

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Райхерт Татьяна Николаевна
Должность: Директор
Дата подписания: 12.04.2022 12:36:50
Уникальный программный идентификатор:
c914df807d771447164f08ee17f8e3f97dd816b

Министерство просвещения Российской Федерации
Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)
федерального государственного автономного образовательного учреждения
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Факультет художественного образования
Кафедра художественного образования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.02.ДВ.03.02 КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ

Уровень высшего образования
Направление подготовки

Профили подготовки
Форма обучения

Бакалавриат
44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
Изобразительное искусство и дизайн
Очная

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная анимация». Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2020. – 9 с.

Настоящая рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Автор: заведующий кафедрой ХО
канд. пед. наук, доцент

И. П. Кузьмина

Рецензент: Л. П. Филатова

канд. пед. наук, доцент

Одобрена на заседании кафедры художественного образования 6 ноября 2020 года, протокол № 3.

Заведующий кафедрой

И. П. Кузьмина

Рекомендована к печати методической комиссией факультета художественного образования 27 ноября 2020 г., протокол № 2.

Председатель методической комиссии ФХО

А.Н. Садриева

И.О. декана ФХО

И.П. Кузьмина

Главный специалист ОИР

О. В. Левинских

© Нижнетагильский государственный
социально-педагогический институт
(филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», 2020.
© И.П. Кузьмина, 2020.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	4
3. Результаты освоения дисциплины.....	4
4. Структура и содержание дисциплины.....	5
4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы.....	5
4.2. Тематический план дисциплины.....	5
4.3. Содержание дисциплины.....	5
5. Образовательные технологии.....	6
6. Учебно-методическое обеспечение.....	6
6.1. Организация самостоятельной работы.....	6
6.2. Содержание самостоятельной работы студентов.....	7
6.3. Текущий контроль качества усвоения знаний.....	8
6.4. Промежуточная аттестация.....	8
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение.....	8
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	8

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: формирование дизайнерского мышления студентов и овладение технологиями компьютерной анимации.

Задачи:

- ознакомление с теоретическими основами и технологическими процессами в анимации;
- развитие творческих способностей студентов при решении комплекса задач работы над созданием компьютерной анимации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Компьютерная анимация» является частью учебного плана по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили «Изобразительное искусство и дизайн». Дисциплина реализуется на факультете художественного образования кафедрой художественного образования.

Данная дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений и предлагается обучающимся как дисциплина по выбору. Изучение данной дисциплины осуществляется во взаимодействии с дисциплинами «История искусств», «Композиция», «Живопись», «Дизайн», «Графический дизайн»

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующей **компетенции:**

ПК-6. Способен применять предметные знания для реализации образовательного процесса и профессионального саморазвития;

Индикаторы достижения компетенции

Категория	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Профессиональная художественно-творческая деятельность	ПК-6 – способен применять предметные знания для реализации образовательного процесса и профессионального саморазвития	6.1. Знает теоретические основы изобразительного искусства, закономерности, принципы и уровни формирования и реализации содержания образования предмета Изобразительное искусство.
		6.2. Умеет осуществлять отбор учебного содержания для реализации в различных формах обучения и профессионального саморазвития
		6.3. Владеет умениями передачи художественного опыта изобразительного искусства учащимся

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

знать:

- характеристики современного компьютерного оборудования, используемого в графическом дизайне;
- приемы работы в программах создания анимации;
- тенденции развития компьютерных технологий, используемых в компьютерной анимации.

уметь:

- работать в программах растровой и векторной графики.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

	Очная
	8 семестр
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	144 (4 з.е.)
Лабораторные занятия	50
Самостоятельная работа , в том числе:	85
Подготовка к зачёту и сдача зачёта	9

4.2. Тематический план дисциплины для очной формы обучения

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контакт работа Лабор. занятия	Сам. работа	Формы текущего контроля успеваемости
4 курс, 8 семестр				
	3	2	1	
Тема 1. История анимации и мультипликации	17	2	15	Опрос. Беседа.
Тема 2. Основные приемы компьютерной анимации и области применения		8	10	Опрос. Проверка выполнения практической работы
Тема 3. Технология создания компьютерной анимации	20	10	10	Опрос. Проверка выполнения практической работы
Тема 4. Использование компьютерной анимации в синтезе с векторной и растровой графики для создания мультимедийного проекта	20	10	10	Опрос. Проверка выполнения практической работы
Тема 5. Этапы разработки анимационного проекта.	30	10	20	Опрос. Проверка выполнения упражнений
Тема 6. Специфика 2D и 3D анимации	30	10	20	Опрос. Проверка выполнения упражнений
Подготовка и сдача зачёта	9	-	9	
Всего в 8 семестре	144	50	94	

4.3. Содержание дисциплины 4 курс, 8 семестр

Тема 1. История анимации и мультипликации. Основные понятия «анимации». Образный мир анимации. Истоки анимации. Эстетика отечественной и зарубежной анимации.

Тема 2. Основные приемы анимации и области применения. Техники «контуровки», «заливки» и т.д. Особенности компьютерной анимации, ее отличия от «ручной» анимации.

Практика. Выполнение упражнений закрепляющих понятия темы.

Тема 3. Технология создания компьютерной анимации. Изучение инструментов программы Adobe Flash CS3 (или Adobe ImageReady).

Практика. Выполнение упражнений закрепляющих понятия темы. Знакомство с основными инструментами рисования контуров. Изучение панели Color, принципы редактирования контуров с помощью инструментов Selection и Subselection. Изучение заливки и приемы работы с ними, инструменты Brush и Eraser.

Тема 4. Использование компьютерной анимации в синтезе с векторной и растровой графики для создания мультимедийного проекта. Приемы создания и использования векторной компьютерной графики в рекламных целях.

Практика. Выполнение упражнений закрепляющих понятия темы.

Тема 5. Этапы разработки анимационного проекта.

Разработка общей концепции проекта (написание сценария). Этап подготовки. Разработка персонажей. Раскадровка материала (отрисовка основных сцен). Создание анимационного продукта. Использование звука в компьютерной анимации. Подготовка к тиражированию компьютерного продукта.

Практика. Выполнение авторского проекта на выбранную тему.

Тема 6. Специфика 2D и 3D анимации.

2D анимация как наиболее часто используемый стиль анимации. Использование методов традиционной анимации в векторной 2D анимации.

3D анимация как способ создания иллюзии реальности.

Практика. Выполнение упражнений закрепляющих понятия темы.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Курс «Компьютерная анимация» является учебным курсом, определяющим базовую основу теоретической и практической подготовки бакалавра. Этот курс тесно связан с дисциплинами: история искусств, композиция, цветоведение, графический дизайн. Знания и умения, полученные студентами при изучении специальных дисциплин, закрепляются в учебно-творческих заданиях и находят творческое применение при исполнении учебных композиций. Художественно-дизайнерская компетентность студентов в области компьютерной анимации является одной из составляющей профессиональной компетентности будущего учителя изобразительного искусства и дизайна.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1. Организация самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа по компьютерной анимации позволит углубить знания о возможностях программы Adobe Flash CS3 (или Adobe Image Ready), развить практические умения и навыки работы с инструментарием программы.

На практических занятиях педагог демонстрирует выполнение задания, подробно комментируя каждую операцию. Затем студентам предлагается повторить те же манипуляции самостоятельно. В качестве домашней работы студенты выполняют свою версию очередного задания.

6.2. Содержание самостоятельной работы

Темы занятий	Количество часов	Содержание самостоятельной работы	Формы контроля СРС
	Самостоят. работа		
4 курс, 8 семестр			
Тема 1. История анимации и мультипликации.	15	Работа с литературой по теме. Составление словаря терминов.	Проверка выполненного задания на практическом занятии
Тема 2. Основные приемы анимации и области применения.	10	Работа с литературой по теме. Составление словаря терминов. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы. Изучение техники «контуровки», «заливки» и т.д.	Проверка выполненного задания на практическом занятии
Тема 3. Технология создания компьютерной анимации.	10	Работа с литературой по теме. Составление словаря терминов. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы. Изучение инструментов программы Adobe Flash CS3 (или Adobe ImageReady). Изучение панели Color, принципы редактирования контуров с помощью инструментов Selection и Subselection. Изучение заливки и приемы работы с ними, инструменты Brush и Eraser.	Проверка выполненного задания на практическом занятии
Тема 4. Использование компьютерной анимации в синтезе с векторной и растровой графики для создания мультимедийного проекта.	10	Работа с литературой по теме. Составление словаря терминов. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы.	Проверка выполненного задания на практическом занятии
Тема 5. Этапы разработки анимационного проекта.	20	Работа с литературой по теме. Составление словаря терминов. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы. Создание анимационного продукта - авторского проекта на выбранную тему.	Проверка выполненного задания на практическом занятии
Тема 6. Специфика 2D и 3D анимации.	20	Работа с литературой по теме. Составление словаря терминов. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы.	Проверка выполненного задания на практическом занятии
Подготовка к зачёту	9		
Всего в семестре:	85		

6.3. Текущий контроль качества усвоения знаний

Текущий контроль успеваемости проводится в ходе практических занятий ведущим преподавателем в форме опроса студентов, анализа практических работ, дополнительного показа приемов работы, контроля за ходом исправлений. По окончании работы над учебным заданием проводится текущий просмотр работ, их анализ.

6.4. Промежуточная аттестация

Зачёт по дисциплине проводится по окончании восьмого семестра в форме выполнения студентами практических заданий по пройденному материалу, а так же просмотра всех практических работ, выполненных за семестр. Качество знаний и умений студентов проверяется ведущим преподавателем.

Критерии оценки:

Зачет ставится при успешном выполнении практического задания, выданного студенту на зачете, а так же при наличии всех учебных заданий, выполненных в течение семестра, и их должном качестве выполнения.

Оценка **5 (отлично)** ставится, если студент:

- грамотно и логично осуществляет выбор и последовательность необходимых операций;
- демонстрирует в практической работе владение инструментарием программы;
- для выражения замысла пользуется различными цветовыми и композиционными средствами;

Оценка **4 (хорошо)** ставится, если студент, в целом справляясь с поставленными задачами, допускает небольшие неточности при выборе и настройке необходимых инструментов, в технике выполнения работы.

Оценка **3 (удовлетворительно)** ставится, если студентом в работе допущены ошибки в построении логической последовательности выполнения задания, технике выполнения работы.

Оценка **2 (неудовлетворительно)** ставится, если работа выполнена с низким качеством: допущены серьезные ошибки. Техника выполнения работы не отвечает требованиям.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Основная литература

1. Большаков, В. П. Инженерная и компьютерная графика: учеб. пособие / В. П. Большаков, В. Т. Тозик, А. В. Чагина. — СПб.: БХВ-Петербург, 2013.

2. Бадмаева Е. С. Компьютерное проектирование в дизайне одежды : учебник для вузов / Е. С. Бадмаева, В. В. Бухинник, Л. В. Елинер. – СПб.: Питер, 2016.

3. Мус, Р. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / Р. Мус, О. Эррера. — Электрон. дан. — Москва : Альпина Паблишер, 2016.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Реализация предмета требует наличия учебного кабинета «Информационные технологии» с учебными местами по количеству учащихся.

Кабинет должен включать следующее оборудование:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;- по одному на каждое учебное место;
- принтер цветной;
- сканер;

- наборы съемных носителей информации;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам.

Занятия по учебному предмету «Компьютерная анимация» предполагают наличие Инструкции по технике безопасности и разработанные Правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

Преподаватель должен пройти специальный инструктаж по технике безопасности.