути и выбирать	установками и ценностями рационалистического отношения к миру, природе, обществу, человеку

			средства развития достоинств и устранения недостатков	
ОК-5 способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	Этап 1: темы 1-5	особенности коммуникативного поведения представителей своей страны	анализировать коммуникативное поведение участников межкультурного взаимодействия	навыками толерантного коммуникативного поведения
	Этап 2: темы 6-11	свободное владение базовыми методами и приемами различных типов устной и письменной коммуникации	Решать проблемы межличностного взаимодействия	Навыками решения межличностных конфликтов
	Этап 3: темы 12-17	свободное владение приемами межкультурной коммуникации	Решать проблемы межкультурного взаимодействия	Навыками решения межкультурных конфликтов
	Этап 4: темы 18-23	логику верного, аргументированного и ясного построения устной и письменной речи	выражать свои знания в устной и письменной формах для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия;	навыками коммуникации в устной и письменной формах для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия в своей профессиональной деятельности.
ОК-7 способность к самоорганизации и самообразованию	Этап 1: темы 1-5	Основы деятельности дизайнера в различных организациях, требования, которые предъявляются к его деятельности.	Сформулировать, в чем заключается работа дизайнера в различных структурах.	Навыками базовой деятельности по сбору информации, навыками работы с профессиональными программами.
	Этап 2: темы 6-11	Источники информации для создания собственных дизайн-шаблонов.	Создавать элементы дизайн-проекта на основе заранее подготовленных шаблонов.	Навыками создания дизайн-шаблонов для последующего использования в проектах.
	Этап 3: темы 12-17	Структуру организации самостоятельной работы, ее роль в жизнедеятельности	Самостоятельно оценивать роль новых знаний, навыков и компетенций в	Навыками познавательной и учебной деятельности, навыками разрешения проблем, навыками поиска методов

		личности, этапы профессионального становления личности, этапы, механизмы и трудности социальной адаптации.	образовательной, профессиональной деятельности, самостоятельно оценивать необходимость и возможность социальной, профессиональной адаптации, мобильности в современном обществе, планировать и осуществлять свою деятельность с учетом результатов анализа, оценивать и прогнозировать последствия своей социальной и профессиональной деятельности.	решения практических задач, применению различных методов познания, формами и методами самообучения и самоконтроля.
	Этап 4: темы 18-23	Знания в сфере организации работы над дизайн-проектом	Работать над проектом в сфере мультимедиа самостоятельно и в команде	Навыки организации самостоятельной работы
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-	Этап 1: темы 1-5	Основные направления дизайн-деятельности	Решать основные типы проектных задач в заданных стилистических рамках	Навыками составления дизайн-проектов в заданной стилистике
	Этап 2: темы 6-11	Графические приемы для проектов разной степени сложности	Классифицировать приемы в дизайн-проектировании	умением систематизировать знания о теоретических основах, закономерностях, правилах и приёмах в дизайне
	Этап 3: темы 12-17	Типологические принципы использования того или иного	Решать задачи профессиональной критики	умение грамотного поэтапного ведения творческой работы от

проектировании		приема в проектировании	в сфере дизайн-проектирования	замысла к эскизу и от эскиза к воплощению в формате и материале
	Этап 4: темы 18-23	Основы работы над мультимедиа-проектом	Работать над мультимедиа-проектом	Навыками целостного подхода к мультимедиа-проекту
ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Этап 1: темы 1-5	основные позиции для составления полноценного брифа для дизайнера	извлечь информацию, проанализировать ее.	-
	Этап 2: темы 6-11	-	составить техническое задание на проектирование	методикой составления спецификации к дизайн-проекту
	Этап 3: темы 12-17	особенности классической и современной анимации; знать основные приемы и закономерности взаимодействия анимации, видео и звукового оформления мультимедиа проекта, характерные законы анимации объектов изображения для различных стилей	создавать смысловую, образную аранжировку различных концепций анимационными средствами	навыками работы с анимационными стилями; приемами построения мультимедиа произведения характерными для разных видов мультимедиа объектов: звук, видео, статичное изображение и анимация
	Этап 4: темы 18-23	законы композиции в мультимедиа; основные правила и принципы построения грамотного анимационного ролика	правильно применять критерии предпочтений звукового и видео оформления в решении конкретных задач	различными техниками анимирования при выполнении проектов; терминологией анимации
ОПК-7	Этап 1: темы 1-5	Знать основные приемы и закономерности	Создавать смысловую, образную аранжировку	Навыками работы с анимационными стилями

<p>способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p>		взаимодействия анимации, видео и звукового оформления мультимедиа проекта	различных концепций анимационными средствами	
	Этап 2: темы 6-11	Характерные законы анимации объектов изображения для различных стилей	Правильно применять критерии предпочтений звукового и видео оформления в решении конкретных задач	Приемами построения мультимедиа произведения характерными для разных видов мультимедиа объектов: звук, видео, статичное изображение и анимация.
	Этап 3: темы 12-17	Основы работы в программах для создания анимации, создавать раскадровки к видеороликам	Гармонично сочетать визуальный и звуковой ряд в цифровой анимации	Различными техниками анимирования при выполнении проектов
	Этап 4: темы 18-23	Законы композиции в мультимедиа	Анализировать стили анимации, выделяя их основные особенности.	основными методами композиционного построения в мультимедиа проекта
<p>ПК-4</p> <p>Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	Этап 1: темы 1-5	основные закономерности конструирования анимации	творчески применять знания и умения в работе со шрифтом, изображением	инструментами для создания анимации
	Этап 2: темы 6-11	основные закономерности конструирования анимационных раскадровок	-	компьютерными технологиями
	Этап 3: темы 12-17	Базовые принципы мультимедиа проектирования в графическом дизайне	Формировать основную концепцию видеоролика	Приемами базового моделирования
	Этап 4: темы 18-23	Терминологию в сфере мультимедиа-дизайна	Построить композиционно-ритмический ряд дизайн-проекта	Навыками сочетания двумерной и трехмерной анимации

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОК-10, ОК-7, ОК-5, ОПК-7, ОПК-6, ПК-4 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю) (критерии и показатели определены соответствующими картами компетенций, при этом пользуются либо традиционной системой оценивания, либо БРС)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций	Шкала оценивания (БРС)
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)		
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ	0-30баллов
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения		
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки		
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ	0-30 баллов
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения		
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки		
3 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ	0-30 баллов
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения		

	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки		
4 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ	0-30 баллов
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения		
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки		

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Примерное творческое задание

Тема: Способы построение режиссуры мультимедиа произведения.

Логическое и смысловое деление мультимедиа. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа.

Критерии оценивания контрольного задания	Максим кол-во баллов
Гармоничность композиции	0-6 баллов
Владение программами Adobe	0-6 баллов
Знание быстрых клавиш	0-6 баллов
Стилистическое разнообразие	0-6 баллов
Умение оперировать цветом и формой	0-6 баллов
Итого	30 баллов

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Примерное творческое задание

Тема: Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.

Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта. Музыкальный ряд в системе мультимедиа создает атмосферу конечного произведения. Каждому жанру соответствует свой стиль музыкального оформления.

Критерии оценивания контрольного задания	Максим кол-во баллов
Гармоничность композиции	0-6 баллов
Владение программами Adobe	0-6 баллов
Знание быстрых клавиш	0-6 баллов
Стилистическое разнообразие	0-6 баллов
Умение оперировать цветом и формой	0-6 баллов
Итого	30 баллов

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Примерное творческое задание

Тема: Анимация, прорисовка, фазовка

Суть классической анимации в том, что рисуются сначала «компоновки» — ключевые движения персонажа, потом движение фазуется (создаются промежуточные фазы движения), далее полученные рисунки прорисовываются (вгоняются в образ персонажа)

Критерии оценивания контрольного задания	Максим кол-во баллов
Гармоничность композиции	0-6 баллов
Владение программами Adobe	0-6 баллов
Знание быстрых клавиш	0-6 баллов
Стилистическое разнообразие	0-6 баллов
Умение оперировать цветом и формой	0-6 баллов
Итого	30 баллов

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций

Примерное творческое задание

Тема: Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта.

Смысловые образы в разработке мультимедиа проекта. Основные принципы стилиобразующей идеи. Правила и рекомендации использования средств анимационной выразительности в мультимедиа проекте.

Критерии оценивания контрольного задания	Максим кол-во баллов
Гармоничность композиции	0-6 баллов
Владение программами Adobe	0-6 баллов
Знание быстрых клавиш	0-6 баллов
Стилистическое разнообразие	0-6 баллов
Умение оперировать цветом и формой	0-6 баллов
Итого	30 баллов

6.3.5. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация по итогам семестровой работы проводится в форме экзаменационного просмотра и ответа на вопрос

Вопросы к экзамену, 5 семестр

1. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса
2. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства»
3. Управление файлами
4. Основные настройки редактора Adobe Flash
5. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика
6. Понятие «Временной шкалы» Timeline
7. Работа со слоями
8. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
9. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
10. Инструменты рисования и их параметры
11. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса

12. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства»
13. Управление файлами
14. Основные настройки редактора Adobe Flash
15. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика
16. Понятие «Временной шкалы» Timeline
17. Работа со слоями
18. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
19. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
20. Инструменты рисования и их параметры
21. Инструменты выделения
22. Группировка и рисование на слоях
23. Заливка и обводка контура
24. Инспектор свойств объекта – панель «Properties»
25. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color»
26. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура
27. Инструменты трансформации и палитра «Transform»
28. Изменение порядка следования объектов
29. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям
30. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура)

Устный ответ - 10 баллов, творческий просмотр – 20 баллов. Всего 30 баллов

Вопросы к экзамену, 6 семестр

1. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса
2. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства»
3. Управление файлами
4. Основные настройки редактора Adobe Flash
5. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика
6. Понятие «Временной шкалы» Timeline
7. Работа со слоями
8. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
9. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
10. Инструменты рисования и их параметры
11. Инструменты выделения
12. Группировка и рисование на слоях
13. Заливка и обводка контура
14. Инспектор свойств объекта – панель «Properties»
15. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color»
16. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура
17. Инструменты трансформации и палитра «Transform»
18. Изменение порядка следования объектов
19. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям
20. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура)
21. Управление формой контура
22. Трассировка растровых изображений
23. Назначение символов. Эталон символа и его экземпляры.

24. Работа с библиотекой символов «Library»
25. Создание нового символа и конвертирование объектов в символы
26. Типы символов. Параметры эталона
27. Создание «листов спрайтов CSS» и их дальнейшее использование
28. Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров
29. Режимы редактирования эталона
30. Замена эталона
31. Классификация типов анимации, используемых в редакторе Adobe Flash (покадровая, расчетная и программная анимация)
32. Покадровая анимация и ее особенности
33. Работа с временной шкалой.
34. Ключевые и промежуточные кадры. Управление кадрами
35. Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление параметрами
36. Просмотр и управление множеством кадров
37. Расчетная анимация формы (Shape Tween). Создание управляющих хинтов
38. Работа с масками. Создание анимированных масок
39. Движение по траектории на основе классической расчетной анимации движения (Classic Tween)
40. Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф»

Устный ответ - 10 баллов, творческий просмотр – 20 баллов. Всего 30 баллов

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

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Мультимедиа» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

Проводится в форме просмотра творческих работ.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). **Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена, включающего просмотр творческих работ и ответ на экзаменационный вопрос.**

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде просмотра творческих работ и промежуточная аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные вопросы.

Выставление итоговой оценки происходит следующим образом:

	Всего, max
Рубежный контроль 1-4 этапы (Просмотр творческих работ)	30
Самостоятельная работа в процессе изучения дисциплины,	10

включая посещаемость и активность на занятиях	
Итого в процессе изучения дисциплины	70
Экзамен (max)	30

Сумма полученных баллов переводится в оценки по пятибалльной шкале:

Суммарный рейтинговый балл	Российская оценка	Европейская оценка	Соотношение европейских и российских оценок
Менее 40	2	F	2
40-49	2+	FX	2+
50-60	3	E	3-
61-65			3
66-70		D	3+
71-75	4	C	4-
76-80			4
81-85		B	4+
86-90	5	A	5-
91-95			5
96-100			5+
50-70	зачтено	-	-
Менее 50	не зачтено	-	-

Просмотр творческих работ (рубежный контроль 1,2,3,4 этап)

Просмотр творческих работ выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов. Студентам сообщается оценка (БРС), которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат факультета.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у абитуриента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие

приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается передача.

Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Отметка **«отлично»** ставится, если обучающийся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

При проведении экзамена учитываются результаты выполнения контрольных заданий, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций - результаты рубежного контроля (максимально 60 баллов) 10 баллов обучающийся может получить за активность на занятиях и посещаемость. Всего в ходе итогового творческого просмотра максимально возможно получить 30 баллов. 100 баллов в совокупности соответствуют оценке «5» - отлично, 80-«4» хорошо, 70 –«3» удовлетворительно, менее 70 баллов –«2» неудовлетворительно.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Кривуля Наталья. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий (комплект из 2 книг). Аметист, 2012
2. Selby Andrew. Animation. Laurence King, 2013
3. Блейк Снайдер. Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства. М: Манн, Иванов и Фербер, 2016.

Дополнительная литература:

3. Animation Sketchbooks. Thames and Hudson Limited, 2013.
4. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс. Под ред. Владимира Обручева. М: Эксмо, 2014.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Каталог российских мультфильмов. Информация о режиссерах, сценаристах, художниках, композиторах, актерах, участвующих в создании мультфильмов. Новости анимации.	http://www animator.ru
2	Клуб аниматоров Рунета	http://animationclub.ru
3	Главный сайт по законам Flash анимации	http://flash-animated.com
4	Блог аниматоров	http://animater.com.ua/blog/page/3/
5	Музей кино	www.museikino.ru
6	Планета Мультфильмов. Все о мультиках, мультяшках и мультфильмах.	www.myltik.ru
7	Традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft	http://ta.multikov.net
8	Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум.	www.kinobar.ru
9	Russian Disney - новости и история мировой анимации	www.rusdisney.com
10	Мировое Искусство - живопись, анимация, кино	www.world-art.ru

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Обязательным условием, обеспечивающим эффективность СРС, является соблюдение этапности в ее организации и проведении. Можно выделить следующие этапы управляемой самостоятельной работы студентов.

Первый этап – подготовительный. Он должен включать в себя составление рабочей программы с выделением тем и заданий для СРС; сквозное планирование СРС на семестр; подготовку учебно-методических материалов; диагностику уровня подготовленности студентов.

Второй этап – организационный. На этом этапе определяются цели индивидуальной и групповой работы студентов; читается вводная лекция, проводятся индивидуально-групповые установочные консультации, во время которых разъясняются формы СРС и ее контроля; устанавливаются сроки и формы представления промежуточных результатов.

Третий этап – мотивационно-деятельностный. Преподаватель на этом этапе должен обеспечить положительную мотивацию индивидуальной и групповой деятельности; проверку промежуточных результатов; организацию самоконтроля и самокоррекции; взаимообмен и взаимопроверку в соответствии с выбранной целью.

Четвертый этап – контрольно-оценочный. Он включает индивидуальные и групповые отчеты и их оценку. Результаты могут быть представлены в виде дипломной, курсовой работы, реферата, доклада, схем, таблиц, устных сообщений, моделей, макетов, отчетов и т.п. (в зависимости от дисциплины и специальности). Контроль СРС может осуществляться при помощи промежуточного и итогового тестирования, написания в аудитории письменных контрольных работ, сдачи коллоквиумов, промежуточных зачетов др.

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с анимацией звуковым и видео рядом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению мультимедиа задач.

Просмотр студентами тематических фильмов и лекций, последующее их обсуждение является неотъемлемой частью учебной работы по дисциплине «Мультимедиа». Видео тесты даются в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины.

Изучение курса дисциплины «Мультимедиа» проходит в следующей методической последовательности:

1. Вводная лекция, краткий анализ видов учебной работы и показ лучших образцов типографического искусства.
2. Поиск концептуальных образцов, эскизирование на заданную тему.
3. Методический разбор выполняемых эскизов, выбор лучших вариантов и их утверждение.
4. Корректировка и выполнение эскизов средствами компьютерных технологий.
5. Подготовка проекта к просмотру и презентационного материала по итогам работы над материалами.
6. Методический разбор в присутствии студентов.
7. Просмотр и оценка проектов.

В процессе изучения дисциплины «Мультимедиа» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение и анализ классических образцов шрифтового искусства, принципов и методов их построения.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение графических заданий, эскизов.
5. Подготовка к семестровому зачету-просмотру.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных мультимедиа анимационных роликов;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

Практические занятия по дисциплине

Организация учебного процесса предусматривает применение инновационных форм учебных занятий, развивающих у студентов творческие навыки, умение ориентироваться в современных технологиях и работать в команде. Старайтесь делать задания самостоятельно, избегайте раскрывать сюжеты, которые являются штампами. Особенно полезно консультироваться с иностранными источниками, искать примеры для вдохновения на интернет-страницах многочисленных сайтов, посвященных дизайну, современному искусству и моде.

Требования к видеоролику:

1. Разработка требований к проекту

- 1.1 Формулирование основных задач веб-сайта, определение целевой аудитории и ее потребностей в сфере интерактивного контента.
- 1.2 Определение интерактивного контента в зависимости от типа носителя (веб-сайты, мобильные устройства и др.).
- 1.3 Знакомство с методами создания доступного интерактивного контента.
- 1.4 Демонстрация знания стандартных требований к защите авторских прав (связанные термины, получение разрешения и цитирование материала, охраняемого авторским правом).
- 1.5 Понимание своих задач и обязанностей, связанных с управлением проектом.
- 1.6 Обмен информацией с другими специалистами (например, коллегами и клиентами) о планах по проектированию и наполнению веб-сайта контентом.

2. Определение основных этапов создания интерактивного контента

- 2.1 Знание рекомендаций по проектированию многофункционального интерактивного контента для настольных ПК, мобильных браузеров, приложений, игр и видео в формате HD.
- 2.2 Демонстрация знаний основных принципов разработки контента.
- 2.3 Знакомство с методами создания доступного и понятного интерактивного контента.
- 2.4 Использование материалов раскадровки для проектирования интерактивного контента.
- 2.5 Организация документа, содержащего интерактивный дизайн.

3. Знание интерфейса Adobe Flash

- 3.1 Умение работать с элементами интерфейса Flash
- 3.2 Использование инспектора свойств.
- 3.3 Использование временной шкалы.
- 3.4 Изменение свойств документа.
- 3.5 Использование направляющих и линеек Flash.
- 3.6 Использование редактора движения.
- 3.7 Знакомство с типами файлов Flash.
- 3.8 Знакомство с последними наработками, позволяющими уменьшить размеры опубликованного файла Flash.

4. Создание элементов многофункционального контента с помощью Flash

- 4.1 Принятие решений о создании интерактивного контента на основе собственного анализа и имеющихся технических требований.
- 4.2 Использование инструментов на панели «Инструменты» для выделения, создания графики и текста и управления ими.
- 4.3 Импорт и редактирование графики.
- 4.4 Создание текста.

- 4.5 Изменение свойств документа.
- 4.6 Создание объектов и преобразование их в символы (включая графику, видеоклипы и кнопки).
- 4.7 Понимание принципов символов и библиотек.
- 4.8 Изменение символов и отдельных элементов.
- 4.9 Создание масок.
- 4.10 Создание анимаций (изменение фигур, положений, размеров, цветов и настроек прозрачности).
- 4.11 Добавление простых элементов управления при помощи ActionScript 3.
- 4.12 Импорт и использование звуковых дорожек.
- 4.13 Добавление и экспорт видеороликов.
- 4.14 Публикация и экспорт документов Flash.
- 4.15 Предоставление доступа к документам Flash.

5. Оценка элементов многофункционального интерактивного контента с помощью Flash Professional

- 5.1 Проведение технических тестов.
- 5.2 Определение методов, которые позволяют выявить ресурсы, доступные для повторного использования.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Мультимедиа» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Adobe.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебно-вспомогательные аудитории:

- поточные аудитории стационарно оборудованные мультимедийными проекторами; переносной мультимедийный комплекс (проектор и ноутбук) используются для обеспечения лекций и практических занятий демонстрационным оборудованием;
- компьютерный класс;
- обеспеченность наглядными пособиями, учебными пособиями на электронных носителях;
- наглядные и учебные пособия представлены в электронной библиотеке, а также обеспечен доступ к крупнейшим электронным библиотекам мира: e-library.ru и т.п.

Для развития доступности обучающихся к источникам учебной информации широко применяются возможности интернет.

