

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.**

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

МОУШН-ДИЗАЙН

Направление подготовки *54.04.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *МАГИСТР*

Форма обучения *очная*

(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: Формирование профессиональных компетенций в области моушн-дизайна, включая освоение современных технологий, инструментов и методов создания анимации и визуальных эффектов, а также развитие навыков интеграции моушн-дизайна в цифровые продукты с учетом перспективных направлений развития технологий.

Задачи:

1. Освоение современных технологий и инструментов моушн-дизайна.
2. Проведение прикладных исследований в области моушн-дизайна.
3. Разработка технологической документации для моушн-дизайн проектов.
4. Планирование и организация производственного процесса.
5. Интеграция моушн-дизайна в цифровые продукты.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Моушн-дизайн» относится к блоку Б1.В, часть, формируемая участниками образовательных отношений по учебному плану ОПОП ВО. Дисциплина изучается в 2,3-ом семестре. Освоение дисциплины «Моушн-дизайн» основано на базе ранее изученных дисциплин учебного плана. Курс «Моушн-дизайн» посвящен изучению принципов создания анимации и визуальных эффектов, освоению современных технологий и инструментов для разработки динамического контента, а также интеграции моушн-дизайна в цифровые продукты, такие как веб-сайты, мобильные приложения, рекламные ролики, AR/VR-проекты и кинопроизводство.

«Моушн-дизайн»	Наименование дисциплин учебного плана.
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	<ul style="list-style-type: none">- Комплекс базовой профессиональной подготовки учащегося профиля «Цифровой дизайн».- IT-технологии в дизайне- 3D визуализация
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	<ul style="list-style-type: none">- Дизайн-проектирование- Преддипломная практика- Выполнение и защита ВКР

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных проектных профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки (специальности) 54.04.01 Дизайн, профиль «Моушн-дизайн».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-2 Инновационно-технологическая деятельность	ПК-2.5. Использует специализированную и периодическую научную литературу в работе по профилю деятельности	Знать: - Источники и банки хранения научной информации; - Нормативные требования к оформлению результатов научной работы; Уметь: - Работать с научной литературой; - Осуществлять мониторинг научной литературы и информационной среды по специализации; Владеть: - Проводить самостоятельные научные исследования и эксперименты; Интегрирует результаты своей научной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
	ПК-2.6. Оформляет результаты инновационной исследовательской и технологической деятельности установленным образом для проектных, научных работ, патентов, регистрации авторского права и т.п	
ПК-4 Организационно-производственная деятельность	ПК-4.6. Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива	Знать: - Основы производственной деятельности в области специализации; - Технологическую цепочку по производству дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта; - Нормативные требования к оформлению технической документации на производство; Уметь:
	ПК-4.7. Способен осуществлять авторский надзор над производственным циклом дизайн-проекта лично и в	

	составе авторского коллектива	<ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий; - Оформлять рабочую документацию к проекту; - Планировать производственную работу; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Организует реализацию проекта на производстве; - Выполняет авторский надзор; <p>Осуществляет контроль качества производственных работ</p>
	<p>ПК-4.8.</p> <p>Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности</p>	

4. Структура и содержание дисциплины

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Моушн-дизайн» составляет 5 з.е., 180 акад. часов, из них контактных - 120 акад.ч., СРС - 24 акад.ч., формы контроля – зачет с оценкой-2 семестр, экзамен - 3 семестр.

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры					
			2	3				
Аудиторные занятия (всего)								
В том числе:								
Лекции		4	2	2				
Практические занятия								
Семинары		116	58	58				
Самостоятельная работа (всего)		24	12	12				
Контроль		36		36				
Вид аттестации			Зач О	Экз				
Общая трудоемкость	часы	180						
	зачетные единицы	5	2	3				

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№	Темы занятий	С е м е с т р	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			лекции	семинары	пп/г	с/р	
Раздел 1. Основы моушн-дизайна							
1	Принципы анимации и базовые инструменты: от теории к практике	2	2				Опрос
2	Знакомство с интерфейсом Adobe After Effects.	2		6			Опрос
3	Создание простой анимации: движение, масштаб, прозрачность	2		8			Опрос
4.	Работа с временной шкалой и прекомпозицией.	2		8			Опрос
5.	Базовые визуальные эффекты: частицы, свечение, тени.	2		4			Опрос
6.	Самостоятельная работа.	2				6	
Раздел 2. Продвинутые техники анимации							
1.	Анимация персонажей: риггинг и скелетная анимация.	2		8			Опрос
2.	Динамическая типографика: синхронизация текста с аудио.	2		8			Рубежная аттестация: Тестирование
3.	Создание инфографики: анимированные диаграммы и графики.	2		8			Опрос
4.	3D-анимация в After Effects: камеры, свет,	2		8			Просмотр

	глубина.						
	Самостоятельная работа	2				6	Опрос
	Подготовка к промежуточной аттестации	2					Зачет с оценкой
	Итого за семестр		2	58		12	
Раздел 3. Визуальные эффекты и интеграция							
1	Визуальные эффекты в моушн-дизайне: технологии и тренды	3	2				Опрос
2	Создание реалистичных спецэффектов: огонь, вода, дым.	3		8			Опрос
3	Трекинг и композитинг: интеграция анимации в видео.	3		4			Опрос
4	Анимация для AR/VR: основы взаимодействия с 3D-средами	3		8			Опрос
5	Рендеринг и оптимизация: подготовка проекта к публикации	3		6			Просмотр
6	Самостоятельная работа	3				16	
Раздел 4. Реализация проектов							
1	Разработка рекламного ролика: от концепции до постпродакшена	3		8			Рубежная аттестация: Тестирование
2	Анимация для UI/UX: микровзаимодействия в мобильных приложениях.	3		8			Опрос
3	Командная работа над проектом: распределение ролей и задач	3		8			Опрос
4	Презентация и защита	3		8			Просмотр

	финального проекта						
5	Самостоятельная работа	3				14	Опрос
6	Подготовка к промежуточной аттестации	3				36	Экзамен
	Итого за семестр		2	58		66	

4.3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1.	Раздел 1. Основы моушн-дизайна	
1.1.	Принципы анимации и базовые инструменты: от теории к практике	<p><i>Основы анимации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 12 принципов анимации (Дисней). ● Типы анимации: ключевые кадры, морфинг, скелетная анимация. <p><i>Инструменты моушн-дизайна:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обзор программ: Adobe After Effects, Cinema 4D, Blender. ● Основные функции After Effects: слои, ключевые кадры, временная шкала. <p><i>Практическое применение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Примеры использования анимации в рекламе, кино и цифровых продуктах.
1.2	Знакомство с интерфейсом Adobe After Effects	<ul style="list-style-type: none"> ● Настройка рабочего пространства. ● Работа со слоями и ключевыми кадрами
1.3	Создание простой анимации	<ul style="list-style-type: none"> ● Анимация текста и геометрических фигур. ● Использование масштаба, прозрачности и движения.
1.4	Работа с временной шкалой и прекомпозицией	<ul style="list-style-type: none"> ● Управление слоями и эффектами переходов. ● Создание сложных композиций.

	Базовые визуальные эффекты	<ul style="list-style-type: none"> ● Использование эффектов (Trapcode Particular, Gaussian Blur). ● Практикум по созданию частиц и свечения.
2.	Раздел 2.Продвинутые техники анимации	
2.1.	Анимация персонажей	<ul style="list-style-type: none"> ● Риггинг и скелетная анимация с использованием Duik Bassel. ● Создание простой анимации персонажа.
2.2.	Динамическая типографика	<ul style="list-style-type: none"> ● Синхронизация текста с аудио. ● Использование выражений (expressions) для автоматизации.
2.3.	Создание инфографики	<ul style="list-style-type: none"> ● Анимированные диаграммы и графики. ● Интеграция данных из Excel/Google Sheets
2.4.	3D-анимация в After Effects	<ul style="list-style-type: none"> ● Работа с камерами, светом и глубиной. ● Имитация 3D-пространства в 2D-среде.
3	Раздел 3.Визуальные эффекты и интеграция	
3.1.	Визуальные эффекты в моушн-дизайне: технологии и тренды	<p><i>Основы визуальных эффектов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Типы эффектов: частицы, свет, композитинг. ● Примеры использования в кино и рекламе. <p><i>Технологии и инструменты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обзор плагинов (Element 3D, Red Giant). ● Трекинг и композитинг (Mocha AE). <p><i>Тренды в моушн-дизайне:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● AR/VR, 3D-анимация, интерактивные эффекты.

3.2	Создание реалистичных спецэффектов	<ul style="list-style-type: none"> ● Работа с огнем, водой, дымом (плагины Element 3D, Red Giant).
3.3.	Трекинг и композитинг	<ul style="list-style-type: none"> ● Интеграция анимации в видео с использованием Mocha AE.
3.4	Анимация для AR/VR	<ul style="list-style-type: none"> ● Основы взаимодействия с 3D-средами. ● Экспорт анимации в Unity/Unreal Engine.
3.5	Рендеринг и оптимизация	<ul style="list-style-type: none"> ● Настройка кодека, разрешения, форматов. ● Подготовка проекта к публикации.
4	Раздел 4. Реализация проектов	
4.1	Разработка рекламного ролика	<ul style="list-style-type: none"> ● Создание сценария, раскадровки, аниматики. ● Практикум по созданию ролика.
4.2	Анимация для UI/UX	<ul style="list-style-type: none"> ● Микровзаимодействия в мобильных приложениях. ● Прототипирование в Figma + Lottie.
4.3	Командная работа над проектом	<ul style="list-style-type: none"> ● Распределение ролей и задач. ● Использование облачных инструментов (Frame.io, Dropbox).
4.4	Презентация и защита финального проекта	<ul style="list-style-type: none"> ● Подготовка портфолио-ролика и документации. ● Демонстрация проекта и ответы на вопросы

5. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Раздел 1. Основы моушн-дизайна	Лекций – 2 ч.	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 26ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий - Выполнение упражнений к заданию - Разбор и анализ выполненных заданий
		Самостоятельная работа – 6 ч.	- Сбор материалов по теме раздела - Подготовка информационных материалов к занятию - Выполнение практических упражнений - Консультации и обсуждение результатов самостоятельного поиска
2.	Раздел 2. Продвинутые техники анимации	Семинаров, практических занятий семинарского типа – 32ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке - Разбор и анализ выполненных работ - Финализация проекта, отправка на конкурс
		Самостоятельная работа – 6 ч.	- Сбор материалов по проекту - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Выполнение финального варианта задания начисто -

	Раздел 3. Визуальные эффекты и интеграция	Лекций – 2 ч. -	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 26 ч.	-Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта -Выполнение эскизов и разработок к проекту -Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке -Разбор и анализ выполненных работ -Финализация проекта, отправка на конкурс
		Самостоятельная работа – 6 ч.	-Сбор материалов по проекту -Выполнение эскизов и разработок к проекту -Выполнение финального варианта задания начисто -
	Раздел 4. Реализация проектов	Семинаров, практических занятий семинарского типа – 32 ч.	-Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта -Выполнение эскизов и разработок к проекту -Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке -Разбор и анализ выполненных работ -Финализация проекта, отправка на конкурс
		Самостоятельная работа – 6 ч.	- Сбор материалов по проекту - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Выполнение финального варианта задания начисто -

Применяемые образовательные технологии:

Процесс изучения дисциплины предусматривает контактную (работа на занятиях лекционного и семинарского типа) и самостоятельную (самоподготовка к лекциям и занятиям семинарского типа) работу обучающегося.

В качестве основной формы организации учебного процесса по дисциплине «Моушн-дизайн» в предлагаемой методике обучения выступает использование интерактивных (развивающих, проблемных, проектных) технологий обучения.

На лекциях излагаются темы дисциплины, предусмотренные рабочей программой, акцентируется внимание на наиболее принципиальных и сложных вопросах дисциплины, устанавливаются вопросы для самостоятельной проработки.

Содержание лекций является базой при подготовке к консультациям, практическим занятиям, экзаменам, а также самостоятельной конкурсной творческой деятельности.

Занятия семинарского типа по дисциплине «Моушн-дизайн» проводятся с целью приобретения практических навыков применения полученных знаний в профессиональной деятельности. Способствуют более глубокому пониманию теоретического материала учебного курса, а также развитию, формированию и становлению различных уровней профессиональной компетентности студентов. На занятиях семинарского типа по дисциплине «Моушн-дизайн» используются следующие интерактивные формы: - семинары-консультации с просмотром эскизов и других проектных материалов, проводится разбор ошибок, обсуждение подходов к проектированию.

Целью самостоятельной работы студентов является формирование профессионального мышления и сознания, способствующих социальному ориентированию в современной жизни. Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Моушн-дизайн» обеспечивает:

- закрепление знаний, полученных студентами в процессе занятий лекционного и семинарского типов;
- формирование навыков работы по проектированию для конкурентной конкурсной среды.

В процессе выполнения самостоятельной работы студент приобретает умения и навыки чтения и анализа официальных документов, проектных брифов, профессиональных текстов, технических заданий.

Формы самостоятельной работы:

- Ознакомление и работа с документами, книгами, профессиональными онлайн-ресурсами;
- Эскизирование, проектирование, оформление проектных решений в презентации;
- Коммуникация со стороной организатором конкурса;
- Подготовка к промежуточным аттестациям.

Перечень учебно-методического обеспечения по дисциплине.

В преподавании дисциплины «Моушн-дизайн» используются разнообразные образовательные технологии традиционного характера:

● лекции;

● практические занятия семинарского типа;

На занятиях по дисциплине читаются обзорные лекции и даются задания на семинарские занятия и самостоятельную работу студента. На семинарских занятиях заслушиваются краткие сообщения, с дальнейшим обсуждением.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- текущую аттестацию;
- рубежную аттестацию;
- промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; обеспеченность необходимыми материалами и инструментами для аудиторной работы; наличие работ, самостоятельно выполненных внеаудиторно; его готовность к консультации по выполненным в процессе самостоятельной работы заданиям. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела или темы дисциплины. Рубежная аттестация проводится с оценкой всех заданий по завершению раздела дисциплины. Рубежные аттестации проводятся по окончании работы над заданиями очередного раздела, как правило, на 8-9 неделях учебного семестра.

Промежуточная аттестация – экзамен проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам учебного семестра.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	Компетенци я/ индикатор компетенции	Оценка
Текущий контроль – опрос, консультации по проекту	ПК 2.5;2.6 ПК 4.6;4.7;4.8	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)
Рубежный контроль – просмотр задания по разделу	ПК 2.5;2.6 ПК 4.6;4.7;4.8	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)
Промежуточная аттестация – экзамен в форме просмотра итогового проекта	ПК 2.5;2.6 ПК 4.6;4.7;4.8	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)

Для выведения оценки в установленной форме по 5-балльной шкале по итогам промежуточной аттестации учитывается средний арифметический результат работы студента на всех рубежных аттестациях за семестр. В спорной ситуации учитываются результаты текущего контроля работы студента в семестре.

6.2. Критерии оценки результатов промежуточной аттестации по дисциплине «Моушн-дизайн»

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
Зачтено («отлично»)	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Обучающийся посещает около 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с высоким уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено («хорошо»)	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «продвинутый», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся знает теоретический и практический материал, грамотно применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>профессиональной литературе.</p> <p>Обучающийся посещает от 75% до 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено («удовлетворительно»)	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «достаточный», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации;</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами;</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине;</p> <p>Обучающийся посещает от 50% до 75% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с минимально достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено («неудовлетворительно»)	<p>Демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Обучающийся посещает менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с недостаточным уровнем взаимодействия.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине: задания для практической работы и форма отчетности:

6.3.1. Задания для аудиторной / самостоятельной работы:

Раздел 1. Основы моушн-дизайна

Задание 1. Исследование принципов анимации:

- Изучите 12 принципов анимации (Дисней).
- Подготовьте презентацию с примерами их применения в рекламе или кино.

Задание 2. Создание простой анимации:

- Используя Adobe After Effects, создайте анимацию текста (например, логотип).
- Добавьте эффекты масштаба, прозрачности и движения.

Задание 3. Работа с ключевыми кадрами:

- Создайте анимацию геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник).
- Используйте ключевые кадры для управления движением.

Задание 4. Изучение интерфейса After Effects:

- Освойте основные инструменты: слои, временная шкала, эффекты.
- Создайте скриншоты интерфейса с пояснениями.

Раздел 2. Продвинутые техники анимации

Задание 1. Анимация персонажа :

- Создайте простого персонажа и анимируйте его движение (например, ходьба).
- Используйте инструмент Duik Bassel для риггинга.

Задание 2. Динамическая типографика:

- Создайте анимацию текста, синхронизированного с аудио.
- Используйте выражения (expressions) для автоматизации.

Задание 3. Инфографика:

- Разработайте анимированную диаграмму (например, график роста продаж).
- Интегрируйте данные из Excel/Google Sheets.

Задание 4. 3D-анимация в After Effects:

- Создайте имитацию 3D-пространства с использованием камер и света.
- Анимировать движение объекта в 3D-среде.

Раздел 3. Визуальные эффекты и интеграция

Задание 1. Создание спецэффектов:

- Используя плагины (Element 3D, Red Giant), создайте эффект огня или дыма.
- Интегрируйте эффект в видео.

Задание 2. Трекинг и композитинг:

- Используя Mocha AE, выполните трекинг движения в видео.
- Добавьте анимированный объект (например, летающий текст).

Задание 3. Анимация для AR/VR:

- Создайте простую 3D-модель и анимируйте ее.
- Экспортируйте анимацию в Unity/Unreal Engine.

Задание 4. Рендеринг и оптимизация:

- Настройте рендеринг проекта (кодэк, разрешение, формат).
- Подготовьте проект к публикации.

Раздел 4. Реализация проектов

Задание 1. Разработка рекламного ролика:

- Создайте сценарий и раскадровку для ролика.
- Реализуйте анимацию и добавьте звуковое сопровождение.

Задание 2. Анимация для UI/UX:

- Разработайте микровзаимодействия для мобильного приложения.
- Используйте Figma и Lottie для прототипирования.

Задание 3. Командная работа:

- Распределите роли в команде (дизайнер, аниматор, звукорежиссер).
- Используйте облачные инструменты (Frame.io, Dropbox) для совместной работы.

Задание 4. Презентация проекта:

- Подготовьте портфолио-ролик и документацию.
- Проведите презентацию проекта перед группой.

6.3.2. Примерные темы проектов:

1. 3D-анимация в After Effects: камеры, свет, глубина

Создание 3D-сцены:

- Импорт 3D-моделей или создание простых объектов (куб, сфера).
- Настройка слоев в 3D-пространстве.

Работа с камерами:

- Создание и настройка камеры (фокусное расстояние, глубина резкости).
- Анимация движения камеры (например, облет объекта).

Освещение:

- Добавление источников света (точечный, направленный, окружающий).
- Настройка теней и отражений.

Глубина и композиция:

- Использование Z-глубины для создания реалистичной перспективы.
- Добавление эффектов размытия (Depth of Field).

Практическое задание:

- Создайте анимацию 3D-сцены с движущейся камерой и освещением.
- Экспортируйте анимацию в видеоформат.

2. Рендеринг и оптимизация: подготовка проекта к публикации

Настройка рендеринга:

- Выбор кодека (H.264, ProRes) и разрешения (Full HD, 4K).
- Настройка частоты кадров (24, 30, 60 fps).

Оптимизация проекта:

- Уменьшение размера файла (сжатие, удаление ненужных слоев).
- Проверка качества рендера (артефакты, цветопередача).

Экспорт в разные форматы:

- Подготовка проекта для веб (MP4, GIF).
- Подготовка проекта для социальных сетей (Instagram, YouTube).

Практическое задание:

- Выполните рендеринг проекта с разными настройками.
- Сравните качество и размер файлов.

3. Презентация и защита финального проекта

Подготовка портфолио-ролика:

- Создание короткого видео (1-2 минуты) с демонстрацией проекта.
- Добавление титров и звукового сопровождения.

Документация:

- Подготовка описания проекта (цели, задачи, процесс работы).
- Создание раскадровки и скриншотов.

Презентация:

- Подготовка слайдов с ключевыми этапами проекта.
- Репетиция выступления перед группой.

Защита проекта:

- Демонстрация проекта и ответы на вопросы.
- Получение обратной связи от преподавателя и группы.

6.4. Тестовые задания, контролирующие сформированность компетенций – ПК-2, ПК-4:

ПК-2

1. Что из перечисленного является примером специализированной литературы для моушн-дизайна?
 - а) Книга «12 принципов анимации»**
 - б) Роман «Война и мир»
 - в) Журнал мод
2. Какой из форматов подходит для оформления результатов исследовательской деятельности?
 - а) Научная статья**
 - б) Личный дневник
 - в) Сообщение в социальных сетях
3. Что из перечисленного является примером периодической литературы?
 - а) Журнал «Motion Design Monthly»**
 - б) Учебник по математике
 - в) Художественный альбом
4. Какой из документов необходим для регистрации авторского права?
 - а) Заявление и описание произведения**
 - б) Резюме
 - в) Письмо другу
5. Что из перечисленного является примером инновационной деятельности?
 - а) Разработка нового подхода к созданию анимации**
 - б) Копирование чужих работ
 - в) Игнорирование новых технологий
6. Какой из подходов помогает в оформлении результатов проектной деятельности?
 - а) Создание технической документации**
 - б) Игнорирование стандартов
 - в) Работа без плана
7. Что из перечисленного является примером научной литературы?
 - а) Статья в научном журнале**
 - б) Газетная заметка
 - в) Рекламный буклет

ПК-4

1. Что из перечисленного является частью планирования проекта?
а) Разработка графика работ
б) Игнорирование сроков
в) Работа без цели
2. Какой из инструментов помогает в управлении проектом?
а) Trello или Notion
б) Личный дневник
в) Социальные сети
3. Что из перечисленного является примером авторского надзора?
а) Контроль качества исполнения проекта
б) Игнорирование процесса производства
в) Работа без обратной связи
4. Какой из подходов помогает в оценке качества производственных работ?
а) Проведение тестирования и анализа
б) Игнорирование стандартов
в) Работа без плана
5. Что из перечисленного является примером командной работы?
а) Распределение задач между членами команды
б) Работа в одиночку
в) Игнорирование коллег
6. Какой из методов помогает в управлении производственным циклом?
а) Использование диаграммы Ганта
б) Работа без плана
в) Игнорирование сроков
7. Что из перечисленного является примером критериев оценки качества?
а) Соответствие техническому заданию
б) Игнорирование требований
в) Работа без анализа
8. Какой из подходов помогает в руководстве авторским коллективом?
а) Постановка четких задач и контроль их выполнения
б) Игнорирование обратной связи
в) Работа без плана
9. Что из перечисленного является примером производственного цикла?
а) Этапы от идеи до реализации проекта
б) Игнорирование этапов
в) Работа без анализа
10. Какой из методов помогает в оценке качества производственных работ?

а) Проведение тестирования и анализа

б) Игнорирование стандартов

в) Работа без плана

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

7.1. Список литературы и источников

Основная литература

1. **Михайлов, С. М.** Основы дизайна : учеб. для вузов / НИИ Рос. Акад. художеств. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Союз Дизайнеров, 2002. - 240 с. : ил. - ISBN 5-901512-06-5 : 420-.1чз1, УК № 1359 (17)уб
2. Агранович-Пономарева, Е. С. Интерьер и предметный дизайн жилых зданий : учеб. пособие. - Ростов-н/Д : Феникс, 2005. - 348 с., [16] л. ил. : ил. - (Высшее образование). - Библиогр.: с. 344-345. - ISBN 5-222-05963-4 : 173-.3аб, чз1

Дополнительная литература

1. **Чижиков, В. В.** Дизайн культурной среды : Учеб. пособие / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ, 2001. - 183 с. - Библиогр.: с. 180-182 . - 50-.5чз1, УК № 1108(53)уб

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система elibrary.

Доступ в ЭБС:

ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».

ООО «Издательство Лань».

ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».

ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ»

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН.

Составители:

Доц. кафедры дизайна и ДПИ Козловский В.Д.

