

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор БГУКИ

 Н.В. Карчевская

«~~30~~» декабря 2025 г.

Регистрационный номер № УД-~~625-89~~ /зуч.

МОУШН-ДИЗАЙН

*Учебная программа учреждения образования
по учебной дисциплине для специальности*

6-05-0314-03 Социально-культурный менеджмент и коммуникации

Учебная программа составлена в соответствии с образовательным стандартом общего высшего образования по специальности 6-05-0314-03 Социально-культурный менеджмент и коммуникации, утвержденным постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 21.08.2023 № 270, и учебным планом учреждения высшего образования по специальности 6-05-0314-03 Социально-культурный менеджмент и коммуникации, профилизации «Мультимедийные технологии и цифровые коммуникации»

СОСТАВИТЕЛИ:

В.С. Якимович, доцент кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук.

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

И.Р. Лукьянович, доцент кафедры веб-технологий и компьютерного моделирования Белорусского государственного университета, кандидат технических наук, доцент;

О.М. Королева, доцент кафедры высшей математики Белорусского национального технического университета, кандидат физико-математических наук, доцент.

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств (протокол № 3 от 20.11.2025);

президиумом научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 2 от 20.12.2025).

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время анимационная графика (моушн-дизайн) – один из самых быстрорастущих каналов контент-маркетинга. С ее помощью легко привлекают и информируют целевую группу потенциальных потребителей. Это востребованное направление профессиональной деятельности, включая деятельность в сфере культуры, актуальность которого с каждым годом растет.

Учебная программа «Моушн-дизайн» разработана в соответствии с образовательным стандартом по специальности 6-05-0314-03 Социально-культурный менеджмент и коммуникации.

Содержание учебной программы по учебной дисциплине «Моушн-дизайн» носит практико-ориентированный характер и включает изучение принципов работы с анимационной графикой, учитывая специфику предметной области, которая заключается в объединении графики, анимации, звука и типографики в единое визуально-коммуникативное пространство. В рамках учебной дисциплины студенты *осваивают* принципы композиции и монтажа, основы сторителлинга, ротоскопинга, риггинга, техники создания анимированной шейповой графики и шаблонов эффектов, а также методы интеграции 2D и 3D-элементов в видеоряд.

Цель изучения учебной дисциплины «Моушн-дизайн» – формирование у студентов знаний, умений и навыков в области моушн-дизайна, необходимых для создания медиапроектов социально-культурной сферы.

Основные задачи учебной дисциплины «Моушн-дизайн»:

- сформировать у обучающихся представления о теоретических основах моушн-дизайна как интегративной области цифрового визуального искусства,
- освоить инструментальный и функциональный потенциал программной среды Adobe After Effects,

- сформировать умения работы со встроенными средствами Adobe After Effects для анимации параметров слоев, использования стандартных визуальных эффектов, создания пользовательских шаблонов, использования приемов временных трансформаций (замедление, ускорение) и осуществления трекинга объектов,

- развить практические навыки проектирования и создания многослойных анимационных композиций, направленных на визуализацию и продвижение креативных идей в сфере культуры и искусств, с последующим экспортом результатов в видеоформаты,

Изучение учебной дисциплины «Моушн-дизайн» способствует формированию специализированной компетенции:

- создавать медиапроекты для организации и проведения социокультурных мероприятий с использованием анимационной графики.

В результате освоения учебной дисциплины «Моушн-дизайн» обучающиеся должны *знать*:

- теоретические основы моушн-дизайна как области цифрового визуального творчества,

- структуру и функциональные особенности интерфейса программной среды Adobe After Effects,
- принципы анимации текстовых элементов и их интеграции в композиционные решения,
- базовые понятия и технологии трекинга, используемые при создании анимационного медиаконтента,
- основы работы с шейповой графикой, технологией кеинга, трекинга камеры, ротоскопинга и риггинга,
- закономерности создания многослойных анимационных композиций и управления параметрами слоев, обеспечивающих возможность реализации креативных медиа проектов в области культуры и искусств.

уметь:

- ориентироваться в пользовательском интерфейсе программной среды Adobe After Effects,
- использовать базовые и специализированные инструменты Adobe After Effects для решения задач инновационного проектирования,
- создавать и редактировать анимации параметров слоев с применением ключевых кадров и базовых выражений,
- выбирать и применять категории визуальных эффектов в зависимости от поставленной творческой задачи,
- настраивать и анимировать параметры эффектов с использованием ключевой анимации и базовых выражений,
- разрабатывать шейповые композиции, адаптированные под визуальные задачи в сфере культуры и искусств,
- интегрировать в проекты видеофутажи и производить их редактирование,
- применять эффекты кеинга, трекинга камеры, а также использовать средства ротоскопинга и риггинга для создания динамичных сцен,
- формировать визуальные сцены на основе анимированных иллюстраций с учетом принципов композиции и визуального сторителлинга,
- разрабатывать анимационную графику, способствующую продвижению креативных и социокультурных инициатив в цифровой среде.

владеть:

- инструментами создания анимационной графики с использованием программной среды Adobe After Effects.

Учебная дисциплина «Моушн-дизайн» на знаниях, полученных в результате изучения таких учебных дисциплин как «Технологии компьютерной графики», «3D моделирование и анимация», «Технологии видеомонтажа». Знания, полученные по учебной дисциплине, являются основой для дальнейшего, более углубленного изучения вопросов применения анимационной графики, а также для подготовки курсовых и дипломных работ.

В рамках образовательного процесса по учебной дисциплине студент должен не только приобрести теоретические и практические знания, умения и навыки по специальности, но и развить свой ценностно-личностный, духовный потенциал, сформировать качества патриота и гражданина, готового к

активному участию в экономической, производственной, социально-культурной жизни страны.

Учебным планом на изучение учебной дисциплины «Моушн-дизайн» для студентов дневной формы получения образования всего предусмотрено 102 часа, из них 62 часа – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекции – 10 часов, практические занятия – 8 часов, семинарские занятия – 8 часов, лабораторные занятия – 36 часов.

На изучение учебной дисциплины «Моушн-дизайн» для студентов заочной формы получения образования всего предусмотрено 102 часа, из них 16 часов – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: 2 часа – лекции, 2 часа – семинарские занятия, 2 часа – практические занятия, 10 часов – лабораторные занятия.

Основными формами учебной работы являются лекционные, практические, семинарские и лабораторные занятия. В процессе изучения учебной дисциплины предполагается выполнение творческих заданий по теме учебной и научно-исследовательской работы студентов в рамках управляемой самостоятельной работы.

Текущий контроль необходимо осуществлять на лекционных, семинарских, практических и лабораторных занятиях, а также при выполнении и сдаче индивидуальных творческих заданий и проектов, выполняемых в рамках управляемой самостоятельной работы. Такой контроль позволяет комплексно оценивать уровень усвоения теоретического материала, сформированность практических навыков, активность и участие студентов в учебном процессе, а также их способность к самостоятельной и творческой деятельности.

Рекомендуемая форма текущей аттестации знаний студентов – тестирование. Рекомендуемая форма промежуточной аттестации студентов – экзамен.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

РАЗДЕЛ 1 ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE AFTER EFFECTS

Тема 1. Введение. Подготовка и обработка мультимедийной информации

Основные понятия обработки видеoinформации: видео, видеозапись, аналоговое и цифровое видео. Основные характеристики цифрового видео: экранное разрешение, соотношение ширины и высоты кадра, частота кадров, битрейт, глубина цвета), видеопоток, видеофайл. Сжатие видео (компрессия) и принцип действия алгоритмов сжатия, видеокодеки и их типы, контейнеры для видео.

Основные понятия обработки аудиоинформации: звук, основные характеристики звуковых сигналов (сила звука (громкость), высота, звуковой спектр). Цифровое кодирование и декодирование аналогового звукового сигнала (шаг квантования, шаг дискретизации), цифровые аудио форматы. Редактирование звука (очистка от шумов, разделение стерео-записи на два различных файла, микширование звука, наложение эффектов).

Тема 2. Основы создания и управления анимационными композициями в Adobe After Effects

Общая характеристика Adobe After Effects и его роль в моушн-дизайне. Структура интерфейса и настройка рабочего пространства: панели, окна, яркость интерфейса, закрепление и скрытие панелей. Панель инструментов Tools: основные инструменты (Selection, Hand, Zoom, Shape, Pen и др.) и особенности их комбинированного использования. Панель Composition и работа с таймлайном: создание композиции, управление слоями, навигация, настройка предпросмотра. Добавление эффектов, изменение свойств слоев и анимация: ключевые кадры, трансформация, цветокоррекция, динамика движения (Graph Editor). Просмотр, рендеринг и экспорт готовой композиции: настройки качества, выбор формата, сохранение альфа-канала. Справочные ресурсы по After Effects.

Тема 3. Основы работы с ключевой анимацией и управлением параметрами движения в Adobe After Effects

Понятие ключевой анимации и ее роль в Adobe After Effects, ключевая анимация как основной способ управления свойствами слоя. Интерполяция ключевых кадров. Основные типы интерполяции (линейная, сглаженная, Bezier) и их особенности. Специфика работы с ключами: создание ключевых кадров, управление свойствами ключей (перемещение, копирование, удаление, преобразование кривых анимации), использование редактора графиков для управления скоростью и динамикой анимации. Добавление эффектов (Effects & Presets) и их анимация с помощью ключей. Применение готовых заготовок (Animation Presets) и их адаптация под задачи пользователя.

Тема 4. Основы работы со слоями в Adobe After Effects

Понятие слоя в Adobe After Effects. Типы слоев в Adobe After Effects и их основные свойства (слои, содержащие визуальные элементы, созданные внутри Adobe After Effects, слои, созданные на основе импортированных медиафайлов (видео, изображения, аудио), слои для выполнения специальных функций, слои-композиции, содержащие другие слои). Основные параметры слоя. Стиль слоя Adobe After Effects. Режимы наложения слоев в Adobe After Effects. Базовые операции над слоями (операции трансформации, операций связанные с организацией слоев, операции, обеспечивающие контроль временных и визуальных сегментов слоя). Способы анимации параметров слоя. Дополнительные возможности работы со слоями. Горячие клавиши по работе со слоями.

Особенности работы со слоями, создаваемыми внутри программы Adobe After Effects: создание и редактирование пользовательских фигур (Shape Layers); использование предустановленных и произвольных форм; создание и настройка однотонных слоев (Solid Layers) для фонов и эффектов; применение контурных слоев, созданных инструментом Pen, для построения произвольных форм и путей анимации; настройка параметров слоя (позиция, масштаб, вращение, непрозрачность, точка привязки); использование стилей слоя и режимов наложения; комбинирование внутренних слоев в композиции; применение эффектов, предустановок и выражений для анимации; организация слоев с помощью пре-композиций и родительских связей; использование 3D-параметров для создания глубины сцены и реалистичных движений.

Особенности работы с интегрированными векторными и растровыми изображениями в After Effects: импорт векторных слоев из Adobe Illustrator (сохранение структуры исходного файла, масштабирование без потери качества, преобразование в Shape Layers для анимации контуров); специфика редактирования кривых и заливок векторных объектов, импортированных из Adobe Illustrator; импорт растровых слоев из Adobe Photoshop (сохранение прозрачности, теней и эффектов слоя, поддержка вложенных групп и масок); особенности анимации растровых изображений (ограничение при масштабировании, применение фильтров и эффектов сглаживания); настройка взаимодействия импортированных слоев в композиции; использование родительских связей и пре-композиций для объединения векторных и растровых элементов; оптимизация параметров рендеринга при совместном использовании графики Illustrator и Photoshop.

Тема 5. Текстовые слои и аниматоры, анимация текста в Adobe After Effects

Основные понятия о текстовых слоях в Adobe After Effects: типы, создание и управление базовыми свойствами текстового слоя (Text Layers). Текстовая анимация: использование заготовки анимации текста; анимация текста с ключевыми кадрами масштаба. Анимация текста с помощью парентинга; анимация импортированного текста из Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;

анимация текста с использованием заготовки анимации пути; настройка анимации пути; анимация трекинга текста; анимация непрозрачности текста. Аниматоры и их использование в управлении параметрами тестового слоя. Сохранение анимации в виде собственного анимационного шаблона.

Тема 6. Работа с масками и shape-анимацией в Adobe After Effects

Понятия «маска» и «Shape»-слой. Маскирование слоев с помощью векторных масок. Создание маски с использованием инструмента Pen. Базовые операции с масками (редактирование, смягчение краев, замена содержимого маски). Примеры сложного маскирования на основе группы масок.

Анимация масок. Дополнительные способы использования масок на слоях. Импорт векторных масок из других программ. Использование слоев для маскирования изображений. Создание «Shape»-анимации. Эффект рисования и shape-анимация как способы создания анимационной слоевой маски.

Имитация изменений освещения. Дублирование анимации с помощью выражений. Анимация движения декораций. Настройка слоев и создание трековой маски. Анимация теней и добавление бликов. Анимация отдельных элементов объектов. Изменение временных характеристик композиции. Создание простой зацикленной анимации. Принципы организации анимации используя выражения (на примере Loop и Wiggle).

Тема 7. Анимация мультимедийной презентации в Adobe After Effects

Особенности создания презентационных видеопроектов в Adobe After Effect. Анимация сцены с использованием парентинга: назначение и принципы использования родительских связей (Parenting) для синхронного движения объектов, создание иерархии элементов сцены, организация комплексной анимации с участием нескольких слоев. Настройка точки привязки (Anchor Point): определение центра трансформации слоя, его корректировка для точного вращения, масштабирования и позиционирования объектов в кадре.

Маскирование видео с использованием векторных фигур: применение Shape-слоев и анимированных масок для создания переходов и визуальных акцентов. Создание ключевых кадров на траектории движения и настройка плавности анимации с помощью редактора кривых. Разработка анимированного слайд-шоу: компоновка изображений, текста и графики, использование шаблонов и заготовок эффектов. Добавление и синхронизация звуковой дорожки. Масштабирование крупным планом в финальном кадре. Типы мультимедийных презентаций, создаваемых в *After Effects*.

Тема 8. Создание эффектов и цифрового сторителлинга в Adobe After Effects

Шаблоны эффектов: использование стандартных анимационных решений в Adobe After Effects для создания визуальных эффектов; изучение и применение эффектов трещины на тексте, неоновом тексте, текста под водой, анимации снега и динамичного фона, конфетти с бликами, логотипа на ткани,

эффекта огня и эффекта прожигания бумаги; настройка параметров готовых шаблонов и их адаптация под индивидуальные проекты; создание на основе шаблонов собственных композиций, позволяющих продвигать креативные идеи в сфере культуры и искусства, в том числе для использования в мультимедийных и социальных медиаформатах.

Работа с готовыми шаблонами для Instagram Stories: изучение принципов использования шаблонов для создания динамичных коротких видеокomпозиций; настройка анимационных параметров и адаптация шаблонов под различные форматы экранов; редактирование текстовых и графических элементов для соответствия стилю проекта; интеграция звукового сопровождения и визуальных эффектов; создание на основе шаблонов оригинальных проектов, направленных на продвижение креативных идей в сфере культуры и искусства в социальных сетях.

РАЗДЕЛ 2

ПРОСТРАНСТВЕННАЯ И ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ

Тема 9. Работа с трехмерными слоями

Понятие трехмерного слоя в Adobe After Effects и его отличие от двумерного представления композиции. Активация 3D-режима для слоев и особенности интерфейса при работе в пространстве трех координат. Навигация в трехмерной сцене: ортографические и перспективные виды, их назначение и способы переключения между ними. Основные параметры трехмерных слоев: положение (Position), вращение (Rotation, Orientation), масштаб (Scale) и перспектива (Perspective).

Использование осей координат X, Y, Z и инструментов Camera, Orbit, Pan для изменения ракурса, наблюдения и управления сценой. Создание и настройка виртуальных камер: выбор типа камеры, фокусного расстояния, глубины резкости и движения по заданной траектории. Работа с источниками света (Spot, Point, Ambient, Parallel): принципы освещения, формирование теней и их влияние на визуальную глубину сцены. Применение материалов, параметров отражения и прозрачности для повышения реалистичности изображения.

Организация взаимодействия трехмерных и двумерных слоев: использование родительских связей (Parenting) и Null-объектов для группового управления элементами сцены. Создание простых трехмерных анимаций и пространственных композиций: имитация движения камеры, вращения объектов и глубины пространства. Реализация эффекта параллакса как способа передачи перспективы и динамики при движении камеры относительно слоев фона и переднего плана. Использование трехмерных возможностей After Effects для разработки выразительных визуальных решений в проектах культурной и медийной направленности.

Тема 10. Основы ротоскопинга в Adobe After Effects

История ротоскопирования. Понятие ротоскопинга и его назначение в композитинге. Инструменты ротоскопинга в Adobe After Effects. Работа с масками при ротоскопинге. Использование ротоскопической кисти Roto Brush и Refine Edge. Работа со специальным плагином Mocha AE. Трудности и ошибки при ротоскопинге. Применение ротоскопинга в визуальных эффектах

Покадровый просчет ротоскопической маски. Перекрытие объектов в 3D сцене силуэтом.

Тема 11. Эффекты кеинга в Adobe After Effects

Понятие кеинга и его роль в композитинге. Основные эффекты и инструменты для хромакейной обработки видео: Keylight, Linear Color Key, Luma Key, Color Range и Difference Matte. Принципы работы эффекта Keylight и настройка его параметров: выбор ключевого цвета, регулировка прозрачности, подавление ореолов (Spill Suppression). Использование масок и дополнительных корректировок для повышения точности выделения объектов: работа с Pen Tool, Roto Brush и Refine Edge Tool. Типичные проблемы и артефакты при работе с хромакеем, способы их устранения с помощью дополнительных эффектов и цветокоррекции. Практическое применение кеинга для интеграции видеообъектов и графики в единую сцену, создание визуальных композиций для культурных и мультимедийных проектов.

Тема 12. Искажение объектов, риггинг и анимация персонажа

Понятие искажения в анимации. Принципы работы с искажением объектов в Adobe After Effects: использование инструментов группы Puppet в Adobe After Effects; добавление булавок Deform для управления локальными точками деформации; определение областей положения и настройка их подвижности; регулировка жесткости булавок для сохранения структуры объекта; анимация положения булавок с помощью ключевых кадров; создание реалистичных движений и имитация гибких материалов; использование временных интервалов и кривых анимации для точной настройки деформации.

Понятие риггинга и его роль в анимации персонажа. Знакомство с базовым риггингом персонажа: создание скелетной структуры (rig) с помощью контроллеров (controllers); настройка точек привязки и зависимостей между частями персонажа; применение инструментов parenting и binding для объединения элементов в единую систему; разработка схемы движений тела и головы; создание риггинга лица для мимики и артикуляции; настройка ограничений вращения и амплитуды движений для естественности анимации. Основные приемы анимации персонажа в After Effects: использование ключевых кадров и кривых анимации для плавного движения; применение выражений (expressions) для автоматизации повторяющихся действий; работа с временными интервалами и зацикливанием движений; анимация второстепенных элементов (одежды, волос, аксессуаров) с применением динамических эффектов; организация сцены с несколькими персонажами и управление взаимодействием между ними. Использование плагинов и скриптов

для автоматизации риггинга: применение специализированных инструментов (например, Duik Bassel, RubberHose, Limber) для ускорения процесса создания рига; автоматическая генерация контроллеров и ограничений движений; использование скриптов для настройки инверсной кинематики (ИК) и оптимизации структуры персонажа; упрощение редактирования и повторного использования риггов в новых проектах.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Дневная форма получения образования

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов				Количество часов УСР	Формы контроля занятий
		лекции	семинарские занятия	практические занятия	лабораторные занятия		
1	2	3	4	5	6	7	8
РАЗДЕЛ 1 ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE AFTER EFFECTS							
1.	Введение. Подготовка и обработка мультимедийной информации	2					
2.	Основы создания и управления анимационными композициями в Adobe After Effects	2					
3.	Основы работы с ключевой анимацией и управлением параметрами движения в Adobe After Effects	2			2		
4.	Основы работы со слоями в Adobe After Effects			2	4		
5.	Текстовые слои и аниматоры, анимация текста в Adobe After Effects			2	2	2	Творческое задание
6.	Работа с масками и shape-анимацией в Adobe After Effects			2	2		
7.	Анимация мультимедийной презентации в Adobe After Effects				2	2	Творческое задание
8.	Создание эффектов и цифрового сторителлинга в Adobe After Effects				4	2	Творческое задание
РАЗДЕЛ 2 ПРОСТРАНСТВЕННАЯ И ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ							
9.	Работа с трехмерными слоями				4		
10.	Основы ротоскопинга в Adobe After Effects	2	2		2	2	Творческое задание
11.	Эффекты кеинга в Adobe After Effects.		2		4	2	Творческое задание
12.	Искажение объектов, риггинг и анимация персонажа		2		4	2	Творческое задание
Всего...		8	6	6	30	12	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Заочная форма получения образования

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы	Количество часов для дневной формы получения образования	Количество аудиторных часов				Количество часов для самостоятельного изучения учебного
			лекции	семинарские занятия	практические занятия	лабораторные занятия	
1	2		3	4	5	6	7
РАЗДЕЛ 1 ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE AFTER EFFECTS							
1.	Введение. Подготовка и обработка мультимедийной информации	2	1				1
2.	Знакомство с Adobe After Effects.	2	1				1
3.	Основы работы с ключевой анимацией и управлением параметрами движения в Adobe After Effects	4					4
4.	Основы работы со слоями в Adobe After Effects	6				2	4
5.	Текстовые слои и аниматоры, анимация текста в Adobe After Effects	6			2		4
6.	Работа с масками и shape-анимацией в Adobe After Effects	4				1	3
7.	Анимация мультимедийной презентации	4				1	3
8.	Создание эффектов и цифрового сторителлинга в Adobe After Effects	6				2	4
РАЗДЕЛ 2 ПРОСТРАНСТВЕННАЯ И ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ							
9.	Работа с трехмерными слоями	4				1	3
10.	Основы ротоскопинга в Adobe After Effects	8				1	7
11.	Эффекты кеинга в Adobe After Effects.	8				2	6
12.	Искажение объектов, риггинг и анимация персонажа	8		2			6
Всего...		62	2	2	2	10	46

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Литература

Основная:

1. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие для вузов. – 2-е изд. – Москва : Юрайт, 2022. – 234 с.

2. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. – Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. – 192 с. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/1819273> (дата обращения: 11.11.2025).

Дополнительная:

1. Утушкина, Е.В. Выбор средств разработки продуктов моушн-дизайна / Е. В. Утушкина // Вестник Пензенского государственного университета. – 2023. – № 2 (42). – С. 135-140. – URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/335426> (дата обращения: 11.11.2025).

2. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Анимационное произведение : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян. – Симферополь : КФУ им. В.И. Вернадского, 2021. – 188 с. – ISBN 978-5-6045014-8-1. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/345137> (дата обращения: 11.11.2025). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Козина, Н. Д. Дизайн-проектная деятельность : учебно-методическое пособие / Н. Д. Козина, О. А. Корелина, А. В. Сарже ; под редакцией А. В. Сарже. – Санкт-Петербург : РГПУ им. А. И. Герцена, 2023. – 68 с. – ISBN 978-5-8064-3462-4. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/433352> (дата обращения: 11.11.2025). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Бекназарова, С. С. Спецэффекты в компьютерной графике : учебник / С. С. Бекназарова, М. К. Жаумитбаева. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2023. – 196 с. – ISBN 978-5-9729-1274-2. – Текст : электронный. – URL: <https://znanium.com/catalog/product/2099118> (дата обращения: 11.11.2025). – Режим доступа: по подписке.

5. Запись и воспроизведение объемных изображений в кинематографе, науке, образовании, медиа и других областях : XV Международная научно-практическая конференция (Москва, 3–5 апреля 2023 года) : материалы и доклады / под общей редакцией О. Н. Раева. – Москва : ИПП "КУНА", 2023. – 347 с. : ил.

6. Мультимедиа: современные тенденции : материалы IX Международной научно-практической конференции, 27-28 октября 2023 г. / Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А. Л. Штиглица ; редактор-составитель: О. Ф. Никандрова, О. В. Петрухина. – Санкт-Петербург : СПГХПА им. А. Л. Штиглица, 2023. – 281 с. : ил. ; 21x15 см. – Библиогр. в конце ст.

Рекомендуется использовать следующие электронные ресурсы:

1. <https://helpx.adobe.com/support/after-effects.html> – на этом сайте можно просмотреть все справочные руководства по программе Adobe After Effects.
2. <https://helpx.adobe.com/creative-cloud/tutorials-explore.html> – онлайн-видеоресурс, содержащий инструкции экспертов по программе Adobe After Effects.
3. www.adobe.com/designcenter – ресурс, предоставляющий доступ к статьям по дизайну, галерее работ профессиональных дизайнеров, консультациям и др.
4. www.adobe.com/ru/education и edex.adobe.com – ресурсы для обучения, расположенные по адресу и, содержат ценную информацию для работников сферы образования. Здесь можно найти материалы всех уровней сложности, включая три бесплатных учебных пособия, в основу которых положен интегрированный метод обучения корпорации Adobe.
5. www.adobe.com/cfusion/exchange – ресурс для поиска инструментов, функций, кодов и многого другого для дополнения и расширения возможностей приложений Adobe.
6. <https://rosdesign.com/> – интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке.
7. <https://www.videocopilot.net/> – интернет-ресурс по моушн-дизайну, созданный в коллаборации с известным VFX-артистом Эндрю Крамером
8. <https://render.ru/> – Российский ресурс по компьютерной графике и анимации. Компьютерная графика, 2d, 3d, арт, галереи, статьи, уроки.
9. <https://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials/> – Digital Arts – британский журнал, имеющий печатную и электронную версию. Он посвящен цифровому и креативному: в этот разряд попадают графический дизайн, 3D, анимация, видео, спецэффекты, веб-дизайн и интерактивный дизайн.
10. <https://footagecrate.com/> – база визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеуроки о том, как применять футаж в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci.
11. <https://videomile.ru/> – обучающий ресурс с уроками по созданию визуальных эффектов и подвижной графики, обзорами плагинов и инструментов, а также курсами по работе в различных программах (After Effects, Adobe Premier PRO, Cinema 4D, 3DS Max, Vegas PRO и даже Adobe Audition).
12. <https://gumroad.com/> – на сайте представлены самые разнообразные продукты компьютерной графики, анимации, цифрового дизайна.
13. <https://itsoncraft.com/crafts/animation> – платформа, на которой собраны самые разнообразные материалы для тех, кто занимается анимацией, производством игр, фильмов и сериалов.
14. <http://www.rosemaniacs.com/> – ресурс посвящен человеческому телу. Здесь детально показаны всевозможные позы человека и то, как расположены его мышцы в том или ином положении.
15. <http://andreasdeja.blogspot.ru/> – ресурс предназначен исключительно для аниматоров: покадровые разборы известных анимационных картин и материалы со съемок.

Рекомендуемые методы и формы преподавания

Учебный материал необходимо излагать на основе современных методических требований с учетом поставленных педагогических целей, применяя коллективные дискуссии, экспериментирование, проектирование, привлечение дополнительного информационного материала (в первую очередь, с использованием медиасреды). При разработке заданий и плана занятий необходимо учитывать уровень подготовки и интересы каждого студента индивидуально.

При чтении лекций особое внимание необходимо уделить рассмотрению примеров, иллюстрирующих применение компьютерных программ в сфере создания художественных эффектов. На семинарских занятиях необходимо обращать особое внимание на формирование у студентов способности к осмыслению и пониманию художественно-композиционного, проектного и информационно-технологического видов дизайнерской деятельности. В этих целях студентами под контролем преподавателя необходимо осуществлять устную и письменную аналитику творческих работ, представленных по теме задания. Практические и лабораторные занятия необходимо организовать таким образом, чтобы студенты постоянно ощущали нарастание сложности выполняемых заданий, испытывали положительные эмоции от переживания собственного успеха, были заняты напряженной творческой работой, поисками ярких дизайнерских решений. Методика проведения лабораторных, практических и семинарских занятий должна быть основана на проблемных, исследовательских, эвристических методах обучения, используя элементы учебно-исследовательской деятельности, что будет способствовать развитию творческих способностей каждого студента и приобретению навыков самостоятельной работы.

Перечень рекомендованных средств диагностики

Основными средствами диагностики усвоения знаний, умений и овладения необходимыми навыками по учебной дисциплине являются:

- фронтальный опрос на лекционных и семинарских занятиях;
- проверка выполнения практических заданий;
- проверка полученных знаний и умений студентов на семинарских занятиях;
- проверка выполнения управляемой самостоятельной работы;
- компьютерное тестирование.

Лабораторную работу рекомендуется считать выполненной и «зачтенной» только в том случае, когда отчет по ней принят преподавателем и соответствует установленным требованиям к оформлению и содержанию. В ходе текущего контроля усвоения теоретического материала на лекционных и семинарских занятиях по учебной дисциплине с помощью компьютерного тестирования или фронтального опроса, а также в процессе проведения промежуточного контроля (экзамена), необходимо использовать следующие

критерии оценки уровня знаний и умений студентов:

- полнота и глубина усвоения теоретического материала, степень понимания основных понятий, закономерностей и категорий учебной дисциплины,

- способность к логическому, аналитическому и самостоятельному изложению изученного материала,

- умение устанавливать межпредметные связи, приводить примеры практического применения теоретических положений,

- корректность и уместность использования профессиональной терминологии,

- уровень аргументированности ответов на поставленные вопросы и способность к ведению содержательной дискуссии,

- степень сформированности навыков анализа, синтеза и обобщения информации,

- способность использовать полученные знания для решения профессионально ориентированных и исследовательских задач.

На основании вышеуказанных критериев оценки необходимо выставлять следующим образом:

10 – самостоятельное, свободное, последовательное раскрытие темы (вопроса), подкрепленное ссылками на несколько источников. Широкое владение терминологией. Собственный, аргументированный взгляд на затронутые проблемы. Предоставление тезисов. Систематизация знаний, умений, навыков в сфере обработки информации (своевременное выполнение всех заданий практического характера). Проявление интереса к участию в коммуникационных мероприятиях образовательного и развивающего характера.

9 – свободное изложение содержания темы (вопроса), основанное на привлечение не менее трех источников, комментарии и выводы. Последовательность и четкость изложенного материала. Широкое владение терминологией. Систематизация знаний, умений, навыков в сфере обработки информации (своевременное выполнение всех заданий практического характера). Проявление интереса к мероприятиям образовательного и развивающего характера.

8 – то же, что и выше. Некоторая незавершенность аргументации при изложении, которая требует уточнения теоретических позиций. Простое выполнение задач высокой сложности, систематическое обновление усвоенных знаний, умений, навыков в сфере обработки информации (выполнение почти всех заданий практического характера).

7 – понимание сути темы (вопроса), грамотное, но недостаточно полное изложение содержания. Отсутствие собственных оценок. Использование терминологии (выполнение большей части заданий практического характера).

6 – понимание сути темы (вопроса), изложение содержания не полное, требующее дополнительных пояснений. Отсутствие собственных оценок. Неточности в терминологии (выполнение половины заданий практического характера).

5 – поверхностная проработка темы (вопроса), неумение последовательно построить устное сообщение, невладение терминологией. Недостаточная активность в приобретении и применении знаний в области обработки информации (выполнение некоторых заданий практического характера).

4 – низкий познавательный интерес к деятельности, связанной с обработкой информации, поверхностная проработка темы (вопроса), наличие некоторых погрешностей при ответе, пробелы в раскрытии содержания, невладение терминологией (выполнение меньшей части заданий практического характера).

3 и 2 – отсутствие знаний по значительной части основного учебно-программного материала. Низкий познавательный интерес к деятельности по обработке информации. Несознательность в освоении знаний, умений, навыков в области рекламы и неготовность к их применению на практике (не выполнение заданий практического характера).

1 балл – нет ответа (отказ от ответа, невыполнение предусмотренных заданий практического характера).

Рекомендации по организации управляемой самостоятельной работой студентов

Управляемая самостоятельная работа студентов направлена на обогащение их умений и навыков по учебной дисциплине «Моушн-дизайн» в свободное от обязательных учебных занятий время. Цель управляемой самостоятельной работы студентов – содействие усвоению в полном объеме содержания учебной дисциплины через систематизацию, планирование и контроль собственной деятельности. Преподаватель дает задания по управляемой самостоятельной работе и регулярно проверяет их выполнение.

Содержание управляемой самостоятельной работы должно включать: изучение дополнительных учебных и методических материалов, выполнение индивидуальных практических заданий и творческих проектов, разработку медиапроектов с использованием программного обеспечения Adobe After Effects, подготовку докладов с презентационным сопровождением, а также выполнение заданий на анализ и редактирование анимационных материалов.

В ходе выполнения управляемой самостоятельной работы рекомендуется применять методы проблемного и проектного обучения, что позволит студентам самостоятельно искать решения, применять знания на практике и развивать критическое и аналитическое мышление. Работа над проектами способствует более глубокому погружению в предметную область, формированию профессиональных компетенций и развитию творческого потенциала обучающихся.

Для итоговой управляемой самостоятельной работы студентам рекомендуется предложить разработку собственного творческого проекта, в рамках которого они смогут продемонстрировать способность интегрировать теоретические знания, применять разнообразные цифровые инструменты и технологические приемы, а также смогут проявить индивидуальный подход к

решению творческой задачи. Такая форма работы позволяет закрепить усвоенный материал, оценить уровень сформированности практических и творческих навыков, а также развить самостоятельность и готовность к профессиональной деятельности в сфере моушн-дизайна.