

**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

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

**Кафедра культурологии и социально-гуманитарных технологий**

Авторы-составители: **Коурова Ирина Владимировна**

Рабочая программа дисциплины

**МОУШН-ДИЗАЙН**

Код УМК 93672

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 обязательную часть Блока « Б.1 » образовательной программы по направлениям подготовки (специальностям):

Направление: **54.03.01** Дизайн  
направленность Графический дизайн

### **3. Планируемые результаты обучения по дисциплине**

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

**54.03.01** Дизайн (направленность : Графический дизайн)

**ОПК.2** Способен применять информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности

#### **Индикаторы**

**ОПК.2.4** Использует информационно-коммуникационные технологии и специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности

**ПК.6** Способен применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

#### 4. Объем и содержание дисциплины

<b>Направления подготовки</b>	54.03.01 Дизайн (направленность: Графический дизайн)
<b>форма обучения</b>	очная
<b>№№ триместров, выделенных для изучения дисциплины</b>	10
<b>Объем дисциплины (з.е.)</b>	3
<b>Объем дисциплины (ак.час.)</b>	108
<b>Контактная работа с преподавателем (ак.час.), в том числе:</b>	42
<b>Проведение лабораторных работ, занятий по иностранному языку</b>	42
<b>Самостоятельная работа (ак.час.)</b>	66
<b>Формы текущего контроля</b>	Защищаемое контрольное мероприятие (2) Итоговое контрольное мероприятие (1)
<b>Формы промежуточной аттестации</b>	Экзамен (10 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](http://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.  
Индикаторы и критерии их оценивания**

**ОПК.2**

**Способен применять информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности**

<b>Компетенция (индикатор)</b>	<b>Планируемые результаты обучения</b>	<b>Критерии оценивания результатов обучения</b>
<p><b>ОПК.2.4</b> Использует информационно-коммуникационные технологии и специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности</p>	<p>Знать: 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"><b>Неудовлетворител</b></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"><b>Удовлетворительн</b></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"><b>Хорошо</b></p> <p>Знает основные понятия дисциплины; Умеет работать с инструментами программы; Владеет навыками ведения работы по созданию анимации</p> <p align="center"><b>Отлично</b></p> <p>Сформированные систематические знания основных понятий; Сформированные умения и навыки ведения работы по созданию анимации; Сформированные навыки ведения работы по созданию анимации</p>

## ПК.6

### Способен применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p><b>ПК.6</b> Способен применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	<p>Знать: теоретические основы дизайн-среды; Уметь: выполнять в графических программах работу по созданию анимации и моушн-дизайна; Владеть: разнообразными способами создания анимации и моушн-дизайна;</p>	<p><b>Неудовлетворител</b> Не знает теоретических основ дизайн-среды Не умеет выполнять в графических программах работу по созданию анимации и моушн-дизайна; Не владеет разнообразными способами создания анимации и моушн-дизайна;</p> <p><b>Удовлетворительн</b> Фрагментарное знание теоретических основ дизайн-среды; Неуверенно выполняет в графических программах работу по созданию анимации и моушн-дизайна; Неуверенно владеет различными способами создания анимации и моушн-дизайна;</p> <p><b>Хорошо</b> Имеет общее представление о теоретических основах дизайн-среды; В целом успешное, но содержащее отдельные проблемы умение выполнять в графических программах работу по созданию анимации и моушн-дизайна; Успешное, но содержащее отдельные проблемы владение навыками создания анимации и моушн-дизайна;</p> <p><b>Отлично</b> Сформированные систематические знания теоретических основ дизайн-среды; Сформированные умения выполнять в графических программах работу по созданию анимации и моушн-дизайна. Успешное и систематическое применение навыков создания анимации и моушн-дизайна;</p>

## Оценочные средства текущего контроля и промежуточной аттестации

Схема доставки : Базовая

**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 (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
<b>ОПК.2.4</b> Использует информационно-коммуникационные технологии и специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности	Тема 1. Компьютер - как основной инструмент моушн - дизайна <b>Защищаемое контрольное мероприятие</b>	Знает терминологию и методологию дизайн-среды, законы типографики, колористики и композиции; Знает теоретические основы дизайн-среды; Умеет следовать правилам типографики, колористики и композиции в создании анимации; Умеет выполнять в графических программах работу по созданию анимации; Владеет: инструментами графического редактора в создании анимации; Владеет разнообразными способами создания анимации.
<b>ОПК.2.4</b> Использует информационно-коммуникационные технологии и специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности <b>ПК.6</b> Способен применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Тема 2. Приемы и методы работы с графическим программным пакетом Adobe After Effects CC 2017 Academic Edition License Russian Multiple Platforms <b>Защищаемое контрольное мероприятие</b>	Знает правила наложения звуковых дорожек, текстовых фреймов; Знает принципы работы в графических редакторах; Умеет работать с масками в графическом редакторе; Умеет вести работу над проектом по созданию анимации; Владеет различными методами многослойной анимации; Владеет навыками работы над проектом по созданию анимации.

<b>Компетенция (индикатор)</b>	<b>Мероприятие текущего контроля</b>	<b>Контролируемые элементы результатов обучения</b>
<b>ОПК.2.4</b> Использует информационно-коммуникационные технологии и специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности <b>ПК.6</b> Способен применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Тема 3. Компьютерная обработка видео <b>Итоговое контрольное мероприятие</b>	Знает принципы работы ротоскопом; Знает: принципы работы над анимацией и моушн-дизайном; Умеет делать цветокоррекцию, удалять ненужные элементы из видео; Умеет использовать инструменты программы для создания анимации и моушн-дизайна; Владеет навыками работы в графическом пакете по созданию анимации; Владеет различными методами создания анимации и работы над моушн-дизайном.

### **Спецификация мероприятий текущего контроля**

#### **Тема 1. Компьютер - как основной инструмент моушн - дизайна**

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **4 часа**

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

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

Проходной балл: **13**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
Выполнение всех элементов	7
Анимационный ролик в слоях	7
Композиция в формате	5
Элементы таймлайна	4
Аккуратность исполнения	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: **4 часа**

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

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

Проходной балл: **13**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
Применение масок	5
Выполнение всех элементов	5
Композиция в формате	5
Раскадровка	4

Текстовый слой	4
Наложение звука	4
Аккуратность исполнения	3

### **Тема 3. Компьютерная обработка видео**

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **4 часа**

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

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

Проходной балл: **17**

<b>Показатели оценивания</b>	<b>Баллы</b>
Ротоскопирование изображения	10
Ретушь	8
Изменение временных параметров	5
Композиция в формате	5
Выполнение всех элементов	5
Применение шаблонов	4
Аккуратность исполнения	3