

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

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

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
Моушн-дизайн**

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

Цель дисциплины - формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев дизайна и законов создания мультимедиа проектов.

Задачи дисциплины:

- получение знаний по видам, формам и составляющим 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: ПК-3, ПК-4, 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
<i>ПК – 3</i> Готов к оказанию экспертно-консультационной помощи по разработке анимационных и мультимедийных проектов	ЗНАЕТ: <ul style="list-style-type: none">- историю кино, мультимедиа и анимации,- различные виды и жанры анимации и мультимедиа- понимать принципы работы над проектом в сфере анимации и мультимедиа УМЕЕТ: <ul style="list-style-type: none">- выбирать оптимальную стилевую концепцию реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа;- оказывать консультационную помощь при создании сценария проекта

	<ul style="list-style-type: none"> - оказывать консультационную помощь при разработке светового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа; - оказывать консультационную помощь при разработке звукового решения проекта в сфере анимации и мультимедиа; <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа - навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта
<p><i>ПК – 4</i> Способен использовать различные средства для производства анимационного и мультимедийного произведения</p>	<p>ЗНАЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные средства производства анимационного и мультимедийного произведения - принципы работы со сценарием произведения в области анимации и мультимедиа - основы звукорежиссуры <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять различные технические средства производства анимационного и мультимедийного произведения <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами использования съемочной, осветительной, проекционной техники и вспомогательного оборудования для осуществления записи в области анимации и мультимедиа - способен осуществлять студийную и репортажную звукозапись - навыками написания и корректировки сценария
<p><i>ПК-5</i> Способен участвовать в разработке художественно-технических проектов в области анимации и мультимедиа.</p>	<p>ЗНАЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - профессиональную терминологию в области анимации и мультимедиа; - основные способы графического решения проекта <p>УМЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - подбирать и использовать информацию по теме проекта в сфере анимации и мультимедиа; <p>ВЛАДЕЕТ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - способами организации работ по выполнению проектов в сфере анимации и мультимедиа

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- историю кино, мультимедиа и анимации, о различных видах и жанрах анимации.

Уметь:

- работать над идеей и реализацией проекта в сфере анимации и мультимедиа, выбирая оптимальную стилевую концепцию;
- осуществляет поиск оптимальных технических решений на предпроектной фазе;
- организовать и провести работы по созданию, компоновке и финальной постобработке результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино;
- оказать экспертно-консультационную помощь при выборе оптимальных выразительных средств реализации проекта в сфере анимации и мультимедиа.

Владеть:

- навыками применения различные технические средства для производства анимационного произведения в 3d и 2d.;
- навыками использования различных типов средств для производства контента в области анимации и мультимедиа;
- навыками разработки проектов в области анимации и мультимедиа.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины составляет 9 з.е., 324 акад. часов, из них **на очной форме обучения** контактных 186 акад. ч., СРС 57 акад. ч., формы контроля – экзамены.

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 интерактивных формах				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинары/практические	ИКР	СРС	
	Тема 1. Введение в моушн-дизайн	1		2		2	
	Тема 2. Основы Adobe After Effects	1		62		6	
	Тема 3. Создание титров и текстовых анимаций	2		32		2	
	Тема 4. Использование Illustrator и Photoshop в создании анимационной композиции.	2		32		6	

							<i>Экзамен</i>
	Тема 5. Моделирование и обработка 3D-объектов в 3D MAX или другом программном обеспечении	3		16		18	
	Тема 6. Создание анимации и переходов	3		16		20	
	Тема 7. Основы командной работы и коммуникации	4		2		1	Реферат
	Тема 8. Создание анимированных видео и презентаций	4		22		2	Тестирование
							<i>Экзамен</i>
	Итого:			186		57	

4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

ТЕМА 1. Введение в моушн-дизайн

Изучение основных понятий и определений Motion Design. Обзор истории развития Motion Design и его применения в современной индустрии.

ТЕМА 2. Основы Adobe After Effects

Установка и настройка программы Adobe After Effects. Знакомство с основными инструментами и панелями программы. Создание базовых анимаций с использованием ключевых кадров. Работа со слоями и композицией в After Effects.

ТЕМА 3. Создание титров и текстовых анимаций

Выбор шрифтов и стилей текста для моушн дизайнов. Применение различных техник анимации текста. Разработка различных типов титров: вступительные, финальные, текстовые блоки и т.д. Экспорт и предварительный просмотр готового Motion проекта. Использование текстовых масок и 3D эффектов для титров. Экспорт и предварительный просмотр готового Motion проекта.

ТЕМА 4. Использование Illustrator и Photoshop в создании анимационной композиции

Рисование и обработка векторных и растровых изображений для моушн проектов. Импорт и экспорт файлов в After Effects и других программах. Рисование и обработка векторных и растровых изображений 2D-персонажей и объектов. Создание и анимация 2D-персонажей и объектов. Экспорт и предварительный просмотр готового Motion проекта.

ТЕМА 5. Моделирование и обработка 3D-объектов в 3D MAX или другом программном обеспечении

Интеграция 3D объектов в Motion проекты. Настройка освещения и материалов для создания реалистичных эффектов. Экспорт и предварительный просмотр готового Motion проекта.

ТЕМА 6. Создание анимации и переходов

Разновидности анимаций и их применение в Motion дизайне. Принципы создания плавных переходов между сценами и элементами проекта. Эффекты движения и глубины для придания объема анимации. Комбинация различных техник и приемов анимации для создания

уникальных эффектов. Экспорт и предварительный просмотр готового Motion проекта.

ТЕМА 7. Основы командной работы и коммуникации

Организация процесса работы над Motion проектом с участием нескольких дизайнеров.

ТЕМА 8. Создание анимированных видео и презентаций

Формирование структуры и сценария, анимированного видео или презентации. Подготовка и объединение всех элементов в один проект в After Effects. Оптимизация видео для различных платформ и устройств. Экспорт и предварительный просмотр готового проекта.

Планы практических занятий

Практическое занятие 1.

ТЕМА 1. Введение в моушн-дизайн

Разработать кадроплан короткого информационного сообщения примерной длительностью 30 сек.

Практическое занятие 2.

ТЕМА 2. Основы Adobe After Effects

Разработать и смонтировать анимацию видео заставки для тематической рубрики.

Практическое занятие 3.

ТЕМА 3. Создание титров и текстовых анимаций

Создание титров и текстовых анимаций. Задание: Создать титры какого-либо перечисления (книги, учебные предметы, люди, планеты и т.п.) длительностью 1 минута. Примените эффект «текст-маска».

Практическое занятие 4.

ТЕМА 4. Использование Illustrator и Photoshop в создании анимационной композиции

Разработать и смонтировать краткую версию известного произведения (сказки, басни, рассказа, стихотворения и т.п.).

Практическое занятие 5.

ТЕМА 5. Моделирование и обработка 3D-объектов в 3D MAX или другом программном обеспечении

Разработать и смонтировать сюжетную анимацию с использованием 3D-объектов.

Практическое занятие 6.

ТЕМА 6. Создание анимации и переходов

Разработать и смонтировать интерфейс (HUD&UI) для игры или видеосюжета с панелью управления.

Практическое занятие 7.

ТЕМА 7. Основы командной работы и коммуникации

Разработать серию рекламных (информационных, обучающих и т.п.) видео баннеров в составе групп из 3-4 человек.

Практическое занятие 8.

ТЕМА 8. Создание анимированных видео и презентаций

Разработать и смонтировать презентацию одной из кафедр института.

Занятия с применением инновационных форм

При обучении применяются следующие инновационные формы обучения:

- проблемная лекция,
- лекция-визуализация,
- лекция-консультация, видеолекция,

Проводятся учебные просмотры сцен из художественных и анимационных фильмов с целью разбора правильности их выполнения с точки зрения построения принципов компьютерной графики и выявления сильных и слабых сторон современных кинематографических технологий.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.		Семинары 1-8 Практические занятия 1-8 Самостоятельная работа	Семинары с использованием аудио и видеоматериалов Опрос (ответы на вопросы), развернутая беседа с обсуждением результатов опроса Прослушивание и просмотр аудио и видео информации из заданий для самостоятельной работы. Консультирование и проверка домашних заданий посредством устного обсуждения, проверки ДЗ

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 Зачет	зачтено /не зачтено

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»	<p>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, 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>
«хорошо»	<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>
«удовлетворительно»	<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>
«неудовлетворительно»	<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</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

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 невыразительный, 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 невыразительный, оформление неаккуратно, перегружено или не достаточно, 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.

Тест

№	Вопрос	Варианты ответа
5.	Какой из следующих инструментов используется для создания анимаций в моушн-дизайне?	+ Adobe After Effects - Adobe Illustrator - Cinema 4D
6.	Какой тип шрифта обычно используется в моушн-дизайне для заголовков?	+ Sans-serif - Serif - Script
7.	Что из нижеперечисленного является примером моушн-дизайна?	+ Анимированный логотип - Растровая иллюстрация - Векторный логотип
8.	Какой цвет обычно используется для выделения текста на темном фоне?	+ Белый - Черный - Красный
9.	Что такое «скелетон» в контексте моушн-дизайна?	+ Adobe After Effects - Adobe Animate - Adobe Premiere Pro

10.	Что из перечисленного является примером временной шкалы в Adobe After Effects?	- Слой + Композиция - Отснятый материал
11.	Как можно изменить направление текста в Adobe After Effects?	- Используя эффект «Direction» - Изменив угол наклона слоя + Используя эффект «Flip»
12.	Что такое «Leading» в контексте анимации текста?	- Расстояние между базовыми линиями соседних символов + Расстояние между строками текста - Интервал между последним символом в строке и первым символом следующей строки
13.	Как изменить цвет текста в Adobe After Effects?	+ Воспользоваться эффектом «Color» - Воспользоваться инструментом «Color Override» Воспользоваться командой «Replace Color»
14.	Какие программы используют для анимации 3D текста в моушн-дизайне?	- Adobe Illustrator - Adobe Photoshop + Adobe After Effects
15.	Как в Adobe After Effects создать 3D текст?	- Воспользоваться готовыми 3D шрифтами - Воспользоваться специальными эффектами + Воспользоваться специальными 3D объектами
16.	Каким образом в Adobe After Effects можно анимировать 3D текст?	- С помощью ключевых кадров + С помощью специальных эффектов - С помощью инверсной кинематики
17.	Для чего используется анимация 3D текста в моушн-дизайне?	+ Для создания видео и презентаций - Для создания анимационных фильмов - Для создания интерактивных веб-сайтов
18.	Что такое анимация персонажей в контексте моушн-дизайна?	- Создание анимированных изображений персонажей для использования в видеоиграх + Создание анимированных 2D- или 3D-персонажей для использования в фильмах, видео и на веб-страницах - Разработка персонажей для анимационных фильмов
19.	Какая вкладка в After Effects используется для настройки параметров композиции и других основных параметров проекта?	+ «Композиция» - «Проект» - «Эффекты»
20	Какой инструмент в After Effects позволяет создавать и редактировать слои в композиции?	+ «Слой» - «Эффект» + «Форма»
21	Какой элемент интерфейса After Effects используется для изменения продолжительности времени, в течение которого эффект применяется к слою?	+ Продолжительность - Переход - Масштаб
2 2	Какой эффект в After Effects можно использовать для изменения скорости движения слоев в	- Размытие при движении - Стабилизатор деформации + Растягивание во времени

	композиции?	
--	-------------	--

Темы рефератов

1. История развития моушн дизайна: от классических анимаций до современных тенденций.
2. Основные инструменты и техники моушн дизайна для создания профессиональных анимаций.
3. Особенности работы с видео в моушн дизайне: от выбора формата до пост-обработки.
4. Моушн дизайн для социальных сетей: разработка анимаций и интеграция с платформами.
5. Создание моушн-графики для видео: принципы и методы проектирования.
6. Использование моушн дизайна в рекламе и брендинге: примеры успешных проектов.
7. Анимация текста: техники и эффекты для привлечения внимания зрителя.
8. Моушн дизайн и видеоигры: интеграция анимации и графики для улучшения игрового опыта.
9. Создание интерактивного моушн контента для веб-сайтов: инструменты и методики.
10. Применение моушн дизайна во время обучения и презентаций: визуализация информации и вовлечение аудитории.
11. Работа с 3D-моделями в моушн дизайне: создание и анимация трехмерных объектов.
12. Влияние моушн дизайна на развитие кинематографа и телевидения: примеры и перспективы.
13. Разработка анимационных видео для мобильных устройств: оптимизация и адаптация для различных платформ.
14. Будущее моушн дизайна: возможности и вызовы для дизайнеров.
15. Сторителлинг в моушн дизайне: способы создания увлекательных анимационных историй.
16. Моушн дизайн для целей образования: разработка анимаций и инфографики в виде серии последовательных этапов.

Перечень вопросов к экзамену во 2 семестре

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. Эскизы раскадровки, отражающих компоновку изображений и смену действий.
22. Разработка сценария мультимедиа проекта.
23. Литературный сценарий.
24. Режиссерский сценарий.
25. Разработка компоновок и раскадровок.
26. Эскизирование раскадровки.
27. Принципиальная раскадровка мультимедиа ролика.
28. Эскизы раскадровки, выявляющие структуру анимационного ролика.

Перечень вопросов к экзамену в 4 семестре

29. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники).
30. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов).
31. Инструменты рисования и их параметры.
32. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса.
33. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства».
34. Управление файлами.
35. Основные настройки редактора Adobe Flash.
36. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика.
37. Понятие «Временной шкалы» Timeline.
38. Работа со слоями.
39. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники).
40. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов).
41. Инструменты рисования и их параметры.
42. Инструменты выделения.
43. Группировка и рисование на слоях.
44. Заливка и обводка контура.
45. Инспектор свойств объекта – панель «Properties».
46. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color».
47. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура.
48. Инструменты трансформации и палитра «Transform».
49. Изменение порядка следования объектов.
50. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям.
51. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контур).
52. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса.
53. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства».
54. Управление файлами.
55. Основные настройки редактора Adobe Flash.
56. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика.

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, 2020 — 130 с. режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1.

Дополнительная литература

1. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2019 — 164 с. режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>.
2. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2019 — 271 с. режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>
3. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник / М.Е. Ёлочкин и др. – М.: Академия, 2017.
4. Васильев Г.А., Поляков В.А., Романов А.А. Технологии производства рекламной продукции: учеб. пособие. – М.: Вузовский учебник, 2014.
5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. – М.: Юрайт, 2019.

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 Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

Лицензионное программно-информационное обеспечение	Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome, KasperskyEndpointSecurity
Современные профессиональные базы данных	1. Консультант+ 2. Справочная правовая система «ГАРАНТ».
Информационные справочные системы	1. https://elibrary.ru - Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (ресурсы открытого доступа) 2. https://www.rsl.ru - Российская Государственная Библиотека (ресурсы открытого доступа) 3. https://link.springer.com - Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink (ресурсы открытого доступа) 4. https://zbmath.org - Международная реферативная база данных научных изданий zbMATH (ресурсы открытого доступа)

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

Материально-техническое обеспечение занятий:

Лаборатория компьютерного дизайна

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа

- доска
- стол преподавателя
- кресло для преподавателя
- столы ученические
- кресла с регулируемой высотой
- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»
- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер
- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),

Kaspersky Endpoint Security, Autodesk, Autodesk 3DSMAX, Acrobat Pro,

Adobe Photoshop, Adobe Illustrator,

CorelDRAW Graphics, Creative Cloud for teams,

Справочно-правовая система «Гарант».

Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

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