

Программа учебной дисциплины «Анимация и моушн-дизайн»

Утверждена
Академическим руководителем ООП
«30» августа 2018 г.

Автор	Гинчурип З.Р.
Число кредитов	4
Контактная работа (час.)	32
Самостоятельная работа (час.)	120
Курс	2
Формат изучения дисциплины	Без использования онлайн курса

I. ЦЕЛЬ, РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ПЕРЕКВАЗИТЫ

Целью освоения дисциплины «Анимация и моушн-дизайн» познакомиться с новыми способами взаимодействия графики, видео и анимации в современной медийной индустрии. Освоить все инструменты, необходимые для выполнения всего цикла производства графических проектов.

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:

- понятие дизайн-среды;
- основы контент-дизайна;
- типографику;
- колористику;
- композицию;
- принципы видеомонтажа;
- правила работы со звуком для видео;
- основы графического оформления информационных программ и оперативной графики;
- параметры анимации.

уметь:

- создавать анимацию;
- создавать многослойные изображения в Adobe Photoshop;
- выбирать инструменты для анимации и моушн-дизайна;
- устанавливать плагины и пресеты для анимации и моушн-дизайна;
- следовать правилам типографики, колористики и композиции.

владеть:

- поиском, разработкой и презентацией идеи;
- навыками покадровой и процедурной анимации;
- навыками фотореалистичного и стилизованного рендера, рендера по пассам;

- необходимыми для задач моушн-дизайна основами композитинга;
- особенностями проведения студийной съёмки;
- навыками ротоскопинга, кеинга, клинапа, трекинга отснятого видео;
- навыками брендинга средствами моушн-дизайна,
- инструментарием и средствами айдентики в моушн-дизайне.

Для освоения учебной дисциплины студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- Обладать навыками работы с ПЭВМ;
- Обладать базовыми навыками работы в программе Adobe Photoshop.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении.

Дизайн-среда современных медиа. Цели и задачи создания дизайн-среды. Идентификация. Упаковка. Промоушн. Контент.

Тема 2. Направления и различия дизайна современных медиа. Креатив и общее оформление. Оперативное оформление информационных программ. Инфографика. Графический дизайн для web и полиграфии.

Тема 3. Техника и основные рабочие программы. Краткий обзор различных программ для векторной и растровой графики, 2D и 3D анимации. Общий обзор основных рабочих программ Adobe Photoshop, Adobe After Effects.

Тема 4. Понятия графического дизайна и практическая работа в программе Adobe Photoshop (создание статичных многослойных композиций). Знакомство с основным инструментом рисования – кистью: назначение, параметры, режимы работы, библиотеки кистей. Общие правила работы с инструментами в Adobe Photoshop. Шрифты и типографика. Колористика. Композиция. Назначение слоев. Создание и удаление слоев. Управление слоями: видимость, активность, порядок следования, прозрачность и пр. Типы слоёв. Особенности фонового слоя. Работа с объектами, находящимися на отдельных слоях. Создание текстовой надписи в графическом документе. Простой и фигурный текст. Параметры редактирования текста: размер и гарнитура шрифта, расстояние между символами и строками, начертание, абзацный отступ, горизонтальное выравнивание и т.д.

Тема 5. Основные понятия моушн-дизайна и практическая работа в программе Adobe After Effects.

Анимация по различным параметрам. Плагины и пресеты. Принципы монтажа. Работа со звуком.

Тема 6. Выбор темы, сценарий, подбор аудио- и видеоматериала для выполнения итогового проекта.

Тема 7. Подготовка и защита итогового проекта.

III. ОЦЕНИВАНИЕ

Оценивание производится по результатам текущего контроля успеваемости согласно формуле:

$$O = 0,15П + 0,3С + 0,55Ф,$$

где O – оценка, П – посещаемость, С – работа на семинарах, Ф – финальный проект.

Проект может создаваться индивидуально или группами до N студентов с обязательным описанием работы каждого из них.

Критерии оценивания работы на семинарах: глубина понимания темы, соответствие требованиям задания.

Критерии оценивания финального проекта: качество исполнения, умение использовать функционал программного обеспечения, адекватность выбора дизайна, адекватность выбора инструментов исполнения.

IV. ПРИМЕРЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Занятия проводятся в форме лекций и практической работы в аудитории. По каждой теме студенты выполняют домашнее задание. По итогам курса каждый студент создает в рабочих программах итоговый проект в виде графического ролика (фильма) с использованием аудио- и видеоматериала по самостоятельно выбранной теме (допускается работа в команде 2-3 человека).

Контрольные вопросы для проведения текущего контроля.

1. Что представляет собой слой многослойного изображения? Перечислите основные типы слоев.
2. Назовите и продемонстрируйте основные функции управления слоями многослойного изображения.
3. Какие особенности (ограничения) существуют для: а) фонового слоя; б) текстового слоя? Каким образом слой указанного типа можно преобразовать в обычный графический слой?
4. Расскажите о способах ввода и применении для оформления графических документов, простого и фигурного видов текста.
5. Для каких целей используется объединение слоев в макетную группу? Расскажите процедуру объединения слоев в макетную группу.
6. Расскажите о назначении и укажите размещение внутри рабочей области программы основных элементов интерфейса: главного меню, панели свойств, панели инструментов, плавающих палитр, строки состояния.
7. Какими действиями в приложении Adobe Photoshop выполняются следующие настройки рабочего пространства: восстановление стандартного вида рабочей области (размещения всех палитр), принятого по умолчанию;

Примеры практических заданий.

1. *Создание многослойных изображений в редакторе Adobe Photoshop с использованием макетных групп, масок слоя, корректирующих слоев.* Результат выполнения задания: приобретение навыков использования макетных групп, масок слоя, корректирующих слоев для создания многослойных изображений.

приобретение (закрепление) навыков создания скриншотов выбранной области изображения, демонстрируемого на экране монитора ПК.

2. *Создание изображения в редакторе Adobe Photoshop с использованием инструмента Кисть*. Результат выполнения задания: приобретение навыков работы с инструментом Кисть (Brush) редактора Adobe Photoshop в ходе создания (рисования кистью) авторского изображения.
3. *Цвет в рекламе формирование (закрепление) навыков самостоятельного поиска и анализа информации*. Результат выполнения задания: работы с устройствами ввода и вывода графической информации, работы по коррекции тона и балансировке цвета цифровых изображений.

V. РЕСУРСЫ

5.1.Основная литература

1. Графический дизайн: стилевая эволюция: Монография/И.Г.Пендикова, Л.М.Дмитриева - М.: Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2017. - 160 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/884456>
2. Социокультурные основания и специфика кича в графическом дизайне: Монография / Овчинникова Р.Ю. - М.:Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 136 с.: 60x88 1/16 (Обложка. КБС) ISBN 978-5-9776-0335-5 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/485699>
3. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znanium.com>]. — (Профессиональное образование). - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/894969>

5.2.Дополнительная литература

6. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа <http://www.znanium.com>]. — (Профессиональное образование). - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/899497>
7. Креативное программирование: Учебное пособие / Липовка А.Ю., Бундова Е.С., Жоров Ю.В. - Краснояр.:СФУ, 2015. - 280 с.: ISBN 978-5-7638-3356-0 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/966701>

5.3.Программное обеспечение

№ п/п	Наименование	Условия доступа
-------	--------------	-----------------

1.	MicrosoftWindows 10	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>
2.	Microsoft Office Professional Plus 2016	<i>Свободное лицензионное соглашение</i>
3.	Apple Mac OS	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>
4.	Adobe Creative Cloud	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>

5.4. Профессиональные базы данных, информационные справочные системы, интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)

№ п/п	Наименование	Условия доступа
<i>Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы</i>		
1.	Электронно-библиотечная система Alpina Digital	URL: http://lib.alpinadigital.ru/ru/library
2.	Гарант	http://www.garant.ru/
3.	Консультант-Плюс	http://www.consultant.ru/
4.	Электронно-библиотечная система ЭБС ZNANIUM.COM	http://znanium.com/
<i>Интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)</i>		
1.	Открытое образование	URL: https://openedu.ru/
2.	Coursera	URL: http://www.coursera.org
3.	edX	URL: http://www.edx.org

5.5. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для лекционных занятий по дисциплине обеспечивают использование и демонстрацию тематических иллюстраций, соответствующих программе дисциплины в составе:

- ПЭВМ с доступом в Интернет (операционная система, офисные программы, антивирусные программы);
- мультимедийный проектор с дистанционным управлением.

Учебные аудитории для лабораторных и самостоятельных занятий по дисциплине оснащены ПЭВМ с возможностью подключения к сети Интернет и доступом к электронной информационно-образовательной среде НИУ ВШЭ.