

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное автономное 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 «05» апреля 2021 г.

Пермь, 2021

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)

ПК.1 Способен разрабатывать проекты дизайн-объектов различного плана

Индикаторы

ПК.1.3 Применяет специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности

4. Объем и содержание дисциплины

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

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**

ПК.1

Способен разрабатывать проекты дизайн-объектов различного плана

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p>ПК.1.3 Применяет специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности</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 align="center">Неудовлетворител 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 align="center">Удовлетворительн 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 align="center">Хорошо 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 align="center">Отлично 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
ПК.1.3 Применяет специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности	Тема 1. Компьютер - как основной инструмент моушн - дизайна Защищаемое контрольное мероприятие	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.
ПК.1.3 Применяет специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности	Тема 2. Приемы и методы работы с графическим программным пакетом Adobe After Effects CC 2017 Academic Edition License Russian Multiple Platforms Защищаемое контрольное мероприятие	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.

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
ПК.1.3 Применяет специальные программные средства при решении практических задач в профессиональной деятельности	Тема 3. Компьютерная обработка видео Итоговое контрольное мероприятие	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**

Показатели оценивания	Баллы
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**

Показатели оценивания	Баллы
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**

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