

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Райхерт Татьяна Николаевна
Должность: Директор
Дата подписания: 16.09.2022 08:54:29
Уникальный программный ключ:
c914df807d771447164c08ee17f8e2f93dde816b

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.ДВ.02.01 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

Нижний Тагил
2022

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная анимация». Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2022. – 10 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).

Авторы: кандидат педагогических наук, доцент, О.А. Гольденберг
кандидат педагогических наук, доцент, И.П. Кузьмина

Рецензент: кандидат педагогических наук, доцент, Л. П. Филатова

Одобрена на заседании кафедры ХО 14 июня 2022 г., протокол № 11
Заведующий кафедрой ХО _____ И.П. Кузьмина

Рекомендован к печати методической комиссией ФХО 17 июня 2022 г., протокол № 9

Председатель методической комиссии ФХО А.Н. Садриева

Декан ФХО Н. С. Кузнецова

© Нижнетагильский государственный
социально-педагогический институт
(филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», 2022.
© Гольденберг О.А., Кузьмина И.П. 2022.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель 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	6
4.2. Тематический план дисциплины	6
4.3. Содержание дисциплины.....	7
5. Образовательные технологии.....	8
6. Учебно-методическое обеспечение	8
6.1 Организация самостоятельной работы студентов	8
6.2. Содержание самостоятельной работы	9
6.3. Организация текущего контроля и промежуточной аттестации студентов ...	10
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение	10
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	11

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» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы подготовки бакалавра по направлению 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 представлена в Б1.В.ДВ.02 «Дисциплины (модули) по выбору 2 (ДВ.2)» образовательной программы. Изучение данной дисциплины осуществляется во взаимодействии с дисциплинами: «Рисунок», «Основы композиции в дизайне», «Декоративная живопись», «Графическая композиция», «Живописная композиция», «Декоративная композиция» и др.

Изучение данной дисциплины является основой для прохождения студентами педагогической практики, а также для подготовки к государственной итоговой аттестации.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

Категория	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора компетенции
Системное и критическое мышление	УК1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	ИУК 1.1. Знает основные источники и методы поиска информации, необходимой для решения поставленных задач
		ИУК 1.2. Умеет осуществлять поиск информации для решения поставленных задач, применять методы критического анализа и синтеза информации
Профессиональная художественно-творческая деятельность	ПК-1 – Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач	ПК-1.1. Знает структуру, состав и дидактические единицы предметной области (преподаваемого предмета).
		ПК-1.2. Умеет осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО.
		ПК-1.3. Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные.

Профессиональная художественно-творческая деятельность	ПК-2 – Способен осуществлять целенаправленную воспитательную деятельность	ПК-2.1. Демонстрирует умение постановки воспитательных целей, проектирования воспитательной деятельности и методов ее реализации в соответствии с требованиями ФГОС ОО и спецификой учебного предмета.
		ПК-2.2. Демонстрирует способы организации и оценки различных видов внеурочной деятельности ребенка (учебной, игровой, трудовой, спортивной, художественной и т.д.), методы и формы организации коллективных творческих дел, экскурсий, походов, экспедиций и других мероприятий (по выбору).
		ПК-2.3. Выбирает и демонстрирует способы оказания консультативной помощи родителям (законным представителям) обучающихся по вопросам воспитания, в том числе родителям детей с особыми образовательными потребностями.
Профессиональная художественно-творческая деятельность	ПК-3 – Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПК-3.1. Владеет способами интеграции учебных предметов для организации развивающей учебной деятельности (исследовательской, проектной, групповой и др.).
		ПК-3.2. Использует образовательный потенциал социокультурной среды региона в преподавании (предмета по профилю) в учебной и во внеурочной деятельности

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.

владеть:

- практическими навыками поиска информации в различных источниках;
- практическими навыками использования средств компьютерной графики для решения дизайнерских задач.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Вид работы	Форма обучения
	Очная
	6 семестр
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	108 (3 з.е.)
Контактная работа , в том числе:	44
Лекции	-
Практические занятия	44
Лабораторные занятия	-
Самостоятельная работа , в том числе:	64
Изучение теоретического курса	55
Самоподготовка к текущему контролю знаний	-
Подготовка и защита методического проекта	-
Выполнение контрольной работы	-
Выполнение курсовой работы	-
Подготовка к зачету	9
Подготовка к экзамену	-

4.2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контактная работа		Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости
		Лекции и	Практические занятия		
3 курс, 6 семестр					
1. История анимации и мультипликации.	9	0	4	5	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
2. Основные приемы компьютерной анимации и области применения.	18	0	8	10	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
3. Технология создания компьютерной анимации.	18	0	8	10	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
4. Использование компьютерной анимации в синтезе с векторной и	18	0	8	10	Наблюдение, опрос. Проверка результатов

растровой графики для создания мультимедийного проекта.					выполнения задания.
5. Этапы разработки анимационного проекта.	18	0	8	10	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
6. Специфика 2D и 3D анимации.	18	0	8	10	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Подготовка и сдача зачета	9	0	0	9	Собеседование . Итоговый просмотр
Всего в 6 семестре	108	0	44	64	
Всего по дисциплине	108	0	44	64	

4.3. Содержание дисциплины

Тема 1. История анимации и мультипликации.

Цели и задачи изучения дисциплины «Компьютерная анимация». Организация занятий.

Основные понятия «анимации». Образный мир анимации. Истоки анимации. Эстетика отечественной и зарубежной анимации.

Тема 2. Основные приемы компьютерной 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.

Программа курса построена таким образом, чтобы обеспечить приобретение необходимых профессиональных знаний, выработку умений и навыков в достаточно широком диапазоне композиционных приемов в дизайне.

Изучение данной дисциплины предусматривает выполнение разноплановых заданий-упражнений, содержание и характер которых строятся по принципу «от простого к сложному». Путем выполнения данных заданий у студентов формируются адекватные представления о профессиональной деятельности, вырабатывается творческий подход к решению поставленных задач.

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.

Задания для самостоятельной работы по курсу ориентированы на развитие практических умений работать с учебной литературой, анализировать различные подходы к созданию проектов и композиций, а так же завершение аудиторных работ. Самостоятельная работа по предмету позволит углубить знания и практические умения, расширить и закрепить навыки владения художественным материалом при выполнении задач аналогичных заданиям и упражнениям выполненным под руководством преподавателя.

Программой курса предусмотрена самостоятельная работа студентов, которая включает в себя решение следующих задач:

- самостоятельное изучение студентами отдельных тем дисциплины;
- выполнение опорного графического конспекта;
- выполнение творческих графических работ;
- выполнение практических заданий;
- подготовку к сдаче зачета по теоретическим и практическим заданиям дисциплины.

При изучении курса студенты могут подготовить доклады, сообщения с целью повышения результативности своей работы, итоговой оценки и с целью получения дополнительных знаний.

6.2. Содержание самостоятельной работы

Темы занятий	Кол-во часов	Содержание самостоятельной работы	Формы контроля
1. История анимации и мультипликации.	5	Работа с литературой и интернет-источниками по теме. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
2. Основные приемы компьютерной анимации и области применения.	10	Работа с литературой и интернет-источниками по теме. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
3. Технология создания компьютерной анимации.	10	Работа с литературой и интернет-источниками по теме. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
4. Использование компьютерной анимации в синтезе с векторной и растровой графики для создания мультимедийного проекта.	10	Работа с литературой и интернет-источниками по теме. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
5. Этапы разработки анимационного проекта.	10	Работа с литературой и интернет-источниками по теме. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
6. Специфика 2D и 3D анимации.	10	Работа с литературой и интернет-источниками по теме. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Подготовка и сдача зачета	9	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Собеседование. Итоговый просмотр
Всего	64		

6.3. Организация текущего контроля и промежуточной аттестации студентов

Текущий контроль качества усвоения учебного материала ведется в ходе практических занятий в форме опросов (устных и письменных экспресс-опросов), контроля и проверки выполненных практических заданий. По окончании работы над учебным заданием проводится текущий просмотр работ, их анализ, объяснение.

Текущий контроль позволяет выявить не только качество знаний студентов, но и их способность применить эти знания к решению практических задач.

Промежуточная аттестация выявляет уровень освоения учебной программы по предмету и осуществляется на зачете в 6 семестре, к которому допускается студент, выполнивший обязательный минимум практических работ, проверенных и оцененных преподавателем в течение семестра. В течение семестра проводятся текущие просмотры с обсуждением выполненных работ. Частота проведения просмотров определяется на усмотрение преподавателя (не менее 3-4 просмотров в семестр). Текущие просмотры могут проводиться по мере необходимости для проверки выполненных самостоятельных заданий.

При выставлении оценки учитываются технические навыки выполнения изображения, знания теоретического материала и умения его излагать, своевременность сдачи работ.

Зачёт проводится в виде просмотра всех практических работ, выполненных в семестре.

Критерии оценки:

Зачет ставится при успешном выполнении практического задания, выданного студенту на зачете, а также 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. Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна : учебное пособие / Т. Ю. Благова. — Благовещенск : АмГУ, 2018 — Часть 1 : Теория и методология дизайна — 2018. — 90 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/156496> . – ЭБС Лань.
2. Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна : учебное пособие / Т. Ю. Благова. — Благовещенск : АмГУ, 2018 — Часть 2 : Креативные методы дизайна — 2018. — 80 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/156497> . – ЭБС Лань.
3. Гнибеда, А. Ю. Основы теории и обработки растровой графики : учебник / А. Ю. Гнибеда, О. А. Гурьянова. — Москва : Университет «Синергия», 2021. — 154 с. — ISBN

978-5-4257-0520-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/172369> . – ЭБС Лань.

4. Панкина, М. В. Основы методологии дизайн-проектирования : учебное пособие / М. В. Панкина. — 2-е изд. — Москва : ФЛИНТА, 2022. — 150 с. — ISBN 978-5-9765-5015-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/231704> . – ЭБС Лань.

5. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. — Минск : РИПО, 2020. — 299 с. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/154207> . – ЭБС Лань.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебная аудитория (№ 217Х, 212Х 311Х).

Доска.

Экран.

Компьютер (ноутбук).

Мультимедиапроектор.

Наглядные пособия к занятиям, в том числе компьютерные презентации.