




МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет» (ДВФУ)
ШКОЛА ИСКУССТВ И ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

СОГЛАСОВАНО
Руководитель ОП
 Фомичева И.В.
(подпись) (ФИО)



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Моушн-дизайн
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
(Дизайн)
Форма подготовки очная

курс 4 семестр 7
лекции 16 час.
практические занятия 32 час.
лабораторные работы _____ час.
в том числе с использованием МАО лек. _____ /пр. _____ /лаб. _____ час.
всего часов аудиторной нагрузки 48 час.
в том числе с использованием МАО _____ час.
самостоятельная работа 33 час.
в том числе на подготовку к экзамену 63 час.
контрольные работы (количество)
курсовая работа / курсовой проект _____ семестр
зачет _____ семестр
экзамен 7 семестр

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015.

Рабочая программа обсуждена на заседании Департамента искусств и дизайна протокол № 11 от «15» июля 2021 г.

Директор Департамента искусств и дизайна доктор искусствоведения Федоровская Н.А.
Составители: Жильцова Г.В.

Владивосток
2021

Оборотная сторона титульного листа РПУД

I. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от « ____ » _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____
(подпись) (И.О. Фамилия)

II. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от « ____ » _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____
(подпись) (И.О. Фамилия)

Цель: выявление актуальности, роли и возможностей моушн-дизайна как канала трансляции в контексте современности, овладение инструментарием, технологиями и языком анимационного дизайна.

Задачи:

- выявление и анализ целевой аудитории, подбор соответствующих средств, приемов и инструментов видеокommunikации;
- проектирование актуального и конкурентоспособного продукта в сфере анимационной графики;
- исследование и освоение инновационных направлений в сфере моушн-дизайна;
- емкое раскрытие ключевых идей проекта средствами дизайна, анимации и типографики
- навыки командной проектной деятельности, знание специфики работы смежных специалистов: фотографов, режиссеров, программистов

Для успешного изучения дисциплины «Моушн-дизайн» обучающихся должны обладать следующими предварительными компетенциями, сформированными на уровне программы подготовки бакалавра:

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

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

Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы, характеризуют формирование следующих компетенций:

Тип задач проф. деятельности:	Код и наименование профессиональной компетенции (результат освоения)	Код и наименование индикатора достижения компетенции
-------------------------------	--	--

научно-исследовательский	ПК-1 способность использовать систематизированные теоретические и практические знания для определения и решения исследовательских задач, в том числе с учетом специфики регионального развития	ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.
художественный	ПК-2 способность формировать визуальное сообщение через оценку факторов отношений, ощущений и реакций потребителя с учетом образной выразительности при проектировании объектов дизайна	ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.
проектный	ПК-3 способность проектировать объекты с преобладанием задач передачи визуальных сообщений, с акцентом на функции в отношении потребителя и с учетом значимости информативности формы сообщения	ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.	Знает особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей моушн-проекта; принципы выбора техники и манеры изображения природы с учетом дальнейшего развития данного образа в анимации; принципы построения формы, пластичного взаимодействия деталей, ресурсного потенциала объекта для внедрения в анимационный дизайн Умеет применять уместные приемы стилизации и обобщения формы для частных задач проекта; достигать единства графического языка в процессе подготовки продукта моушн-дизайна; ориентироваться в актуальных тенденциях в сфере рисунка; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры рисунка в проектах Владеет графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу; навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта моушн-дизайна; навыками связывать графическое содержание и сюжетосложение в моушн -дизайне;
ПК-2.3 Адаптирует информацию	Знает теоретические основы современного

<p>в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.</p>	<p>искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях. Умеет обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи, подбор цветовых моделей как составляющих проекта анимационной графики; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок с учетом последующей кинематики Владеет основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам моушн-дизайна</p>
<p>ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.</p>	<p>Знает специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана; особенности разных видов проектов в моушн-дизайне и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта основные виды проектов моушн-дизайна, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; правила и инструменты анимации Умеет создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам; средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия продукта моушн-дизайна; учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики; распределять выполнение дизайн-проекте на принципиальные этапы для оптимизации процесса; структурировать проект в программах для создания анимации; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи Владеет навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта моушн-дизайна; приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре; способностью выходить на конкурентоспособный результат с учетом актуальных тенденций, а также современных технологий. навыками разработки сториборда, раскадровки,</p>

	работы с аниматиком, 2D трекингом, кернингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации
--	--

1. Трудоёмкость дисциплины и видов учебных занятий по дисциплине

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 зачётных единиц (144 академических часа).

(1 зачетная единица соответствует 36 академическим часам).

Обозначение	Виды учебных занятий и работы обучающегося
Лек	Лекции
ПР	Практические занятия
СР	Самостоятельная работа обучающегося в период теоретического обучения
Контроль	Самостоятельная работа обучающегося и контактная работа обучающегося с преподавателем в период промежуточной аттестации

Структура дисциплины:

Форма обучения – очная

№	Наименование раздела дисциплины	Семестр	Количество часов по видам учебных занятий и работы обучающегося						Формы промежуточной аттестации
			Лек	Лаб	Пр	ОК	СР	Контроль	
4	Семестр 7	7	16		32		33	63	Экзамен
	Итого:								

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Раздел I. Теоретические основы моушн-дизайна. Этапы и особенности создания продукта моушн-дизайна (18 час.)

Тема 1. Определение целей и задач курса. История развития моушн-дизайна. (2 часа).

Развитие жанра мультипликации в XX веке. «Динозавр Герти» — один из первых короткометражных мультфильмов. Первые анимационные фильмы, их герои. Расцвет студии мультипликации Уолта Диснея. Пионером анимационного кино и моушн-дизайна. Новейшая история мировой мультипликации. Развитие мировой анимации

Тема 2. Понятийно-терминологический аппарат. Технологии анимации (2 часа).

Технологии моушн-дизайна (бумажная, кукольная, компьютерная покадровая, стоп-моушн, морфинг). Правила и принципы классической анимации. Назначение и возможности двумерной анимации.

Тема 3. Драматургия, понятие времени в анимации (2 часа).

Задача режиссера. Драматургия, элементы драматургической композиции. Раскадровка, аниматик. Единицы времени в анимации. Расчет времени в тактовых листах. Экспозиционные листы.

Тема 4. Анимация движение на основе шарниров и суставов (2 часа).
Одушевление и свойства материала Движение и карикатура. Законы движения Ньютона. Предметы, подброшенные в воздух. Вращение предметов. Сила, передаваемая через гибкие шарниры и шарнирные суставы.

Тема 5. Пространство в анимации. Скорость и движение (2 часа).

Пространственное распределение фаз (общие замечания)
Пространственное размещение фаз. Расчет медленного движения. Расчет быстрого движения. Вход и выход из статики. Предвосхищение движения

(замах). Остаточное движение. Перекрывающее действие. Расчет колебательного движения.

Тема 6. Тайминг (2 часа).

Тайминг как выражение веса и силы. Расчет сил в цикловом движении. Реакция и подготовка к ней («тэйк»). Расчет движения при передаче масштаба.

Тема 7. Влияние внешних условий на механику движения (2 часа).

Эффект трения, сопротивление воздуха, ветер, дождь. Расчет циклов — сколько повторов. Одушевление эффектов: огонь и дым.

Раздел II. Основные возможности программного обеспечения Adobe After Effects. Рабочая среда Adobe After Effects. (4 час.)

Тема 8. Параметры анимации движения. Операции с кадрами в Adobe After Effects (2 часа).

Создание и редактирование анимированной графики в Adobe After Effects. Объекты, инструменты, панели и окна Adobe After Effects. Кадры, слои в программе. Покадровая анимация. Понятие системы координат.

Тема 9. Графические примитивы, работа с текстом. Синхронизация звукового сопровождения с анимацией (2 часа).

Типы преобразований графической информации. Рисование и редактирование шейпов. Создание и редактирование контуров. Создание и редактирование градиентов. Символы. Виды символов. Синхронизация звукового сопровождения с анимацией. Озвучивание анимации. Изменение формы в движении. Подвижная маска. Анимация движения множества объектов.

II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Практические работы (36 часов)

Практическая работа № 1. Шейповая анимация логотипа в программе After Effects (12 часов).

Краткая справка о развитии моушн-дизайна. Ознакомление с ключевыми инструментами программного обеспечения After Effects. Основные форматы графических элементов для работы в программе, форматы экспорта видео. Выбор логотипа, графическое воспроизведение в программах векторной графики. Выявление связи концептуальной брендовой идеи и характера потенциальной анимации. Выполнение Full HD видео-заставки анимированного логотипа из элементов 2D графики.

Практическая работа № 2. Кинетическая типографика (создание титров к фильму) (16 часов).

Изучение аналогов кинетической типографики на примере титров к отечественным и зарубежным художественным фильмам. Взаимосвязь оформления текстовых элементов и содержания фильма определяется через эмоционально-образную оценку графических элементов с основной идеей. Семантическая содержательная сторона титров. Подготовка шрифтовых блоков и вспомогательных графических элементов для последующей анимации, взаимосвязанного со звуковым сопровождением. Проработка логики и выполнение базовых этапов смены кадров в программе After Effects. Работа со специфичной литературой, доработка индивидуальных настроек анимации в тьюториалах к программному обеспечению.

Практическая работа № 3. Анимированная инфографика с использованием 3D и 2D элементов (26 часа).

Анимированная инфографика как средство продуктивного продвижения информации. Подготовка графических элементов базового набора инфографики в нужных форматах (текст; пиктограммы, персонажи, карты; диаграммы; таблицы; вспомогательные и разделительные формы, линии и плашки). Классификация, оформление главной и второстепенной частей инфографики.

Проектирование потенциала кинематики 3D и 2D элементов и их взаимодействия с использованием компьютерных редакторов. Механический этап монтажа в программе Adobe After Effects.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Дата/сроки выполнения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение (час.)	Форма контроля
1.	1-17 неделя	Подготовка к практическим работам	26	Предоставление заданий к практическим работам
3.	2-12 неделя	Изучение теоретических вопросов дисциплины	30	Устный опрос
4	18 неделя	Подготовка к экзамену семестр	36	Экзамен

Характеристика заданий для самостоятельной работы студентов и методические рекомендации по их выполнению

В процессе изучения дисциплины «Моушн-дизайн» самостоятельная работа студентов заключается в освоении теоретических подходов дизайна, маркетинга и психологии в комплексном решении задач рекламного бизнеса, определении роли дизайна в структуре современного рынка рекламы. Самостоятельная работа также реализуется в освоении программных продуктов, приобретении навыков быстрого и целесообразного применения инструментов программ Adobe After Effects, Autodesk 3ds Max, Corel DRAW, Adobe Illustrator,

Adobe Photoshop. Самостоятельная работа по подготовке к практической работе считается зачтенной в случае, если посредством ее выполнения студент наработал достаточный материал и выполнил необходимый объем практической работы.

Самостоятельная работа студентов в процессе изучения дисциплины «Моушн-дизайн» ведется по темам, представленным в программе курса и предполагает:

- Изучение существующей специфичной литературы относительно рекламного бизнеса и инноваций в данной сфере
- Знакомство с учебной, научной и научно-популярной литературой по общим вопросам дизайна рекламного продукта
- Освоение возможностей программных графических редакторов
- Подготовка к семестровому экзамену.

В процессе самостоятельной работы студенты решают задачи, связанные с формированием представлений о профессии рекламного дизайнера, основным этапам работы над проектом. Также, анализируя аналогичные ситуации проектирования в виде кейсов, студенты выявляют потенциальные пути решения для собственных учебных работ.

Рекомендации к подготовке к практическим работам

Задание 1. Провести поиск, разработку и презентацию идеи кинематики логотипа, выполнить ряд стайлфреймов и аниматика для будущего ролика. На данном этапе оттачиваются композиции кадров, пристраивается визуальная коммуникация с учетом определенной аудитории. С учетом индивидуального подхода к анимации дополнительно освоить возможности программных пакетов и плагины к ним.

Задание 2. Отразить вариативность сочетания шрифтовых пар и графических элементов сопровождения для создания титров к фильму. Выполнить экспериментальные упражнения по анимированному взаимодействию шрифтовых блоков согласно фабуле выбранного фильма.

Задание 3. Разработать логику подачи материала в виде инфографики, подкрепить ее элементами, созданными в 3D формате с использованием программного пакета Autodesk 3ds Max. Создать сценарий анимации для графика, карты или диаграммы.

Требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы

Графическая часть самостоятельной работы заключается в вариативном поиске визуальных компонентов для анимации и их последовательности трансформаций в ролике. Выполняется в виде презентации блоков кейса средствами презентационного программного обеспечения. Подается в электронном формате с раскрытием структуры и компонентов продукта моушн-дизайна.

Критерии оценки выполнения самостоятельной работы

Самостоятельная работа предполагает структурную целостность с содержанием практических работ – является определенной ступенью в их содержании, но также отдельно логически завершенную задачу. Это обуславливает необходимость ее самостоятельной подготовки.

Работа считается выполненной, если соблюдена последовательность исполнения задания, логично связаны все смысловые и структурные элементы,

достигнута цельность и ясность составляющих элементов по отношению к раскрытию концепции.

Самостоятельная работа не считается выполненной в случае, если студент не демонстрирует усвоенные теоретические и практические знания и навыки, не может объяснить основные положения изучаемой дисциплины, не демонстрирует выполнение задач либо не может объяснить принципы и последовательность его выполнения.

• контроль достижения целей курса

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Раздел I. Основы анимации. Этапы создания проектов 2D моушн-дизайна на основе базовых эффектов и приемов	ОПК-1 ПК-5	знает	УО-1	Вопросы 1-9
			умеет	ПР-10 Кейс-задача	Задание № 1,2
			владеет	ПР-10 Кейс-задача	Задание № 1,2
2	Раздел II. Основы 3D анимации	ПК-1 ПК-7	знает	УО-1	Вопросы 10-25
			умеет	ПР-10 Кейс-задача	Задание № 3
			владеет	ПР-10 Кейс-задача	Задание № 3

Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 2.

V. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

(электронные и печатные издания)

- Торопова О.А. Анимация и веб-дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Торопова О.А., Кумова С.В.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015.— 490 с. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>.— ЭБС «IPRbooks» — *Загл. с экрана.*
- Вдовин А.С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Вдовин А.С.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015.— 267 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>.— ЭБС «IPRbooks» — *Загл. с экрана.*
- Юмашев Д.О. Анимация в системе массмедиа: коммуникативный потенциал / Юмашев // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. .— 2015 .— №2 .— С. 160-163 — Режим доступа: <https://rucont.ru/efd/512130> — *Загл. с экрана.*
- Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс — М.: Эксмо, 2014. — 428 с. — Режим доступа: <https://www.twirpx.com/file/1720287/> — *Загл. с экрана.*

Дополнительная литература

(электронные и печатные издания)

- Злотникова Т.С. Отечественная анимация в модусе архетипа ребенка / Злотникова, Горохова // Обсерватория культуры .— 2016 .— Т. 1 №2 .— С. 36-42 — Режим доступа: <https://rucont.ru/efd/406154>— *Загл. с экрана.*
- Самоучитель 3ds Max 2016: Самоучитель / Горелик А.Г. - СПб:БХВ-Петербург, 2016. - 521 с. ISBN 978-5-9775-3670-7 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/944647>— *Загл. с экрана.*
- Симакова Ю.А. Ценностно-смысловые возможности анимации в кинематографе / Симакова // Известия Уральского федерального университета. Серия 1. Проблемы образования, науки и культуры .— 2013 .— №4 .— С. 174-179 — Режим доступа: <https://rucont.ru/efd/260235>— *Загл. с экрана.*
- Барышников Н. В. Основы профессиональной межкультурной коммуникации: Учебник / Н.В. Барышников. - М.: Вузовский учебник: НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 368 с. — *Загл. с экрана.*
- Брайс, Р. Руководство по цифровому телевидению [Электронный ресурс] / Р. Брайс; Пер. с англ. - М.: ДМК Пресс, 2009. - 288 с.: ил. — Режим доступа:<http://znanium.com/catalog/product/406791>
- Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор (в 2-х томах) —М.: Гаятри, 2007. - 304 с. —
— Режим доступа:
https://vk.com/doc2159248_171950338?hash=d21945e33a44f61f0e&dl=62ae9c2879e72a0fc0 — *Загл. с экрана.*
- Уайтэкер Г., Халас Д. Тайминг в анимации — Режим доступа: <http://bookre.org/reader?file=633493&pg=3> — *Загл. с экрана.*
- Белла Мартин, Брюс Ханнингтон «Универсальные методы дизайна» — Режим доступа: <https://yadi.sk/i/bpRSwe5xt4a25> — *Загл. с экрана.*
- Норштейн Ю.Б. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. - М.: ВГИК, журнал «Искусство кино», 2005. - 254 с. — Режим

доступа:

https://vk.com/doc25955378_437227974?hash=c2c7683ad77cf8f102&dl=91dc5436a0bf7fbcbe — *Загл. с экрана.*

- Орешина А. Б. Динамические аспекты формы в современном книжном дизайне. — М: 2014 — Режим доступа: <http://www.hist.msu.ru/Science/Disser/Oreshina.pdf> — *Загл. с экрана.*
- Марк Смикиклас «Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений» — Питер, 2014. —152 с. — Режим доступа: <https://yadi.sk/i/wshSdIOmt4ZQk> — *Загл. с экрана.*
- Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. Учебное пособие. М.:ВГИК, 2005
- Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2006. - 152 с.
- Познин В.Ф. Природа выразительных средств экрана. Экранное пространство и время. // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. Общественные и гуманитарные науки. 2008. № 10 (59). С. 311 -319.
- Разлогов К.Э. Искусство экрана: от синематографа до Интернета. / Рос. ин-т культурологии. М. РОССПЭН, 2010. 287 с.
- Фрейлих С. И. Теория кино: От Эйзенштейна до Тарковского. М.: Академический проект; Фонд «Мир»; 2008; 512 с.
- Эллен Луптон «Графический дизайн от идеи до воплощения» — Режим доступа: <https://yadi.sk/i/85Ge1YLvt4arM>— *Загл. с экрана.*
- Bellantoni, Jeff and Woolman, Matt, 'Type in Motion', Thames & Hudson, 1999.
- Zimmerman, Bill. "History of Kinetic Typography". WizMotions. Retrieved 20 February 2015.

- Lee, Johnny C.; Forlizzi, Jodi; Hudson, Scott E. "The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text" (PDF). Carnegie Mellon University. Retrieved 20 February 2015.
- Brownie, Barbara (2007). "One Form, Many Letters: Fluid and transient letterforms in screen-based typographical artefacts". Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network. 1 (2). Archived from the original on April 3, 2008. Retrieved March 21, 2017.
- Animals in Motion — Режим доступа: https://vk.com/doc57791839_437257586?hash=de0cbcc6fa6bdd37b7&dl=7ed034ecfa9dcd338a — *Загл. с экрана.*

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

- VideoSmile — все о визуальных эффектах и моушн-дизайне в одном месте. Режим доступа: <https://videosmile.ru/lessons/read/kineticheskaya-tipografika-v-odin-klik.html> — *Загл. с экрана.*
- Блог о моушн-дизайне. Режим доступа: <http://motionbase.ru/> — *Загл. с экрана.*
- Portal "Videocopilot". Режим доступа: http://www.videocopilot.net/tutorials/the_portal/ — *Загл. с экрана.*
- Журнал «Outdoor Media» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://outdoor.ru/news/> - *Загл. с экрана.*

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Курс дисциплины «Моушн-дизайн» структурирован по тематическому принципу, что позволяет систематизировать учебный материал по данному предмету, и подчёркивает связь с другими дисциплинами. Курс разработан с целью подготовки студента к профессиональной деятельности в сфере графической анимации и опирается на общие теоретико-методологические основы дизайна и анимации, а также на содержание курсов общенаучного и профессионального циклов дисциплин.

В процессе изучения материалов учебного курса предлагаются разнообразные формы работ:

1. Знакомство с учебной, научной и научно-популярной литературой по общим вопросам дизайна и композиции.
2. Работа с периодическими изданиями по проблемам и разработкам в области моушн-дизайна.
3. Самостоятельное ознакомление с темами, посвященными состоянию и инновациям в сфере анимированной графики.
4. Поиск эталонных аналогов моушн-дизайна.
5. Изучение возможностей программных редакторов, применяемых для создания анимации
6. Подготовка к практическим занятиям.
7. Подготовка к экзамену.

Практические занятия направлены на поэтапное освоение навыков работы в программах с параллельным осмыслением логики раскрытия смысла через кинематику объекта, режиссуры кадра, и призваны стимулировать выработку знаний, умений комплексной самостоятельной или командной работы в сфере моушн-дизайна.

Рекомендации по выполнению типовых практических работ:

В процессе выполнения каждой практической работы студент должен реализовать определенное творческое решение, приведенное в описании практической работы, продемонстрировать результат преподавателю, пояснить назначение инструментов, используемых в работе и последовательность их применения, а затем оформить отчет по заданным требованиям. В процессе работы главенствующим выступает метод анализа конкретных ситуаций (Кейс-задача). На предшествующем занятии преподаватель дает задание студентам индивидуально ответить на вопросы к практическому занятию и коллективно обсудить варианты решения проблемной задачи в проектировании рекламного продукта, что существенно углубляет опыт бакалавра. Сталкиваясь с конкретной ситуацией, студент должен определить: характер проблематики, свои возможности в раскрытии проектных задач, потенциальные источники, способные помочь в оптимально-выразительном решении продукта моушн-дизайна.

На завершающем этапе занятия, преподаватель дает обобщения по выступлениям учащихся, делает выводы по каждому практическому заданию и общий результат по всему курсу.

В процессе выполнения каждой практической работы студент должен выполнить определенное творческое задание, приведенное в описании практической работы, продемонстрировать результат преподавателю, пояснить назначение инструментов, используемых в работе и последовательность их применения, а затем оформить отчет по заданным требованиям.

Тема: Кинетическая типографика (создание титров к фильму)

Изучение аналогов кинетической типографики на примере титров к отечественным и зарубежным художественным фильмам. Взаимосвязь оформления текстовых элементов и содержания фильма определяется через

эмоционально-образную оценку графических элементов с основной идеей. Семантическая содержательная сторона титров. Подготовка шрифтовых блоков и вспомогательных графических элементов для последующей анимации, взаимосвязанного со звуковым сопровождением. Проработка логики и выполнение базовых этапов смены кадров в программе After Effects. Работа со специфичной литературой, доработка индивидуальных настроек анимации в тьюториалах к программному обеспечению.

Теоретическая часть:

Процессы зарождения кинетической типографики начались с экспериментов Льюиса Кэрролла, в своей книге 1865 года «Приключения Алисы в стране чудес» и Гийома Апполинера, который в 1918 году создал так называемые идеограммы. После кристаллизации данного явления, сновной областью применения кинетической типографии долгое время был кинематограф. Первые опыты относятся еще к концу 1950-х, когда дизайнер Сол Басс создал дизайн титров, передающих атмосферу фильмов Альфреда Хичкока «К северу через северо-запад» и «Психо». С начала 1980-х кинетическая типографика стала предметом разностороннего изучения, теоретическими вопросами в этой области активно занимается Университет Карнеги-Меллона.

Потенциал развития кинетической типографики дала внутренняя динамика восприятия книги. Поэтому неотъемлемым этапом в освоении данной сферы дизайна является изучение основ типографики и основных теоретических трудов, раскрывающих вопрос кинематики, заложенной в шрифте, строке и сопровождающем потоке элементов. К примеру, типограф Э. Рудер пишет о необходимости осмысления «фаз движения» в типографической форме, вводит понятие «типографического фильма». Динамический аспект формы – в центре внимания «Ритмической структур книги» Е.Б. Адамова. Он указывает на то, что метр и ритм – важнейшие характеристики организации движения в книге. Книга

Метрическая структура служит основой для ритмической системы, образуемой текстовыми и изобразительными рядами издания. Автор выделяет два вида ритма в книге. Первый – активно-динамический – связан с процессом перелистывания, продвижением по массиву книжных страниц. Появление каждого нового элемента формы связано с исчезновением предыдущего, этот ритм воспринимается зрителем как «результат последовательной развертки» содержимого книги. Второй – пассивно-динамический, образован ритмическим построением композиции каждого разворота. Здесь все элементы находятся в поле зрения и ощущение ритма создается их взаимоотношения.

Только ощутив закономерности, возможности и ограничения изначального поля формирования типографики, ознакомившись с законами построения шрифта и видами шрифтовых гарнитур, можно переходить к осмыслению кинетических приемов работы с типографикой.

Порядок выполнения: Стадии подготовки макета включают черновой набросок, черновой эскиз с отражением основной концепции и механический этап монтажа.

Определившись с темой, студент переходит к черновым наброскам, которые являются отправной точкой любого проекта и нуждаются в глубинном анализе, как со стороны структурно-композиционного ряда, так и со стороны анализа восприятия реципиентом графической и вербальной информации. Черновой вариант, зачастую, несет в себе стихийный и случайный характер, в нем допустим самый смелый поиск реализации идеи.

Следующий этап – подготовка чернового эскиза композиции, изготовление которого требует рациональности. Размер эскиза композиции нуждается в строгом масштабировании и пропорциональности к основному варианту и между элементами. В противном случае при подгонке пропорций может быть полностью утеряна эстетика композиционного пятна. На этом этапе отмечается местоположение основных колористических пятен – цветовые акценты,

тональные переходы и их взаимодействие. Все элементы композиции набираются в масштабе один к одному, детали ролика и сам он монтируется по принципу максимальной готовности. Текст набирается соответствующей гарнитурой и кеглем, цвет редактируется а рисованные образцы доводятся до финальной формы. Тупиковые направления в ходе работы корректировались ведущим преподавателем.

В кинетической типографике применяются базовые законы, средства и инструменты композиции. Линия - это одно из самых выразительных первоэлементов. Она гибка, легко трансформируема и подвижна. Благодаря линии можно создать иллюзию стремительного или же плавного движения. Также в процессе стоит восстановить знания о возможностях других первоэлементов и первоформ.

Касательно аспектов психологического восприятия продукта моушн-дизайна, необходимо учитывать динамические стереотипы в сознании зрителя соответственно его ментальности и хронологическим рамкам активности. Это наработанная система условных рефлексов, выработанных практикой.

Также важна ассоциативность и метафоричность восприятия, потенциал многозначности прочтения образов. Многоплановость композиция позволяет обогатить видеоряд и передать необходимые аспекты иерархии. Контраст позволяет выделить и гиперболизировать особенности двух и более изображений, предметов, цветов. Этот прием позволяет усилить свойства объекта по сравнению с его антиподом.

Механический этап монтажа производится в программе Adobe After Effects — это софт для редактирования видео и динамических изображений, разработки композиций (компози́тинг), анимации и создания различных эффектов. Широко применяется в обработке отснятого видеоматериала (цветокоррекция, пост-продакшн), при создании рекламных роликов, музыкальных клипов, в производстве анимации (для телевидения и web), титров

для художественных и телевизионных фильмов, а также для целого ряда других задач, в которых требуется использование цифровых видеоэффектов.

После ознакомления с основным инструментарием программы, производится сбор послойных композиций, задается таймлайн, определяются основные эффекты движения и взаимодействия элементов.

Формат записи финального результата определяется техническими и экономическими соображениями. В частности, частота кадров при записи будет определяться вопросами дальнейшей роли и сферы распространения продукта. Поскольку в процессе рендеринга (сохранения готового видео, в программе Adobe After Effects, со стандартным кодеком, получается 20 –ти секундное видео размером 1 Гбайт, что усложняет дальнейшую работу с таким значительным размером файле, возможно выбрать разные пути. Кодеком "Quick Time Movie" либо сжатие ползунком "Компрессии" поможет уменьшить качество видео, для того чтобы, соответственно, уменьшить размер видео на выходе. Для того чтобы сохранить видео со звуком, необходимо поставить галочку в пункте "Audio Output" и "Render".

Задания: разработать логику и выполнить монтаж ролика с анимированными титрами для фильма в формате кинетической типографики.

Задание для самостоятельной работы: освоение основного инструментария программных пакетов Adobe After Effects.

Методические рекомендации. По ходу работы рекомендуется обращаться к литературе для теоретического обоснования, выявления программных средств, графических инструментов и методов моушн-дизайна.

Рекомендации по работе с литературой

Учитывая междисциплинарную специфику предмета – важно уделять внимание источникам в сфере композиции, типографики, психологии аудитории и непосредственно материалу по методикам и технологиям моушн-

дизайна. Работа с литературой осуществляется комплексно, теоретическая база поддерживается параллельной практической реализацией проектов.

Методические указания для подготовки к самостоятельной работе студентов.

Самостоятельные занятия студента должны быть посвящены работе как над теоретическим материалом, так и над практической частью курса. Для самоконтроля студент опирается на прописанное количество часов, необходимых для освоения нужного объема работы.

Самостоятельная работа бакалавра предполагает закрепление практического материала по теме рекламной коммуникации; доработку практических заданий, совершенствование навыков графической подачи на своем примере рекламного образа; изучение материала, не вошедшего в часы аудиторных занятий; работу над осмыслением композиционных решений; самопроверку знаний, подготовку к аттестационным мероприятиям, и т.д.

Учитывая особенности дисциплины «Моушн-дизайн», приступая к самостоятельной работе, студенту необходимо детально изучить специфичную литературу, концептуальную и техническую сторону производственного процесса в рекламном бизнесе.

Рекомендации по подготовке к экзамену

На кафедре графического дизайна, преподаватели которой обеспечивают обучение студентов данной дисциплине, оценки за экзаменационные творческие работы выставляют преподаватели кафедры во главе с ведущим преподавателем данной дисциплины. Это позволяет наиболее объективно оценивать результаты работы студентов, отслеживать связь дисциплин и их наполнения, поддерживать и контролировать общий уровень подготовки студента по данному профилю.

К экзамену допускаются студенты, посещавшие аудиторные занятия, выполнившие требования программы курса и не имеющие задолженностей по практической части курса. Успеваемость студентов проверяется по их теоретической и практической подготовленности в форме экзамена, предусмотренного учебным планом. Текущий контроль представляет собой систематическую проверку теоретических остаточных знаний, практических и самостоятельных работ. Студент может получить экзамен по рейтинговой системе, без опроса или собеседования в случае согласия со своей оценкой, полученной согласно рейтинговой системе.

ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используется следующее программное обеспечение: Adobe After Effects, Autodesk 3ds Max, Corel DRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Microsoft Office (Access, Excel, PowerPoint, Word и т. д), Open Office, Skype, Вебинар (Мирополис), программное обеспечение электронного ресурса сайта ДВФУ, включая ЭБС ДВФУ.

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используются следующие информационно справочные системы: ЭБС ДВФУ, Консультант плюс, библиотеки, ресурсы и порталы по дизайну, профессиональная поисковая система JSTOR, электронная библиотека диссертаций РГБ, Научная электронная библиотека eLIBRARY, электронно-библиотечная система издательства «Лань», электронная библиотека "Консультант студента", электронно-библиотечная система IPRbooks, информационная система

"ЕДИНОЕ ОКНО доступа к образовательным ресурсам", базы данных ИНИОН (Института научной информации по общественным наукам), и доступ к Антиплагиату в интегрированной платформе электронного обучения Blackboard ДВФУ, доступ к электронному заказу книг в библиотеке ДВФУ, доступ к материалам дипломников на кафедре отечественной истории и архивоведения, доступ к нормативным документам ДВФУ, расписанию; рассылке писем.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Моушн-дизайн» предполагает использование следующего материально-технического обеспечения: Мультимедийная аудитория, вместимостью более 15 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 10 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый

компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети ДВФУ и находятся в едином домене.

Паспорт ФОС

контроль достижения целей курса

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Раздел I. Основы анимации. Этапы создания проектов 2D моушн-дизайна на основе базовых эффектов и приемов	ОПК-1 ПК-5	знает	УО-1	Вопросы 1-9
			умеет	ПР-10 Кейс-задача	Задание № 1,2
			владеет	ПР-10 Кейс-задача	Задание № 1,2
2	Раздел II. Основы 3D анимации	ПК-1 ПК-7	знает	УО-1	Вопросы 10-25
			умеет	ПР-10 Кейс-задача	Задание № 3
			владеет	ПР-10 Кейс-задача	Задание № 3

Шкала оценивания уровня сформированности компетенций

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Наименование показателя оценивания (результата обучения по дисциплине)
ПК-1.2 Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.	<p>Знает особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей моушн-проекта; принципы выбора техники и манеры изображения природы с учетом дальнейшего развития данного образа в анимации; принципы построения формы, пластичного взаимодействия деталей, ресурсного потенциала объекта для внедрения в анимационный дизайн</p> <p>Умеет применять уместные приемы стилизации и обобщения формы для частных задач проекта; достигать единства графического языка в процессе подготовки продукта моушн-дизайна; ориентироваться в актуальных тенденциях в сфере рисунка; применять мировой и отечественный опыт художественной культуры рисунка в проектах</p> <p>Владеет графическими материалами и приемами освоения формы в рисунке; навыками соподчинения композиционных составляющих единому замыслу;</p> <p>навыками выявления оптимальных решений графического облика проекта моушн-дизайна; навыками связывать графическое содержание и</p>

	сюжетосложение в моушн -дизайне;
ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем.	<p>Знает теоретические основы современного искусства, принципы создания художественной и научной иллюстрации; принципы транслирования концептуальных идей, основанных на предпроектных исследованиях.</p> <p>Умеет обосновывать выбор использования определенных техник графической подачи, подбор цветовых моделей как составляющих проекта анимационной графики; разрабатывать рисунок для создания сложных анимационных заготовок с учетом последующей кинематики</p> <p>Владет основами техники передачи физических взаимодействий объектов в процессе анимации; навыками адаптации графического материала к актуальным практическим задачам моушн-дизайна</p>
ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное программное обеспечение.	<p>Знает специфику программ, их инструментов, плагинов, спецэффектов, определяющих решение задач анимации разного плана; особенности разных видов проектов в моушн-дизайне и программных требований к их разработке; содержание и формообразующие свойства анимационного ролика, технические параметры видео с учетом требований проекта</p> <p>основные виды проектов моушн-дизайна, их составляющие компоненты; мировые образцы в сфере анимационной графики как эталонные ориентиры для собственных решений; технические особенности программного обеспечения, позволяющие достижение необходимого результата в дизайн-проекте; правила и инструменты анимации</p> <p>Умеет создавать и в дальнейшем применять объекты 2D графики и простые объекты 3D, составлять спецификацию технических требований к дизайн-проектам; средствами компьютерной графики и спецэффектов предавать эмоциональную окраску и концентрировать внимание зрителя в ходе восприятия продукта моушн-дизайна; учитывать и уместно применять элементы, составляющие эталонный образец анимированной графики; распределять выполнение дизайн-проекте на принципиальные этапы для оптимизации процесса; структурировать проект в программах для создания анимации; синтезировать все полученные знания для решения творческой задачи</p> <p>Владет навыками решения идейной и технической задачи в проектировании продукта моушн-дизайна;</p> <p>приемами компоновки основных и дополнительных рядов информации в кинокадре; способностью выходить на конкурентоспособный результат с</p>

	<p>учетом актуальных тенденций, а также современных технологий.</p> <p>навыками разработки сториборда, раскадровки, работы с аниматиком, 2D трекингом, кернингом, ротоскопингом, принципами моделирования и анимации</p>
--	--

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции		критерии	показатели
<p>ПК-1.2</p> <p>Определяет круг задач дизайн деятельности в рамках поставленной цели, подбирает оптимальные способы их решения, исходя из имеющихся ресурсов и ограничений.</p>	<p>знает (пороговый уровень)</p>	<p>Знает особенности применения современной культуры рисунка для емкого раскрытия ключевых идей моушн-проекта; принципы выбора техники и манеры изображения природы с учетом дальнейшего развития данного образа в анимации; принципы построения формы, пластичного взаимодействия деталей, ресурсного потенциала объекта для внедрения в анимационный дизайн</p>	<p>-Знание возможностей графического языка и его функциональности в анимации ;</p> <p>- Знание правил применения компьютерных технологий для создания и обработки графических заготовок для анимации;</p> <p>- Знание технологий и основного программного обеспечения, применяемых в сфере моушн-дизайна</p>	<p>- Способность принимать решения относительно реализации конструктивного характера изображения и его потенциала в сфере кинематики ;</p> <p>- Способность оптимально применять накопленный опыт графических работ для воплощения динамических свойств формы;</p> <p>- Способность добиваться выразительного и цельного результата графики и анимации</p>
	<p>умеет (продвинутый)</p>	<p>ориентироваться в современных и классических подходах к созданию графического контента; применять мировой и отечественный опыт графического культуры в работах; применять уместные техники, манеру, степень проработки образов и элементов, подбирать</p>	<p>- Умение анализировать проектную задачу, улучшать результат за счет средств и возможностей пластичности формы;</p> <p>- Умение осуществлять комплексное решение проектов моушн-дизайна с применением 2д и 3д графики;</p>	<p>- Способность ориентироваться в современных тенденциях рынка моушн-дизайна;</p> <p>- Способность применять мировой и отечественный опыт для целей бизнеса в сфере анимации;</p> <p>- Способность подбирать оптимальный графический язык</p>

		<p>оптимальную компьютерную обработку, отражая концепцию анимации; передавать характер персонажей, придавать пластичность форме, подчинять ее общей режиссуре ролика; выдерживать весть комплекс графического ряда в единой стилистике</p>	<p>- Умение разрабатывать сценарий и создавать раскадровку с учетом работы в командном формате; - Умение фиксировать на плоскости графические образы средствами типографики</p>	<p>для раскрытия образа; - Способность формировать результат каждого проектного этапа на высоком профессиональном уровне</p>
	владеет (высокий)	<p>- навыками выделять и выгодно позиционировать свой контент в потоках разнообразной визуальной информации; - умением сочетания качественных графических и шрифтовых решений с соответствующими техническими параметрами продукта; -навыками неординарных решений 2 D и 3D видеографики; - навыками анализа ситуации и синтеза идей в отношении креативных решений в моушн-дизайне</p>	<p>- Владение инструментами и навыками оптимально раскрытия замысла моушн-дизайна с применением выразительных средств графики - Владение навыками редактирования видео с учетом достижения композиционной целостности ролика - Владение навыками сборки послонных композиций с учетом таймлайна ролика, основных эффектов движения и взаимодействия элементов.</p>	<p>- Способность достигать ожидаемого и контролируемого по качеству результата в сфере графических решений; - Способность грамотно раскрывать и презентовать идею и работать над видеоконтентом в команде - Способность применять пластический язык шрифтовых гарнитур для создания рекламного продукта, напрямую основанного на уникальном торговом предложении любой сложности;</p>
ПК-2.3 Адаптирует информацию в требуемый формат с целью достижения эффективной коммуникации; создает	знает (пороговый уровень)	<p>Достигать семантической содержательности видеографики. Выполнять подготовку графических элементов для последующей анимации,</p>	<p>- Знание алгоритма работы с клиентом в предпроектном аналитическом процессе; - Знание роли дизайнера и сферы ответственности и влияния в процессе</p>	<p>- Способность адаптировать графический поиск образов для придания необходимой степени динамичности образов;</p>

визуальную форму с учетом принципов целостности восприятия сообщения потребителем		взаимосвязанной со звуковым сопровождением; прорабатывать логику раскадровки и в соответствии с ней выполнять монтаж	проектирования - Знание потенциала компонентов анимационного проекта.	- Способность внедрять поисковые и экспериментальные методики на разных этапах реализации проекта моушн-дизайна
	умеет (продвинутый)	преобразовывать информацию, осмысливать профессиональные процессы на основе анализа и проблемного подхода в моушн-дизайне; систематизировать информацию о проекте для упрощения процесса ее обработки; осуществлять эффективный поиск информации и конструктивную критику источников;	- Умение находить комплексные решения проектов с проработкой формы, пространства и общего эмоционального фона видеограники; - Умение различать, классифицировать разные виды видеограники типа анимированных презентаций и инфограники, рекламных роликов, трейлеров, кинетической типографии тизеров и др.	- Способность делить проектный процесс на принципиальные этапы для достижения оптимального использования времени - Способность работать в команде, понимать профессиональную терминологию смежных специалистов
	владеет (высокий)	способностью решать задачи макетирования и монтажа видеоконтента на основе 2д и 3д графики; навыками создания, подбора и синтеза качественного материала для создания конкурентоспособного проекта	Владение навыком находить баланс между техническими условиями и творческой составляющей в процессе реализации проекта анимационной графики; - Владение навыком генерировать креативные идеи на основе соответствующих методик.	- Способность выявлять закономерности анимационной трансформации объектов в 2д и 3д графики - Способность определять иерархию объектов в макете, передавать ее при монтаже
ПК-3.4 Использует требуемое для решения задач дизайн-проектирования компьютерное	знает (пороговый уровень)	особенности разных видов видеороликов и сфер применения продуктов моушн-дизайна, технологических требований к их	- Знание основных требований к эталонным образцам в сфере моушн-дизайна, базовых форматов входящих в проект	- способность владеть компьютерными программами для создания и обработки графики, видео(Adobe After

<p>программное обеспечение.</p>		<p>производству; содержание и формообразующие элементы анимированной графики, продиктованные современным рынком; особенности восприятия образов в зависимости от их движения, фактуры, потенциала формы и т.д.); способы адаптации концептуального содержания средствами графики, анимации и спецэффектов.</p>	<p>элементов и экспортируемых видеофайлов; - Знание основных методов реализации проектов видеографики средствами программных пакетов на высоком профессиональном уровне; -Знание всех составляющих элементов, входящих в эталонный перечень продуктов моушн-дизайна</p>	<p>Effects, Photoshop, Adobe Illustrator) - способность приобщения к процессу съёмочного видео- и фотооборудования, - способность владеть навыками построения света на натуре, манипулировать декорациями и хромакеем - способность добиваться качественного результата, учитывая все составляющие процесса подготовки проекта и монтажа</p>
	<p>умеет (продвинутый)</p>	<p>оценивать соответствие макета эталонным параметрам анимационных роликов; экспортировать видеофайлы в разных форматах без потерь оптимального качества; учитывать все необходимые технологические элементы, составляющие эталонный образец анимации</p>	<p>Умение работать с источниками, определяющими оптимальное решение анимационной графики; умение применять методы рационального использования элементов в структуре анимации с подходящими техническими характеристиками</p>	<p>способность задействовать предпроектный анализ для последующего внедрения в макете и на монтаже на профессиональном уровне - способность находить актуальные аналоги и прототипы, способные отразить результативность подобных технических реализаций в моушн-дизайне</p>
	<p>владеет (высокий)</p>	<p>способностью учитывать потенциал программных пакетов для раскрытия необходимого образа в анимационной графике;</p>	<p>Владение навыками быстрого и вариативного решения задач по разработке макета и монтажу; владение</p>	<p>- способность обоснования предложений по выбору инструментария для реализации анимационного</p>

		навыками технического усложнения либо упрощения макета в зависимости от поставленной задачи для проектируемого продукта; способностью выходить на конечный результат без потери принципиально важного контекста и технического качества	способностью быстро адаптироваться к изменениям в профессиональной среде, согласно инновационным тенденциям; Владение навыками раскрывать художественный замысел анимации	ролика; -способность проводить самостоятельный анализ степени достижения поставленных целей, потенциала привлечения целевой аудитории видеоконтента.
--	--	---	---	---

Оценочные средства для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация студентов по дисциплине «Моушн-дизайн» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной.

Методом промежуточного контроля освоения студентами теоретической базы дисциплины выступает устный опрос, который проводится ведущим преподавателем. Также студенты выполняют задания к экзамену и их проверка и анализ дают возможность студенту получить или не получить экзамен по дисциплине. Проверка выполнения заданий осуществляется посредством демонстраций работ студентов, критической оценки представленного материала, что должно способствовать освоению и практических навыков обработки текстовой и графической информации в процессе издательской деятельности, раскрытию творческих способностей студентов в данной области.

Оценки за практические и самостоятельные работы выставляют преподаватели коллегиально во главе ведущим преподавателем данной дисциплины. Это позволяет наиболее объективно оценивать результаты работы студентов, отслеживать связь дисциплин и их наполнения, поддерживать и контролировать общий уровень подготовки по данному профилю.

Перечень оценочных средств

Код ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
УО-1	Собеседование	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися.	Вопросы по темам/разделам дисциплины

ПР-10	Кейс-задача	Проблемное задание, в котором обучающемуся предлагается осмыслить реальную профессионально-ориентированную ситуацию, необходимую для решения данной проблемы.	Задания для решения кейс-задачи
-------	-------------	---	---------------------------------

Критерии оценки УО-1 (устный ответ)

Студент сдает теоретическую часть дисциплины, если: обладает обширной базой знаний, демонстрирует высокий уровень владения терминологическим аппаратом в сфере моушн-дизайна, теоретическую базу знаний по решению принципиальных задач, рассмотренных в курсе, ответ отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; умеет обосновывать свою точку зрения, касаемо специфичной проблематики; студент исправно посещал занятия и набрал необходимое количество баллов по рейтинг-плану.

Студент не сдает теоретическую часть дисциплины, если: ответы на ключевые вопросы курса не отличаются полнотой и последовательностью; студент не владеет представлениями о функциональных обязанностях моушн-дизайнера; не умеет аргументировано решать поставленные теоретические задачи; согласно рейтинг-плану, студент не набрал необходимое количество баллов.

УО-1 – собеседование. Вопросы собеседования

1. Основные характеристики и элементы анимации.
2. Виды шрифтов, особенности разработки проектов в сфере кинетической типографики.
3. Особенности 2D и 3D -графики в поле анимации.

4. Типы визуализации.
5. Специальные эффекты визуализации: окружение и атмосфера.
6. Проекции, методы отображения. Визуализация.
7. Атрибуты интерфейса Adobe After Effects
8. Команды выделения объектов и подобъектов. Управление видимостью объектов.
9. Настройки параметров ключа.
- 10.Трехмерное пространство. Системы и оси координат, линии, трехмерные объекты, формы и грани.
- 11.Атрибуты интерфейса 3D MAX. Главное окно, структура, команды, окна проекций.
- 12.Компоненты инфографики, правила анимирования 3D элементов
- 13.Клонирование объектов, объединение в группы. Трансформации.
- 14.Основные объекты 3D MAX. Примитивы создания и редактирования объектов.
- 15.Формы и составные объекты. Виды сплайнов и их создание.
- 16.Редактирование подобъектов. Понятие вершины, сегменты и операции над ними.
- 17.Редактирование сплайна на подобъектном уровне. Булевы операции.
- 18.Составные объекты. Виды особенности.

19. Модификаторы создания геометрии и изменения геометрии в 3D MAX.
20. Источники света: интенсивность, затухание, типы, яркость, цвет и тени, световое пятно.
21. Редактор материалов. Управление материалами.
22. Растровые карты. Координаты и параметры.
23. Основные параметры визуализации в 3D MAX.
24. Панель управления анимации и ее настройки.
25. Временная шкала и шкала треков. Основные шаги создания анимации.

Оценочные средства для текущей аттестации

Текущая аттестация студентов по дисциплине «Моушн-дизайн» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной, в форме контрольных мероприятий (*защиты практических работ*) по оцениванию фактических результатов обучения студентов.

Объектами оценивания выступают:

- учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине);
- степень усвоения теоретических знаний;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы;
- результаты самостоятельной работы.

В процессе преподавания дисциплины «Моушн-дизайн» используются следующие оценочные средства:

Критерии оценки:

- 100-86 баллов выставляется студенту, если он предоставил оптимальное решение работ, где графическая, сюжетная и кинематическая составляющие в полной мере раскрывают основную идею ролика. Удачно подобрана эмоциональная шкала вовлечения аудитории, цветовая гамма и графический язык помогает решить цели и задачи, стоящие перед продуктом. Подобрана оптимальная манера для раскрытия образов, грамотно применены приемы компьютерной обработки и спецэффекты. Выполнен весь заданный объем практических работ и кейс-задач. Итоговые работы оформлена на высоком уровне в нужных видеоформатах, доступных для просмотра на большинстве современных ПК.

- 85-76 - баллов - работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью сценария и анимации; допущено не более 1-2 существенных ошибок при объяснении смысла или содержания проблемы. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки работы с коммуникацией в сфере моушн-дизайна. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет. Допущены одна-две несущественные ошибки в оформлении работы. Итоговые видеофайлы воспроизводятся корректно.

- 75-61 балл – студент проводит самостоятельный анализ основных этапов и смысловых составляющих проблемы; понимает базовые основы и теоретическое обоснование выбранной темы. Привлечены основные источники по рассматриваемой теме. Не достигнута выразительность и ясность образа анимации. Допущено не более 3 ошибок в смысле или содержании проблемы, оформлении работы.

- 60-50 баллов - работа представляет собой слабый образец по сюжету и графической составляющей. Не раскрыта идейная составляющая, не выполнены задачи кейсов. Допущено более 4 ошибок в смысловом содержании раскрываемой проблемы. Работа не оформлена должным образом, есть трудности с форматами и воспроизведением роликов.