

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

**УТВЕРЖДАЮ:  
Председатель УМС  
Факультета МАИС  
Кот Ю.М.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)  
Мультимедийная обработка анимационного фильма**

**Направление подготовки/специальности (код, наименование)**  
51.04.02 Народная художественная культура

**Программа подготовки**  
Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Преподаватель

**Квалификация (степень) выпускника:**  
Магистр

**Форма обучения:**  
очная

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

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цели освоения дисциплины:** знакомство с сущностью и спецификой мультимедийной обработки анимационного фильма как нового вида творческой деятельности.

**Задачи дисциплины:**

- ознакомить студентов с разнообразными видами и формами искусства анимации.
- освоение методики практической работы над проектом, композицией; умение работать самостоятельно, творчески, аналитически;
- 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;
- овладение методикой комплексного проектирования анимационных роликов;
- освоение методики практической работы компоновки сюжетной линии мультимедиа произведения, взаимодействие анимации, видео и аудио.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина входит в блок Б.1 обязательной части магистерской подготовки по направлению подготовки 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа. Дисциплина осваивается с 1 по 4 семестр. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для прохождения практик: учебной и производственной.

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

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины: УК-6, ПК-3, ПК-5.* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению 51.04.02 Народная художественная культура, профиль подготовки Художественный руководитель студии анимации и мультимедиа.

### *Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).*

Компетенция (код и наименование)	Результаты обучения
УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	ЗНАЕТ: - теорию и технологии совершенствования собственной деятельности УМЕЕТ: - определять приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки. ВЛАДЕЕТ: - навыками реализации и совершенствования собственной деятельности
ПК – 3 Готов к оказанию экспертно-консультационной помощи по	ЗНАЕТ: - историю кино, мультимедиа и анимации, - различные виды и жанры анимации и мультимедиа

разработке анимационных и мультимедийных проектов	<p>- понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа</p> <p><b>УМЕЕТ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа;</li> <li>- оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта</li> <li>- оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа;</li> <li>- оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа.</li> </ul> <p><b>ВЛАДЕЕТ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа</li> <li>- навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта</li> </ul>
ПК – 5 Способен участвовать в разработке художественно-технических проектов в области анимации и мультимедиа	<p><b>ЗНАЕТ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- профессиональную терминологию в области анимации и мультимедиа;</li> <li>- основные способы графического решения проекта</li> </ul> <p><b>УМЕЕТ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подбирать и использовать информацию по теме проекта в сфере анимации и мультимедиа.</li> </ul> <p><b>ВЛАДЕЕТ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способами организации работ по выполнению проектов в сфере анимации и мультимедиа</li> </ul>

**В результате освоения дисциплины студент должен:**

*Знать:*

- технологический возможности мультимедиа.

*Уметь:*

- создавать рисованные и графические образы с помощью программных средств векторной и растровой графики;
- создавать промежуточные компоновки и фазы в графическом анимационном сюжете;
- работать над сценами с механикой и биомеханикой;
- работать с репликами и музыкой;
- импортировать графические изображения, созданные с помощью компьютерных программ, в создаваемый мультипликационный фильм.

*Владеть:*

- навыками создания анимационного сюжета.

#### **4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)**

##### **4.1 Объем дисциплины (модуля)**

Объем (общая трудоемкость) дисциплины составляет 7 з. е, 252 акад. часов, из них **на очной форме обучения** контактных 122 акад. ч., СРС 13 акад. ч., формы контроля – 1, 2, 3, 4 семестры – экзамен.

##### **4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.**

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, и проводимых в интерактивных формах				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточно й аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинары/ практические	Индивид.	СРС	
	Тема 1. Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер	1		4		1	
	Тема 2. Анимация: законы и принципы построения	1		4		1	
	Тема 3.Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио	1		4			
	<b>Тема 4.</b> Способы построения режиссуры мультимедиа произведения	1		6			<i>Просмотр творческих работ</i>
	<b>Тема 5.</b> Разработка сценария мультимедиа проекта	1		6			
	<b>Тема 6.</b> Эскизирование раскадровки	1		6			
	<b>Тема 7.</b> Модель мультимедиа ролика	1		6			
	<b>Итого</b>	1		34		2	<i>Экзамен 18 ч. Просмотр творческих работ</i>
	<b>Тема 8.</b> Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом	2		6		1	
	<b>Тема 9.</b> Виды анимации	2		4			
	<b>Тема 10.</b> Программа Adobe Flash	2		6			
	<b>Тема 11.</b> Разработка характера, типажа	2		6			

	персонажей						
	<b>Тема 12.</b> Основы композиции мультимедиа проектов	2		4		1	<i>Просмотр творческих работ</i>
	<b>Тема 13.</b> Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация	2		4		1	
	<b>Тема 14.</b> Анимация, прорисовка, фазовка	2		6		2	
	<b>Итого за 2 семестр</b>	2		34			<i>Экзамен 18 ч.</i>
	<b>Тема 15.</b> Принципы анимации	3		4		1	
	<b>Тема 16.</b> Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами	3		4		1	
	<b>Тема 17.</b> Выразительность и графические приемы анимации	3		6		1	
	<b>Тема 18.</b> Принципы создания трёхмерной графики и анимации	3		6	1	1	
	<b>Тема 19.</b> Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом	3		6	1	1	
	<b>Тема 20.</b> Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта	3		6	1	1	<i>Просмотр творческих работ</i>
	<b>Тема 21.</b> Средства стилистической цельности мультимедиа	3		4	1	1	
	<b>Итого за 3 семестр</b>	3		34		7	<i>Экзамен 45 ч.</i>
	<b>Тема 22.</b> Работа со звуком	4			1		
	<b>Тема 23.</b> Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe Affter Effect и Premier	4			1		
	<b>Тема 24.</b> Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта	4			2		<i>Просмотр творческих работ</i>
	<b>Итого за 4 семестр</b>	4		12		2	<i>Экзамен 18 ч.</i>
	<b>Итого:</b>			114	8	23	<b>216 ч.</b>

#### 4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

## СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Тема 1. Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер.**

Понятие «мультимедиа». Разновидности мультимедиа. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем. Системы мультимедиа и связанные с ними термины. Место мультимедиа в дизайне.

### **Тема 2. Анимация: законы и принципы построения.**

Природа анимационного фильма. Принципы восприятия анимационного изображения. История развития анимации. «Пионеры» анимации. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа. Компьютерная анимация.

### **Тема 3. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио.**

Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам). Правила тайминга. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение. Правила наложения звука в системе мультимедиа. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.

### **Тема 4. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения.**

Логическое и смысловое деление мультимедиа. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа.

### **Тема 5. Разработка сценария мультимедиа проекта.**

Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок.

### **Тема 6. Эскизирование раскадровки.**

Студенты осваивают элементарные навыки создания эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий.

### **Тема 7. Модель мультимедиа ролика.**

Работа над принципиальной раскадровкой мультимедиа роликом. Эскизирование. Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.

### **Тема 8. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.**

Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта. Музыкальный ряд в системе мультимедиа создает атмосферу конечного произведения. Каждому жанру соответствует свой стиль музыкального оформления.

### **Тема 9. Виды анимации.**

Рассматриваются виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d) рассматриваются вопросы компоновки и тайминга анимации.

### **Тема 10. Программа Adobe Flash.**

Основные особенности программы, при помощи которой происходит создание анимации. Как настроить программу. Рабочее поле.

### **Тема 11. Разработка характера, типажа персонажей.**

Соотношение формы и характера героя. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.

### **Тема 12. Основы композиции мультимедиа проектов.**

Композиция и художественный образ. Композиционное построение кадра. Теории композиционного проектирования: свето-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб.

### **Тема 13. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма.**

**Гипербола, визуальная коммуникация.**

Выразительные средства мультимедиа. Преувеличение (гипербола) в анимации. Визуальная

коммуникация в системе мультимедиа. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.

#### **Тема 14. Анимация, прорисовка, фазовка**

Суть классической анимации в том, что рисуются сначала «компоновки» — ключевые движения персонажа, потом движение фазуется (создаются промежуточные фазы движения), далее полученные рисунки прорисовываются (вгоняются в образ персонажа).

#### **Тема 15. Принципы анимации.**

Сжатие и растяжение (squash&stretch). Упреждение (или отказное движение) Сценичность (staging). От позы к позе (Pose to Pose). Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions). "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out). Движения по дугам (arcs). Второстепенные действия (Secondary actions). Расчет времени (Timing).

#### **Тема 16. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проектом анимационными средствами.**

В классической анимации законы физики нарушаются ради усиления эффекта и выразительности. Свободное обращение с законами физики — важный инструмент анимации.

#### **Тема 17. Выразительность и графические приемы анимации.**

Изображение, слово, выразительность движения. В анимации движение - одно из основных средств выразительности.

#### **Тема 18. Принципы создания трёхмерной графики и анимации**

Метод ключевых кадров, персонажная анимация, Метод морфинга. Моделирование, динамика, визуализация.

#### **Тема 19. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом.**

Сочетание 2D анимации с 3D анимацией. Композиционное решение в рамках мультимедиа проекта. Организация пространства с помощью видео и анимации.

#### **Тема 20. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта.**

Смысловые образы в разработке мультимедиа проекта. Основные принципы стилиобразующей идеи. Правила и рекомендации использования средств анимационной выразительности в мультимедиа проекте.

#### **Тема 21. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления.**

Принципы анимации, дополнительные средства выразительности при создании принципиального концепта мультимедиа проекта.

#### **Тема 22. Работа со звуком.**

Микширование звука. Отображение звуковой информации на экране. Настройка общей громкости звука клипа. Гармоничное взаимодействие звука и анимационного изображения. Создание единой пластической формы звука и анимации.

#### **Тема 23. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier**

Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов.

#### **Тема 24. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.**

На этом этапе из набора кадров и различных файлов сводится воедино конечный вариант мультимедиа ролика

## **5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Тема 1.	Практическое занятие №1.	

	<b>Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер.</b>	<b>Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер</b> 1. Знакомство с анимацией и основными понятиями жанра. 2. Примеры мировой анимации, которые являются показательными образцами этого вида искусства	Дискуссия, опрос
2	<b>Тема 2. Анимация: законы и принципы построения.</b>	<b>Практическое занятие №2. Анимация: законы и принципы построения</b> 1. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам)	Просмотр творческих работ
	<b>Тема 3. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио.</b>	<b>Практическое занятие №3. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио</b> 1. Правила тайминга. 2. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение. 3. Правила наложения звука в системе мультимедиа. 4. Синхронность звука, ноты и движения в кадре	Просмотр творческих работ
	<b>Тема 4. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения.</b>	<b>Практическое занятие №4. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения</b> 1. Логическое и смысловое деление мультимедиа. 2. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. 3. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа	Просмотр творческих работ
	<b>Тема 5. Разработка сценария мультимедиа проекта. Тема 6. Эскизирование раскадровки.</b>	<b>Практическое занятие №5. Разработка сценария мультимедиа проекта</b> 1. Литературный сценарий. 2. Режиссерский сценарий. 3. Разработка компоновок и раскадровок	Просмотр творческих работ
	<b>Тема 7. Модель мультимедиа ролика.</b>	<b>Практическое занятие №6. Эскизирование раскадровки</b> 1. Создание эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий <b>Практическое занятие №7. Модель мультимедиа ролика</b> 1. Работа над раскадровкой мультимедиа ролика. 2. Эскизирование. 3. Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. 4. Расстановка акцентов на начальных полосах статей	Просмотр творческих работ
	<b>Тема 8. Взаимодействие музыкального</b>	<b>Практическое занятие №8. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом</b>	Просмотр творческих работ



<i>оформления со зрительным рядом.</i>	1. Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта.	работ
<b>Тема 9.</b>	2. Музыкальный ряд в системе мультимедиа	
<i>Виды анимации.</i>	<b>Практическое занятие №9.</b> <i>Виды анимации</i> 1. Виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d) 2. Компоновка и тайминг анимации	Просмотр творческих работ
<b>Тема 10.</b>	<b>Практическое занятие №10.</b>	
<i>Программа Adobe Flash.</i>	<i>Программа Adobe Flash</i> 1. Основные особенности программы Adobe Flash. 2. Настройка программы. Рабочее поле	Просмотр творческих работ
<b>Тема 11.</b>	<b>Практическое занятие №11.</b>	
<i>Разработка характера, типажа персонажей.</i>	<i>Разработка характера, типажа персонажей</i> 1. Соотношение формы и характера героя. 2. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик. 3. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа	Просмотр творческих работ
<b>Тема 12.</b>	<b>Практическое занятие №12.</b>	
<i>Основы композиции мультимедиа проектов.</i>	<i>Основы композиции мультимедиа проектов</i> 1. Композиция и художественный образ. 2. Композиционное построение кадра. 3. Теории композиционного проектирования: светотень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб	Просмотр творческих работ
<b>Тема 13.</b>	<b>Практическое занятие №13.</b>	
<i>Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация.</i>	<i>Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация</i> 1. Выразительные средства мультимедиа. 2. Преувеличение (гипербола) в анимации. 3. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. 4. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа	Просмотр творческих работ
<b>Тема 14.</b>	<b>Практическое занятие №14.</b>	
<i>Анимация, прорисовка, фазовка.</i>	<i>Анимация, прорисовка, фазовка</i> 1. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа 2. Движение фазуется, далее полученные рисунки прорисовываются 3. Сжатие и растяжение (squash&stretch). 4. Упреждение (или отказное движение) 5. Сценичность (staging). 6. От позы к позе (Pose to Pose). 7. Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions). 8. "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out). 9. Движения по дугам (arcs). 10. Второстепенные действия (Secondary actions).	Просмотр творческих работ
<b>Тема 15.</b>		
<i>Принципы анимации.</i>		Просмотр творческих работ

	<p><b>Тема 16.</b> <i>Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проектами анимационными средствами.</i></p>	<p>11. Расчет времени (Timing) <b>Практическое занятие №16.</b> <i>Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проектами анимационными средствами</i> 1. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности.</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
	<p><b>Тема 17.</b> <i>Выразительность и графические приемы анимации.</i></p>	<p><b>Практическое занятие №17.</b> <i>Выразительность и графические приемы анимации</i> 1. Изображение, слово, выразительность движения.</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
	<p><b>Тема 18.</b> <i>Принципы создания трёхмерной графики и анимации.</i></p>	<p><b>Практическое занятие №18.</b> <i>Принципы создания трёхмерной графики и анимации</i> 1. Метод ключевых кадров, персонажная анимация 2. Метод морфинга. 3. Моделирование, динамика, визуализация</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
	<p><b>Тема 19.</b> <i>Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом.</i></p>	<p><b>Практическое занятие №19.</b> <i>Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом</i> 1. Сочетание 2D анимации с 3D анимацией. 2. Композиционное решение в рамках мультимедиа проекта. 3. Организация пространства с помощью видео и анимации</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
	<p><b>Тема 20.</b> <i>Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта.</i></p>	<p><b>Практическое занятие №20.</b> <i>Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта</i> 1. Смысловые образы в разработке мультимедиа проекта. 2. Основные принципы стилиобразующей идеи. 3. Правила и рекомендации использования средств анимационной выразительности в мультимедиа проекте</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
	<p><b>Тема 21.</b> <i>Средства стилистической цельности мультимедиа оформления.</i></p>	<p><b>Практическое занятие №21.</b> <i>Средства стилистической цельности мультимедиа оформления</i> 1. Принципы анимации 2. Дополнительные средства выразительности при создании концепта мультимедиа проекта</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>
	<p><b>Тема 22.</b> <i>Работа со звуком.</i></p>	<p><b>Практическое занятие №22.</b> <i>Работа со звуком</i> 1. Микширование звука. 2. Отображение звуковой информации на экране. 3. Настройка общей громкости звука клипа. 4. Гармоничное взаимодействие звука и</p>	<p>Просмотр творческих работ</p>

	анимационного изображения. 5. Создание единой пластической формы звука и анимации	
<b>Тема 23.</b> <i>Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier.</i>	<b>Практическое занятие №23.</b> <i>Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier</i> 1. Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов	Просмотр творческих работ
<b>Тема 24.</b> <i>Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.</i>	<b>Практическое занятие №24.</b> <i>Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта</i> 1. На этом этапе из набора кадров и различных файлов сводится воедино конечный вариант мультимедиа ролика	Просмотр творческих работ
Итоговое занятие	Лекция 8	тест

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины осуществляется при помощи заданий, опроса, тестового материала и др.) в течении и в завершении изучения каждого раздела. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

### 6.1. Система оценивания

Система оценивания в табличной форме.

Форма контроля	Оценка
Текущий контроль: - опрос - участие в дискуссии на семинаре - презентация	зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация Экзамены	зачтено /не зачтено

### 6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания,

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, 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>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
<p>«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»</p>	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает 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 профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
<p>«удовлетворительно»/ «зачтено (удовлетворительно)»/ «зачтено»</p>	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении 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>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
<p>«неудовлетворительно»/ не зачтено</p>	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении 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>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

### **6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине**

#### **Критерии оценки доклада:**

**Зачтено** - тема доклада раскрыта, сообщение убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, текст доступен к восприятию, доклад раскрывает заявленную тему

**Не зачтено** – тема не раскрыта, информация представлена по теме, стиль изложения не выразительный, текст плохо доступен к восприятию.

#### **Оценивание презентации**

Оцениванию подвергаются все этапы презентации: собственно компьютерная презентация, т.е. ее содержание и оформление; доклад; ответы на вопросы.

**Критерии оценки** выполнения презентации включают содержательную и организационную стороны, речевое оформление. Количество баллов определяется путем соответствия показателей:

**Зачтено** - тема раскрыта, презентация убедительно, информация понятна, стиль изложения корректный, выразительный, оформление аккуратно, не перегружено, текст доступен к восприятию, презентация раскрывает заявленную тему

**Не зачтено** – тема не раскрыта, информация по теме не раскрыта, стиль изложения не выразительный, оформление неаккуратно, перегружено или недостаточно, текст плохо доступен к восприятию, презентация не раскрывает заявленную тему

Процедура оценивания прекращается, если студент превышает временной лимит презентации.

### **6.4 Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.**

#### **6.4.1. Перечень вопросов для подготовки к экзаменам:**

##### **Вопросы к экзамену, 1,2 семестр:**

1. Понятие «мультимедиа».
2. Разновидности мультимедиа.
3. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем.
4. Системы мультимедиа и связанные с ними термины.
5. Место мультимедиа в дизайне.
6. Природа анимационного фильма.
7. Принципы восприятия анимационного изображения.
8. История развития анимации.
9. «Пионеры» анимации.
10. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации.
11. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа.
12. Компьютерная анимация.
13. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам).
14. Правила тайминга.
15. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
16. Правила наложения звука в системе мультимедиа.
17. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.

18. Логическое и смысловое деление мультимедиа.
19. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте.
20. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа
21. Разработка сценария мультимедиа проекта.
22. Литературный сценарий.
23. Режиссерский сценарий.
24. Разработка компоновок и раскадровок.
25. Эскизирование раскадровки.
26. Принципиальная раскадровка мультимедиа ролика.
27. Эскизы раскадровки, выявляющие структуру анимационного ролика
28. Эскизы раскадровки, отражающих компоновку изображений и смену действий
29. Образ мультимедиа ролика в целом
30. Образ каждой статьи в частности.
31. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
32. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.
33. Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта.
34. Музыкальный ряд в системе мультимедиа.
35. Стили музыкального оформления.
36. Виды анимации: традиционная.
37. Виды анимации: покадровая.
38. Виды анимации: компьютерная.
39. Компоновка и тайминг анимации.
40. Программа Adobe Flash: Основные особенности программы.
41. Программа Adobe Flash: Настройка программы. Рабочее поле.
42. Создание персонажа под рисованный анимационный ролик.
43. Разработка характера, типажа персонажей.
44. Соотношение формы и характера героя.
45. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик.
46. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа
47. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.
48. Основы композиции мультимедиа проектов. Композиция и художественный образ.
49. Композиционное построение кадра.
50. Теории композиционного проектирования: светотень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб.

### **Вопросы к экзамену, 3,4 семестр**

1. Ритм в мультимедиа.
2. Форма и контрформа. Функция и форма.
3. Выразительные средства мультимедиа.
4. Преувеличение (гипербола) в анимации.
5. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа.
6. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.
7. Анимация, прорисовка, фазовка.
8. Принципы анимации.
9. Сжатие и растяжение (squash&stretch).
10. Упреждение (или отказное движение)
11. Сценичность (staging).
12. От позы к позе (Pose to Pose).
13. Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions).
14. "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out).

15. Движения по дугам (arcs).
16. Второстепенные действия (Secondary actions).
17. Расчет времени (Timing).
18. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа.
19. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами.
20. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности.
21. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса.
22. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства».
23. Управление файлами.
24. Основные настройки редактора Adobe Flash.
25. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика.
26. Понятие «Временной шкалы» Timeline.
27. Работа со слоями.
28. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники).
29. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов).
30. Инструменты рисования и их параметры.
31. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса.
32. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства».
33. Управление файлами.
34. Основные настройки редактора Adobe Flash.
35. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика.
36. Понятие «Временной шкалы» Timeline.
37. Работа со слоями.
38. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники).
39. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов).
40. Инструменты рисования и их параметры.
41. Инструменты выделения.
42. Группировка и рисование на слоях.
43. Заливка и обводка контура.
44. Инспектор свойств объекта – панель «Properties».
45. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color».
46. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура.
47. Инструменты трансформации и палитра «Transform».
48. Изменение порядка следования объектов.
49. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям.
50. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура).
51. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса.
52. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства».
53. Управление файлами.
54. Основные настройки редактора Adobe Flash.
55. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика.
56. Понятие «Временной шкалы» Timeline.
57. Работа со слоями.
58. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники).
59. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов).

60. Инструменты рисования и их параметры.
61. Инструменты выделения.
62. Группировка и рисование на слоях.
63. Заливка и обводка контура.
64. Инспектор свойств объекта – панель «Properties».
65. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color».
66. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура.
67. Инструменты трансформации и палитра «Transform».
68. Изменение порядка следования объектов.
69. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям.
70. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура).
71. Управление формой контура.
72. Трассировка растровых изображений.
73. Назначение символов. Эталон символа и его экземпляры.
74. Работа с библиотекой символов «Library».
75. Создание нового символа и конвертирование объектов в символы.
76. Типы символов. Параметры эталона.
77. Создание «листов спрайтов CSS» и их дальнейшее использование.
78. Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров.
79. Режимы редактирования эталона.
80. Замена эталона.
81. Классификация типов анимации, используемых в редакторе Adobe Flash (покадровая, расчетная и программная анимация).
82. Покадровая анимация и ее особенности.
83. Работа с временной шкалой.
84. Ключевые и промежуточные кадры. Управление кадрами.
85. Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление параметрами.
86. Просмотр и управление множеством кадров.
87. Расчетная анимация формы (Shape Tween). Создание управляющих хинтов.
88. Работа с масками. Создание анимированных масок.
89. Движение по траектории на основе классической расчетной анимации движения (Classic Tween).
90. Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф».

#### **6.4.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности**

##### **Задание 1.**

1. Построение мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио
2. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
3. Наложение звука в системе мультимедиа.
4. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения

##### **Задание 2.**

1. Разработка сценария мультимедиа проекта
2. Разработка компоновок и раскадровок
3. Создание эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий
4. Работа над раскадровкой



### **Задание 3.**

1. Разработка характера, типажа персонажей
2. Создание персонажа под рисованный анимационный ролик.
3. Преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа
4. Композиционное проектирование: свето-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб

### **Задание 4.**

1. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа
2. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа
3. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами
4. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности.

### **Задание 5.**

1. Создание трёхмерной графики и анимации
2. Моделирование, динамика, визуализация
3. Организация пространства с помощью видео и анимации
4. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта

### **Задание 6.**

1. Работа со звуком. Микширование звука.
2. Настройка общей громкости звука клипа.
3. Создание единой пластической формы звука и анимации
4. Редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **7.1. Список литературы и источников**

#### **Основная 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>

#### **Дополнительная литература:**

1. 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>
2. 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>

3. 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>

4. 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>

### **В) Программное обеспечение и интернет-ресурсы**

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

*Доступ в ЭБС:*

- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа [www.e.lanbook.com](http://www.e.lanbook.com) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа [www.biblio-online.ru](http://www.biblio-online.ru) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ Режим доступа [www.eLIBRARY.ru](http://www.eLIBRARY.ru) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

#### **Интернет-ресурсы**

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Каталог российских мультфильмов.	<a href="http://www.animator.ru">http://www.animator.ru</a>
2	Новости анимации.	<a href="http://animationclub.ru">http://animationclub.ru</a>
3	Клуб аниматоров Рунета	<a href="http://flash-animated.com">http://flash-animated.com</a>
4	Главный сайт по законам Flash анимации	<a href="http://animater.com.ua/blog/page/3/">http://animater.com.ua/blog/page/3/</a>
5	Блог аниматоров	<a href="http://www.museikino.ru">www.museikino.ru</a>
6	Традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft	<a href="http://ta.multikov.net">http://ta.multikov.net</a>
7	Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум.	<a href="http://www.kinobar.ru">www.kinobar.ru</a>
8	Russian Disney - новости и история мировой анимации	<a href="http://www.rusdisney.com">www.rusdisney.com</a>
9	Мировое Искусство - живопись, анимация, кино	<a href="http://www.world-art.ru">www.world-art.ru</a>

## **10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

### **Материально-техническое обеспечение занятий:**

При изучении дисциплины используются аудитории, оборудованные мультимедийными средствами обучения: компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно- образовательную среду.

## **11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)**

Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
- обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
- для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
- письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:

- в печатной форме увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:

- устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;

- дисплеем Брайля PAC Mate 20;
- принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
  - для глухих и слабослышащих:
- автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
- акустический усилитель и колонки;
  - для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
- передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
- компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и): ...

Программа одобрена на заседании кафедры