

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Костромской государственный университет»  
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**MOTION-ДИЗАЙН И АНИМАЦИЯ**

Направление подготовки *54.03.01 Дизайн*

Направленность *Графический дизайн*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения: *очно-заочная*

Кострома  
2023

Рабочая программа дисциплины «*Motion-дизайн и анимация*» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом, утвержденным Приказом Минобрнауки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

Разработал: Рассадина С.П., доцент каф. ДТМ и ЭПТ, кандидат культурологии

Рецензент: Костюкова Ю.А., к.т.н., доцент каф. ДТМ и ЭПТ

ПРОГРАММА УТВЕРЖДЕНА:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 9 от 03.04.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

**Цель дисциплины:** формирование у бакалавров комплексного коммуникативного дизайн-мышления и системного подхода к проектированию в моушн-дизайне; овладение современными компьютерными технологиями, как средством, применяемым для разработки анимированных мультимедийных продуктов.

**Задачи дисциплины:** получение практических навыков разработки motion-дизайна разных жанров и типов для пользовательских интерфейсов, электронных СМИ, мобильных приложений, мультимедиа-изданий.

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен освоить компетенции:

ПК-3; ПК-5

**ПК-3.** *Способен выполнять художественно-техническую разработку дизайн-проектов в сфере графического дизайна.*

Код и содержание индикаторов компетенции:

ИПК 3.1. Разрабатывает дизайн-концепцию проекта, определяет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта.

ИПК 3.2. Находить дизайнерские решения проектных задач и разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

ИПК 3.3. Демонстрирует и закрепляет в процессе проектирования знаний академического рисунка, цветоведения и колористики, теории искусств, методологии дизайна, основ композиции, художественного конструирования и технического моделирования, техники графики, компьютерных технологий в дизайне.

ИПК 3.4. Знает основы типографики и визуального восприятия, теорию и практику шрифта.

ИПК 3.5. Умело подбирает и грамотно использует графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами дизайн-проекта. Выполняет работы по эскизированию, макетированию, прототипированию и физическому моделированию объектов графического дизайна. Проявляет навыки иллюстративной графики, художественно-технического редактирования, фотографии, моушн-дизайна и анимации.

ИПК 3.6. Разрабатывает графический дизайн интерфейсов, работает с рекламными материалами, визуализирует наполнение сайтов и других web-сервисов в цифровой среде.

ИПК 3.7. Согласовывает дизайн-макет(ы) с заказчиком и руководством, соблюдая нормы этики делового общения. Осуществляет представление и защиту разработанного дизайн-макета(ов). Обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений, используя профессиональную терминологию в области дизайна.

*Знать:* основы цветоведения и композиции, художественно-технического редактирования, основы типографики и визуального восприятия, теорию и практику шрифта, технологии моушн-дизайна и анимации.

*Уметь:* находить дизайнерские решения проектных задач и разрабатывать дизайн-макет с использованием моушн-дизайна и интерактивных элементов, с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

*Владеть:* навыками разработки графического дизайна интерфейсов, работы с рекламными материалами, визуализации интерактивного наполнения сайтов и других web-сервисов в цифровой среде.

**ПК-5.** Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Код и содержание индикаторов компетенции:

ИПК 5.1. Знает теоретические основы компьютерного программного обеспечения в дизайне.

ИПК 5.2. Осуществляет подбор программных продуктов для проектирования объектов графического дизайна, моушн-дизайна и анимации.

ИПК 5.3. Грамотно и эффективно использует современное программное обеспечение для решения широкого спектра профессиональных задач, связанных с художественно-технической разработкой дизайн-проектов.

*Знать:* теоретические основы моушн-дизайна и анимации.

*Уметь:* работать в специальных программах для проектирования объектов графического дизайна, моушн-дизайна и анимации.

*Владеть:* навыками разработки анимированных элементов дизайн-проекта, мультимедиа-презентаций и интерактивных макетов.

### **3. Место дисциплины в структуре ОП ВО**

Дисциплина относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений, Блок 1. Изучается в 7-м семестре (очно), в 8-м семестре (очно-заочно) в соответствии с учебным планом.

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках: Шрифты и типографика, Компьютерные технологии в дизайне, Проектирование, разработка и презентация дизайн-проекта, Художественно-техническое редактирование, Графический дизайн интерфейсов.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Web-дизайн, Проектно-технологическая практика, Преддипломная практика, ВКР.

### **4. Объем дисциплины**

#### **4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических часов и виды учебной работы**

| Виды учебной работы                      | Очно-заочная форма |
|--|--------------------|
| Общая трудоемкость в зачетных единицах   | 4                  |
| Общая трудоемкость в часах               | 144                |
| Аудиторные занятия в часах, в том числе: | 32                 |
| Лекции                                   | 16                 |
| Практические занятия                     | -                  |
| Лабораторные занятия                     | 16                 |
| Практическая подготовка                  | -                  |
| Самостоятельная работа в часах           | 111,75             |
| Форма промежуточной аттестации           | дифф. зачет        |

## 4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

| Виды учебных занятий    | Очно-заочная форма |
|-------------------------|--------------------|
| Лекции                  | 16                 |
| Практические занятия    | -                  |
| Лабораторные занятия    | 16                 |
| Консультации            | -                  |
| Зачет/зачеты            | 0,25               |
| Экзамен/экзамены        | -                  |
| Курсовые работы         | -                  |
| Курсовые проекты        | -                  |
| Практическая подготовка | -                  |
| <b>Всего</b>            | <b>32,25</b>       |

## 5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием количества часов и видов занятий

### 5.1. Тематический план учебной дисциплины

| №  | Название раздела, темы  | Всего з.е/час | Аудиторные занятия |           |          | Самостоятельная работа |
|----|---|---------------|--------------------|-----------|----------|------------------------|
|    |   |               | Лекц.              | Лаб.      | Практ.   |                        |
| 1. | Введение в предмет  | 2             | 2                  | -         | -        |                        |
| 2. | Назначение объектов моушн-дизайна   | 9,75          | 2                  | -         | -        | 7,75                   |
| 3. | Современные технологии проектирования двух- и трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна | 26            | 2                  | 4         | -        | 20                     |
| 4. | Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов                               | 27            | 2                  | 5         | -        | 20                     |
| 5. | Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации                   | 27            | 2                  | 5         | -        | 18                     |
| 6. | Мультимедийное оборудование как среда для анимационного дизайна                               | 14            | 2                  | -         | -        | 12                     |
| 7. | Размещение моушн-дизайна в среде Интернет   | 16            | 2                  | 2         | -        | 12                     |
| 8. | Тенденции развития моушн-дизайна  | 14            | 2                  | -         | -        | 12                     |
|    | Дифф. зачёт   | 0,25+10       | -                  | -         | -        | 10                     |
|    | <b>Итого</b>  | <b>144</b>    | <b>16</b>          | <b>16</b> | <b>-</b> | <b>111,75</b>          |

### 5.2. Содержание

#### 1. Введение в предмет

Цель, задачи, общая характеристика курса. Предметно-объектная область. Понятийно-категориальный аппарат дисциплины. Сущность и содержание дисциплины «Моушн-дизайн». Основные разделы. Связь с другими дисциплинами.

Роль и место в образовательном процессе. Роль и место в профессиональной деятельности графического дизайна.

**2. Назначение объектов моушн-дизайна.**

Сфера моушн-дизайна, моделирования и анимации. Основные стили и направления. Известные концепции и программные работы в моушн-дизайне. Современные области проектной деятельности моушн-дизайна, среди которых можно выделить: дизайн электронных СМИ, дизайн СМ; дизайн СМ-контента; дизайн рекламы, веб-дизайн, арт-дизайн, дизайн игр т.д.

**3. Современные технологии проектирования трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна.**

Современные цифровые программные продукты, плагины (встраиваемые модули), информационные системы, аппаратные средства) дизайн-проектирования анимированных 2D и 3D-моделей в том числе средствами программ Adobe After Effect, Figma, Blender.

**4. Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов.**

Проектирование и разработка модульных информационно-графических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства; приемы создания движущейся экранной композиции с применением различных пространственных средств анимации; внутрикадровая динамическая композиция и принципы воздействия экранного анимированного образа на зрителя;

**5. Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации**

Разработка и создание комплексного интерактивного моушн-проекта в среде Adobe Flash с использованием различных медиа компонентов; изучение принципов редактирования цифрового видеоматериала и создания анимированной видеографики (программы Adobe Premiere и Adobe After Effects); Технологии использования в проектах моушн-дизайна и анимации различных медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста);

**6. Мультимедийное оборудование как среда для анимационного дизайна**

Типология мультимедийного оборудования; определение экрана как типа информационного пространства; исследование возможностей использования инновационных цифровых технологий и аппаратных средств в моушн-дизайне; Современные форматы предоставления графического, видео-и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах;

**7. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет.**

Размещение моушн, анимации и мультимедиа-контента в сети Интернет; определение специфики каналов Интернет-коммуникаций; выявление общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент;

**8. Социокультурная роль моушн-дизайн.**

Рассмотрение социокультурной природы моушн-дизайна, выделение их роли и места в организации новых коммуникационных сред общения и взаимодействия, способных вызвать резонанс в обществе; Определение современных общих требований к моушн-дизайну, формирование представлений о тенденциях развития данной области дизайна в будущем.

## 6. Методические материалы для обучающихся по освоению

### дисциплины

#### 6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

| № п/п | Раздел (тема) дисциплины   | Задание  | Часы          | Методические рекомендации по выполнению задания  | Форма контроля   |
|-------|--|--|---------------|--|--|
| 1.    | <b>Назначение объектов моушн-дизайна</b>   |  | 7,75          |  |  |
| 2.    | <b>Современные технологии проектирования двух- и трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна</b> | Изучение теоретического материала по теме  | 20            | Подготовить конспект по пройденному материалу  | Собеседование<br>Контрольная работа<br>Зачет   |
| 3.    | <b>Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов</b>                               | Оценить внешний вид и функционал мультимедийного издания. Разработать сценарий анимации для страницы СМИ-издания.                                  | 20            | Проектирование и разработка модульных информационно-графических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства | Собеседование<br>Просмотр работ<br>Контрольная работа<br>Зачет                           |
| 4.    | <b>Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации</b>                   | Практическое изучение принципов проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации   | 18            | Разработка и создание комплексного интерактивного моушн-проекта в среде Adobe Flash с использованием различных медиа компонентов               | Собеседование<br>Просмотр работ<br>Контрольная работа<br>Зачет                           |
| 5.    | <b>Мультимедийное оборудование как среда для анимационного дизайна</b>                               | Изучить технологии программирования, используемые для создания мультимедиа. Выполнить обзор современных аппаратных средств мультимедиа технологий. | 12            | Оформить результаты работы в виде презентации  | Собеседование<br>Просмотр работ<br>Контрольная работа<br>Зачет                           |
| 6.    | <b>Размещение моушн-дизайна в среде Интернет</b>   | Проанализировать варианты размещения моушн-графики в среде Интернет.   | 12            | Оформить результаты работы в виде презентации  | Просмотр работ.<br>Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения. Зачет |
| 7.    | <b>Тенденции развития моушн-дизайна</b>  | Подготовить сообщение о возможностях применения мультимедиа технологий в сфере образования   | 12            | Оформить результаты работы в виде презентации  | Просмотр работ.<br>Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения. Зачет |
|       | <b>Дифф. зачет</b>   | Подготовка к зачёту  | 10            |  |  |
|       | <b>Итого</b>   |  | <b>111,75</b> |  |  |

## **6.2. Тематика и задания для практических занятий**

*(не предусмотрено)*

## **6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий**

1. Объекты моушн-дизайна.
2. Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов.
3. Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации.
4. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет.

## **6.4. Методические рекомендации для выполнения**

**курсовых работ/проектов** *(не предусмотрено)*

## **7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины**

*а) основная:*

1. Бессонова Н.В. Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта. / Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), 2016 . - Электронный ресурс; Режим доступа .- <http://www.iprbookshop.ru/68773.html>
2. Платонова Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional. / Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016 . - Электронный ресурс; Режим доступа .- <http://www.iprbookshop.ru/52213.html>
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов. / Лаврентьев А.Н., Жердев Е.В., Кулешов В.В., Мясникова Л.Г., Сазиков А.В., Бирюков В.Е., Покровская Л.В., Левина О.Ю. / Издательство Юрайт, 2020 <https://urait.ru/book/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-454519>
4. 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)
5. 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>

*б) дополнительная:*

1. 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, 2018. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс] - <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=961571>
2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа : монография / О.А. Костюченко. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - 208 с. : ил. - ISBN 978-5-4475-3953-5 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>



3. 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>
4. Майстренко Н. В., Майстренко А. В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие. Издательство: Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ». - Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959&sr=1>

## **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины**

Информация о курсе дисциплины в СДО:

Элемент «Лекции»;

Элемент «Лабораторные занятия»;

Элемент «Самостоятельная работа»;

Элемент «Список рекомендуемой литературы»;

Элемент «Промежуточная аттестация»;

Элемент «Обратная связь с обучающимися».

*Информационно-образовательные ресурсы:*

1. Каталог российских мультфильмов. Информация о режиссерах, сценаристах, художниках, композиторах, актерах, участвующих в создании мультфильмов. Новости анимации. <http://www animator.ru>
2. Клуб аниматоров Рунета <http://animationclub.ru>
3. Главный сайт по законам Flash анимации <http://flash-animated.com>
4. Блог аниматоров <http://animater.com.ua/blog/page/3/>
5. Музей кино [www.museikino.ru](http://www.museikino.ru)
6. Планета Мультфильмов. Все о мультиках, мультяшках и мультфильмах. [www.myltik.ru](http://www.myltik.ru)
7. Традиционная анимация by Walter Croft <http://ta.multikov.net>
8. Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум. [www.kinobar.ru](http://www.kinobar.ru)
9. Russian Disney - новости и история мировой анимации [www.rusdisney.com](http://www.rusdisney.com)
10. Мировое Искусство - живопись, анимация, кино [www.world-art.ru](http://www.world-art.ru)

*Электронные библиотечные системы:*

1. ЭБС Университетская библиотека онлайн - <http://biblioclub.ru>
2. ЭБС «Лань» <https://e.lanbook.com>
3. ЭБС «ZNANIUM.COM» <http://znanium.com>

## 9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

| Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы                   | Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы   | Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа   |
|---|---|--|
| <p style="text-align: center;">Аудитория компьютерных технологий<br/>Гл. корп. ауд. 211</p> | <p>Число посадочных мест-8, компьютерные столы - 8 шт., стол для переговоров.<br/>Телевизор Philips диагональ 81 см/32`` модель 393АД3208Е/60;<br/>Доска передвижная поворотная ДП-12;<br/>ПК (для преподавателя)<br/>AcerP236H +с/блок;<br/>Intel(R)Core(TM)i3CPU 540-процессор двухядерныйSocket 1156-1 комплект.<br/>ПК (учебные):<br/>Acer V193 black+ с/блок<br/>R-Style Proxima MC 852 (HD4670)-7 комплектов.;<br/><u>планшет графический</u> Wacom Bamboo Fun Medium A5 Wide USB-7 шт.;<br/><u>сканер</u> MustekA3 1200S (CIS, A3, 1200*1200 dpi, USB 2.0)</p> | <p>OpenOffice Apache License 2.0, свободный пакет офисных приложений; Adobe Acrobat Reader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF; Adobe In Design, проприетарная, лиц. №1407-1002-9880-5029-9449-0662 (бессрочная); Autodesk 3ds MAX, бесплатно для учебных заведений, лиц. № 560-36208034 (бессрочная); Inkscape GNU GPL v2, свободно распространяемый векторный графический редактор; GIMP GNU GPL v3, свободно распространяемый растровый графический редактор Autodesk Fusion 360 бесплатная программf для 3 D моделирования</p> |

*Лекционные занятия проводятся в аудиториях с требуемым числом посадочных мест, оборудованные мультимедиа.*

*Лабораторные занятия проводятся в компьютерных классах (ауд. 211).*