

**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"><li>- Комплекс базовой профессиональной подготовки учащегося профиля «Цифровой дизайн».</li><li>- IT-технологии в дизайне</li><li>- 3D визуализация</li></ul>
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Дизайн-проектирование</li><li>- Преддипломная практика</li><li>- Выполнение и защита ВКР</li></ul>

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.**

<b>Компетенция (код и наименование)</b>	<b>Индикаторы компетенций</b>	<b>Результаты обучения</b>
<b>ПК-2</b> Инновационно-технологическая деятельность	ПК-2.5.  Использует специализированную и периодическую научную литературу в работе по профилю деятельности	<b>Знать:</b>  - Источники и банки хранения научной информации;  - Нормативные требования к оформлению результатов научной работы;  <b>Уметь:</b>  - Работать с научной литературой;  - Осуществлять мониторинг научной литературы и информационной среды по специализации;  <b>Владеть:</b>  - 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	
<b>ПК-4</b>  Организационно-производственная деятельность	ПК-4.6.  Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива	<b>Знать:</b>  - Основы производственной деятельности в области специализации;



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, глубина.	2		8			Просмотр
	Самостоятельная работа	2				6	Опрос
	Подготовка к промежуточной аттестации	2					Зачет с оценкой
	<b>Итого за семестр</b>		<b>2</b>	<b>58</b>		<b>12</b>	
<b>Раздел 3. Визуальные эффекты и интеграция</b>							
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	
<b>Раздел 4. Реализация проектов</b>							
1	Разработка рекламного ролика: от	3		8			Рубежная аттестация:

	концепции до постпродакшена						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 финального проекта	3		8			Просмотр
5	Самостоятельная работа	3				14	Опрос
6	Подготовка к промежуточной аттестации	3				36	Экзамен
	<b>Итого за семестр</b>		<b>2</b>	<b>58</b>		<b>66</b>	

#### 4.3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1.	<b>Раздел 1. Основы моушн-дизайна</b>	
1.1.	Принципы анимации и базовые инструменты: от теории к практике	<p><i>Основы анимации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>12 принципов анимации (Дисней).</li> <li>Типы анимации: ключевые кадры, морфинг, скелетная анимация.</li> </ul> <p><i>Инструменты моушн-дизайна:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Обзор программ: Adobe After Effects, Cinema 4D, Blender.</li> <li>Основные функции After Effects: слои, ключевые кадры, временная шкала.</li> </ul> <p><i>Практическое применение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Примеры использования анимации в рекламе, кино и цифровых продуктах.</li> </ul>
1.2	Знакомство с интерфейсом Adobe After Effects	<ul style="list-style-type: none"> <li>Настройка рабочего пространства.</li> <li>Работа со слоями и ключевыми кадрами</li> </ul>

1.3	Создание простой анимации	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Анимация текста и геометрических фигур.</li> <li>● Использование масштаба, прозрачности и движения.</li> </ul>
1.4	Работа с временной шкалой и прекомпозицией	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Управление слоями и эффектами переходов.</li> <li>● Создание сложных композиций.</li> </ul>
	Базовые визуальные эффекты	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Использование эффектов (Trapcode Particular, Gaussian Blur).</li> <li>● Практикум по созданию частиц и свечения.</li> </ul>
2.	<b>Раздел 2.Продвинутые техники анимации</b>	
2.1.	Анимация персонажей	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Риггинг и скелетная анимация с использованием Duik Bassel.</li> <li>● Создание простой анимации персонажа.</li> </ul>
2.2.	Динамическая типографика	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Синхронизация текста с аудио.</li> <li>● Использование выражений (expressions) для автоматизации.</li> </ul>
2.3.	Создание инфографики	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Анимированные диаграммы и графики.</li> <li>● Интеграция данных из Excel/Google Sheets</li> </ul>
2.4.	3D-анимация в After Effects	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Работа с камерами, светом и глубиной.</li> <li>● Имитация 3D-пространства в 2D-среде.</li> </ul>
3	<b>Раздел 3.Визуальные эффекты и интеграция</b>	



3.1.	Визуальные эффекты в моушн-дизайне: технологии и тренды	<p><i>Основы визуальных эффектов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Типы эффектов: частицы, свет, композитинг.</li> <li>• Примеры использования в кино и рекламе.</li> </ul> <p><i>Технологии и инструменты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Обзор плагинов (Element 3D, Red Giant).</li> <li>• Трекинг и композитинг (Mocha AE).</li> </ul> <p>Тренды в моушн-дизайне:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AR/VR, 3D-анимация, интерактивные эффекты.</li> </ul>
3.2	Создание реалистичных спецэффектов	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Работа с огнем, водой, дымом (плагины Element 3D, Red Giant).</li> </ul>
3.3.	Трекинг и композитинг	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Интеграция анимации в видео с использованием Mocha AE.</li> </ul>
3.4	Анимация для AR/VR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Основы взаимодействия с 3D-средами.</li> <li>• Экспорт анимации в Unity/Unreal Engine.</li> </ul>
3.5	Рендеринг и оптимизация	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Настройка кодека, разрешения, форматов.</li> <li>• Подготовка проекта к публикации.</li> </ul>
4	Раздел 4. Реализация проектов	
4.1	Разработка рекламного ролика	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Создание сценария, раскадровки, аниматики.</li> <li>• Практикум по созданию ролика.</li> </ul>
4.2	Анимация для UI/UX	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Микровзаимодействия в мобильных приложениях.</li> <li>• Прототипирование в Figma + Lottie.</li> </ul>

4.3	Командная работа над проектом	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Распределение ролей и задач.</li> <li>● Использование облачных инструментов (Frame.io, Dropbox).</li> </ul>
4.4	Презентация и защита финального проекта	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Подготовка портфолио-ролика и документации.</li> <li>● Демонстрация проекта и ответы на вопросы</li> </ul>

## 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.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий</li> <li>- Выполнение упражнений к заданию</li> <li>- Разбор и анализ выполненных заданий</li> </ul>
		Самостоятельная работа – 6 ч.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Сбор материалов по теме раздела</li> <li>- Подготовка информационных материалов к занятию</li> <li>- Выполнение практических упражнений</li> <li>- Консультации и обсуждение результатов самостоятельного поиска</li> </ul>
2.	Раздел 2. Продвинутое техники анимации	Семинаров, практических занятий семинарского типа – 32ч.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта</li> <li>- Выполнение эскизов и разработок к проекту</li> <li>- Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке</li> <li>- Разбор и анализ выполненных работ</li> <li>- Финализация проекта, отправка на конкурс</li> </ul>
		Самостоятельная работа – 6 ч.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Сбор материалов по проекту</li> <li>- Выполнение эскизов и разработок к проекту</li> <li>- Выполнение финального варианта задания начисто</li> <li>-</li> </ul>

	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 завершённому разделу 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**

<b>Форма контроля</b>	<b>Компетенция/ индикатор компетенции</b>	<b>Оценка</b>
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 вывода 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 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 выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

<b>Оценка по дисциплине</b>	<b>Критерии оценки результатов обучения по дисциплине</b>
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> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

**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.
- Анимлируйте 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

## **7.1. 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.

