

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 07.08.2023 09:37:17

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**

**УТВЕРЖДАЮ**  
Ректор   
от « 18 » февраля 2021 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.В.ДЭ.02.01 «МОУШН-ДИЗАЙН»**

**Для направления подготовки:**  
54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**  
*проектный*

**Направленность (профиль):**  
«Дизайн в цифровой среде»

**Форма обучения:**  
очная

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.


Рецензент: Кортович Андрей Владимирович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников.

«20» января 2021 г.  /Т.Н. Михалина /  
(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ  / В.В. Самсонова /  
(подпись)

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД  / Е.А. Дубоносова /  
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев графического дизайна и законов создания мультимедиа проектов.

**Задачи:**

- получение знаний по видам, формам и составляющим искусства анимации;
- 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 After Effects);
- овладение основными принципами дизайна мультимедиа;
- овладение методикой комплексного проектирования анимационных роликов;
- освоение методики практической работы компоновки сюжетной линии мультимедиа произведения, взаимодействие анимации, видео и аудио.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективные дисциплины.

**Осваивается:** 5 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 - способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии;

ПК-2 - способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования.

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино,	ПК 1.2. Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты	<b>Знать:</b> 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов <b>Уметь:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов <b>Владеть:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии		решения задач в области создания цифровых объектов
	<b>ПК 1.3</b> Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов	<b>Знать:</b> технологию создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции <b>Уметь:</b> применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов <b>Владеть:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов
<b>ПК-2</b> Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования	<b>ПК 2.5.</b> Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную микро анимацию	<b>Знать:</b> языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации <b>Уметь:</b> разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц <b>Владеть:</b> навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Моушн-дизайн» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 3 з.е. / 108 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	72
<i>в том числе:</i>	
Лекции	36
Практические занятия	36
Лабораторные работы	-
<b>Самостоятельная работа</b>	36

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Зачет с оценкой
Трудоемкость (час.)	-
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	<b>3 з.е. / 108 час.</b>

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы. Анимация: законы и принципы построения	4	4	-	4
2	Правила построения мультимедиа ролика. Видео. Аудио. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения	4	4	-	4
3	Сценарий мультимедиа проекта. Эскизирование раскадровки. Модель мультимедиа ролика. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом	4	4	-	4
4	Виды анимации. Программа Adobe Flash. Разработка характера, типажа персонажей. Основы композиции мультимедиа проектов	4	4	-	4
5	Выразительные средства мультимедиа. Гипербола, визуальная коммуникация. Прорисовка, фазовка	4	4	-	4
6	Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами	4	4	-	4
7	Выразительность и графические приемы анимации. Принципы создания трёхмерной графики и анимации	4	4	-	4
8	Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта	4	4	-	4
9	Средства стилистической цельности мультимедиа оформления. Работа со звуком. Видеомонтаж и отладка мультимедиа проекта	4	4	-	4
Итого (часов)		36	36	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет с оценкой</b>			
<b>Всего по дисциплине:</b>		<b>108 / 3 з.е.</b>			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Тема №1. Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы. Анимация: законы и принципы построения**

Понятие «мультимедиа». Разновидности мультимедиа. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем. Системы мультимедиа и связанные с ними термины. Место мультимедиа в дизайне.

Природа анимационного фильма. Принципы восприятия анимационного изображения. История развития анимации. «Пионеры» анимации. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа. Компьютерная анимация.

### ***Тема №2. Правила построения мультимедиа ролика. Видео. Аудио. Способы построения режиссуры мультимедиа производства***

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.

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

### ***Тема №3. Сценарий мультимедиа проекта. Эскизирование раскадровки. Модель мультимедиа ролика. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом***

Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок.

Создание эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий.

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

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

### ***Тема №4. Виды анимации. Программа Adobe Flash. Разработка характера, типажа персонажей. Основы композиции мультимедиа проектов***

Виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d). Компоновка и тайминг анимации.

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

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

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

### ***Тема №5. Выразительные средства мультимедиа. Гипербола, визуальная коммуникация. Прорисовка, фазовка***

Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Преувеличение (гипербола) в анимации. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.

Прорисовка в анимации, фазовка. 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 №6. 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 №7. Выразительность и графические приемы анимации. Принципы создания трёхмерной графики и анимации***

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

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

***Тема №8. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта***

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

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

***Тема №9. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления. Работа со звуком. Видеомонтаж и отладка мультимедиа проекта***

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

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.

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

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

## **7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ**

Курсовая работа не предусмотрена

## **8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.**

## **9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **9.1. Рекомендуемая литература:**

1. Диков А. В. Веб-технологии HTML и CSS: учебное пособие. Издательство: Москва: Директ-Медиа, 2012.

режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=96968&sr=1>

2. Костюченко О. А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. Издательство: Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2015.



режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292&sr=1>

3. Ли М. Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс. Издательство: Кемерово: КемГУКИ, 2014.

режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374&sr=1>

4. Майстренко Н. В., Майстренко А. В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие. Издательство: Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.

режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959&sr=1>

5. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015.

режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1)

6. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.

режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>

7. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.

режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>

## **9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;

2. Браузер Yandex;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

## **9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

<b>№</b>	<b>Наименование портала (издания, курса, документа)</b>	<b>Ссылка</b>
1	Каталог российских мультфильмов. Информация о режиссерах, сценаристах, художниках, композиторах, актерах, участвующих в создании мультфильмов. Новости анимации.	<a href="http://www animator.ru">http://www animator.ru</a>
2	Клуб аниматоров Рунета	<a href="http://animationclub.ru">http://animationclub.ru</a>
3	Главный сайт по законам Flash анимации	<a href="http://flash-animated.com">http://flash-animated.com</a>
4	Блог аниматоров	<a href="http://animater.com.ua/blog/page/3/">http://animater.com.ua/blog/page/3/</a>

5	Музей кино	<a href="http://www.museikino.ru">www.museikino.ru</a>
6	Планета Мультфильмов. Все о мультиках, мультяшках и мультфильмах.	<a href="http://www.myltik.ru">www.myltik.ru</a>
7	Традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft	<a href="http://ta.multikov.net">http://ta.multikov.net</a>
8	Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум.	<a href="http://www.kinobar.ru">www.kinobar.ru</a>
9	Russian Disney - новости и история мировой анимации	<a href="http://www.rusdisney.com">www.rusdisney.com</a>
10	Мировое Искусство - живопись, анимация, кино	<a href="http://www.world-art.ru">www.world-art.ru</a>
11	Электронная библиотека	<a href="http://www.biblioclub.ru">www.biblioclub.ru</a>

## 10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеют оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

## 11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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. 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 «Моушн-дизайн». Видео тесты даются в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины. Изучение курса дисциплины «Моушн-дизайн» 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 «Моушн-дизайн» 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, 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.

### ***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

Факультет дизайна и моды  
Кафедра дизайна

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.В.ДЭ.02.01 «МОУШН-ДИЗАЙН»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Дизайн в цифровой среде»

**Форма обучения:**

очная

### Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<b>ПК-1</b> Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии	<b>ПК 1.2.</b> Моделирует и анимирует 2D и 3D цифровые объекты	<b>Знать:</b> 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов <b>Уметь:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов <b>Владеть:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов
	<b>ПК 1.3</b> Выполняет монтаж и цветокоррекцию видеоматериалов с созданием визуальных эффектов	<b>Знать:</b> технологию создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции <b>Уметь:</b> применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов <b>Владеть:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов
<b>ПК-2</b> Способен проектировать цифровые коммуникационные системы, веб-страницы, интернет сервисы и мобильные приложения с применением современных интернет технологий и программного обеспечения и осуществлять контроль соответствия пользовательского интерфейса бизнес цели и задачам пользователя, в т.ч. проводить юзабилити-исследования	<b>ПК 2.5.</b> Выполняет проектирование и верстку веб-страниц, включая программную микро анимацию	<b>Знать:</b> языки программирования и разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации <b>Уметь:</b> разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц <b>Владеть:</b> навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов

### Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает:	В целом знает:	Знает:	В полном объеме

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p>2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p><b>Не умеет:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p><b>Не владеет:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>	<p>2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p><b>В целом умеет:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>	<p>2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p><b>Умеет:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p><b>Владеет:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>	<p><b>знает:</b> 2D и 3D программное обеспечение для моделирования и анимирования цифровых объектов, принципы написания алгоритмов создания визуализации цифровых объектов</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> работать с инструментарием 2D и 3D моделирования для создания цифровых объектов</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыками использования инструментов 2D и 3D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов</p>
<p><b>Не знает:</b> технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p><b>Не умеет:</b> применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p><b>В целом знает:</b> технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p><b>В целом умеет:</b> применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p><b>Знает:</b> технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p><b>Умеет:</b> применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p><b>Владеет:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> технологии создания визуальных эффектов, монтажа и цветокоррекции</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемого для монтажа и создания визуальных эффектов</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком монтажа и цветокоррекции видеоматериалов с созданием визуальных эффектов</p>
<p><b>Не знает:</b> языки программирования и разметки для разработки</p>	<p><b>В целом знает:</b> языки программирования и разметки для</p>	<p><b>Знает:</b> языки программирования и разметки для</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> языки программирования и</p>



<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p>пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p><b>Не умеет:</b> разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>	<p>разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p><b>В целом умеет:</b> разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>	<p>разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p><b>Умеет:</b> разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p><b>Владеет:</b> навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>	<p>разметки для разработки пользовательского интерфейса; принципы работы объектной модели веб-страницы; технологии для разработки анимации</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> разрабатывать программный код пользовательской части веб-страницы, оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования; разрабатывать анимацию для веб-страниц</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком проектирования и верстки веб-страниц и анимационных эффектов</p>

### *Оценочные средства*

#### Задания для текущего контроля

##### *Контрольное задание, пример №1*

1. Построение мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио
2. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
3. Наложение звука в системе мультимедиа.
4. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения

##### *Контрольное задание, пример №2*

1. Разработка сценария мультимедиа проекта
2. Разработка компоновок и раскадровок
3. Создание эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий
4. Работа над раскадровкой

##### *Контрольное задание, пример №3*

1. Разработка характера, типажа персонажей
2. Создание персонажа под рисованный анимационный ролик.
3. Преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа

4. Композиционное проектирование: светотень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб

***Контрольное задание, пример №4***

1. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа
2. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа
3. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами
4. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности

***Контрольное задание, пример №5***

1. Создание трёхмерной графики и анимации
2. Моделирование, динамика, визуализация
3. Организация пространства с помощью видео и анимации
4. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта

***Контрольное задание, пример №6***

1. Работа со звуком. Микширование звука.
2. Настройка общей громкости звука клипа.
3. Создание единой пластической формы звука и анимации
4. Редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

**Промежуточная аттестация**

**Примерные вопросы к зачету с оценкой**

1. Понятие «мультимедиа».
2. Разновидности мультимедиа.
3. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем.
4. Системы мультимедиа и связанные с ними термины.
5. Место мультимедиа в дизайне.
6. Природа анимационного фильма.
7. Принципы восприятия анимационного изображения.
8. История развития анимации.
9. «Пионеры» анимации.
10. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации.
11. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа.
12. Компьютерная анимация.
13. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам).
14. Правила тайминга.
15. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
16. Правила наложения звука в системе мультимедиа.
17. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.
18. Логическое и смысловое деление мультимедиа.

19. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте.
20. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа
21. Разработка сценария мультимедиа проекта.
22. Литературный сценарий.
23. Режиссерский сценарий.
24. Разработка компоновок и раскадровок.
25. Эскизирование раскадровки.
26. Принципиальная раскадровка мультимедиа ролика.
27. Эскизы раскадровки, выявляющие структуру анимационного ролика
28. Эскизы раскадровки, отражающих компоновку изображений и смену действий
29. Образ мультимедиа ролика в целом
30. Образ каждой статьи в частности.
31. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
32. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.
33. Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта.
34. Музыкальный ряд в системе мультимедиа.
35. Стили музыкального оформления.
36. Виды анимации.
37. Компоновка и тайминг анимации.
38. Программа Adobe Flash: Основные особенности программы.
39. Программа Adobe Flash: Настройка программы. Рабочее поле.
40. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса
41. Управление файлами
42. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
43. Создание персонажа под рисованный анимационный ролик.
44. Разработка характера, типажа персонажей.
45. Соотношение формы и характера героя.
46. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик.
47. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа
48. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.
49. Основы композиции мультимедиа проектов. Композиция и художественный образ.
50. Композиционное построение кадра.
51. Теории композиционного проектирования: светотень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб
52. Ритм в мультимедиа.
53. Форма и контрформа. Функция и форма.
54. Выразительные средства мультимедиа.
55. Преувеличение (гипербола) в анимации.
56. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа.
57. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.
58. Анимация, прорисовка, фазовка
59. Принципы анимации
60. Сжатие и растяжение (squash&stretch).
61. Упреждение (или отказное движение)
62. Сценичность (staging).
63. От позы к позе (Pose to Pose).
64. Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions).
65. "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out).
66. Движения по дугам (arcs).

67. Второстепенные действия (Secondary actions).
68. Расчет времени (Timing)
69. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа
70. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами
71. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников и дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).