

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра дизайна интерьера

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.02.01 «ОСНОВЫ АНИМАЦИИ»**

Направление подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по
отраслям)

Профиль программы «Дизайн (по элективным модулям*)»

Автор(ы): ассистент И.Н. Юкневичус

Одобрена на заседании кафедры дизайна интерьера. Протокол от «10» января 2022 г.
№6.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-
методической комиссией института ГСЭО РГППУ. Протокол от «13» января 2022 г.
№5.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Основы анимации»: приобретение фундаментальных и прикладных знаний в области трехмерной компьютерной графики и анимации.

Задачи:

- выработка умений по моделированию трехмерных объектов и по созданию анимации;
- привитие навыков использования графических информационных технологий, создания графических информационных ресурсов;
- знакомство с программами 2D и 3D компьютерной графики и анимации;
- изучение возможностей и особенностей популярных программ трехмерной графики и анимации;
- знакомство с методами двумерного и трехмерного моделирования, текстурирования, визуализации и анимации в популярных программах трехмерной графики и анимации;
- знакомство с технологическим оборудованием для производства компьютерной графики и анимационных компьютерных фильмов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Основы анимации» относится к дисциплинам по выбору учебного плана.

Для изучения учебной дисциплины необходимы знания, умения и владения, формируемые следующими дисциплинами:

1. Графический дизайн.
2. Живописная и графическая визуализация.
3. Основы рисунка.
4. Основы живописи.
5. Основы графического дизайна.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ПКС-3 Способен к инструментальному использованию подходов, методов, средств и технологий в процессах проектного формирования дизайн-контента, а также требуемого его воплощения в материале.



В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

З1. Технологические подходы, методы и средства в разработке анимированного дизайн-контента.

Уметь:

У1. Использовать информационные и графические технологии при создании различных видов анимационных продуктов.

Владеть:

В1. Навыками работы с анимированным дизайн-контентом.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зач. ед. (108 час.), семестр изучения – 5, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.

Таблица 1. Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Семестр изучения
	5 сем.
	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	108
Контактная работа, в том числе:	30
Лабораторные работы	30
Самостоятельная работа студента	78
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Зачет	5 сем.

**Распределение трудоемкости по видам контактной работы для заочной формы обучения (при наличии) корректируется в соответствии с учебным планом заочной формы обучения.*



4.2 Содержание и тематическое планирование дисциплины

Таблица 2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)	Сем.	Всего, час.	Вид контактной работы, час.			СРС
			Лекции	Практ. занятия	Лаб. работы	
1. Этапы создания анимации	5	24	-	-	4	20
2. Программное обеспечение анимации	5	28	-	-	6	22
3. Создание анимированного стикер-пака	5	56	-	-	20	36

**Распределение часов по разделам (темам) дисциплины для заочной формы обучения осуществляется научно-педагогическим работником, ведущим дисциплину.*

4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин

Раздел 1. Этапы создания анимации

Основные этапы создания анимации, сценарий, референсы, раскадровка.

Раздел 2. Программное обеспечение анимации

Физиологический аспект зрительного восприятия движения. Программное обеспечение 2D анимации. Способы реализации (воспроизведения) анимации. Рендеринг анимации. ПО 3D анимации.

Раздел 3. Создание анимированного стикер-пака

Реализация анимационных роликов в программной среде. Разработка концепции, дизайна, наполнения будущего продукта.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии, которые ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения). Учебная деятельность студента носит в таких условиях, как правило, репродуктивный характер.

2. Для поддержки самостоятельной работы обучающихся использованы информационно-коммуникационные образовательные технологии, в частности,



облачные технологии, электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС), электронные средства обучения и электронно-библиотечные системы. При этом результативность организации самостоятельной работы обучающихся существенно повышается за счет доступности материалов, упорядоченности работ и возможности получения консультации преподавателя.

3. Игровые технологии основаны на теории активного обучения, для которых характерно применение имитационных и неимитационных технологий. Используется для проведения практических, семинарских и лабораторных занятий.

4. При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;

- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;

- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);

- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1 Основная литература

1. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - 235 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66341>.

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 // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/97584.html>

3. Хохлов П. В., Хохлова В. Н., Погребняк Е. М. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие. - Новосибирск : Сибирский



государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. - 293 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74668>.

4. Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама : самоучитель. - Саратов : Профобразование, 2019. - 271 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/87990.html>

6.2 Дополнительная литература

1. Буренин С. Н. Web-программирование и базы данных : практикум. - Москва : Московский гуманитарный университет, 2014. - 120 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/39683>.

2. Бражникова О. И. Компьютерный дизайн художественных изделий в программах Autodesk 3DS Max и Rhinoceros : учебно-методическое пособие. - Екатеринбург : Уральский федеральный университет, 2016. - 100 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66162>.

3. Лучанинов Д. В. Основы разработки web-сайтов образовательного назначения : учебное пособие. - Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2018. - 105 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/70775>.

4. Тукеев У. А., Жуманов Ж. М. Программирование Web-приложений информационных систем : учебное пособие. - Алматы : Казахский национальный университет, 2012. - 102 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61206>.

5. Курушин, В. Д. Дизайн техносферы / В. Д. Курушин. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2019. — 560 с. — ISBN 978-5-4488-0072-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/89867.html>

6. Петров А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие. - Москва : ВГИК, 2010. - 197 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30621>.

7. Тузовский А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие. - Томск : Томский политехнический университет, 2014. - 219 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/34702>.

6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows.
2. Офисная система Office Professional Plus.
3. Программное обеспечение для создания анимаций Animate CC (Flash Professional).
4. Видеоредактор After Effects CC.

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».



2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа.
2. Компьютерный класс.
3. Учебная аудитория "Компьютерный класс".
4. Помещения для самостоятельной работы.

