МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Московская государственная художественно-промышленная
академия им. С.Г. Строганова"
(МГХПА им. С.Г. Строганова)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин
06 июля 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.ДВ.05.01 «Motion дизайн»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 3,4
Семестр 5,6,7

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	90	2,5
Форма аттестации Экзамен: 6,7 сем, зачет: 5 сем	54	1,5
Всего	**252**	7,0

Москва, 2022 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г по направлению 54.03.01 «Дизайн».

По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022г. утвержденного на ученом совете МГХПА им. С.Г. Строганова (протокол №9 от 06.07.2022г.).

По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022.

Примерная программа по дисциплине отсутствует.

Разработчик программы:

Доцент кафедры «Средовой дизайн» Кузнецова Е.А.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Motion дизайн» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания анимации различных контентов с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

Задачи дисциплины:

- изучение основных этапов истории развития анимации и выдающихся деятелей;
- изучение базовых понятий и терминов анимации;
- изучение технологий анимации и особенностей производственного процесса;
- изучение специфики анимации различных контентов;
- приобретение творческого опыта работы над анимацией в различных техниках.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Motion дизайн» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Motion дизайн» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Теория и методология дизайна»,

в) «Основы производственного мастерства»,

г) «Основы компьютерного моделирования»,

д) «Основы проектирования мультимедиа контента».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Motion дизайн» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.

ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– основные этапы истории становления и развития анимации, базовые понятия и термины;

– методы, принципы и этапы разработки концепции анимации различных контентов;

– свойства различных художественно-изобразительных материалов и возможности их применения в анимационном проекте;

– теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов и использования анимационного продукта;

– особенности драматургии визуальных образов;

– законы механики движения персонажа.

Уметь:

– работать с техническим заданием на медиа-проектирование анимации различных контентов с учетом разработанного интерактивного сценария;

– разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение;

– определять задачи и требования к разработке анимации в соответствии с выбранной тематикой;

– выявлять рациональные композиционные и художественно-графические приемы решения композиционных задач анимации;

– выстраивать сюжетную и художественную линии в разработке выбранной темы;

– применять анимационный материал при создании анимационного проекта;

– разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного материала;

– прорисовывать и связывать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

Владеть:

– способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;

– способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента;

– навыками разработки анимационных проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;

– способностью к образному обобщению и культурой визуального изложения материала в соответствии с современными тенденциями;

– навыками выполнения эскизов и зарисовок анимационного проекта или его отдельных элементов в макете, материале;

– программными средствами автоматизированного проектирования для разработки анимационного проекта;

– средствами построения сюжетной линии, технологиями монтажа, озвучивания;

– способностью читать экспозиционные листы и схемы.

4. Структура и содержание дисциплины «Motion дизайн».

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 часа

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Семестр**	**Виды учебной работы (в часах)**	**Оценочные средства для проведения**

			Лекции	**Практические работы**	**СРС**	**промежуточной аттестации по разделам**
1	Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства	5	-	12	12	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	Драматургия визуальных образов.	5	-	12	12	Защита практической работы, реферат, творческое задание
3	Механические формы движения.	5	-	12	12	Защита практической работы, реферат, тестирование
	Итого 5 семестр Форма аттестации		-	**36**	**36**	**Зачет**
4	Взаимодействие персонажа и среды.	6	-	18	4	Защита практической работы, реферат, творческое задание
5	Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.	6	-	18	5	Защита практической работы, реферат, творческое задание
			-		27	Экзамен
	Итого 6 семестр Форма аттестации			**36**	**36**	**Экзамен**
6	Компьютерная графика в анимации.	7	-	36	45	Защита практической работы, реферат, тестирование
					27	Экзамен
	Итого 7 семестр Форма аттестации			**36**	**72**	**Экзамен**
	Всего			**108**	**144**	

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Motion дизайн» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий.

№ п/п	**Раздел дисциплины**	**Часы**	**Тема практической работы**	**Формируемые компетенции**

1	Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства	12	Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства	ПК-3; ПК-4
2	Драматургия визуальных образов.	12	Драматургия визуальных образов.	ПК-3; ПК-4
3	Механические формы движения.	12	Механические формы движения.	ПК-3; ПК-4
4	Взаимодействие персонажа и среды.	18	Взаимодействие персонажа и среды.	ПК-3; ПК-4
5	Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.	18	Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.	ПК-3; ПК-4
6	Компьютерная графика в анимации.	36	Компьютерная графика в анимации.	ПК-3; ПК-4
	Итого	**108**		

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства	12	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Драматургия визуальных образов.	12	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Механические формы движения.	12	Творческое задание, подготовка к зачету	ПК-3; ПК-4
Взаимодействие персонажа и среды.	4	Творческое задание, подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.	5	Творческое задание, подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Компьютерная графика в анимации.	36	Творческое задание, подготовка к экзамену	ПК-3; ПК-4
Итого	**90**		

* финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Motion дизайн» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

Практические дисциплины
1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	до 50	51-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов

Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Motion дизайн»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Motion дизайн» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.С. Куркова. — Электрон. дан. - Кемерово: КемГИК, 2016. — 235 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99305.

2. Петров, А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.А. Петров. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. — 191 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69358.

3. Анимация персонажа [Электронный ресурс]: учебное пособие / сост. Н. А. Саблина; под ред. Н.Я. Безбородова, Н.В. Стюфляева. — Электрон. дан. — Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. — 55 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115019.

9.2 Дополнительная литература

1. В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

2. Кривуля, Н.Г. История анимации [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Н.Г. Кривуля. — Электрон. дан. — Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2012. — 68 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69366.

3. Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. — Электрон. дан. — Кемерово: КемГИК, 2014. — 84 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409.

4. Солин, А.И. Задумать и нарисовать мультфильм [Электронный ресурс] / А.И. Солин, И.А. Пшеничная. — Электрон. дан. — Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2014. — 300 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/94236.

5. Кириллова, Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.Б. Кириллова. — Электрон. дан. — Екатеринбург: УрФУ, 2013. — 154 с. — Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/98504.

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «Motion дизайн» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

№ п/п	Наименование	Доступность для студентов
1.	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
2.	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
3.	CINEMA 4D 18.020	
4.	Corel DESIGNER Technical Suite 2019	
5.	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
6.	Autodesk 3ds Max Design 2019	
7.	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
8.	Офисный пакет Microsoft Office 365	

9.4. Распределенные информационные технологии

(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы МГХПА им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте МГХПА им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

В качестве материально-технического обеспечения при проведении занятий по дисциплине «Motion дизайн» используются средства и оборудование кафедры.

Аудитория с затемнением, экраном и проектором, со столами, стульями по количеству студентов, меловая или маркерная доска.

12. Методические рекомендации по изучению дисциплины

Задание 1. Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по анимации.

Знакомство со специальной литературой и электронными ресурсами является необходимой составляющей социокультурной компетентности бакалавра, которая во многом формирует качество его профессиональной деятельности. На современном этапе развития человечества изучение специализированной литературы и электронных ресурсов остается одним из важнейших средств получения информации. Это не только создает предпосылки для расширения общего образования, но и дает возможность своевременно получать новую информацию, что в современном дизайне и науке является условием успешной профессиональной деятельности. Умение работать с информационными источниками является базовым умением при осуществлении любой профессиональной (практической и научной) деятельности, а самостоятельная работа по повышению квалификации чаще всего связана с изучением специализированной литературы электронных ресурсов.

Изучение специализированной литературы с точки зрения мыслительных процессов, протекает на различных уровнях: от умения понять содержание приблизительно до творческого прочтения, при котором читающий не только воссоздает ход мыслей автора, но и сравнивает, синтезирует прочитанное, принимает или отвергает основную мысль, реорганизует свою мысль или встает на новую точку зрения.

В работе со специализированной литературой и электронными ресурсами могут понадобиться следующие виды чтения:

1. Умение просмотреть книгу, журнал, статью и т. п., чтобы получить самое общее представление о содержании работы в целом, ее теме, основных вопросах,

затрагиваемых в ней, и т. д. - и определить, представляет ли она (или отдельные разделы) интерес для читающего. В данном случае имеет место локализация содержащейся в тексте информации (определение области, к которой она относится), а затем – самая общая ее оценка: "нужно"/"не нужно". В тот момент, когда читающий приходит к отрицательному выводу, чтение соответствующего раздела (отрывка и т. п.) фактически прекращается, и читающий, часто не дочитывая отрывка, переходит к следующему. В случае положительной оценки либо меняется характер чтения, либо читающий берет соответствующий раздел на заметку, чтобы изучить его позднее более внимательно. Аналогичным по своему характеру является чтение-просмотр информационных материалов в поисках определенных данных (формулировок, цифр, определений и т.д.), о которых заведомо известно, что они содержатся в просматриваемой статье, главе книги и т. д. При таком виде чтения у читающего фактически еще нет намерения использовать содержащуюся в тексте информацию, его усилия направлены на то, чтобы определить, есть ли в нем информация, представляющая для него интерес, а отсюда и соответствующая внутренняя установка на степень полноты понимания - понять в самых общих чертах, о чем данная работа (а не что именно сообщается по тому или иному вопросу). Поскольку данный вид чтения связан с просмотром материала, с поисками нужной информации, его называют просмотровым или поисковым чтением.

2. Умение бегло изучить материал для общего ознакомления с содержащейся в нем информацией. Этот вид чтения является как бы чтением для себя, без специальной внутренней установки на обязательное последующее воспроизведение полученной информации. Зная, что та или иная книга, статья и т. д. относится к интересующей области, учащиеся прочитывают ее с целью общего ознакомления с содержанием, причем их должно интересовать не только то, о чем данная работа, но и что именно говорится по тем или иным вопросам. Чтение при этом сопровождается оценкой получаемой информации - "новое" /"известное", "интересно" /"неинтересно", "непонятно" /"понятно" и т. п. Для вынесения такого рода оценки читающий довольствуется пониманием общей линии содержания, аргументации, доказательства и т. д., причем часто не потому, что он не может достичь полного, глубокого понимания, а потому, что оно ему не требуется в данный момент. Однако в случае оценки "новое", "интересно", "непонятно" и др. характер чтения и изучения меняется, так как изменяется отношение читающего к получаемой информации, со всеми вытекающими из этого последствиями. Рассматриваемый вид чтения называют

чтением с общим охватом содержания или ознакомительным, предполагает извлечение из текста основной информации со степенью полноты понимания в пределах 70 – 75 %.

3. Умение максимально полно и точно извлечь из текста содержащуюся в нем информацию. Читающий предполагает, что ему придется впоследствии воспроизводить или использовать в той или иной форме полученную информацию, а это связано с осмыслением информации, ее интерпретацией, установкой на длительное запоминание (всей или части информации) уже в процессе изучения. Так обычно читается литература, представляющая специальный интерес, необходимая для дальнейшей деятельности человека. Этот вид чтения можно назвать изучающим чтением.

В системе обучения бакалавра важное место занимает изучение литературы по специальности. Это способствует своевременному получению новейшей информации в сфере своей профессиональной деятельности необходимой в процессе обучения и профессионального становления.

Задание 2. Разработка анимационной раскадровки к проектному заданию.

Задачи:

- изучение тематической, стилистической, композиционной и пр. составляющих заданной тематики;
- эскизное решение композиционного и пластического и пр. содержания анимации;
- поиск приемов графической стилизации визуальных образов персонажей и фоновой части;
- выбор стиля, приемов и техник анимации соответствующих теме проекта;
- выбор эпизодов и сцен видеоряда анимации;
- уточнение и разработка раскадровки анимации.

Критерии оценки анимации

Критерии	Показатели
Новизна	- актуальность визуальных образов; - новизна художественного решения; - наличие авторского взгляда, - оригинальность сюжетной линии

Степень раскрытия темы	- соответствие содержания сюжета заданной теме; - полнота и глубина раскрытия сюжетной линии; - умение работать с источниками, систематизировать и структурировать материал; - умение обобщать, сопоставлять различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, аргументировать свое анимационное решение; - полнота раскрытия темы; - актуальность и современное прочтение художественно-композиционного решения; - правильность выбора композиционных и художественно-графических приемов решения композиционных задач; - соответствие итогового проекта поставленной цели и современным тенденциям анимационного дизайна; - степень обоснованности применения художественно-композиционных приемов и техник графики (полнота, глубина, всесторонность раскрытия темы); - логичность и эстетические качества анимации, корректность сюжетной линии в разработке выбранной темы; - степень завершенности и целостности анимации; - культура визуального изложения и оформления анимационного материала; - эстетичность визуального ряда;
Соблюдение требований к разработке видеоряда	- грамотность и культура визуального изложения анимации;

13. Содержание дисциплины

Тема 1. Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства.

Жанры и формы анимации. Роль аниматора в создании рисованного фильма. Сотрудничество с режиссером, постановщиком, монтажером и пр. смежными специалистами. Знакомство с производственным процессом студии по созданию анимационного фильма. Виды анимации (двух мерная; трёхмерная, анимация, рисованная плоская перекладка, живопись по стеклу, полу объёмная, сыпучие материалы, пластилиновая, кукольная, предметная пиксаляция, игольчатый экран). Типы: коммерческая, независимая, авторская, прикладная, самодеятельная, фабричная анимация. Жанры: беспредметная, абстракция, иллюстративная анимация, альбомная

анимация, фильм ы настроения, поэтическая анимация, музыкальная, клиповая анимация. Терминология анимации (тиамин, спейсинг экспозиционные листы (X-Sheet). Технологии анимации (покадровая, перекладная, кукольная, пластилиновая, 2D/3D, рисованная, цифровая). Методика создания анимационного видео контента.

Тема 2. Драматургия визуальных образов.

Формализация времени, как инструмента работы со сценарием (представление, завязка, кульминация, развязка, финал). Виды экспозиции (кадр, сцена, эпизод). Методы работы с анимацией (ключевой кадр, дополнительный, промежуточный (фазовка). Ритм как средство построения сюжета и влияния на внимание зрителя (монтажные планы, переходы, акценты).

Тема 3. Механические формы движения.

Декоративные композиции с возможностью развития сюжетной линии, статическое переходящее средствами анимации, динамическое равновесие фигур на плоскости со сдвигом для освобождения пространства для движения персонажей. Движение света, цвета и формы пространстве. Разработка схем и запись в экспозиционные листы, движения тел, двигающихся с ускорением, деформацией и с учетом остаточного движения. Понятие упругости и амортизации предмета. Расчет времени падения. Изготовление схемы траектории движения. Пробы движения (расчёт схем, раскадровки движения) съёмка под камерой. Разработка микро-сюжета.

Тема 4. Взаимодействие персонажа и среды.

Масштаб в кадре и «фактический» масштаб. Способы организации пространства для последующего движения в нём персонажей. Оптические зрительные иллюзии. Ритмическая организация мотивов. Движение цветовых контрастов, изменение цвета. Стилизация в изображении фонов для сюжета. Особенности работы камеры. Действие и движение, трансформация объекта или среды. Особенности движения неодушевленного предмета в технике «перекладка». Принципы работы. Подготовка съемочного места. Особенности движения антропоморфного персонажа в технике «перекладка». Разработка сюжета персонажа (марионетки). Объемная анимация. Возможности и особенности техники Stop-m otion. Принципы работы в кадре. Особенности работы с персонажем и предметом в кадре. Съемочная техника. Материалы для создания объемной анимации. Выразительные особенности. Возможности техник и. Разработка сцены персонажа простой декорации. Подготовка рабочего места. Предметная анимация. Особенности и выразительные

возможности технологии. Разработка сюжета. Подготовка съемочного места. Принципы съемки под камерой. Разработка сюжета, персонажей, фоновой части. Выбор техники. Анимация формы, абстрактная анимация, спецэффекты. Работа с текстом, титрами, шрифтами и пр. Стилизация и ее формы (гротеск и реализм, вымысел и достоверность, контекст исторического времени/эпохи).

Тема 5. Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм.

Оборудование для съемки и монтажа. Технология съемки. Основные принципы монтажа. Виды видеомонтажа, видеосигналов, форматы цифрового видео. Программные средства для видеомонтажа. Работа с видеофрагментами в программной среде. Цифровые видеоэффекты и видео переходы, автоматизация. Экспорт видеофайла. Виды звуковых сигналов, форматы звуковых файлов. Микрофоны, микрофонные системы и другое звукотехническое оборудование. Технологии озвучивания и перезаписи. Программные средства для записи и обработки звука. Программные приборы обработки звуковых сигналов и автоматизация. Многоканальная запись и обработка звука. Звуковой ряд и изображение - как единый гармоничный ритм видео контента. Музыка, «голос за кадром», диалоги, шумы. Постобработка и коррекция видеопрограмм. Финальная обработка видео. Создание титров. Коррекционные работы. Экспорт.

Тема 6. Компьютерная графика.

Применение компьютерной графики в анимации. Графические редакторы. Векторная. Растровая и трёхмерная графика. Требования к ресурсам компьютера Автоматизированное рабочее место художника компьютерной графики. Создание векторной графики с помощью программы Illustrator. Ос новы работы с программой. Навыки работы с объектами. Работа с кривыми. Создание и редактирование контуров. Работа с цветом. Средства повышенной точности. Оформление текста. Использование спецэффектов. Интерфейс с другим и программами. Печать документа. Свободное рисование. Рисование сложных объектов Создание и использование символов. Создание растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop. Техника выделения областей изображения. Многослойные изображения и принципы работы с ними. Сложный монтаж. Коллаж из нескольких изображений. Техника рисования. Техника ретуширования. Сканирование и коррекция изображения. Создание GJI анимированных изображений. Цифровая живопись Corel Painte. Основы работа с программой. Выделение. Использование слоев. Использование форм. Работа с цветом. Основы рисования. Клонирование, закрашивание, добавление эффектов.

Трассировка растровых изображений с помощью инструментов в векторных программах. Трассировка с помощью программы Corel Trace. Создание двухмерной анимации и графики с помощью программы Adobe Flesh Professional. Знакомство с интерфейсом. Инструментарий и методы создания персонажей. Использование покадровой анимации. Интерполяционная анимация и ее типы. Скелетная анимация. Использование редактора движений для создания анимации. Интерактивные возможности. Работа со звуком и видео. Публикация документов Flash. Создание двухмерной графики и анимации с помощью программы Anime Studio Pro. Знакомство с интерфейсом. Инструментарий и методы создания персонажей. Узловая и скелетная анимация. Использование слоя частиц для создания анимации скоплений объектов. Применение модуля Actions для анимации персонажей. Использование скрипов для создания спецэффектов. Экспорт анимации. Создание трехмерной графики и анимации с помощью программы 3DS MAX. Знакомство с интерфейсом. Создание и трансформация объектов. Сервисные операции. Модификаторы объектов. Основы моделирования. Применение материалов к объектам. Съемочные камеры. Освещение сцены. Освещение открытого пространства. Настройка окружающей среды. Визуализация. Анимация по методу ключевых кадров. Движение объектов по заданной траектории. Использование окна дорожек Track View. Имитация динамики. Возможности модуля Character Studio. Визуализация и видеомонтаж изображений. Создание трехмерной графики и анимации с помощью программы Autodesk Maya. Знакомство с интерфейсом. Базовые примитивы и основные операции с объектами. Деформаторы объектов. Основные способы моделирования объектов. Материалы и текстуры. Освещение сцены. Съемочные камеры. Визуализация. Анимация по методу ключевых кадров. Движение объектов по заданной траектории движения. Использование скелетной анимации. Анимация с помощью деформаторов. Имитация динамики.