

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования "Пермский
государственный национальный исследовательский
университет"**

Кафедра культурологии и социально-гуманитарных технологий

Авторы-составители: **Березина Елена Михайловна
Коурова Ирина Владимировна**

Рабочая программа дисциплины

МОУШН-ДИЗАЙН

Код УМК 83355

Утверждено
Протокол №7
от «03» февраля 2020 г.

Пермь, 2020

1. Наименование дисциплины

Моушн-дизайн

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина входит в вариативную часть Блока « Б.1 » образовательной программы по направлениям подготовки (специальностям):

Направление: **50.03.01** Искусства и гуманитарные науки
направленность Дизайн

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины **Моушн-дизайн** у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции:

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (направленность : Дизайн)

ПК.7 способность самостоятельно или в составе творческой группы создавать художественные произведения

4. Объем и содержание дисциплины

Направления подготовки	50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (направленность: Дизайн)
форма обучения	очная
№№ триместров, выделенных для изучения дисциплины	11
Объем дисциплины (з.е.)	6
Объем дисциплины (ак.час.)	216
Контактная работа с преподавателем (ак.час.), в том числе:	84
Проведение лабораторных работ, занятий по иностранному языку	84
Самостоятельная работа (ак.час.)	132
Формы текущего контроля	Защищаемое контрольное мероприятие (2) Итоговое контрольное мероприятие (1)
Формы промежуточной аттестации	Экзамен (11 триместр)

5. Аннотированное описание содержания разделов и тем дисциплины

Моушн-дизайн

Тема 1. Компьютер - как основной инструмент моушн - дизайна

Цели и задачи курса. Что такое моушн – дизайн. Сферы его применения. Тенденции развития моушн – дизайна. Применение компьютерных технологий в графическом дизайне. Знакомство с графическим программным пакетом Adobe After Effects CC 2017 Academic Edition License Russian Multiple Platforms. Возможности и особенности компьютерного проектирования. Назначение пакета. Особенности интерфейса. Рабочая среда и рабочий процесс. Основы композиции в моушн – дизайне. Инструментарий графического программного пакета. Импорт и интерпретация файлов и элементов видеоряда. Создание проекта, работа с композицией и элементами таймлайна. Работа со слоями (добавление на панель Timeline, создание новых слоев). Создание примитивной анимации для закрепления материала.

Тема 2. Приемы и методы работы с графическим программным пакетом Adobe After Effects CC 2017 Academic Edition License Russian Multiple Platforms

Создание простой анимации. Режимы наложения. Основы работы со звуком в графическом программном пакете Adobe After Effects CC 2017 Academic Edition License Russian Multiple Platforms. Создание и редактирование текстового слоя. Рабочие этапы, проработка композиции; создание наброска; раскадровка. Работа с масками. Создание маски с помощью инструментов «форм», «перо», создание масок по размеру слоя, создание масок из текстовых символов. Копирование, вырезание, дублирование, повторное использование и удаление масок. Расширение, сжатие, смягчение краев масок. Режимы масок.

Тема 3. Компьютерная обработка видео

Возможности и особенности создания анимации в интерфейсе Adobe After Effects CC 2017 Academic Edition License Russian Multiple Platforms. Ротоскопирование и использование инструмента «кисть для ротоскопии». Регулировка цветового баланса. Удаление нежелательных элементов (ретушь). Обзор эффектов и шаблонов настроек анимации. Изменение временных параметров.

6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Освоение дисциплины требует систематического изучения всех тем в той последовательности, в какой они указаны в рабочей программе.

Основными видами учебной работы являются аудиторские занятия. Их цель - расширить базовые знания обучающихся по осваиваемой дисциплине и систему теоретических ориентиров для последующего более глубокого освоения программного материала в ходе самостоятельной работы. Обучающемуся важно помнить, что контактная работа с преподавателем эффективно помогает ему овладеть программным материалом благодаря расстановке необходимых акцентов и удержанию внимания интонационными модуляциями голоса, а также подключением аудио-визуального механизма восприятия информации.

Самостоятельная работа преследует следующие цели:

- закрепление и совершенствование теоретических знаний, полученных на лекционных занятиях;
- формирование навыков подготовки текстовой составляющей информации учебного и научного назначения для размещения в различных информационных системах;
- совершенствование навыков поиска научных публикаций и образовательных ресурсов, размещенных в сети Интернет;
- самоконтроль освоения программного материала.

Обучающемуся необходимо помнить, что результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем во время проведения мероприятий текущего контроля и учитываются при промежуточной аттестации.

Обучающимся с ОВЗ и инвалидов предоставляется возможность выбора форм проведения мероприятий текущего контроля, альтернативных формам, предусмотренным рабочей программой дисциплины. Предусматривается возможность увеличения в пределах 1 академического часа времени, отводимого на выполнение контрольных мероприятий.

Процедура оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по дисциплине предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации.

При проведении текущего контроля применяются оценочные средства, обеспечивающие передачу информации, от обучающегося к преподавателю, с учетом психофизиологических особенностей здоровья обучающихся.

7. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

При самостоятельной работе обучающимся следует использовать:

- конспекты лекций;
- литературу из перечня основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля);
- текст лекций на электронных носителях;
- ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимые для освоения дисциплины;
- лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение из перечня информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине;
- методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная:

1. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>
2. Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>

Дополнительная:

1. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/76480.html>
2. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / А. А. Петров. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/30621>

9. Перечень ресурсов сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины

<https://www.youtube.com/watch?v=4nfZ1Jyw3C4> Урок After Effects для начинающих

<https://www.youtube.com/watch?v=WyFF9YNfQE4> Урок ротоскопинга

<https://www.youtube.com/watch?v=53E8j-eTKUk> Видеомонтаж со СПЕЦЭФФЕКТАМИ. Разбор ЭФФЕКТОВ. Adobe After Effects 2017

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Образовательный процесс по дисциплине **Моушн-дизайн** предполагает использование следующего программного обеспечения и информационных справочных систем:

- 1) презентационные материалы (слайды по темам лекционных и практических занятий);
- 2) доступ в режиме on-line в Электронную библиотечную систему (ЭБС);
- 3) доступ в электронную информационно-образовательную среду университета;
- 4) интернет-сервисы и электронные ресурсы (поисковые системы, электронная почта);

Перечень необходимого лицензионного и (или) свободно распространяемого программного обеспечения:

- 1) офисный пакет приложений (текстовый процессор, программа для подготовки электронных презентаций);
- 2) программа демонстрации видеоматериалов (проигрыватель);
- 3) приложение, позволяющее просматривать и воспроизводить медиаконтент PDF-файлов;
- 4) Illustrator CS6 16Multiple Platforms Russian
- 5) InDesign CS6 8Multiple Platforms Russian
- 6) Photoshop Extended CS6 13Multiple Platforms Russian

При освоении материала и выполнения заданий по дисциплине рекомендуется использование материалов, размещенных в Личных кабинетах обучающихся ЕТИС ПГНИУ (student.psu.ru).

При организации дистанционной работы и проведении занятий в режиме онлайн могут использоваться:

система видеоконференцсвязи на основе платформы BigBlueButton (<https://bigbluebutton.org/>).

система LMS Moodle (<http://e-learn.psu.ru/>), которая поддерживает возможность использования текстовых материалов и презентаций, аудио- и видеоконтент, а так же тесты, проверяемые задания, задания для совместной работы.

система тестирования Indigo (<https://indigotech.ru/>).

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

1. Для проведения лабораторных занятий – аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской или компьютерный класс, оснащенный персональными ЭВМ и соответствующим программным обеспечением. Состав оборудования определен в Паспорте компьютерного класса.
2. Для проведения групповых (индивидуальных) консультаций - аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской.
3. Для проведения мероприятий текущего контроля и промежуточной аттестации - аудитория,

оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской. Компьютерный класс. Состав оборудования определен в Паспорте компьютерного класса.

4. Для самостоятельной работы - аудитория для самостоятельной работы, оснащенный компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет», обеспеченный доступом в электронную информационно-образовательную среду университета.

Помещения Научной библиотеки ПГНИУ.

Помещения научной библиотеки ПГНИУ для обеспечения самостоятельной работы обучающихся:

1. Научно-библиографический отдел, корп.1, ауд. 142. Оборудован 3 персональными компьютера с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

2. Читальный зал гуманитарной литературы, корп. 2, ауд. 418. Оборудован 7 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

3. Читальный зал естественной литературы, корп.6, ауд. 107а. Оборудован 5 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

4. Отдел иностранной литературы, корп.2 ауд. 207. Оборудован 1 персональным компьютером с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

5. Библиотека юридического факультета, корп.9, ауд. 4. Оборудована 11 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

6. Читальный зал географического факультета, корп.8, ауд. 419. Оборудован 6 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

Все компьютеры, установленные в помещениях научной библиотеки, оснащены следующим программным обеспечением:

Операционная система ALT Linux;

Офисный пакет Libreoffice.

Справочно-правовая система «КонсультантПлюс»

**Фонды оценочных средств для аттестации по дисциплине
Моушн-дизайн**

**Планируемые результаты обучения по дисциплине для формирования компетенции и
критерии их оценивания**

Компетенция	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p>ПК.7 способность самостоятельно или в составе творческой группы создавать художественные произведения</p>	<p>Знать: теоретические основы дизайн-среды, понятие дизайн-среды, типографику, колористику, композицию, принципы видеомонтажа, правила работы со звуком для видео, основы графического оформления информационных программ и оперативной графики, параметры анимации. Уметь: создавать анимацию, создавать многослойные изображения в Adobe Photoshop, выбирать инструменты для анимации и моушн-дизайна, следовать правилам типографики, колористики и композиции. Владеть: поиском, разработкой и презентацией идеи, навыками покадровой и процедурной анимации, навыками фотореалистичного и стилизованного рендера, основами композитинга, навыками ротоскопинга, навыками брендинга средствами моушн-дизайна, инструментарием и средствами айдентики в моушн-дизайне</p>	<p align="center">Неудовлетворител</p> <p>Не знает основных понятий дисциплины; Не умеет работать с инструментами программы; Не владеет навыками ведения работы по созданию анимации</p> <p align="center">Удовлетворительн</p> <p>Фрагментарное знание основных понятий дисциплины; Неуверенно работает с инструментами программы; Фрагментарное владение навыками работы с графической программой по созданию анимации</p> <p align="center">Хорошо</p> <p>Знает основные понятия дисциплины; Умеет работать с инструментами программы; Владеет навыками ведения работы по созданию анимации</p> <p align="center">Отлично</p> <p>Сформированные систематические знания основных понятий; Сформированные умения и навыки ведения работы по созданию анимации; Сформированные навыки ведения работы по созданию анимации</p>

Оценочные средства текущего контроля и промежуточной аттестации

Схема доставки : ИГН 2019

Вид мероприятия промежуточной аттестации : Экзамен

Способ проведения мероприятия промежуточной аттестации : Оценка по дисциплине в рамках промежуточной аттестации определяется на основе баллов, набранных обучающимся на контрольных мероприятиях, проводимых в течение учебного периода.

Максимальное количество баллов : 100

Конвертация баллов в отметки

«отлично» - от 81 до 100

«хорошо» - от 61 до 80

«удовлетворительно» - от 43 до 60

«неудовлетворительно» / «незачтено» менее 43 балла

Компетенция	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
<p>ПК.7 способность самостоятельно или в составе творческой группы создавать художественные произведения</p>	<p>Тема 1. Компьютер - как основной инструмент моушн - дизайна Защищаемое контрольное мероприятие</p>	<p>Знает терминологию и методологию дизайн-среды, законы типографики, колористики и композиции; Умеет следовать правилам типографики, колористики и композиции в создании анимации; Владеет информационно-коммуникационными технологиями и специальными программными средствами в создании анимации</p>
<p>ПК.7 способность самостоятельно или в составе творческой группы создавать художественные произведения</p>	<p>Тема 2. Приемы и методы работы с графическим программным пакетом Adobe After Effects CC 2017 Academic Edition License Russian Multiple Platforms Защищаемое контрольное мероприятие</p>	<p>Знает принципы видеомонтажа, правила работы со звуком для видео; Умеет выбирать инструменты для анимации и моушн-дизайна, делать многослойную анимацию; Владеет поиском, разработкой и презентацией идеи</p>
<p>ПК.7 способность самостоятельно или в составе творческой группы создавать художественные произведения</p>	<p>Тема 3. Компьютерная обработка видео Итоговое контрольное мероприятие</p>	<p>Знает основы графического оформления информационных программ и оперативной графики, параметры анимации; Умеет создавать различные виды анимации; Владеет навыками ротоскопинга, навыками покадровой и процедурной анимации, навыками фотореалистичного и стилизованного рендера</p>

Спецификация мероприятий текущего контроля

Тема 1. Компьютер - как основной инструмент моушн - дизайна

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы самостоятельной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
Анимационный ролик в слоях	7
Выполнение всех элементов	7
Композиция в формате	5
Аккуратность исполнения	4
Элементы таймлайна	4
Импорт, экспорт и интерпретация файлов	3

Тема 2. Приемы и методы работы с графическим программным пакетом Adobe After Effects CC 2017 Academic Edition License Russian Multiple Platforms

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
Выполнение всех элементов	5
Композиция в формате	5
Применение масок	5
Наложение звука	4
Раскадрок	4
Текстовый слой	4
Аккуратность исполнения	3

Тема 3. Компьютерная обработка видео

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **40**

Проходной балл: **17**

Показатели оценивания	Баллы
Ротоскопирование изображения	10
Ретушь	8
Выполнение всех элементов	5
Изменение временных параметров	5

Композиция в формате	5
Применение шаблонов	4
Аккуратность исполнения	3