

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 26.02.2024 16:37:09

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”**

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор  С.С. Юров

«22» февраля 2024 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.В.ДЭ.03.02 МОУШН-ДИЗАЙН**

(элективная дисциплина)

#### **Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

#### **Типы задач профессиональной деятельности:**

организационно-управленческий; проектный

#### **Направленность (профиль):**

Коммуникационный дизайн

#### **Форма обучения:**

очная

Москва – 2024

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

«12» февраля 2024 г.

  
(подпись)

/Т.Н. Михалина /

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

СОГЛАСОВАНО:

Декан ФУБ

  
(подпись)

/Н.Е. Козырева /

Заведующий кафедрой  
разработчика РПД

  
(подпись)

/Э.М. Андросова /

Протокол заседания кафедры №7 от «20» февраля 2024 г.

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

### **Задачи:**

- получение знаний по видам, формам и составляющим искусства анимации;
- овладение техническим мастерством, умение профессионально, грамотно выполнить работу с учетом технологических требований и возможностей воспроизведения;
- освоение навыков работы в графических редакторах (Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe Premiere, Adobe After Effects);
- овладение основными принципами дизайна мультимедиа в рекламе;
- овладение методикой комплексного проектирования анимационных рекламных роликов;
- освоение методики практической работы над компоновкой сюжетной линии мультимедиа-произведения в рекламе.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

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

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

**Осваивается:** 7 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК–4** - способен использовать в профессиональной деятельности современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии.

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<b>ПК–4</b> Способен использовать в профессиональной деятельности современные технические средства и информационно-	<b>ПК-4.3.</b> Разрабатывает и оформляет визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с использованием информационно-	<b>Знает:</b> приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий <b>Умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработки с

коммуникационные технологии	коммуникационных технологий	использованием информационно-коммуникационных технологий <b>Владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий
-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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

Общая трудоемкость дисциплины «Моушн-дизайн» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн составляет: 4 зачетные единицы (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	72
<i>в том числе:</i>	
Лекции	18
Практические занятия	54
Лабораторные работы	-
<b>Самостоятельная работа</b>	72
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Зачёт с оценкой – 7 семестр
Трудоемкость (час.)	-
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	4 з.е. / 144 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
2	Разработка сценария рекламного	3	9	-	12

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование				
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
	мультимедиа-проекта				
3	Основы композиции рекламного мультимедиа-проекта	3	9	-	12
4	Ритм в рекламных мультимедиа-проектах. Форма и контрформа	3	9	-	12
5	Использование анимационных средств для задач создания рекламного мультимедиа-проекта	3	9	-	12
6	Средства стилистической цельности мультимедиа оформления	3	9	-	12
Итого (часов)		18	54	-	72
<b>Форма контроля:</b>		зачёт с оценкой			-
<b>Всего по дисциплине:</b>		144 / 4 з.е.			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема 1. Правила построения рекламного мультимедиа-проекта***

Понятие «мультимедиа». Разновидности мультимедиа. Системы мультимедиа. Место мультимедиа в дизайне. Природа анимационного фильма. Принципы восприятия анимационного изображения. История развития анимации. Компьютерная анимация. Законы анимации. Правила тайминга. Правила наложения звука. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения. Оформление экрана мультимедиа.

### ***Тема 2. Разработка сценария рекламного мультимедиа-проекта***

Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок. Эскизирование раскадровки. Модель рекламного мультимедиа-ролика. Работа над раскадровкой мультимедиа-ролика. Эскизирование. Образ мультимедиа-ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.

### ***Тема 3. Основы композиции рекламного мультимедиа-проекта***

Виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d). Компоновки и тайминг анимации. Программа Adobe Flash. Основные особенности программы. Рабочее поле. Разработка характера, типажа персонажей. Соотношение формы и характера героя. Процесс создания персонажа. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность персонажа. Теории композиционного проектирования.

### ***Тема 4. Ритм в рекламных мультимедиа-проектах. Форма и контрформа***

Выразительные средства мультимедиа. Преувеличение (гипербола) в анимации. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа. Прорисовка,

фазовка. Принципы анимации. Использование законов физики для создания художественного образа рекламного мультимедиа-проекта анимационными средствами.

#### ***Тема 5. Использование анимационных средств для задач создания рекламного мультимедиа-проекта***

Выразительность и графические приемы анимации. Принципы создания трёхмерной графики и анимации. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации, звуковым и видеорядом. Сочетание 2D анимации с 3D анимацией. Композиционное решение в рамках мультимедиа-проекта. Организация пространства с помощью видео и анимации. Смысловые образы в разработке мультимедиа-проекта.

#### ***Тема 6. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления***

Дополнительные средства выразительности при создании концепта мультимедиа проекта. Работа со звуком. Отображение звуковой информации на экране. Настройка громкости. Создание единой пластической формы звука и анимации. Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа-проекта.

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

Курсовая работа не предусмотрена

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

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

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

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015.  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1)
2. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>
3. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>
4. Костюченко О. А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. Издательство: Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2015  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292&sr=1>
5. Ли М. Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс. Издательство: Кемерово: КемГУКИ, 2014  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374&sr=1>
6. Майстренко Н. В., Майстренко А. В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие. Издательство: Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959&sr=1>

7. Диков А. В. Веб-технологии HTML и CSS: учебное пособие. Издательство: Москва: Директ-Медиа, 2012  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=96968&sr=1>

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

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

### **Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Браузер Google Chrome;
4. Браузер Yandex;
5. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

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

1. <https://biblioclub.ru/> - университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU, крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me
7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям
8. <https://www.tandfonline.com/> - коллекция журналов Taylor&Francis Group включает в себя около двух тысяч журналов и более 4,5 млн. статей по различным областям знаний
9. <http://www animator.ru> – каталог российских мультфильмов
10. <http://animationclub.ru> - клуб аниматоров Рунета
11. <http://flash-animated.com> - главный сайт по законам Flash анимации
12. <http://animater.com.ua/blog/page/3/> - блог аниматоров
13. [www.museikino.ru](http://www.museikino.ru) - музей кино
14. [www.myltik.ru](http://www.myltik.ru) – планета мультфильмов
15. <http://ta.multikov.net> - традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft
16. [www.kinobar.ru](http://www.kinobar.ru) - интернет-проект для любителей качественного кино и анимации
17. [www.rusdisney.com](http://www.rusdisney.com) - Russian Disney - новости и история мировой анимации
18. [www.world-art.ru](http://www.world-art.ru) - Мировое Искусство - живопись, анимация, кино

## **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

4. Аудио и видеоаппаратура.

5. Учебно-наглядное оборудование.

### **№ 409**

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

### **№ 402**

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

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, выполнение творческих работ. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, стиля, своих взглядов.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с рекомендованной учебной и иллюстративной литературой.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

1 – организационный;



2 - закрепление и углубление теоретических и практических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на занятиях обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть выполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна.

В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные задачи рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

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

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

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

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

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

*Для лиц с нарушениями зрения:*

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

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

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

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.В.ДЭ.03.02 МОУШН-ДИЗАЙН**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

организационно-управленческий; проектный

**Направленность (профиль):**

Коммуникационный дизайн

**Форма обучения:**

очная

*Результаты обучения по дисциплине*

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ПК-4</b> Способен использовать в профессиональной деятельности современные технические средства и информационно-коммуникационные технологии</p>	<p><b>ПК-4.3.</b> Разрабатывает и оформляет визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p>	<p><b>Знает:</b> приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p> <p><b>Умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p> <p><b>Владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p>

*Показатели оценивания результатов обучения*

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p><b>Не знает:</b> приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p> <p><b>Не умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком разработки и оформления</p>	<p><b>В целом знает:</b> приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но допускает грубые ошибки</p> <p><b>В целом умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p>	<p><b>Знает:</b> приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но иногда допускает ошибки</p> <p><b>Умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но иногда испытывает затруднения</p>	<p><b>Знает:</b> приемы, способы и методы разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p> <p><b>Умеет:</b> разрабатывать и оформлять визуальную концепцию и (или) презентацию дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий</p> <p><b>Владеет:</b> навыком разработки и</p>

визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий	технологий, но часто испытывает затруднения <b>В целом владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но часто испытывает затруднения	<b>Владеет:</b> навыком разработки и оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий, но иногда испытывает затруднения	оформления визуальной концепции и (или) презентации дизайн-разработок с использованием информационно-коммуникационных технологий
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### *Оценочные средства*

#### Задания для текущего контроля

##### **Пример творческих заданий:**

1. Построение мультимедиа рекламного ролика. Анимация. Видео. Аудио.
2. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
3. Наложение звука в системе мультимедиа.
4. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения.
5. Разработка сценария рекламного мультимедиа проекта.
6. Разработка компоновок и раскадровок.
7. Создание эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий.
8. Работа над раскадровкой.
9. Разработка характера, типажа персонажей.
10. Создание персонажа под рисованный анимационный ролик.
11. Преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.
12. Композиционное проектирование: свет-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб.
13. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа для рекламной кампании.
14. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа.
15. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами.
16. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности.
17. Создание трёхмерной графики и анимации.
18. Моделирование, динамика, визуализация.
19. Организация пространства с помощью видео и анимации.
20. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта.
21. Работа со звуком. Микширование звука.
22. Настройка общей громкости звука клипа.
23. Создание единой пластической формы звука и анимации.

24. Редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов.

Оценка творческих заданий производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

### **Промежуточная аттестация**

#### **Примерные вопросы к зачёту с оценкой:**

1. Понятие, разновидности и место «мультимедиа» в дизайне.
2. Природа анимационного фильма.
3. История развития анимации.
4. Компьютерная анимация. Ее законы.
5. Правила тайминга.
6. Правила наложения звука.
7. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения.
8. Оформление экрана мультимедиа.
9. Литературный сценарий.
10. Режиссерский сценарий.
11. Разработка компонок и раскадровок.
12. Эскизирование раскадровки.
13. Модель рекламного мультимедиа-ролика.
14. Работа над раскадровкой мультимедиа-ролика.
15. Эскизирование.
16. Образ мультимедиа-ролика в целом и каждой статьи в частности.
17. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
18. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.
19. Виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d).
20. Компоновки и тайминг анимации.
21. Программа Adobe Flash. Основные особенности программы. Рабочее поле.
22. Разработка характера, типажа персонажей.
23. Соотношение формы и характера героя.
24. Процесс создания персонажа.
25. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность персонажа.
26. Теории композиционного проектирования.
27. Выразительные средства мультимедиа.
28. Преувеличение (гипербола) в анимации.
29. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа.
30. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.
31. Прорисовка, фазовка.
32. Использование законов физики для создания художественного образа рекламного мультимедиа-проекта анимационными средствами.
33. Выразительность и графические приемы анимации.
34. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации, звуковым и видеорядом.
35. Сочетание 2D анимации с 3D анимацией.
36. Композиционное решение в рамках мультимедиа-проекта.
37. Организация пространства с помощью видео и анимации.
38. Смысловые образы в разработке мультимедиа-проекта.

- 39. Дополнительные средства выразительности при создании концепта мультимедиа проекта.
- 40. Работа со звуком.
- 41. Создание единой пластической формы звука и анимации.

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

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

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

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (протокол №7 от 20.02.2024 г.).