

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.В.04
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Композиция в медиа-арт и анимации

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль)
Медиа-арт и анимация

Форма обучения: очное

Год набора: 2026

Общая трудоемкость: 4 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	3	Итого
Форма контроля	Зачет с оценкой	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные	-	-
Практические	48	48
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР	-	-
Промежуточная аттестация	0,25	0,25
Контактная работа	64,25	64,25
Самостоятельная работа	79,75	79,75
Контроль	-	-
Итого	144	144

Рабочую программу составил(и):

доцент, Зуев А.В.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки 09.03.03 Прикладная информатика.

Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2030 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра современного искусства

(протокол заседания № 1 от «10» сентября 2025 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование у студентов базовых знаний в области композиции и законов создания мультимедиа проектов.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Цветоведение и колористика», «Основы изобразительного искусства».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Компьютерная обработка художественной фотографии», «Компьютерная анимация», «Анимация 3Д», «Антология анимации», «Технологии цифровой иллюстрации», «Видеомонтаж и анимация», «История искусств и медиаискусство», «Анимированная графика», «Цифровой рисунок», «3Д моделирование», «Техники и технологии растровой графики», «Производственная практика (преддипломная практика)», «Выполнение и защита выпускной квалификационной работы».

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-5. Способен к познанию основных композиционных законов, приемов гармонизации сюжета и кадра, используемых в иллюстрации и анимации	ПК-5.1. Способен к познанию композиционных принципов на основе которых создается кадр	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none">- законы композиции, различные этапы создания, развития и гармонизации сюжета и кадра, используемых в иллюстрации и анимации;- сущность понятия «композиция» и основные виды композиции, законы и свойства композиции;- законы визуального восприятия и принципы (правила, приемы и средства) организации композиции;- принципы формирования профессиональной компетентности рабочего (специалиста) в сфере медиа-искусства <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">- использовать многообразие композиционных законов, приемов гармонизации сюжета и кадра;- ставить и решать задачи композиционных построений;- использовать выразительные возможности средств композиции и их свойства в своей творческой деятельности;- разрабатывать композиции с помощью различных выразительных художественно-графических средств, управляя их активностью.

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - закономерностями и принципами выявления композиции используя форму, цвет, светотень; - средствами художественной выразительности; - приемами построения композиций различной степени сложности; - методами анализа используемых композиционных средств и приемов в медиа искусстве.
	<p>ПК-5.2. Способен к определению основополагающих композиционных законов и приемов, характеризующих искусство иллюстрации и анимации и особенностях процесса, в котором оно создается</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные закономерности создания композиционных решений в иллюстрации и анимации
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять знания об особенностях создания иллюстрации и анимации для воплощения художественного замысла
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - практическими навыками создания анимационного и иллюстративного продукта.
	<p>ПК-5.3. Способен демонстрировать стилистические особенности и выразительные средства в художественном творчестве анимации и иллюстрации</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - о стилистических особенностях и выразительных средствах, используемых в анимации и иллюстрации
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять знания о стилистических направлениях и средствах выразительности для воплощения художественного замысла
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - практическими навыками создания эмоционального и выразительного художественного образа в анимации и иллюстрации

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интеракт ив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
Основы композиции и ее принципы в медиа- искусстве	Практика	Тема 1. Понятие «композиция». Композиция в изобразительном искусстве и дизайне. Основные виды композиции. Типы изобразительных композиций. Общее понятие о различных формах организации композиции. Основные законы композиции, их роль и значение в создании художественного произведения. Свойства композиции. Правила, приемы и средства композиции.	3	4	-	-	-
	Практика	Тема 2. Приемы гармонизации форм, структур, комплексов; - основы композиции в дизайне, искусстве, среде; - основы теории и методологии проектирования; - механизм взаимодействия материальной и духовной культур, - методика системного анализа в процессе комплексного проектирования медиа-проекта.	3	4	-	-	-
	Практика	Тема 3. Методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; - проектировать медиа продукции и средства, используемые при этом; - художественное моделирование, эскизирование и комплексные медиа-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	3	4	-	-	-
	Практика	Комбинация композиционных форм. Положение формы в пространстве. Закономерности зрительного восприятия формы. Восприятие плоскостной формы. Особенности восприятия объемно-пространственной формы. Светотень.	3	4	-	-	-
	Практика	Композиционные возможности изобразительных средств.	3	4	-	-	-

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интеракт ив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
		Точка, линия, пятно. Плоскость. Цвет, тон. Композиционные возможности изобразительных средств. Фактура. Рельеф. Объемная поверхность. Пространство.					
	Практика	Образная выразительность - как основная задача композиции. Применение средств выразительности и средств композиции для передачи художественного образа.	3	4	-	-	
	Практика	Концепция визуального восприятия произведений изобразительного искусства. Законы визуального восприятия плоскости.	3	4	-	-	-
	Практика	Принципы организации композиции. Формат композиции. Композиционные оси. Пространство композиции. Композиционные схемы. Композиционные связи. Группировка элементов.	3	4	40	-	Практическое задание
	Практика	Визуальная масса. Композиционное равновесие. Виды композиционного равновесия. Правила создания композиционного равновесия в ассиметричных композициях. Средства создания равновесия.	3	4	-	-	
	Практика	Композиционный центр. Закономерности выявления композиционного центра. Способы организации композиционного центра. Доминанта. Роль доминанты в композиции. Субдоминанта. Субдоминантные отношения. Акценты. Принципы расстановки акцентов.	3	4	-	-	
	Практика	Понятие тождество, нюанс и контраст как количественно-качественные категории композиции. Тождество как принцип полного сходства элементов в композиции. Нюанс отношение близких состояний свойств элементов формы. Контраст как проявление различий в свойствах объёмно-	3	4	-	-	

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интеракт ив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
		пространственной формы					
	Практика	Понятие о пропорции. Пропорционирование как метод количественного согласования частей и целого. Модульная система пропорционирования. Модуль. Виды пропорциональных отношений. Арифметическая и геометрическая прогрессия. Принцип геометрического подобия. Отношение золотого сечения. Примеры пропорциональных отношений в строении биоформы, в построении композиции.	3	4	-	-	
	Практика	Понятие масштабности. Масштаб как средство художественной выразительности. Представление о сомасштабности пространства. Человек как мера организуемого пространства. Количественные методы для обеспечения сомасштабной человеку структуры пространства. Масштаб: размерный, геометрический, композиционный. Приемы и средства выражения масштабности. Зависимость масштабности формы от характера ее членений. Определение соотношения элементов композиции и внешнего пространства.	3	4	-	-	
	Практика	Статика. Динамика. Правила передачи движения. Правила передачи покоя. Средства выражения статичности и динамичности. Проявление свойств статичности в композиции. Проявление свойств динамичности в композиции. Направление и характер движения. Внутренняя и внешняя динамика. Статика и динамика как средства выразительности в композиции	3	4	-	-	
	Практика	Общее понятие о ритме. Ритм в природе и искусстве. Ритм как средство выразительности в композиции. Проявление	3	4	-	-	

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интеракт ив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
		ритма в различных видах композиции. Активные и пассивные элементы ритмических построений. Построение метрических рядов. Построение ритмических рядов. Изменение параметров ритма: ритмического шага, темпа ритма, направления развития ритма.					
	Практика	Понятие симметрии. Закономерности расположения частей симметричной фигуры. Элементы симметрии. Основные преобразующие операции. Виды симметрии. Классическая симметрия (отражения, переноса, поворота в пространстве, поворота на плоскости). Аффинная симметрия (растяжения, сжатия, сдвига). Симметрия подобия (подобия К; подобия L). Криволинейная симметрия (кручения, сдавливания, слома, простого изгиба). Сочетание различных видов симметрии. Понятие асимметрии, дисимметрии. Ассиметричные композиции. Способы создания зрительного равновесия. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта. На этом этапе из набора кадров и различных файлов сводится воедино конечный вариант мультимедиа ролика	3	4	50	-	Практическая работа. Творческий проект
	Ср	Самостоятельная работа	3	79,75	-	-	
	ПА	Промежуточная аттестация	3	0,25	-		
	ПСЦ	Посещаемость	3	-	10		
Итого:				144	100		

5. Образовательные технологии

В процессе изучения дисциплины используются следующие технологии

- **технологии традиционного обучения** (Формы: практическое занятие, самостоятельная работа, ИДЗ. Методы: наглядные, словесные, практические).
- **технологии контекстного обучения** (Формы обучения: семинар с запланированным контекстом профессиональных ошибок, семинар-беседа. Методы обучения: кейс-метод, разыгрывание ролей, дискуссия, «Мозговой штурм»);
- **информационные технологии** (Формы обучения: Визуальная лекция). Методы: презентационный метод.

6. Методические указания по освоению дисциплины

Композиция – это искусство размещения объектов в кадре. В первую очередь, композиция позволяет направить внимание публики на нужную деталь. Помимо этого, композиция помогает передать информацию и подтекст. Задав определенное расстояние между персонажами и важным реквизитом, к примеру, мы можем сразу же передать более глубокий смысл сцены. Все-таки кино – искусство визуальное, и в нем нужно в первую очередь показывать, а не рассказывать.

Но как объяснить обучающимся основы композиции так, чтобы им было понятно, интересно и после этого применимо на практике? Прежде чем приступить к теории построения кадра, необходимо предупредить главную ошибку начинающих мультипликаторов: цветовой дисбаланс между фоном и персонажами, поскольку это может свести на «нет» соблюдение всех правил композиции. Задача аниматоров состоит в том, чтобы герой не терялся на фоне, легко «считывался». Если фон, достаточно пестрый и насыщенный деталями, то желательно, чтобы персонаж был выполнен в одном тоне - имел свой силуэт. Здесь можно рассмотреть серию картинок, на которых дети сами наглядно увидят, где персонаж сливается с фоном, а где чётко выражен. Важно отметить, что беседы о силуэте и о каждом из принципов композиции сопровождалась обсуждением визуального ряда картинок: кадрами из мультфильмов мировой мультипликации

Необходимо разобраться и с такими сложными понятиями, как статика и динамика, ракурс, цветовой контраст и контраст форм. Статичный кадр – кадр, в котором всё спокойно, уравновешенно, возможна симметрия. Здесь герои подобны вертикальным линиям, а поверхность – горизонтальным, параллельным краю листа. Динамичная композиция прямо противоположная статичной, она асимметрична, неустойчива, и в ней присутствуют диагональные линии, возможен необычный ракурс (точка съёмки). Показывая кадры из различных мультфильмов нужно научиться определить, где статичный, а где динамичный кадр. Найти параллели и диагонали в изображениях, характеристиках кадров.

Усвоение понятия «динамика в композиции» будет более эффективным при рассмотрении фотографий А. Родченко, как наиболее ярких примеров острого ракурса и самых непредсказуемых точек съёмки. На занятиях можно обсудить, как на один и тот же предмет можно посмотреть с разных точек зрения: с высоты птичьего полета и с позиции муравья; ведь по если по сюжету в мультфильме важно показать, например, что едят люди – можно снимать это действие сверху, а если важно то, о чем люди говорят в это время, то лучше зафиксировать сцену на уровне лиц людей и показывать средний или крупный планы. В случае, если речь идёт о цвете ботинок у гостей, или о том, что перепадает от обеда собачке, то лучше компоновать сцену с нижней точки и брать стол в ракурсе.

Непривычный для глаз человека ракурс придает композиции кадра оригинальность и уникальность. Предлагайте обучающимся смотреть и на свои сцены с такого ракурса, с которого они бы и не предполагали снимать. Данная тема еще достаточно сложна для

восприятия, но если акцентировать их внимание на ее важности, то результат пусть не у всех, но будет.

Одним из принципов, который активно используется на протяжении всей истории анимации, является контраст форм. Обязательно главный герой и его друг - полные противоположности, как по своему характеру, так и физическим данным. Можно распечатать картинки с изображением разных персонажей из мультфильмов и предложить ребятам посмотреть, из каких геометрических фигур они состоят.

Полученные знания об основах композиции не проходят бесследно, они применяются на практике. Однако аспекты композиции анимации – это вовсе не те самые тезисы, к которым постоянно следует обращаться в процессе создания мультфильмов, дабы достигнуть требуемого эффекта. Отнюдь нет, аспекты представляют собой первоначальный материал для наработки знаний, умений и навыков аниматора. Чем раньше они будут сформированы, тем раньше обучающиеся будут создавать свои мультфильмы более грамотными по визуальному ряду, что немаловажно для понимания их зрителями.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
3	ПК-5	Вопросы к тесту №1-60 Вопросы к зачету с оценкой №1-60 Практическое задание

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1. Практическое задание. Разработка сценария мультимедиа проекта (наименование оценочного средства)

- Разработка сценария мультимедиа проекта
- Разработка характера, типажа персонажей

Краткое описание и регламент выполнения

Знать основные принципы создания анимации, иметь представление об анимационных технологиях и практические навыки их применения. Демонстрирует знание законов зрительского восприятия, умеет применять их при создании анимационного видеоряда.

Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер

1. Знакомство с анимацией и основными понятиями жанра.
2. Примеры мировой анимации, которые являются показательными образцами этого вида искусства

Анимация: законы и принципы построения

1. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам)

Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио

1. Правила тайминга.
2. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
3. Правила наложения звука в системе мультимедиа.
4. Синхронность звука, ноты и движения в кадре

Способы построения режиссуры мультимедиа произведения

1. Логическое и смысловое деление мультимедиа.
2. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте.
3. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа

Разработка сценария мультимедиа проекта

1. Литературный сценарий.
2. Режиссерский сценарий.
3. Разработка компоновок и раскадровок

Эскизирование раскадровки

1. Создание эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий

Модель мультимедиа ролика

1. Работа над раскадровкой мультимедиа ролика.
2. Эскизирование.
3. Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности.
4. Расстановка акцентов на начальных полосах статей

Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом

1. Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта.
2. Музыкальный ряд в системе мультимедиа

Виды анимации

1. Виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d)
2. Компоновка и тайминг анимации

Программа Adobe Flash

1. Основные особенности программы Adobe Flash.
2. Настройка программы. Рабочее поле

Разработка характера, типажа персонажей

1. Соотношение формы и характера героя.
2. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик.
3. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа

Основы композиции мультимедиа проектов

1. Композиция и художественный образ.
2. Композиционное построение кадра.
3. Теории композиционного проектирования: светотень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб

Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация

1. Выразительные средства мультимедиа.
2. Преувеличение (гипербола) в анимации.
3. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа.
4. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа

Анимация, прорисовка, фазовка

1. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа
2. Движение фазуется, далее полученные рисунки прорисовываются

Принципы анимации

1. Сжатие и растяжение (squash&stretch).
2. Упреждение (или отказное движение)
3. Сценичность (staging).
4. От позы к позе (Pose to Pose).
5. Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions).
6. "Медленный вход" и «медленный выход» (Ease In & Ease out).
7. Движения по дугам (arcs).
8. Второстепенные действия (Secondary actions).
9. Расчет времени (Timing)

Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами

1. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности.

Выразительность и графические приемы анимации

1. Изображение, слово, выразительность движения.

Принципы создания трёхмерной графики и анимации

1. Метод ключевых кадров, персонажная анимация
2. Метод морфинга.
3. Моделирование, динамика, визуализация

Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом

1. Сочетание 2D анимации с 3D анимацией.
2. Композиционное решение в рамках мультимедиа проекта.

3. Организация пространства с помощью видео и анимации

Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта

1. Смысловые образы в разработке мультимедиа проекта.
2. Основные принципы стилеобразующей идеи.
3. Правила и рекомендации использования средств анимационной выразительности в мультимедиа проекте

Средства стилистической цельности мультимедиа оформления

1. Принципы анимации
2. Дополнительные средства выразительности при создании концепта мультимедиа проекта

Работа со звуком

1. Микширование звука.
2. Отображение звуковой информации на экране.
3. Настройка общей громкости звука клипа.
4. Гармоничное взаимодействие звука и анимационного изображения.
5. Создание единой пластической формы звука и анимации

Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe Affter Effect и Premier

1. Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов.

Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта

1. На этом этапе из набора кадров и различных файлов сводится воедино конечный вариант мультимедиа ролика.

Критерии оценки:

Оценка «зачтено» или 50 баллов выставляется студенту, если

– уровень выполнения требований высокий, отсутствуют ошибки в разработке композиции, работа отличается грамотно продуманной цветовой гаммой, все объекты связаны между собой, верно переданы пропорции и размеры, при этом использованы интегрированные знания из различных разделов для решения поставленной задачи; правильно применяются приемы и изученные техники рисования. Работа выполнена в заданное время, самостоятельно, с соблюдением технологической последовательности, качественно и творчески. В работе достигнуты обобщение, целостность и гармония цвета и тона, все поставленные задачи решены; найдена взаимосвязь между цветом, формой и освещением; эффективность различных приемов изображения; степень законченности, обобщение; работа соответствует зрительному впечатлению, при цельности видения; образная выразительность, индивидуальность, оригинальность.

Оценка «не зачтено» или мене 10 баллов выставляется студенту, если

– студент не знает основных элементов процесса рисования, не умеет пользоваться дополнительным материалом, не владеет даже минимальными фактическими знаниями, умениями и навыками, определенными в образовательном стандарте.

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

Семестр 3

№ п/п	Вопросы к зачету с оценкой
1.	Законы композиции, различные этапы создания, развития и гармонизации сюжета и кадра, используемых в иллюстрации и анимации
2.	Сущность понятия «композиция» и основные виды композиции, законы и свойства композиции
3.	Законы визуального восприятия и принципы (правила, приемы и средства) организации композиции
4.	Сущность понятия «образная выразительность», средства ее достижения с помощью различных изобразительных средств и приемов при создании произведений изобразительного искусства, медиа и дизайна;
5.	Принципы формирования профессиональной компетентности рабочего (специалиста) в сфере медиа-искусства
6.	Многообразие композиционных законов, приемов гармонизации сюжета и кадра;
7.	Задачи композиционных построений
8.	Выразительные возможности средств композиции и их свойства в своей творческой деятельности
9.	Композиции с помощью различных выразительных художественно-графических средств
10.	Закономерности и принципы выявления композиции используя форму, цвет, светотень;
11.	Средства художественной выразительности
12.	Приемы построения композиций различной степени сложности в станковой композиции и медиа искусстве
13.	Методы анализа используемых композиционных средств и приемов в медиа искусстве
14.	Основные составляющие кинопроизведения: кинодраматургия, изображение, композиция кадра, сцены, эпизода, композиция фильма, движение, ритм, жест, деталь, монтаж (виды, формы, приемы), звуковая партитура;
15.	Композиционные различия степени сложности с использованием разнообразных техник и приемов в искусстве анимации;
16.	Композиционные приемы работы используемых в иллюстрации и анимации;
17.	Применение навыков мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования;
18.	Различные виды изобразительных искусств и проектной графики
19.	Технологии изготовления арт-объектов в медиа искусстве
20.	Методологические основы понимания сущности искусства анимации и иллюстрации;
21.	Особенности изображения объектов предметного мира, пространство и на основе знаний законов и приемов, используемых в иллюстрации и анимации;
22.	Основы грамотного использования композиционных законов в зависимости от замысла;
23.	Методика практической работы над проектом, композицией; умение работать самостоятельно, творчески, аналитически;

№ п/п	Вопросы к зачету с оценкой
24.	Техническое мастерство, умение профессионально, грамотно выполнить работу с учетом технологических требований и возможностей воспроизведения;
25.	Особенности работы в графических редакторах (Adobe Flash);
26.	Особенности работы в графических редакторах (Adobe Illustrator);
27.	Особенности работы в графических редакторах (Adobe Photoshop);
28.	Особенности работы в графических редакторах (Adobe Premier);
29.	Особенности работы в графических редакторах (Adobe Premiere);
30.	Особенности работы в графических редакторах (Adobe After Effects);
31.	Основные принципы дизайна мультимедиа;
32.	Методика комплексного проектирования анимационных роликов
33.	Методика практической работы компоновки сюжетной линии мультимедиа произведения, взаимодействие анимации, видео и аудио.
34.	Анимация: законы и принципы построения
35.	Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио
36.	Способы построения режиссуры мультимедиа произведения
37.	Особенности разработки характера, типажа персонажей
38.	Основы композиции мультимедиа проектов
39.	Понятие «мультимедиа». Разновидности мультимедиа. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем. Системы мультимедиа и связанные с ними термины. Место мультимедиа в дизайне
40.	Анимация: законы и принципы построения. Природа анимационного фильма. Принципы восприятия анимационного изображения. История развития анимации. «Пионеры» анимации. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа. Компьютерная анимация
41.	Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам). Правила тайминга. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение. Правила наложения звука в системе мультимедиа. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.
42.	Разработка сценария мультимедиа проекта. Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок
43.	Эскизирование раскадровки. Освоение элементарных навыков создания эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий.
44.	Модель мультимедиа ролика. Работа над принципиальной раскадровкой мультимедиа роликом. Эскизирование. Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
45.	Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом. Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта. Музыкальный ряд в системе мультимедиа создает атмосферу конечного произведения. Каждому жанру соответствует свой стиль музыкального оформления
46.	Виды анимации. Рассматриваются виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d) рассматриваются вопросы компоновки и тайминга анимации.
47.	Программа Adobe Flash. Основные особенности программы, при помощи которой происходит создание анимации. Как настроить программу. Рабочее поле
48.	Разработка характера, типажа персонажей. Соотношение формы и характера героя. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный

№ п/п	Вопросы к зачету с оценкой
	ролик. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.
49.	Основы композиции мультимедиа проектов. Композиция и художественный образ. Композиционное построение кадра. Теории композиционного проектирования: свето-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб
50.	Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация. Выразительные средства мультимедиа. Преувеличение (гипербола) в анимации. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.
51.	Анимация, прорисовка, фазовка. Суть классической анимации «компоновки»-ключевые движения персонажа, потом движение фазуется (создаются промежуточные фазы движения), далее полученные рисунки прорисовываются (вгоняются в образ персонажа)
52.	Принципы анимации. Сжатие и растяжение (squash&stretch). Упреждение (или отказное движение) Сценичность (staging). От позы к позе (Pose to Pose). Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions). "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out). Движения по дугам (arcs). Второстепенные действия (Secondary actions). Расчет времени (Timing).
53.	Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами. В классической анимации законы физики нарушаются ради усиления эффекта и выразительности. Свободное обращение с законами физики - важный инструмент анимации.
54.	Выразительность и графические приемы анимации. Изображение, слово, выразительность движения. В анимации движение - одно из основных средств выразительности
55.	Принципы создания трёхмерной графики и анимации Метод ключевых кадров, персонажная анимация, Метод морфинга. Моделирование, динамика, визуализация
56.	Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом. Сочетание 2D анимации с 3D анимацией. Композиционное решение в рамках мультимедиа проекта. Организация пространства с помощью видео и анимации
57.	Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта. Смысловые образы в разработке мультимедиа проекта. Основные принципы стилизирующей идеи. Правила и рекомендации использования средств анимационной выразительности в мультимедиа проекте.
58.	Средства стилистической цельности мультимедиа оформления. Принципы анимации, дополнительные средства выразительности при создании принципиального концепта мультимедиа проекта.
59.	Работа со звуком. Микширование звука. Отображение звуковой информации на экране. Настройка общей громкости звука клипа. Гармоничное взаимодействие звука и анимационного изображения. Создание единой пластической формы звука и анимации.
60.	Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов.

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
3	Зачет с оценкой (по накопительному рейтингу)	«отлично»	85-100 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
		«хорошо»	70-84 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
		«удовлетворительно»	55-69 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
		«не удовлетворительно»	0-54 баллов в соответствии с накопительным рейтингом

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	А. С. Андреев, А. Н. Васильев, А. А. Балканский [и др.].	Освещение в искусстве, фотографии и 3D-графике	учебно-методическое пособие	2019	ЭБС «Лань»
2.	Архипова А. И.: / А. И. Архипова, А. А. Кошкин, Е. В. Михалина.	Композиция книжной иллюстрации. Создание серии иллюстраций и макетирование издания	учебно-методическое пособие	2020	ЭБС «Лань»
3.	-	Компьютерная графика и анимация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»
4.	Л. Б. Каршакова, А. Ю. Манцевич, Н. Б. Яковлева [и др.].	Графический дизайн. Создание книжной иллюстрации	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
5.	Кудрявцева Е. А.	Цифровая живопись. Композиция с текстом	учебно-методическое пособие	2020	ЭБС «Лань»
6.	под редакцией А. В. Шункова, В. Д. Пономарева.	Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве. Выпуск 4	сборник научных трудов	2020	ЭБС «Лань»
7.	Сырай О. Г.	Основы производственного мастерства	учебное пособие	2022	ЭБС «Лань»
8.	Разлогов К. Э.	Кинопроцесс XX — начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»
9.	Черданцева А. А.	Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
10.	Черемисин В. В.	Дизайн-проектирование: генерация идеи, эскизирование, макетирование и визуализация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Манцевич А. Ю.	Проектирование элементов типографики в векторных графических редакторах	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
2.	составитель Н. А. Саблина, под редакцией Н. Я. Безбородова, Н. В. Стюфляева.	Анимация персонажа	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
3.	Л. Г. Пожидаева	Анимация. Графика	альбом	2018	ЭБС «Лань»
4.	Б. Яшин, В. Монетов, Е. Елисеева, В. Петров	Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму Детство по трилогии Л.Н. Толстого Детство. Отрочество. Юность в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников	сборник	2014	ЭБС «Лань»
5.	Молочков В. П.	Основы цифровой фотографии	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
6.	Молочков В. П.	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
7.	Надеждин Н. Я.	Введение в цифровую фотографию	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
8.	Нильсен В. С.	Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства	-	2019	ЭБС «Лань»
9.	перевод с английского С. В. Черникова.	Цифровая живопись в Photoshop для начинающих	-	2021	ЭБС «Лань»

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- SpringerLink[Электронный ресурс] : [база данных]. – Switzerland: SpringerNature, 1842– . – Режим доступа : link.springer.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- ScienceDirect[Электронный ресурс] : коллекция электронных книг издательства Elsevier. – Netherlands: Elsevier, 2018– . – Режим доступа : sciencedirect.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- Cambridgeuniversitypress[Электронный ресурс] : журналы издательства. – Cambridge: Cambridgeuniversitypress, 2018– . – Режим доступа : cambridge.org. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно

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

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для	Столы, стулья, ПК, раковины, телевизоры, шкафы, столы-тумбы, консольные столы, парта, рециркулятор, кондиционеры.

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
	проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. Компьютерный класс. (У-303)	
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-215)	Столы, стулья, компьютеры с выходом в сеть Интернет.