

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**  
**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**  
**ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**  
**«КРЫМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ КУЛЬТУРЫ, ИСКУССТВ И ТУРИЗМА»**  
**ФАКУЛЬТЕТ ИСКУССТВ**

**Кафедра дизайна**

**УТВЕРЖДЕНО**  
на заседании Учебно-  
методического совета  
от «15» мая 2024 г.,  
протокол №7.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Б1.О.20. ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА**

**по направлению подготовки**  
**54.03.01 Дизайн**

**Профиль**  
**Графический дизайн**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

**Нормативный срок освоения**  
**основной профессиональной образовательной программы 4 года / 4 года 6 месяцев**

**Форма обучения**  
**(очная, очно-заочная)**

Рабочая программа дисциплины *Б1.О.20 Основы производственного мастерства* для обучающихся по направлению подготовки **54.03.01 Дизайн**, профиль «Графический дизайн».

Программа составлена в соответствии с Основной профессиональной образовательной программой, утвержденной Ученым советом ГБОУ ВО РК «КУКИИТ» от «29» 05 2024 г., протокол № 5, разработанной на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13 августа 2020 г. № 1015.

Рабочая программа дисциплины разработана:

*Старшим преподавателем кафедры дизайна, членом Союза дизайнеров России*  
*Н. С. Шириной*

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна от «23» 04 2024 г., протокол № 11

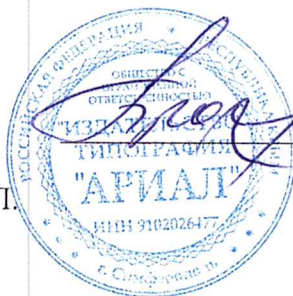
Заведующая кафедрой дизайна *Н. В. Котляревская* Н. В. Котляревская

ПРЕДСТАВИТЕЛИ РАБОТОДАТЕЛЯ

Согласовано:

Директор  
ООО «Издательство  
Типография «Ариал»

М. П.



*Н. А. Бражникова*

Рабочая программа согласована на заседании Учебно-методического совета Университета от «15» 05 2024 г., протокол № 7

Председатель *Д. Ф. Ващенко* Д. Ф. Ващенко

Секретарь *М. С. Юсупова* М. С. Юсупова

## **1. Цели и задачи дисциплины**

Рабочая программа дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль подготовки Графический дизайн.

### **Цель дисциплины:**

Овладение общекультурными компетенциями в области создания эстетически выразительной предметно-пространственной среды, окружающей человека и профессиональными компетенциями в области изучения основных законов композиции и создания художественного образа, получение профессиональных навыков в освоении технологии и приемов выполнения различных видов графических работ.

**Задачи дисциплины:** овладение специальными знаниями, научно-теоретическими основами дисциплины; в процессе изучения дисциплины у студента приобретаются умения анализа наследия дизайна, архитектуры, декоративно-прикладного искусства, как прошлых лет, так и современной практики в нашей стране и за рубежом. Развивается способность комплексного подхода к решению проектных задач.

### **Данная дисциплина призвана:**

*развить* способность комплексного подхода к решению проектных задач;

*сформировать* у студентов проектное мышление, понимание конструктивно-пластической структуры объектов дизайна; методические основы ведения проектной деятельности;

*приобщить* к освоению технологии и приемов выполнения различных видов графических работ;

*дать представление* о свойствах и закономерностях объективной действительности и передачи этой действительности в практической плоскости графическими средствами.

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 22 зачётных единицы (далее – з. е.), 792 часа.

Для очной формы обучения контактная работа составляет – 320 часов, самостоятельная работа – 400 часов, промежуточная аттестация (экзамен – 5, 8 семестры – 36 часов, зачёт – 2 семестр, зачёт с оценкой – 3, 7 семестры), курсовой проект – 36 часов.

Для очно-заочной формы обучения контактная работа составляет – 150 часов, самостоятельная работа – 570 часов, промежуточная аттестация (экзамен – 6, 9 семестры – 72 часа, зачёт – 2 семестр, зачёт с оценкой – 4, 8 семестр), курсовой проект – 36 часов.

## **2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: УК-2; УК-6; ОПК-6; ПК-3; ПК-4.

УК-2. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

ПК-3. Способен применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике.

ПК-4. Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений.

### Знания, умения и навыки, формируемые в результате освоения дисциплины:

Шифр и содержание компетенции	знать	уметь	владеть
УК-2. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<ul style="list-style-type: none"> <li>– источники информации, необходимые для решения поставленной задачи;</li> <li>– композиционные принципы и законы процесса формирования костюма и информационных пространств.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– анализировать задачу, выделяя ее базовые составляющие, осуществлять декомпозицию задачи;</li> <li>– работать со всеми доступными источниками знаний, в процессе изучения основ композиции, подвергать анализу полученную информацию, синтезировать полученную информацию;</li> <li>– рассматривать возможные варианты решения задач, оценивая их достоинства и недостатки;</li> <li>– определять и оценивать последствия возможных решений задачи.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками осуществления поиска, критического анализа и синтеза информации, применения системного подхода для решения поставленных задач;</li> <li>– навыками грамотно, логично, аргументированно формировать собственные суждения и оценки, отличать факты от мнений, интерпретаций, оценок и т.д. в рассуждениях других участников деятельности.</li> </ul>
УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– применяет знание о своих ресурсах и их пределах (личностных, ситуативных, временных и т. д.), для успешного выполнения порученной работы.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– реализовывать намеченные цели деятельности с учётом условий, средств, личностных возможностей, этапов карьерного роста, временной перспективы развития деятельности и требований рынка труда.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– пониманием важности планирования перспективных целей собственной деятельности с учётом условий, средств, личностных возможностей, этапов карьерного роста, временной перспективы развития деятельности и требований рынка труда.</li> </ul>
ОПК-6. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– основные требования и условия, современные тенденции и направления в сфере дизайна предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– инструменты линейно-конструктивного построения, цветографической композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов;</li> <li>– применять линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов при проектировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</li> <li>– современной шрифтовой культурой, инструментами</li> </ul>

		проектной графики, современные компьютерные технологии и инструменты цифрового дизайна в проектной дизайнерской деятельности.	линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; – навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции.
ПК-3. Способен применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике.	– информационные технологии создания дизайн-проекта.	– пользоваться современными информационными базами данных.	– профессиональными навыками эксплуатации современного оборудования изготовления объектов наружной рекламы.
ПК-4. Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений.	– общенаучные и специализированные методы исследования; – критерии оригинальности концепт-решений.	– применять методы научных исследований на базовом уровне и оценивать оригинальность концепт-решений.	– методами научных исследований на базовом уровне и обосновывать оригинальность идей и концепт-решений.

### 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Код УД ОПОП	Учебные дисциплины
Б1.	Блок 1. Дисциплины (модули)
Б1.О.	Обязательная часть
Б1.О.20.	Основы производственного мастерства

**4. Объём дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся для очной и заочной форм обучения**

#### Очная форма обучения

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры							
			1	2	3	4	5	6	7	8
Аудиторные занятия (Ауд) (всего)		284	36	32	36	34	36	36	54	52
Лекции (Лек)		32	4	4	4	4	4	4	4	4
Практические занятия (Пр)		252	32	28	32	30	32	32	50	48
Самостоятельная работа обучающихся (СРО) (всего)		400	36	76	36	38	36	72	18	56
Зачет (Зач)				3аО		3аО			+	
Экзамен (Экз)		72					36			36
Курсовая работа (КР)		36					36			
Общая трудоемкость	22 з. е.	792	72	108	72	72	144	108	72	144

#### Очно-заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры							
		1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Аудиторные занятия (Ауд) (всего)</b>	<b>114</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>14</b>
Лекции (Лек)	36	4	4	4	4	4	4	4	4
Практические занятия (Пр)	78	8	8	8	8	8	8	10	10

Самостоятельная работа обучающихся (СРО) (всего)		570	96	60	60	60	60	60	22	94
Зачет (Зач)					+					+
Экзамен (Экз)		72					36			36
Курсовая работа (КР)		36						36		
Общая трудоемкость	22 з. е.	792	72	72	72	72	72	144	72	108

## 5. Содержание дисциплины, структурированное по темам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

### 5.1 Содержание разделов дисциплины, структурированное по темам

№ п / п	Наименование раздела дисциплины	Содержание дисциплины по темам
1	<b>Раздел 1 Взаимодействие изображения и шрифта</b>	<p><b>1.1. Плакат: генезис, определение, типология, проектирование</b> Плакат. Общая характеристика. Типы плакатов. Основные принципы разработки плаката. Композиционное решение плаката.</p> <p><b>1.2. Основные группы шрифтов. Принципы выбора шрифта.</b> Основные группы шрифтов. Принципы выбора шрифта. Выбор шрифта соответствующего теме и содержанию проекта.</p> <p><b>1.3. Создание серии социальных плакатов</b> Проектная разработка серии социальных плакатов и их соответствие профессиональной форме графической подачи. Проведение сбора и анализа информации. Поиск аналогов и прототипов. Изучение сфер применения, типологии. Составление краткого описания отчета поиска. Эскизная разработка вариантов серии социальных плакатов на основе содержания проектного задания, на базе знаний Шрифта, Пропедевтики, Цветоведения и др. дисциплин. Исполнение итогового проектного решения серии социальных плакатов и их соответствие профессиональной форме графической подачи.</p>
2	<b>Раздел 2 Шрифты, полиграфия</b>	<p><b>2.1. Классификация и характеристика шрифтов</b> Классификация и характеристика шрифтов. Понятия «графема», «буква». Графика буквы. Структура буквы. Классификация шрифтов. Электронные шрифты. Форматы PostScript и TrueType.</p> <p><b>2.2. Выразительные средства шрифтов в проектировании печатной продукции</b> Выразительные средства шрифтов в проектировании печатной продукции. Принципы выбора шрифта. Выбор шрифта для набора основного, дополнительного и вспомогательного текстов. Этапы построения изобразительной интерпретации слова с помощью композиционных средств шрифтового дизайна. Графика фразы. Этапы создания графического образа фразы с помощью композиционных средств шрифтового дизайна. Художественно-образные возможности шрифта. Выразительные</p>

		средства шрифтов в проектировании печатной продукции.
3	<b>Раздел 3</b> <b>Компьютерная анимация.</b> <b>Векторная анимация</b>	<p><b>3.1. Компьютерная анимация, виды компьютерной анимации</b> Компьютерная анимация, виды компьютерной анимации. История возникновения анимации. Основные понятия и виды анимации. Мультипликация.</p> <p><b>3.2. Основы векторной анимации</b> Основы векторной анимации. Особенности интерфейса программы Adobe Animate. Понятие кадра. Покадровая анимация. Виды анимаций в программе Adobe Animate. Классическая анимация движения. Анимация движения. Анимация формы.</p>
4	<b>Раздел 4</b> <b>Построение анимации текста</b>	<p><b>4.1. Анимирование текста</b> Способы анимации текста. Выбор анимационных эффектов. Технические аспекты анимирования шрифтов.</p> <p><b>4.2. Построение анимации текста</b> Построение анимации текста. Начальные и конечные титры мультфильма.</p>
5	<b>Раздел 5</b> <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>	<p><b>5.1. Мультипликационный ролик</b> Создание мультипликационного ролика. Этапы работы над мультфильмом. Разработка концепции. Написание сценария. Создание кадрового плана. Аниматик (бордматик).</p> <p><b>5.2. Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b> Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации. Анимация сложных объектов. Анимирование персонажа. Вложенная анимация. Звуковое сопровождение. Адаптация проекта к воспроизводящему оборудованию.</p>
6	<b>Раздел 6</b> <b>Разработка концепта игры</b>	<p><b>6.1. Виды игр и их классификация</b> Виды игр и их классификация. Концепт игры. Геймплей.</p> <p><b>6.2. Разработка концепта игры</b> Разработка концепта игры. Отрисовка персонажей, локаций и интерфейса.</p> <p><b>6.3. Анимация персонажей игры</b> Анимация персонажей игры. Презентация проекта.</p>

**5.2. Разделы дисциплин с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий для очной и очно-заочной форм обучения**

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Количество часов				
		Очная форма				
		всего	в том числе			
			Лек	Пр	СРО	Контроль
1	Взаимодействие изображения и шрифта	72	4	28	40	
2	Шрифты, полиграфия	72	4	32	36	
3	Компьютерная анимация. Векторная анимация	72	4	30	38	

4	Построение анимации текста	108	4	32	36	
	Курсовой проект	36	4			36
5	Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации	72	4	32	36	36
6	Разработка концепта игры	108	4	32	72	
7	Разработка рекламного трейлера игры	72	4	50	18	
8	Разработка авторского проекта	108	4	48	56	36
	Итого	792	32	252	400	72

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Количество часов				
		Очно-заочная форма				
		всего	в том числе			
			Лек	Пр	СРО	Контроль
1	Взаимодействие изображения и шрифта	72	4	16	52	
2	Шрифты, полиграфия	72	4	8	60	
3	Компьютерная анимация. Векторная анимация	72	4	8	60	
4	Построение анимации текста	108	4	16	52	
	Курсовой проект	36				36
5	Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации	72	4	16	52	36
6	Разработка концепта игры	108	4	16	88	
7	Разработка рекламного трейлера игры	36	4	10	22	
8	Разработка авторского проекта	108	4	10	94	36
	Итого	792	36	78	570	72

### 5.3. Содержание программы по темам

#### 5.3.1. Содержание программы по темам и видам занятий для очной формы обучения

№ п/п	Тема	Кол- во часов	Виды учебных занятий и учебные вопросы
1	2	3	4
<b>1 семестр</b>			
1	<b>Раздел 1</b> <b>Взаимодействие</b> <b>изображения и</b> <b>шрифта</b>	Л-4 Пр- 28	<b>Лекция №1 (2 ч.)</b> <b>Плакат: генезис, определение, типология, проектирование</b> 1. Плакат. Общая характеристика. 2. Виды плакатов. 3. Основные принципы разработки плаката. 4. Композиционное решение плаката.  <b>Лекция №2 (2 ч.)</b> <b>Основные группы шрифтов</b> 1. Основные группы шрифтов 2. Принципы выбора шрифта. 3. Выбор шрифта соответствующего теме и содержанию проекта.

		<p><b>Практическая работа №1 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Сбор и анализ информации.  2. Выбор темы.  3. Поиск аналогов и прототипов.  4. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p><b>Практическая работа №2 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Эскизная разработка графического комплекса.  2. Поиск творческой идеи, нового образного решения.  3. Поиск интересных композиционных решений.  4. Выбор лучшего варианта для дальнейшей работы.</p> <p><b>Практическая работа №3 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Выполнение эскизов.  2. Стилистическое решение.  3. Взаимосвязь всех элементов композиции.</p> <p><b>Практическая работа №4 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Подбор шрифтов соответствующего теме и содержанию проекта.  2. Выбор шрифтов.  3. Взаимодействие шрифтов.</p> <p><b>Практическая работа №5 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Исполнение графических компонентов.  2. Перевод эскиза в цифровой вид (сканирование).  3. Перевод в вектор (отрисовка в векторном графическом редакторе) элементов композиции.</p> <p><b>Практическая работа №6 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Исполнение растровых графических компонентов.  2. Обработка фотографий в растровом графическом редакторе.  3. Создание коллажа.</p> <p><b>Практическая работа №7 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Особенности проектирования серии плакатов.  2. Создание макета в графическом редакторе.</p> <p><b>Практическая работа №8 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Особенности проектирования серии плакатов.  2. Создание макета в графическом редакторе.  3. Технические особенности выполнения макета.</p> <p><b>Практическая работа №9 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Работа с электронными шрифтами.  2. Форматирование текста.</p> <p><b>Практическая работа №10 (2 ч.)</b></p>
--	--	--

			<p><b>Создание серии социальных плакатов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор шрифтов соответствующего теме и содержанию проекта.</li> <li>2. Взаимодействие шрифтов.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №11 (2 ч.)</b></p> <p><b>Создание серии социальных плакатов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Особенности проектирования серии плакатов.</li> <li>2. Создание макета в графическом редакторе.</li> <li>3. Объединение различных элементов композиции плаката в единое целое.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №12 (2 ч.)</b></p> <p><b>Создание серии социальных плакатов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Особенности проектирования серии плакатов.</li> <li>2. Создание макета в графическом редакторе.</li> <li>3. Промежуточный анализ серии плакатов.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №13 (2 ч.)</b></p> <p><b>Создание серии социальных плакатов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Доработка макетов плакатов.</li> <li>2. Анализ работы.</li> <li>3. Проверка макетов.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №14 (2 ч.)</b></p> <p><b>Создание серии социальных плакатов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Утверждение макетов.</li> <li>2. Допечатная подготовка макетов.</li> </ol>
<b>2 семестр</b>			
<b>2</b>	<b>Раздел 2 Шрифты, полиграфия</b>	Л-4 Пр- 32	<p><b>Лекция №3 (2 ч.)</b></p> <p><b>Классификация и характеристика шрифтов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Понятия «графема», «буква».</li> <li>2. Графика буквы. Структура буквы.</li> <li>3. Классификация шрифтов.</li> <li>4. Электронные шрифты.</li> <li>5. Форматы PostScript и TrueType.</li> </ol> <p><b>Лекция №4 (2 ч.)</b></p> <p><b>Композиционные аспекты шрифтовой графики</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Композиционные аспекты шрифтовой графики.</li> <li>2. Графика буквы. Понятия «графема», «буква». Структура буквы.</li> <li>3. Графика слова. Этапы построения изобразительной интерпретации слова с помощью композиционных средств шрифтового дизайна.</li> <li>4. Графика фразы. Этапы создания графического образа фразы с помощью композиционных средств шрифтового дизайна.</li> <li>5. Выбор гарнитур.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №15 (2 ч.)</b></p> <p><b>Выразительные средства шрифтов в проектировании печатной продукции</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сбор и анализ информации.</li> </ol>

		<p>2. Выбор темы.</p> <p>3. Поиск аналогов и прототипов.</p> <p>4. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p><b>Практическая работа №16 (2 ч.)</b>  <b>Выразительные средства шрифтов</b>  <b>в проектировании печатной продукции</b></p> <p>1. Эскизная разработка графического комплекса.</p> <p>2. Поиск творческой идеи, нового образного решения.</p> <p>3. Поиск интересных композиционных решений.</p> <p>4. Выбор лучшего варианта для дальнейшей работы.</p> <p><b>Практическая работа №17 (2 ч.)</b>  <b>Выразительные средства шрифтов</b>  <b>в проектировании печатной продукции</b></p> <p>1. Создание макета в графическом редакторе.</p> <p>2. Технические особенности выполнения макета.</p> <p>3. Выполнение векторных и растровых элементов композиции.</p> <p><b>Практическая работа №18 (2 ч.)</b>  <b>Выразительные средства шрифтов</b>  <b>в проектировании печатной продукции</b></p> <p>1. Выбор гарнитур. Взаимодействие гарнитур.</p> <p>2. Основные правила верстки. Форматирование текста.</p> <p>3. Применение выразительных возможностей шрифта.</p> <p><b>Практическая работа №19 (2 ч.)</b>  <b>Выразительные средства шрифтов</b>  <b>в проектировании печатной продукции</b></p> <p>1. Доработка элементов графического комплекса.</p> <p>2. Анализ работы.</p> <p>3. Утверждение макета.</p> <p><b>Практическая работа №20 (2 ч.)</b>  <b>Выразительные средства шрифтов</b>  <b>в проектировании печатной продукции</b></p> <p>1. Выбор материала, способа печати, постпечатных работ.</p> <p>2. Проверка макета.</p> <p>3. Допечатная подготовка макета.</p> <p>—</p> <p><b>Практическая работа №21 (2 ч.)</b>  <b>Создать композицию на тему: «Шрифты разных исторических эпох (на выбор)»</b></p> <p>1. Сбор и анализ информации.</p> <p>2. Выбор темы.</p> <p>3. Поиск аналогов и прототипов.</p> <p>4. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p><b>Практическая работа №22 (2 ч.)</b>  <b>Создать композицию на тему: «Шрифты разных исторических эпох (на выбор)»</b></p> <p>1. Эскизная разработка графического комплекса.</p> <p>2. Поиск творческой идеи, нового образного решения.</p>
--	--	---

		<p>3. Поиск интересных композиционных решений.</p> <p>4. Выбор лучшего варианта для дальнейшей работы.</p> <p><b>Практическая работа №23 (2 ч.)</b>  <b>Создать композицию на тему: «Шрифты разных исторических эпох (на выбор)»</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание макета в графическом редакторе.</li> <li>2. Технические особенности выполнения макета.</li> <li>3. Выполнение векторных и растровых элементов композиции.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №24 (2 ч.)</b>  <b>Создать композицию на тему: «Шрифты разных исторических эпох (на выбор)»</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Доработка элементов графического комплекса.</li> <li>2. Анализ работы.</li> <li>3. Утверждение макета.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №25 (2 ч.)</b>  <b>Создать композицию на тему: «Шрифты разных исторических эпох (на выбор)»</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор материала, способа печати, постпечатных работ.</li> <li>2. Проверка макета.</li> <li>3. Допечатная подготовка макета.</li> </ol> <p>—</p> <p><b>Практическая работа №26 (2 ч.)</b>  <b>Шрифт в рекламе и на плакате</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сбор и анализ информации.</li> <li>2. Выбор темы.</li> <li>3. Поиск аналогов и прототипов.</li> <li>4. Анализ аналогов и прототипов.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №27 (2 ч.)</b>  <b>Шрифт в рекламе и на плакате</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Эскизная разработка графического комплекса.</li> <li>2. Поиск творческой идеи, нового образного решения.</li> <li>3. Поиск интересных композиционных решений.</li> <li>4. Выбор лучшего варианта для дальнейшей работы.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №28 (2 ч.)</b>  <b>Шрифт в рекламе и на плакате</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание макета в графическом редакторе.</li> <li>2. Технические особенности выполнения макета.</li> <li>3. Выполнение векторных и растровых элементов композиции.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №29 (2 ч.)</b>  <b>Шрифт в рекламе и на плакате</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Доработка элементов графического комплекса.</li> <li>2. Анализ работы.</li> <li>3. Утверждение макета.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №30 (2 ч.)</b>  <b>Шрифт в рекламе и на плакате</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор материала, способа печати, постпечатных работ.</li> </ol>
--	--	---

			2. Проверка макета. 3. Допечатная подготовка макета.
<b>3 семестр</b>			
<b>3</b>	<b>Раздел 3</b> <b>Компьютерная анимация.</b> <b>Векторная анимация</b>	Л-4 Пр-32	<p><b>Лекция №5 (2 ч.)</b>  <b>Компьютерная анимация</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные понятия, виды анимации</li> <li>2. Компьютерная анимация. Виды компьютерной анимации</li> <li>3. Мультипликационное кино</li> <li>5. Покадровая анимация</li> </ol> <p><b>Лекция №6 (2 ч.)</b>  <b>Векторная анимация</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основы векторной анимации.</li> <li>2. Особенности интерфейса программы Adobe Animate.</li> <li>3. Понятие кадра. Покадровая анимация.</li> <li>4. Виды анимаций в программе Adobe Animate.</li> <li>5. Классическая анимация движения.</li> <li>6. Анимация движения.</li> <li>7. Анимация формы.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №31 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сбор и анализ информации.</li> <li>2. Выбор темы.</li> <li>3. Поиск аналогов и прототипов.</li> <li>4. Анализ аналогов и прототипов.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №32 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поиск идеи.</li> <li>2. Разработка концепции.</li> <li>3. Написание сценария: завязка, кульминация, развязка.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №33 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кадроплан завязки.</li> <li>2. Кадроплан кульминации.</li> <li>3. Кадроплан развязки.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №34 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание аниматика (бордматика).</li> <li>2. Просмотр и анализ эскиза мультфильма.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №35 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <p>Выполнение проектных схем в виде набросков (организация сцен, костюмы, локации).</p> <p><b>Практическая работа №36 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <p>Разработка модельного листа главного персонажа: ракурсы, эмоции, дополнительные атрибуты.</p>

		<p><b>Практическая работа №37 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b>  Разработка модельных листов второстепенных персонажей: ракурсы, эмоции, дополнительные атрибуты.</p> <p><b>Практическая работа №38 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b>  1. Перевод в вектор главного персонажа.  2. Перевод в вектор второстепенных персонажей.</p> <p><b>Практическая работа №39 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b>  1. Перевод в вектор локаций.  2. Перевод в вектор фона.  3. Перевод в вектор текстур.</p> <p><b>Практическая работа №40 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b>  1. Продакшн: начало работы над анимацией – анимирование персонажей.  2. Анимация главного персонажа.</p> <p><b>Практическая работа №41 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b>  1. Продакшн: анимирование персонажей.  2. Анимация второстепенных персонажей.</p> <p><b>Практическая работа №42 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b>  1. Продакшн: анимирование элементов композиции, окружения и фона.  2. Анимация элементов композиции.  3. Анимация окружения.  4. Анимация фона.</p> <p><b>Практическая работа №43 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b>  1. Пост-продакшн: композитинг.  2. Сборка персонажей.  3. Сборка локаций.</p> <p><b>Практическая работа №44 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b>  1. Подбор звукового сопровождения.  2. Монтаж звука.  3. Настройка звука.</p> <p><b>Практическая работа №45 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b>  1. Адаптация проекта к воспроизводящему оборудованию.  2. Экспорт в цифровой видеоформат.</p>
<b>4 семестр</b>		

4	<b>Раздел 4</b> <b>Построение анимации текста</b>	Л-4 Пр-30	<p><b>Лекция №7 (2 ч.)</b>  <b>Анимирование текста</b>  1. Этапы работы над анимацией текста.  2. Способы анимации текста.  3. Выбор анимационных эффектов.</p> <p><b>Лекция №8 (2 ч.)</b>  <b>Векторная анимация</b>  1. Принцип создания анимации текста.  2. Технические аспекты анимирования шрифтов.  3. Применение маскирующих слоёв.</p> <p><b>Практическая работа №46 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b>  1. Сбор и анализ информации.  2. Выбор темы.  3. Поиск аналогов и прототипов.  4. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p><b>Практическая работа №47 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b>  1. Поиск идеи.  2. Разработка концепции.  3. Написание сценария.</p> <p><b>Практическая работа №48 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b>  1. Кадроплан начальных титров мультфильма.  2. Просмотр и анализ кадроплана.</p> <p><b>Практическая работа №49 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b>  1. Кадроплан конечных титров мультфильма.  2. Просмотр и анализ кадроплана.</p> <p><b>Практическая работа №50 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b>  1. Создание аниматика (бордматика).  2. Просмотр и анализ эскиза титров.</p> <p><b>Практическая работа №51 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b>  1. Выбор гарнитур. Взаимодействие гарнитур.  2. Основные правила верстки. Форматирование текста.  3. Применение выразительных возможностей шрифта.</p> <p><b>Практическая работа №52 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные</b></p>
---	--	--------------	---

		<p><b>титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перевод в вектор элементов композиции.</li> <li>2. Перевод в вектор фона.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №53 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подготовка файлов шрифтов.</li> <li>2. Установка электронных шрифтов.</li> <li>3. Набор и форматирование текста.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №54 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анимирование текста в начальных титрах.</li> <li>2. Анимация названия проекта.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №55 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анимирование текста в начальных титрах.</li> <li>2. Анимация текстовых блоков вводной информации.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №56 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анимирование текста в конечных титрах.</li> <li>2. Анимация текстовых блоков выходной информации.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №57 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анимация элементов композиции.</li> <li>2. Анимация окружения.</li> <li>3. Анимация фона.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №58 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сборка анимированного текста и векторных элементов композиции.</li> <li>2. Тестирование анимации.</li> <li>3. Корректировка и доработка анимации.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №59 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подбор звукового сопровождения.</li> <li>2. Монтаж звука.</li> <li>3. Настройка звука.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №60 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p>
--	--	--

			<p>1. Сборка анимированного текста, векторных элементов композиции и звукового сопровождения.</p> <p>2. Тестирование анимации.</p> <p>3. Корректировка и доработка анимации.</p> <p><b>Практическая работа №61 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <p>1. Адаптация проекта к воспроизводящему оборудованию.</p> <p>2. Экспорт в цифровой видеоформат.</p>
<b>5 семестр</b>			
<b>5</b>	<b>Раздел 5</b> <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>	Л-4 Пр-32	<p><b>Лекция №9 (2 ч.)</b>  <b>Мультипликационный ролик</b></p> <p>1. Создание мультипликационного ролика.</p> <p>2. Этапы работы над мультфильмом.</p> <p>3. Разработка концепции.</p> <p>4. Написание сценария.</p> <p>5. Создание кадров плана. Аниматик (бордматик).</p> <p><b>Лекция №10 (2 ч.)</b>  <b>Анимирование персонажа</b></p> <p>1. Применение геометрических примитивов для построения 2Д-персонажа.</p> <p>2. Способы и особенности анимирования персонажа.</p> <p>3. Анимация по траектории.</p> <p>4. Анимация сложных объектов.</p> <p>5. Вложенная анимация</p> <p><b>Практическая работа №62 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <p>1. Сбор и анализ информации.</p> <p>2. Выбор темы.</p> <p>3. Поиск аналогов и прототипов.</p> <p>4. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p><b>Практическая работа №63 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <p>1. Поиск идеи.</p> <p>2. Разработка концепции.</p> <p>3. Написание сценария: завязка, кульминация, развязка.</p> <p><b>Практическая работа №64 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <p>1. Кадроплан завязки.</p> <p>2. Кадроплан кульминации.</p> <p>3. Кадроплан развязки.</p> <p><b>Практическая работа №65 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p>

		<p>1. Создание аниматика (бордматика).</p> <p>2. Просмотр и анализ эскиза мультфильма.</p> <p><b>Практическая работа №66 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  Выполнение проектных схем в виде набросков (организация сцен, костюмы, локации).</p> <p><b>Практическая работа №67 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  Разработка модельного листа главного персонажа: ракурсы, эмоции, дополнительные атрибуты.</p> <p><b>Практическая работа №68 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  Разработка модельных листов второстепенных персонажей: ракурсы, эмоции, дополнительные атрибуты.</p> <p><b>Практическая работа №69(2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  Разработка локаций, фоновых изображений, окружающих элементов композиции.</p> <p><b>Практическая работа №70 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  1. Перевод в вектор главного персонажа.  2. Перевод в вектор второстепенных персонажей.</p> <p><b>Практическая работа №71 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  1. Перевод в вектор локаций.  2. Перевод в вектор фона.  3. Перевод в вектор текстур.</p> <p><b>Практическая работа №72 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  1. Продакшн: начало работы над анимацией – анимирование персонажей.  2. Анимация главного персонажа.</p> <p><b>Практическая работа №73 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  1. Продакшн: анимирование персонажей.  2. Анимация второстепенных персонажей.</p> <p><b>Практическая работа №74 (2 ч.)</b></p>
--	--	---

			<p><b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Продакшн: анимирование элементов композиции, окружения и фона.</li> <li>2. Анимация элементов композиции.</li> <li>3. Анимация окружения.</li> <li>4. Анимация фона.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №75 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Пост-продакшн: композитинг.</li> <li>2. Сборка персонажей.</li> <li>3. Сборка локаций.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №76 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подбор звукового сопровождения.</li> <li>2. Монтаж звука.</li> <li>3. Настройка звука.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №77 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Адаптация проекта к воспроизводящему оборудованию.</li> <li>2. Экспорт в цифровой видеоформат.</li> </ol>
<b>6 семестр</b>			
<b>6</b>	<b>Раздел 6</b> <b>Разработка</b> <b>концепта игры</b>	Л-4 Пр- 32	<p><b>Лекция №11 (2 ч.)</b>  <b>Виды игр и их классификация</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Виды игр.</li> <li>2. Классификация игр.</li> <li>3. Программное обеспечение.</li> </ol> <p><b>Лекция №12 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поиск идеи.</li> <li>2. Концепт игры.</li> <li>3. Геймплей.</li> <li>4. Многоуровневость игры.</li> <li>5. Особенности презентации игрового проекта.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №78 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сбор и анализ информации.</li> <li>2. Поиск аналогов и прототипов.</li> <li>3. Анализ аналогов и прототипов.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №79 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор темы.</li> <li>2. Сформировать и сформулировать концепт игры.</li> <li>3. Разработать название.</li> </ol>

		<p><b>Практическая работа №80 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Описание концепта игры.  2. Геймплей.</p> <p><b>Практическая работа №81 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Выполнение эскизов главного персонажа.  2. Поиск творческой идеи.  3. Поиск интересных решений.  4. Выбор лучших вариантов для дальнейшей работы.</p> <p><b>Практическая работа №82 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Проработка эскиза главного персонажа.  2. Выбор графических средств и приёмов.</p> <p><b>Практическая работа №83 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Исполнение итогового эскиза главного персонажа.  2. Перевод эскиза в вектор.</p> <p><b>Практическая работа №84 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Выполнение эскизов второстепенных персонажей.  2. Поиск творческой идеи.  3. Поиск интересных решений.  4. Выбор лучших вариантов для дальнейшей работы.</p> <p><b>Практическая работа №85 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Проработка эскизов второстепенных персонажей.  2. Выбор графических средств и приёмов.</p> <p><b>Практическая работа №86 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Исполнение итоговых эскизов второстепенных персонажей.  2. Перевод эскизов в вектор.</p> <p><b>Практическая работа №87 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Выполнение эскизов локаций.  2. Поиск творческой идеи.  3. Поиск интересных решений.  4. Выбор лучших вариантов для дальнейшей работы.</p> <p><b>Практическая работа №88 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Проработка эскизов локаций.  2. Выбор графических средств и приёмов.  3. Исполнение итоговых решений локаций.  4. Перевод в вектор.</p>
--	--	---

			<p><b>Практическая работа №89 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Выполнение эскизов интерфейса игры.  2. Выбор лучшего варианта для дальнейшей работы.  3. Проработка эскиза интерфейса игры.  4. Выбор графических средств и приёмов.</p> <p><b>Практическая работа №90 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Исполнение итогового решения интерфейса.  2. Исполнение интерфейса с помощью программных средств.</p> <p><b>Практическая работа №91 (2 ч.)</b>  <b>Анимация персонажей игры</b>  Анимирование главного персонажа игры.</p> <p><b>Практическая работа №92 (2 ч.)</b>  <b>Анимация персонажей игры</b>  Анимирование второстепенных персонажей игры.</p> <p><b>Практическая работа №93 (2 ч.)</b>  <b>Презентация проекта</b>  1. Выполнение презентации концепта игры.  2. Подготовка презентации проекта.</p>
	<b>Итого часов</b>	<b>Л-32 Пр-252</b>	

### 5.3.2. Содержание программы по темам и видам занятий для очно-заочной формы обучения

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Виды учебных занятий и учебные вопросы
1	2	3	4
<b>1 семестр</b>			
1	<b>Раздел 1</b> <b>Взаимодействие изображения и шрифта</b>	Л-4 Пр-8	<p><b>Лекция №1 (2 ч.)</b>  <b>Плакат: генезис, определение, типология, проектирование</b>  1. Плакат. Общая характеристика.  2. Типы плакатов.  3. Основные принципы разработки плаката.  4. Композиционное решение плаката.</p> <p><b>Лекция №2 (2 ч.)</b>  <b>Основные группы шрифтов</b>  1. Основные группы шрифтов  2. Принципы выбора шрифта.  3. Выбор шрифта соответствующего теме и содержанию проекта.</p> <p><b>Практическая работа №1 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Сбор и анализ информации.  2. Выбор темы.  3. Поиск аналогов и прототипов.  4. Анализ аналогов и прототипов.</p>

			<p><b>Практическая работа №2 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Эскизная разработка графического комплекса.  2. Поиск творческой идеи, нового образного решения.  3. Поиск интересных композиционных решений.  4. Выбор лучшего варианта для дальнейшей работы.</p> <p><b>Практическая работа №3 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Выполнение эскизов.  2. Стилистическое решение.  3. Взаимосвязь всех элементов композиции.</p> <p><b>Практическая работа №4 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Подбор шрифтов соответствующего теме и содержанию проекта.  2. Выбор шрифтов.  3. Взаимодействие шрифтов.</p> <p><b>Практическая работа №5 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Исполнение графических компонентов.  2. Перевод эскиза в цифровой вид (сканирование).  3. Перевод в вектор (отрисовка в векторном графическом редакторе) элементов композиции.</p> <p><b>Практическая работа №6 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Исполнение растровых графических компонентов.  2. Обработка фотографий в растровом графическом редакторе.  3. Создание коллажа.</p> <p><b>Практическая работа №7 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Особенности проектирования серии плакатов.  2. Создание макета в графическом редакторе.</p> <p><b>Практическая работа №8 (2 ч.)</b>  <b>Создание серии социальных плакатов</b>  1. Особенности проектирования серии плакатов.  2. Создание макета в графическом редакторе.  3. Технические особенности выполнения макета.</p>
<b>2 семестр</b>			
<b>2</b>	<b>Раздел 2</b> <b>Шрифты,</b> <b>полиграфия</b>	Л-4 Пр-8	<p><b>Лекция №3 (2 ч.)</b>  <b>Классификация и характеристика шрифтов</b>  1. Понятия «графема», «буква».  2. Графика буквы. Структура буквы.  3. Классификация шрифтов.  4. Электронные шрифты.  5. Форматы PostScript и TrueType.</p> <p><b>Лекция №4 (2 ч.)</b>  <b>Композиционные аспекты шрифтовой графики</b>  1. Композиционные аспекты шрифтовой графики.</p>

			<p>2. Графика буквы. Понятия «графема», «буква». Структура буквы.</p> <p>3. Графика слова. Этапы построения изобразительной интерпретации слова с помощью композиционных средств шрифтового дизайна.</p> <p>4. Графика фразы. Этапы создания графического образа фразы с помощью композиционных средств шрифтового дизайна.</p> <p>5. Выбор гарнитур.</p> <p><b>Практическая работа №9 (2 ч.)</b>  <b>Выразительные средства шрифтов</b>  <b>в проектировании печатной продукции</b></p> <p>1. Сбор и анализ информации.</p> <p>2. Выбор темы.</p> <p>3. Поиск аналогов и прототипов.</p> <p>4. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p><b>Практическая работа №10 (2 ч.)</b>  <b>Выразительные средства шрифтов</b>  <b>в проектировании печатной продукции</b></p> <p>1. Эскизная разработка графического комплекса.</p> <p>2. Поиск творческой идеи, нового образного решения.</p> <p>3. Поиск интересных композиционных решений.</p> <p>4. Выбор лучшего варианта для дальнейшей работы.</p> <p>—</p> <p><b>Практическая работа №11 (2 ч.)</b>  <b>Создать композицию на тему: «Шрифты разных исторических эпох (на выбор)»</b></p> <p>1. Сбор и анализ информации.</p> <p>2. Выбор темы.</p> <p>3. Поиск аналогов и прототипов.</p> <p>4. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p>5. Эскизная разработка графического комплекса.</p> <p>6. Поиск творческой идеи, нового образного решения.</p> <p>7. Поиск интересных композиционных решений.</p> <p>8. Выбор лучшего варианта для дальнейшей работы.</p> <p>—</p> <p><b>Практическая работа №12 (2 ч.)</b>  <b>Шрифт в рекламе и на плакате</b></p> <p>1. Сбор и анализ информации.</p> <p>2. Выбор темы.</p> <p>3. Поиск аналогов и прототипов.</p> <p>4. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p>5. Эскизная разработка графического комплекса.</p> <p>6. Поиск творческой идеи, нового образного решения.</p> <p>7. Поиск интересных композиционных решений.</p> <p>8. Выбор лучшего варианта для дальнейшей работы.</p>
<b>3 семестр</b>			
<b>3</b>	<b>Раздел 3</b> <b>Компьютерная анимация.</b>	Л-4 Пр-8	<p><b>Лекция №5 (2 ч.)</b>  <b>Компьютерная анимация</b></p> <p>1. Основные понятия, виды анимации</p>

	<b>Векторная анимация</b>		<p>2. Компьютерная анимация. Виды компьютерной анимации</p> <p>3. Мультипликационное кино</p> <p>5. Покадровая анимация</p> <p><b>Лекция №6 (2 ч.)</b>  <b>Векторная анимация</b></p> <p>1. Основы векторной анимации.</p> <p>2. Особенности интерфейса программы Adobe Animate.</p> <p>3. Понятие кадра. Покадровая анимация.</p> <p>4. Виды анимаций в программе Adobe Animate.</p> <p>5. Классическая анимация движения.</p> <p>6. Анимация движения.</p> <p>7. Анимация формы.</p> <p><b>Практическая работа №13 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <p>1. Сбор и анализ информации.</p> <p>2. Выбор темы.</p> <p>3. Поиск аналогов и прототипов.</p> <p>4. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p><b>Практическая работа №14 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <p>1. Поиск идеи.</p> <p>2. Разработка концепции.</p> <p>3. Написание сценария: завязка, кульминация, развязка.</p> <p><b>Практическая работа №15 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <p>1. Кадроплан завязки.</p> <p>2. Кадроплан кульминации.</p> <p>3. Кадроплан развязки.</p> <p><b>Практическая работа №16 (2 ч.)</b>  <b>Создать анимированный видеоролик</b></p> <p>1. Создание аниматика (бордматика).</p> <p>2. Просмотр и анализ эскиза мультфильма.</p>
<b>4 семестр</b>			
<b>4</b>	<b>Раздел 4 Построение анимации текста</b>	Л-4 Пр-8	<p><b>Лекция №7 (2 ч.)</b>  <b>Анимирование текста</b></p> <p>1. Этапы работы над анимацией текста.</p> <p>2. Способы анимации текста.</p> <p>3. Выбор анимационных эффектов.</p> <p><b>Лекция №8 (2 ч.)</b>  <b>Векторная анимация</b></p> <p>1. Принцип создания анимации текста.</p> <p>2. Технические аспекты анимирования шрифтов.</p> <p>3. Применение маскирующих слоёв.</p> <p><b>Практическая работа №17 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p>

			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сбор и анализ информации.</li> <li>2. Выбор темы.</li> <li>3. Поиск аналогов и прототипов.</li> <li>4. Анализ аналогов и прототипов.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №18 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поиск идеи.</li> <li>2. Разработка концепции.</li> <li>3. Написание сценария.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №19 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кадроплан начальных титров мультфильма.</li> <li>2. Просмотр и анализ кадроплана.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №20 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кадроплан конечных титров мультфильма.</li> <li>2. Просмотр и анализ кадроплана.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №21 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание аниматика (бордматика).</li> <li>2. Просмотр и анализ эскиза титров.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №22 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор гарнитур. Взаимодействие гарнитур.</li> <li>2. Основные правила верстки. Форматирование текста.</li> <li>3. Применение выразительных возможностей шрифта.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №23 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перевод в вектор элементов композиции.</li> <li>2. Перевод в вектор фона.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №24 (2 ч.)</b>  <b>Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подготовка файлов шрифтов.</li> <li>2. Установка электронных шрифтов.</li> <li>3. Набор и форматирование текста.</li> </ol>
<b>5 семестр</b>			
<b>5</b>	<b>Раздел 5 Создание мультфильма</b>	Л-4 Пр-8	<b>Лекция №9 (2 ч.)</b> <b>Мультипликационный ролик</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание мультипликационного ролика.</li> </ol>

	<p><b>при помощи двумерной векторной анимации</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Этапы работы над мультфильмом.</li> <li>3. Разработка концепции.</li> <li>4. Написание сценария.</li> <li>5. Создание кадрового плана. Аниматик (бордматик).</li> </ol> <p><b>Лекция №10 (2 ч.)</b>  <b>Анимирование персонажа</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Применение геометрических примитивов для построения 2Д-персонажа.</li> <li>2. Способы и особенности анимирования персонажа.</li> <li>3. Анимация по траектории.</li> <li>4. Анимация сложных объектов.</li> <li>5. Вложенная анимация</li> </ol> <p><b>Практическая работа №25 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сбор и анализ информации.</li> <li>2. Выбор темы.</li> <li>3. Поиск аналогов и прототипов.</li> <li>4. Анализ аналогов и прототипов.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №26 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Поиск идеи.</li> <li>2. Разработка концепции.</li> <li>3. Написание сценария: завязка, кульминация, развязка.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №27 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Кадровый план завязки.</li> <li>2. Кадровый план кульминации.</li> <li>3. Кадровый план развязки.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №28 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание аниматика (бордматика).</li> <li>2. Просмотр и анализ эскиза мультфильма.</li> </ol> <p><b>Практическая работа №29 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <p>Выполнение проектных схем в виде набросков (организация сцен, костюмы, локация).</p> <p><b>Практическая работа №30 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b></p> <p>Разработка модельного листа главного персонажа: ракурсы, эмоции, дополнительные атрибуты.</p>
--	---	--

			<p><b>Практическая работа №31 (2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  Разработка модельных листов второстепенных персонажей: ракурсы, эмоции, дополнительные атрибуты.</p> <p><b>Практическая работа №32(2 ч.)</b>  <b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>  Разработка локаций, фоновых изображений, окружающих элементов композиции.</p>
<b>6 семестр</b>			
<b>6</b>	<b>Раздел 6</b> <b>Разработка</b> <b>концепта игры</b>	Л-4 Пр-8	<p><b>Лекция №11 (2 ч.)</b>  <b>Виды игр и их классификация</b>  1. Виды игр.  2. Классификация игр.  3. Программное обеспечение.</p> <p><b>Лекция №12 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Поиск идеи.  2. Концепт игры.  3. Геймплей.  4. Многоуровневость игры  5. Особенности презентации игрового проекта.</p> <p><b>Практическая работа №33 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Сбор и анализ информации.  2. Поиск аналогов и прототипов.  3. Анализ аналогов и прототипов.</p> <p><b>Практическая работа №34 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Выбор темы.  2. Сформировать и сформулировать концепт игры.  3. Разработать название.</p> <p><b>Практическая работа №35 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Описание концепта игры.  2. Геймплей.</p> <p><b>Практическая работа №36 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Выполнение эскизов главного персонажа.  2. Поиск творческой идеи.  3. Поиск интересных решений.  4. Выбор лучших вариантов для дальнейшей работы.</p> <p><b>Практическая работа №37 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Проработка эскиза главного персонажа.  2. Выбор графических средств и приёмов.</p>

			<p><b>Практическая работа №38 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Исполнение итогового эскиза главного персонажа.  2. Перевод эскиза в вектор.</p> <p><b>Практическая работа №39 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Выполнение эскизов второстепенных персонажей.  2. Поиск творческой идеи.  3. Поиск интересных решений.  4. Выбор лучших вариантов для дальнейшей работы.</p> <p><b>Практическая работа №40 (2 ч.)</b>  <b>Разработка концепта игры</b>  1. Проработка эскизов второстепенных персонажей.  2. Выбор графических средств и приёмов.</p>
	<b>Итого часов</b>	<b>Л-36 Пр-78</b>	

**6. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине**

**6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине для обучающихся очной формы обучения**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование темы</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Вопросы для самостоятельного изучения</b>	<b>Форма контроля выполн. СР</b>
<b>1</b>	<b>Раздел 1 Взаимодействие изображения и шрифта</b>	<b>36</b>	<p><b>Плакат: генезис, определение, типология, проектирование</b>  1. Плакат. Общая характеристика.  2. Типы плакатов.  3. Основные принципы разработки плаката.  4. Композиционное решение плаката.</p> <p><b>Основные группы шрифтов</b>  1. Основные группы шрифтов  2. Принципы выбора шрифта.  3. Выбор шрифта соответствующего теме и содержанию проекта.</p> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 1-14</b>  Практические работы №1-14. Создание серии социальных плакатов.</p>	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.
<b>2</b>	<b>Раздел 2 Шрифты, полиграфия</b>	<b>76</b>	<p><b>Классификация и характеристика шрифтов</b>  1. Понятия «графема», «буква».  2. Графика буквы. Структура буквы.  3. Классификация шрифтов.  4. Электронные шрифты.  5. Форматы PostScript и TrueType.</p>	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии.

			<p><b>Композиционные аспекты шрифтовой графики</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Композиционные аспекты шрифтовой графики.</li> <li>2. Графика буквы. Понятия «графема», «буква». Структура буквы.</li> <li>3. Графика слова. Этапы построения изобразительной интерпретации слова с помощью композиционных средств шрифтового дизайна.</li> <li>4. Графика фразы. Этапы создания графического образа фразы с помощью композиционных средств шрифтового дизайна.</li> <li>5. Выбор гарнитур.</li> </ol> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 15-30</b></p> <p>Практические занятия №15-20. Выразительные средства шрифтов в проектировании печатной продукции</p> <p>Практические занятия №21-25. Создать композицию на тему: «Шрифты разных исторических эпох (на выбор)»</p> <p>Практические занятия №26-30. Шрифт в рекламе и на плакате.</p>	занятия, доработка практических заданий.
3	Раздел 3 Компьютерная анимация. Векторная анимация	36	<p><b>Компьютерная анимация</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные понятия, виды анимации</li> <li>2. Компьютерная анимация. Виды компьютерной анимации</li> <li>3. Мультипликационное кино</li> <li>5. Покадровая анимация</li> </ol> <p><b>Векторная анимация</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основы векторной анимации.</li> <li>2. Особенности интерфейса программы Adobe Animate.</li> <li>3. Понятие кадра. Покадровая анимация.</li> <li>4. Виды анимаций в программе Adobe Animate.</li> <li>5. Классическая анимация движения.</li> <li>6. Анимация движения.</li> <li>7. Анимация формы.</li> </ol> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 31-45</b></p> <p>Практические занятия №31-45. Создать анимированный видеоролик.</p>	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.
4	Раздел 4 Построение	38	<p><b>Анимирование текста</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Этапы работы над анимацией текста.</li> </ol>	Проверка практических

	<b>анимации текста</b>		<p>2. Способы анимации текста. 3. Выбор анимационных эффектов.</p> <p><b>Векторная анимация</b> 1. Принцип создания анимации текста. 2. Технические аспекты анимирования шрифтов. 3. Применение маскирующих слоёв.</p> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 46-61</b> Практические занятия №46-61. Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма.</p>	заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.
<b>5</b>	<b>Раздел 5 Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>	<b>36</b>	<p><b>Мультипликационный ролик</b> 1. Создание мультипликационного ролика. 2. Этапы работы над мультфильмом. 3. Разработка концепции. 4. Написание сценария. 5. Создание кадроплана. Аниматик (бордматик).</p> <p><b>Анимирование персонажа</b> 1. Применение геометрических примитивов для построения 2Д-персонажа. 2. Способы и особенности анимирования персонажа. 3. Анимация по траектории. 4. Анимация сложных объектов. 5. Вложенная анимация</p> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 62-77</b> Практические занятия №62-77. Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации.</p>	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.
<b>6</b>	<b>Раздел 6 Разработка концепта игры</b>	<b>72</b>	<p><b>Виды игр и их классификация</b> 1. Виды игр. 2. Классификация игр. 3. Программное обеспечение.</p> <p><b>Разработка концепта игры</b> 1. Поиск идеи. 2. Концепт игры. 3. Геймплей. 4. Многоуровневость игры 5. Особенности презентации игрового проекта.</p> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 78-93</b> Практические занятия №78-90. Разработка</p>	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.

			концепта игры. Практические занятия №91-92. Анимация персонажей игры. Практические занятия №93. Презентация проекта.	
	<b>Итого часов</b>	<b>400</b>		

**6.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы по дисциплине для студентов очно-заочной формы обучения**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование темы</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Вопросы для самостоятельного изучения</b>	<b>Форма контроля выполн. СР</b>
<b>1</b>	<b>Раздел 1 Взаимодействие изображения и шрифта</b>	<b>96</b>	<p><b>Плакат: генезис, определение, типология, проектирование</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Плакат. Общая характеристика.</li> <li>2. Типы плакатов.</li> <li>3. Основные принципы разработки плаката.</li> <li>4. Композиционное решение плаката.</li> </ol> <p><b>Основные группы шрифтов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные группы шрифтов</li> <li>2. Принципы выбора шрифта.</li> <li>3. Выбор шрифта соответствующего теме и содержанию проекта.</li> </ol> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 1-8</b> Практические работы №1-8. Создание серии социальных плакатов.</p>	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.
<b>2</b>	<b>Раздел 2 Шрифты, полиграфия</b>	<b>60</b>	<p><b>Классификация и характеристика шрифтов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Понятия «графема», «буква».</li> <li>2. Графика буквы. Структура буквы.</li> <li>3. Классификация шрифтов.</li> <li>4. Электронные шрифты.</li> <li>5. Форматы PostScript и TrueType.</li> </ol> <p><b>Композиционные аспекты шрифтовой графики</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Композиционные аспекты шрифтовой графики.</li> <li>2. Графика буквы. Понятия «графема», «буква». Структура буквы.</li> <li>3. Графика слова. Этапы построения изобразительной интерпретации слова с помощью композиционных средств шрифтового дизайна.</li> <li>4. Графика фразы. Этапы создания графического образа фразы с помощью композиционных средств шрифтового дизайна.</li> <li>5. Выбор гарнитур.</li> </ol>	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.

			<p><b>Подготовка к практическим занятиям 9-12</b></p> <p>Практические занятия №9-10. Выразительные средства шрифтов в проектировании печатной продукции.</p> <p>Практические занятия №11. Создать композицию на тему: «Шрифты разных исторических эпох (на выбор)».</p> <p>Практические занятия №12. Шрифт в рекламе и на плакате.</p>	
3	<p><b>Раздел 3</b></p> <p><b>Компьютерная анимация.</b></p> <p><b>Векторная анимация</b></p>	60	<p><b>Компьютерная анимация</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные понятия, виды анимации</li> <li>2. Компьютерная анимация. Виды компьютерной анимации</li> <li>3. Мультипликационное кино</li> <li>5. Покадровая анимация</li> </ol> <p><b>Векторная анимация</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основы векторной анимации.</li> <li>2. Особенности интерфейса программы Adobe Animate.</li> <li>3. Понятие кадра. Покадровая анимация.</li> <li>4. Виды анимаций в программе Adobe Animate.</li> <li>5. Классическая анимация движения.</li> <li>6. Анимация движения.</li> <li>7. Анимация формы.</li> </ol> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 13-16</b></p> <p>Практические занятия №13-16. Создать анимированный видеоролик.</p>	<p>Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.</p>
4	<p><b>Раздел 4</b></p> <p><b>Построение анимации текста</b></p>	60	<p><b>Анимирование текста</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Этапы работы над анимацией текста.</li> <li>2. Способы анимации текста.</li> <li>3. Выбор анимационных эффектов.</li> </ol> <p><b>Векторная анимация</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Принцип создания анимации текста.</li> <li>2. Технические аспекты анимирования шрифтов.</li> <li>3. Применение маскирующих слоёв.</li> </ol> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 17-24</b></p> <p>Практические занятия № 17-24. Построение анимации текста: начальные и конечные титры мультфильма.</p>	<p>Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.</p>
5	<p><b>Раздел 5</b></p>	60	<p><b>Мультипликационный ролик</b></p>	<p>Проверка</p>

	<b>Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации</b>		<p>1. Создание мультипликационного ролика.</p> <p>2. Этапы работы над мультфильмом.</p> <p>3. Разработка концепции.</p> <p>4. Написание сценария.</p> <p>5. Создание кадрового плана. Аниматик (бордматик).</p> <p><b>Анимирование персонажа</b></p> <p>1. Применение геометрических примитивов для построения 2Д-персонажа.</p> <p>2. Способы и особенности анимирования персонажа.</p> <p>3. Анимация по траектории.</p> <p>4. Анимация сложных объектов.</p> <p>5. Вложенная анимация</p> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 25-32</b></p> <p>Практические занятия №25-32. Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации.</p>	практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.
<b>6</b>	<b>Раздел 6 Разработка концепта игры</b>	<b>60</b>	<p><b>Виды игр и их классификация</b></p> <p>1. Виды игр.</p> <p>2. Классификация игр.</p> <p>3. Программное обеспечение.</p> <p><b>Разработка концепта игры</b></p> <p>1. Поиск идеи.</p> <p>2. Концепт игры.</p> <p>3. Геймплей.</p> <p>4. Многоуровневость игры</p> <p>5. Особенности презентации игрового проекта.</p> <p><b>Подготовка к практическим занятиям 33-40</b></p> <p>Практические занятия №33-40. Разработка концепта игры.</p>	Проверка практических заданий, устный контроль, использование материала на практическом занятии, доработка практических заданий.
	<b>Итого часов</b>	<b>570</b>		

## **7. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной и итоговой аттестации по дисциплине**

### **7.1. Формы и методы контроля знаний**

*Текущий контроль* проводится в ходе занятий с целью определения степени усвоения учебного материала, своевременного вскрытия недостатков в подготовке студентов и принятия необходимых мер по совершенствованию методики преподавания дисциплины, организации работы студентов в ходе занятий и оказания им индивидуальной помощи.

Объектами текущего контроля знаний студентов являются:

- регулярное посещение занятий;

- систематичность и активность работы на практических занятиях. При контроле систематичности и активности работы на практических занятиях могут оцениваться: уровень умений и навыков продемонстрированный в работах на практических занятиях.
- выполнение заданий для самостоятельной работы. При контроле выполнения заданий для СРО могут оцениваться: самостоятельная обработка тем в целом или отдельных вопросов; выполнение набросков, зарисовок и поисковых материалов, выполнение домашних практических тематических заданий.

Текущий контроль осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования студентов, по результатам подготовки к практическим занятиям и выполнения самостоятельной работы.

2 семестр							
Вид контроля и аттестации	№ и наименование блока (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов		
		Форма	Количество вопросов в задании	Кол-во независимых вариантов			
Рубежный контроль уровня усвоения обучающимися компетенций УК-2; УК-6; ОПК-6; ПК-3; ПК-4 по Разделу 1	Раздел 1. Взаимодействие изображения и шрифта	<i>Рубежный контроль 1</i> Просмотр выполненных работ.	3 работы	–	До 20 баллов (до 7 баллов за каждую работу)		
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов		
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов		
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 1</i>				До 30 баллов	
		<i>Рубежный контроль 2</i> Просмотр выполненных работ.	3 работы	–	До 20 баллов (до 7 баллов за каждую работу)		
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов		
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов		
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 2</i>				До 30 баллов	
		<b>Общий балл рубежного контроля 3 семестр</b>					<b>40-60</b>
		Промежуточная аттестация		Контрольные вопросы для промежуточной аттестации	3	26 теор. вопросов 1 практ. задание	20-40
		<b>Зачёт</b>			<b>20-40</b>		
<b>Итого баллов за 2 семестр</b>					<b>60-100</b>		

3 семестр					
Рубежный контроль уровня усвоения обучающимися компетенций УК-2; УК-6; ОПК-6; ПК-3;	Раздел 2. Шрифты, полиграфия	<i>Рубежный контроль 1</i> Просмотр выполненных работ.	6 работ	–	До 20 баллов (до 3,5 баллов за каждую работу)

ПК-4 по Разделу 2		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов	
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов	
		Итого баллов за рубежный контроль 1				До 30 баллов
		Рубежный контроль 2 Просмотр выполненных работ.	3 работы	—	До 20 баллов (до 7 баллов за каждую работу)	
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов	
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов	
		Итого баллов за рубежный контроль 2				До 30 баллов
		Общий балл рубежного контроля 4 семестр				40-60
		Итого баллов за 4 семестр				40-60

4 семестр							
Вид контроля и аттестации	№ и наименование блока (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов		
		Форма	Количество вопросов в задании	Кол-во независимых вариантов			
Рубежный контроль уровня усвоения обучающимися компетенций УК-2; УК-6; ОПК-6; ПК-3; ПК-4 по Разделу 3	Раздел 3. Компьютерная анимация. Векторная анимация	<i>Рубежный контроль 1</i> Просмотр выполненных работ.	1 работа	–	До 20 баллов		
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов		
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов		
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 1</i>				До 30 баллов	
		<i>Рубежный контроль 2</i> Просмотр выполненных работ.	1 работа	–	До 20 баллов		
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов		
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов		
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 2</i>				До 30 баллов	
		<b>Общий балл рубежного контроля 4 семестр</b>					<b>40-60</b>
		<b>Итого баллов за 4 семестр</b>					<b>40-60</b>

5 семестр
-----------

Рубежный контроль уровня усвоения обучающимися компетенций УК-2; УК-6; ОПК-6; ПК-3; ПК-4 по Разделу 4	Раздел 4. Построение анимации текста	<i>Рубежный контроль 1</i> Просмотр выполненных работ.	1 работа	—	До 20 баллов		
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов		
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов		
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 1</i>				До 30 баллов	
		<i>Рубежный контроль 2</i> Просмотр выполненных работ.	1 работа	—	До 20 баллов		
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов		
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов		
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 2</i>				До 30 баллов	
		<b>Общий балл рубежного контроля 5 семестр</b>					<b>40-60</b>
		Промежуточная аттестация		Контрольные вопросы для промежуточной аттестации	3	30 теор. вопросов 1 практ. задание	20-40
	<b>Экзамен</b>				<b>20-40</b>		
<b>Итого баллов за 5 семестр</b>					<b>60-100</b>		

6 семестр							
Вид контроля и аттестации	№ и наименование блока (раздела) дисциплины	Оценочные средства			Кол-во баллов		
		Форма	Количество вопросов в задании	Кол-во независимых вариантов			
Рубежный контроль уровня усвоения обучающимися компетенций УК-2; УК-6; ОПК-6; ПК-3; ПК-4 по Разделу 5	Раздел 5. Создание мультфильма при помощи двумерной векторной анимации	<i>Рубежный контроль 1</i> Просмотр выполненных работ.	1 работа	—	До 20 баллов		
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов		
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов		
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 1</i>				До 30 баллов	
		<i>Рубежный контроль 2</i> Просмотр выполненных работ.	1 работа	—	До 20 баллов		
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов		
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов		
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 2</i>				До 30 баллов	
		<b>Общий балл рубежного контроля 6 семестр</b>					<b>40-60</b>

7 семестр						
Рубежный контроль уровня усвоения обучающимися компетенций УК-2; УК-6; ОПК-6; ПК-3; ПК-4 по Разделу 6	Раздел 6. Разработка концепта игры	<i>Рубежный контроль 1</i> Просмотр выполненных работ.	1 работа	–	До 20 баллов	
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов	
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов	
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 1</i>				До 30 баллов
		<i>Рубежный контроль 2</i> Просмотр выполненных работ.	3 работы	–	До 20 баллов (до 7 баллов за каждую работу)	
		Оценивание текущей успеваемости.	1. Систематичность и активность работы на практических занятиях.		До 5 баллов	
			2. Выполнение заданий для самостоятельной работы.		До 5 баллов	
		<i>Итого баллов за рубежный контроль 2</i>				До 30 баллов
	<b>Общий балл рубежного контроля 7 семестр</b>					<b>40-60</b>
	Промежуточная аттестация		Контрольные вопросы для промежуточной аттестации	3	30 теор. вопросов 1 практ. задание	20-40
		<b>Зачёт с оценкой</b>			<b>20-40</b>	
<b>Итого баллов за 7 семестр</b>					<b>60-100</b>	

Рубежный контроль проводится в ходе занятий с целью определения степени усвоения учебного материала и оценки практических навыков и осуществляется по основным разделам курса с целью определения результатов освоения студентом разделов курса и возможного добора баллов, планируемых в ходе текущего контроля.

Рубежный контроль и промежуточная аттестация проводятся с использованием балльно-рейтинговой технологии. Критерии оценивания, перечень контрольных точек, требования к их выполнению и таблица планирования результатов обучения в баллах представлены в документе «Фонд оценочных средств» по учебной дисциплине «Основы производственного мастерства».

Этот фонд включает: вопросы для проведения текущего, рубежных контролей и промежуточной аттестации, позволяющие оценить степень сформированности компетенций обучающихся.

Промежуточная аттестация проводится в целях определения степени достижения поставленной цели обучения по данной дисциплине в целом или наиболее важным её частям (разделам).

Форма промежуточной аттестации дисциплины «Основы производственного мастерства» для очной формы обучения: зачёт – 2 семестр, экзамен – 5 семестр, зачёт с оценкой – 7 семестр; для очно-заочной формы обучения: зачёт – 3 семестр, экзамен – 6 семестр, зачёт с оценкой – 8 семестр. Обязательным условием допуска студента к экзамену и зачёту является посещение занятий, выполнение всех практических заданий и представление их в сроки, указанные преподавателем.

## 7.2. Примеры оценочных средств рубежного контроля и промежуточной аттестации по дисциплине

Для промежуточной аттестации:

**БИЛЕТ (пример)**

**Контрольные вопросы:**

1. Виды вёрстки.
2. Вопросы по индивидуальному портфолио по дисциплине.
3. Практическое задание.

Для промежуточной аттестации:

Оценка знаний обучающихся осуществляется в баллах в комплексной форме с учётом:

- оценки по итогам рубежных контролей (от 40 до 60 баллов);
- оценки итоговых знаний в ходе промежуточной аттестации (от 20 до 40 баллов).

Ориентировочное распределение максимальных баллов по видам отчетности с промежуточной аттестацией – экзамен (5 семестр очная форма обучения, экзамен – 6 семестр очно-заочная форма обучения).

№	Виды отчётности	Баллы
1	Систематичность и активность работы на практических занятиях	до 20
2	Выполнение самостоятельной работы	до 10
3	Выполнение заданий рубежных контролей (контроля уровня освоения обучающимися компетенций для очно-заочной формы обучения)	до 30 для очной формы обучения (до 15 за 1 рубежный контроль), до 30 в целом – для очно-заочной формы обучения.
4	Результаты промежуточной аттестации (зачет, экзамен)	20-40
	<b>Итого</b>	<b>60-100</b>

Минимальная сумма баллов по итогам рубежных контролей – 40, максимальная – 60 (один рубежный контроль – до 30 баллов). При проведении рубежного контроля учитывается текущая успеваемость и результаты практических заданий (вычисляется среднее арифметическое от сложения баллов за выполнение заданий рубежных контролей).

Промежуточная аттестация проводится по 40 бальной шкале. Минимальная сумма проходного балла – 20, максимальная – 40.

Промежуточная аттестация оформляется по результатам выполнения предусмотренных рабочей программой контрольных мероприятий (рубежных контролей и промежуточной аттестации).

Промежуточная аттестация оценивается по 40 бальной шкале. Максимальная сумма баллов:

- от 0 до 19 баллов – оценка «не зачтено»;
- от 20 до 40 баллов – оценка «зачтено».

### *Результат промежуточной аттестации*

#### **40-36 – баллов**

Обучающийся четко и компетентно, аргументированно и последовательно формулирует ответ на теоретические вопросы, подкрепляет отдельными примерами в области дизайна; владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией.

#### **35-31 – баллов**

В ответах обучающегося присутствует некоторая логическая незавершенность, допускается неточность формулировок, отсутствует достаточное количество конкретных примеров истории дизайна; достаточно свободно владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией.

### **30-20 – баллов**

В ответах обучающегося не всегда сохраняется логика и последовательность мысли, не владеет понятийным аппаратом и терминологией дисциплины, некоторые конкретные примеры не соответствуют содержанию вопроса.

### **19-0 – баллов**

В ответах обучающегося не сохраняется логика и последовательность мысли, обучающийся не владеет понятийным аппаратом и профессиональной терминологией дисциплины, приведенные примеры не соответствуют содержанию вопроса.

Для получения зачета по дисциплине сумма баллов обучающегося по дисциплине должна быть не менее 60 баллов при условии прохождения всех контрольных рубежей. В этом случае в зачетно-экзаменационную ведомость проставляется отметка «зачтено» и набранное количество баллов, в зачетную книжку – отметка «зачтено».

Дисциплина считается изученной, если обучающийся набрал количество баллов согласно установленному диапазону.

На основе окончательно полученных баллов (сумма баллов, набранных в результате рубежных контролей, и баллов, полученных в результате выполнения контрольных заданий промежуточной аттестации) успеваемость обучающихся в семестре определяется следующими оценками: «неудовлетворительно», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично» и определяется по следующей итоговой шкале:

- менее 60 баллов – оценка «неудовлетворительно»;
- от 60 до 73 баллов – оценка «удовлетворительно»;
- от 74 до 89 баллов – оценка «хорошо»;
- от 90 до 100 баллов – оценка «отлично».

## **7.3. Критерии оценок знаний по дисциплине**

**Обучающийся получает «отлично» (от 90 до 100 баллов),** если теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному.

Обучающийся полностью усвоил программный материал. Глубоко знает и самостоятельно излагает содержание вопросов, а также знает основную и дополнительную литературу по теме. Ответ построен на уровне самостоятельного мышления, знания вопроса и всей темы. Материал излагается логически последовательно и полно, с элементами творческого мышления. Умеет самостоятельно делать общие выводы.

**Обучающийся получает «хорошо» (от 74 до 89 баллов),** если теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество выполнения ни одного из них, не оценено минимальным числом баллов, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

Обучающийся проявил твердое знание программного материала и самостоятельность мышления. Показал знание предусмотренной программой литературы. Продемонстрировал умение применять свои знания к анализу современной действительности. Показал умение выделить главное, делать выводы и обобщения. Возможны пробелы в усвоении второстепенных вопросов.

**Обучающийся получает «удовлетворительно» (от 60 до 73 баллов),** если теоретическое содержание курса освоено частично, некоторые практические навыки работы не сформированы, многие предусмотренные программой обучения учебные задания не выполнены, либо качество выполнения некоторых из них, оценено числом баллов, близким к минимальному.

Обучающийся усвоил лишь основную часть программного материала, в общем, знаком с рекомендованной литературой. Ответ обучающегося строится на уровне репродуктивного

мышления с нарушением логики изложения материала. Испытывает значительные затруднения в применении знаний к анализу современной действительности. Бакалавр не умеет ответить на дополнительные вопросы, связанные с материалом ответа.

**Обучающийся получает «неудовлетворительно» (менее 60 баллов),** если теоретическое содержание курса освоено частично, необходимые практические навыки работы не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, либо качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному; при дополнительной самостоятельной работе над материалом курса возможно повышение качества выполнения учебных заданий.

Обучающийся не усвоил большую часть программного материала. Не знает основного содержания рекомендованной литературы. Допускает существенные ошибки в освещении поставленных вопросов. Не может увязывать материал с современностью. Бакалавр не усвоил программный материал. Не знаком с обязательной литературой.

#### **7.4. Типовые контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков**

**Изучение дисциплины завершается экзаменом (форма контроля).**

**Оценочные средства**

**Тематика вопросов для промежуточного контроля (зачёт 2 семестр)**

1. Плакат. Общая характеристика.
2. Виды плакатов. Их характерные особенности.
3. Плакат: назначение, выполняемые функции.
4. История появления плаката.
5. Дореволюционный коммерческий плакат: особенности художественного языка, композиционные приёмы, применяемые шрифты.
6. Плакаты советского периода: тематическая направленность, стилистические и композиционные особенности.
7. Современный социальный плакат.
8. Роль плаката в современном мире. Его влияние на общественное мнение.
9. Перечислите известных отечественных плакатистов. Опишите особенности их творческого подхода в создании плакатов.
10. Перечислите известных иностранных (зарубежных) плакатистов. Опишите особенности их творческого подхода в создании плакатов.
11. Основные принципы разработки плаката.
12. Этапы создания плаката.
13. Композиционное решение плаката.
14. Основные группы шрифтов.
15. Принципы выбора шрифта.
16. Выбор шрифта соответствующего теме проекта.
17. Акцидентные шрифты. Особенности их применения.
18. Традиционные роли антиквы и гротеска.
19. Художественная выразительность шрифта.
20. Подбор гарнитур. Взаимодействие гарнитур.
21. Цветовая гармония в шрифтовой работе.
22. Программное обеспечение применяемое при проектировании объектов графического дизайна.
23. Последовательность работы над макетом в программе. Основные элементы макета.
24. Подготовка иллюстраций для помещения в программы вёрстки и макетирования.
25. Шрифты и их воспроизведение в печати.
26. Подготовка макета к печати.

**Практические задания для промежуточной аттестации:**

1. Эскиз плаката на социальную тему «Здоровый образ жизни».

2. Эскиз плаката на социальную тему «Охрана природы».
3. Эскиз плаката на социальную тему «Сохранение краснокнижных растений».
4. Эскиз плаката на социальную тему «Сохранение краснокнижных птиц».
5. Эскиз плаката на социальную тему «Сохранение краснокнижных животных».
6. Эскиз плаката на социальную тему «Сохранение вод мирового океана».
7. Эскиз плаката на социальную тему «Ментальное здоровье».

#### **Тематика вопросов для промежуточного контроля (экзамен 5 семестр)**

1. Шрифт. Гарнитура. Типографика.
2. Строение шрифта. Элементы символов.
3. Линии шрифта.
4. Кегель. Кегельная площадка.
5. Интерлиньяж, кернинг, тренинг.
6. Кернинг, виды кернинга, кернинговые пары.
7. Характеристики шрифта: пропорции символов, засечки, контраст, наплыв.
8. Варианты и начертания шрифта.
9. Типографика и её роль в оформлении печатных изданий.
10. Лигатуры: определение, назначение, виды.
11. Знак и его глифы. Палитра глифов.
12. Пробелы. Виды пробелов. Типы шпаций.
13. Сведения о пробельных элементах в компьютерных издательских системах.
14. Виды выделений в тексте.
15. Классификация шрифтов.
16. Проблемы кириллизации латинских шрифтов.
17. Типы шрифтов в современной компьютерной технологии: растровые и векторные.
18. Форматы электронных шрифтов.
19. Стандарт Unicode.
20. Особенности формата OpenType. Возможности шрифтов этого формата.
21. Определение понятия «анимация». Виды анимации.
22. Векторная анимация. Основные понятия. Особенности создания.
23. Этапы создания анимации.
24. Сценарий. Кадроплан (раскадровка).
25. Интерфейс Adobe Animate.
26. Режимы рисования в Adobe Animate.
27. Типы кадров. Временная шкала.
28. Команды используемые для перемещения и копирования кадров.
29. Создание ключевого кадра в Adobe Animate. Создание пустого ключевого кадра в Adobe Animate. Преобразование промежуточного кадра в ключевой (пустой ключевой).
30. Значение частоты смены кадров установленное в программе Adobe Animate по умолчанию. Как задать частоту кадров?

#### **Практические задания для промежуточной аттестации:**

1. Эскиз шрифтовой композиции с применением старославянского шрифта.
2. Эскиз шрифтовой композиции с применением готического шрифта.
3. Эскиз шрифтовой композиции с применением шрифта в стиле модерн.
4. Эскиз шрифтового плаката на социальную тему.
5. Эскиз обложки журнала по типографике.
6. Эскиз рекламной листовки с применением современного акцидентного шрифта.
7. Выполнить кадроплан начальных титров мультфильма для детской аудитории.
8. Выполнить кадроплан финальных титров мультфильма для детской аудитории.
9. Выполнить кадроплан анимации текста (на примере крылатой фразы или пословицы).

#### **Тематика вопросов для промежуточного контроля (зачёт с оценкой 7 семестр)**

1. Принцип создания покадровой анимации в Adobe Animate.

2. Классическая анимация движения в Adobe Animate.
3. Анимация движения по траектории в Adobe Animate.
4. Анимация формы в Adobe Animate.
5. Анимация движения в Adobe Animate.
6. Импорт иллюстраций в программу Adobe Animate.
7. Создание и тестирование покадровой анимации.
8. Принцип автоматического построения промежуточных кадров.
9. Создание анимации объекта с движением по сложной траектории.
10. Создание анимации изменения формы и местоположения объекта.
11. Как осуществить замедление движения объекта при автоматическом создании промежуточных кадров?
12. Символы. Типы символов.
13. Библиотека символов. Экземпляр.
14. Маска слоя: назначение, принцип работы, способ создания.
15. Форматы звуковых файлов для работы в среде Adobe Animate.
16. Способы импорта в документ Adobe Animate звукового файла.
17. Добавление в анимацию звука (фонового звука).
18. Экспорт анимации из среды Adobe Animate. Форматы файлов.
19. Наиболее распространенные форматы цифрового видео.
20. Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Классификация игр.
21. Программное обеспечение для разработки компьютерных игр.
22. Поиск идеи. Разработка концепта игры. Этапы и последовательность.
23. Геймплей: определение, что влияет на выстраивание игрового процесса.
24. Геймплей: игровая механика, основные (распространённые) жанрообразующие комбинации механик.
25. Многоуровневость игры. Факторы, влияющие на количество уровней, их сложность, способ реализации (как и чем именно отличается один уровень от последующих).
26. Особенности разработки графического концепта игрового проекта. Факторы и условия, влияющие на визуальный язык.
27. Интерфейс компьютерной игры. Особенности разработки.
28. Требования, предъявляемые к современным компьютерным играм.
29. Перечислите компании по разработке компьютерных игр. Их основные специализации.
30. Перечислите культовые компьютерные игры разной жанровой направленности.

#### **Практические задания для промежуточной аттестации:**

1. Создать классическую анимацию движения в Adobe Animate.
2. Создать анимацию движения в Adobe Animate.
3. Создать анимацию формы в Adobe Animate.
4. Создать анимацию движения по траектории в Adobe Animate.
5. Создать анимацию сложного объекта в Adobe Animate.
6. Выполнить эскиз главного персонажа компьютерной игры.
7. Выполнить эскизы локаций компьютерной игры (3 локации).
8. Выполнить эскизы интерфейса компьютерной игры.

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

#### **8.1. Перечень основной литературы**

1. Альтендорфер, А. Анимация кадр за кадром / А. Альтендорфер; перевод А. Ю. Татаринов, О. В. Готлиб. — Москва: ДМК Пресс, 2020. — 164 с. — ISBN 978-5-97060-686-5. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/126214.html>

2. Клеметти, К. Мастера геймдизайна: как создавались Angry Birds, Max Payne и другие игры-бестселлеры / К. Клеметти, Х. Грёнберг; перевод А. Когтева; под редакцией Л. Макариной. — Москва: Альпина Паблишер, 2021. — 120 с. — ISBN 978-5-9614-3953-3. — Текст: элек-

тронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/124602.html>

3. Черданцева, А. А. Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера: учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. А. Черданцева. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2021. — 135 с. — ISBN 978-5-8154-0611-7. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/121329.html>

4. Тюрин, В. В. Шрифтовая каллиграфия в Графическом дизайне: учебное пособие / В. В. Тюрин. — Челябинск: Южно-Уральский технологический университет, 2023. — 109 с. — ISBN 978-5-6048829-4-8. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/127210.html>

## **8.2. Перечень дополнительной литературы**

1. Бринкманн, Р. Искусство и наука цифрового композитинга: техники создания визуальных эффектов, анимации и моушн-графики / Р. Бринкманн; под редакцией Я. Е. Гурина. — Москва: ДМК Пресс, 2021. — 728 с. — ISBN 978-5-97060-525-7. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/124990.html>

2. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional: учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/97584.html>

3. Процедурная генерация в гейм-дизайне / К. Комптон, Д. Каземи, Д. Мюррей [и др.]; перевод М. С. Рыжикова; под редакцией Т. Х. Шорт, Т. Адамса. — Москва: ДМК Пресс, 2020. — 344 с. — ISBN 978-5-97060-860-9. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/125304.html>

4. Чуйко, Л. В. Шрифт: история развития от древнейших времен до XX века: учебное пособие / Л. В. Чуйко, А. Н. Машанов. — Омск: Омский государственный технический университет, 2021. — 142 с. — ISBN 978-5-8149-3282-2. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/124897.html>

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

URL: <http://www.iprbookshop.ru> ЭБС «IPRbooks»

URL: [www.e.lanbook.com](http://www.e.lanbook.com) ЭБС «Лань»

## **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

После чтения вводной лекции по учебной дисциплине «Основы производственного мастерства» преподаватель обязан ознакомить студентов:

- с темами лекций и методикой их конспектирования;
- планами практических занятий и методикой их проведения;
- с вопросами для самостоятельной работы и методикой контроля за их изучением;
- с вопросами, критериями сдачи экзамена и методикой его проведения.

Перед проведением очередного практического занятия студент обязан:

- отработать устно все вопросы к данному занятию в объеме, обеспечивающем четкие, ясные и конкретные (с примерами) ответы, выполнить наброски рисунков;
- отработать (конспективно) по данной теме вопросы, отнесенные к разделу изучаемых студентом самостоятельно.

Для выполнения поставленных задач студент:

- осуществляет подбор необходимой учебной, научной, учебно-методической литературы и первоисточников (дается в Программе курса или на очередной лекции);
- прочитывает отобранную литературу по каждому вопросу, а затем составляет словарь терминов по темам или тезисы ответа.

- отчитывается об изучении вопросов на консультациях.

## **10. Методические рекомендации по самостоятельному выполнению практических заданий**

В ходе изучения данного курса студент выполняет практические работы, занимается самостоятельно. Самостоятельная работа студента заключается главным образом: в выполнении образцов различных техник декоративного оформления рекламных изданий; в выполнении серии эскизов в виде аналоговых рядов; в ознакомлении с существующими аналогами проектирования объемно-пространственных рекламных конструкций; в изучении современных тенденций по материалам российских и зарубежных дизайнеров, а также ресурсам Интернет; поиске наиболее точного конструктивного решения проекта и технологического решения обработки изделия.

Важным этапом самостоятельной работы является разработка аналоговых рядов по теме задания с использованием графического анализа творческих источников, требующего умения наблюдать, анализировать, выделять главное и второстепенное, формировать идею будущего проекта. Поиск в эскизах концепции будущего объекта графического дизайна. Отбор, окончательная отработка и создание технического и творческого эскиза.

Для самостоятельного выполнения практических заданий необходимо ознакомиться с обзором новейших тенденций по ассортименту и назначению, в соответствии с заданием. Изучать тенденции современного графического дизайна рекомендуется по материалам сети Интернет.

В художественно-графических разработках и макетах должны быть отражены:

- концепция автора;
- источники творчества;
- законы композиции, гармонии цветовых сочетаний;
- композиционный центр;
- творческие методы проектирования.

**Условиями для успешной самостоятельной работы являются:**

1. Целеустремленность и сознательная активность:
  - а) осознанная постановка цели, конкретизация своих задач на самостоятельную работу,
  - б) выбор способа действий, средств,
  - в) волевые усилия,
  - г) анализ сделанного, постановка новых задач.
2. Систематичность и планомерность.

## **11. Материально-техническое обеспечение, необходимое для осуществления образовательного процесса по дисциплине «Основы производственного мастерства»**

В соответствии с пунктом 7.3 ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, в ГБОУ ВОРК «Крымский университет культуры, искусств и туризма» оборудованы кабинеты и аудитории для проведения занятий лекционного типа, практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, специализированный компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой с доступом в сеть Интернет, библиотека и читальный зал, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования.

## **12. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем**

В процессе реализации компетентностного подхода предусматривается широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся, в том числе:

1. Лекции с использованием мультимедийного оборудования.
2. Тренинг

3. Работа в группах
4. Разработка проекта
5. Решение ситуационных задач

### **Список программного обеспечения**

#### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Microsoft Windows 10
2. Microsoft Office 2010 (Word, Excel, PowerPoint)
3. Access 2013 Acdbc
4. Adobe Photoshop
5. Adobe Illustrator
6. Adobe InDesign
7. Adobe Animate

#### **Свободно-распространяемое или бесплатное программное обеспечение**

1. Microsoft Security Essentials
2. 7-Zip
3. Notepad++
4. Adobe Acrobat Reader
5. WinDjView
6. Libreoffice (Writer, Calc, Impress, Draw, Math, Base)
7. Scribus
8. Moodle
9. GIMP
10. Inkscape
11. Autodesk SketchBook
12. Easy Gif Animator
13. Avidemux

### **Справочно-правовая система**

«Консультант» [www.consultant.ru](http://www.consultant.ru)

Бесплатная база данных ГОСТ <https://docplan.ru/>

### **Современные профессиональные базы данных**

1. Портал Культура.РФ <https://www.culture.ru>
2. eLIBRARY.ru (Архив журналов РАН) <https://elibrary.ru/titlerefgroup.asp?titlerefgroupid=3>
3. Базы данных ИНИОН РАН <http://inion.ru/resources/bazy-dannykh-inion-ran/>
4. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» <http://window.edu.ru/>
5. Библиотека Гумер <https://www.gumer.info/>

### **13. Материально-техническая база, рекомендуемая для адаптации электронных и печатных образовательных ресурсов для обучающихся из числа инвалидов**

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности.