

Министерство культуры Российской Федерации

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**

**Рабочая программа учебной дисциплины
«Анимация в дизайн-проектах»**

Направление подготовки: 54.03.01 ДИЗАЙН
Профиль подготовки: Дизайн в медиаиндустрии

Форма обучения: очная

Выпускающая кафедра: Компьютерной графики и дизайна

Санкт-Петербург
2018 г.

Рабочая программа дисциплины «Анимация в дизайн-проектах» составлена:

— в соответствии с требованиями ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 11.08.2016г. №1004)

— на основании учебного плана и карты компетенций направления подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН и профиля подготовки Дизайн в медиаиндустрии

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цели дисциплины:

овладение технологиями создания анимационных изображений, трансформаций, навигаций, различных flash-представлений, презентаций, фильмов и сайтов с помощью редакторов Adobe Photoshop, Macromedia Flash, Adobe After Effects

Задачи дисциплины:

1. Ознакомить с приемами компьютерных технологий по созданию анимации, динамических вставок на веб – страницы;
2. Развивать творческий подход при выполнении проектов для медиаиндустрии;
3. Совершенствовать навыки использования компьютерных технологий для создания анимации

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к вариативной части Блока 1 «Дисциплины» (Б1.В).

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Начертательная геометрия и графика

Композиция

Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе 3-D моделирование и анимация

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Захват движения Motion Capture и анимационное моделирование

Монтаж аудиовизуальных программ медиаиндустрии

Мультимедийные технологии в дизайне

Архитектурное проектирование

Дизайн Web-графики

Документоведение в медиаиндустрии

Интернет-коммуникации и сетевая графика

Колористика изобразительных решений в дизайнерских проектах

Архивное дело в медиаиндустрии

Развитие костюма

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

1.3.1. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование:

• **общефессиональных компетенций**

Индекс компетенции	Наименование	Вес дисциплины в компетенции
ОПК-1	способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	0,08

• **профессиональных компетенций**

Индекс компетенции	Наименование	Вес дисциплины в компетенции
ПК-12	Вид деятельности: научно-исследовательская способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	0,15

1.3.2. Требования к результатам обучения по дисциплине:

Знать:

принципы выбора техники исполнения рисунка при создании композиционного решения широкий спектр методов научных исследований, используемых при решении задач композиции в дизайне, анимации в дизайн-проектах

Уметь:

использовать рисунки в практике составления композиции, в том числе, в задачах дизайн-проектирования
использовать методы и результаты научных исследований для решения задач композиции в дизайне, анимации в дизайн-проектах и обоснования новизны собственных концептуальных решений

Владеть:

навыками использования рисунков при создании анимации в дизайнерских проектах
навыками применения методов научных исследований в области композиции в дизайне, анимации в дизайн-проектах и обоснования новизны собственных концептуальных решений

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ.

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 189 астроном. час. / 7 зач.ед.

Вид(ы) промежуточной аттестации	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3
экзамен	4

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	3(2.1)		4(2.2)		Итого	
	УП	РПД	УП	РПД	УП	РПД
Лекции	12	12	12	12	24	24
Практические	24	24	24	24	48	48
Прочие виды контактной работы	2,35	2,35	4	4	6,35	6,35
Контактная работа, всего	38,35	38,35	40	40	78,35	78,35
Самостоятельная работа	42,65	42,65	68	68	110,65	110,65
Итого	81	81	108	108	189	189

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Введение в компьютерную графику и анимацию

Тема 1. 1. Введение в компьютерную графику и анимацию

Знакомство с основными принципами создания анимации. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gif-анимации. Векторная анимация. Сохранение анимации. Форматы файлов анимации. Flash анимация. Управляемая анимация. Использование анимации для оформления WEB страниц. Интерактивные элементы. Импорт анимации, использование фото клипартов.

Раздел 2. Графические форматы анимации

Тема 2. 1. Графические форматы анимации

Особенности и характеристики основных форматов, используемых для анимации. Понятие формата. Принципы сжатия изображений. Внутренние форматы графических пакетов (растровой и векторной графики). Универсальные растровые графические форматы. Форматы графических файлов, используемые для WEB (GIF, PNG). Форматы графических файлов, используемые для анимации.

Раздел 3. Основы растровой графики и анимации в Adobe Photoshop

Тема 3. 1. Основы растровой графики и анимации в Adobe Photoshop

Анимация движения объектов. Анимация нескольких объектов, принцип столкновения объектов. Использование слоев для анимации по ключевым кадрам. Взаимодействие статики и движения. Инструменты трансформации и деформации слоев. Использование слоев при создании анимации. Скорость анимации. Покадровая анимация.

Раздел 4. Программная среда Adobe After Effects

Тема 4. 1. Программная среда Adobe After Effects

Возможности обработки статического и динамического изображения, степень контроля над материалом в определённой программной среде. Простейшая анимация объекта. Атрибуты объекта: Прозрачность, Величина, пропорции и др. Покадровая анимация. Анимация движения Motion Tween. Ключевые кадры. Анимация формы, морфинг, создание пути. Прозрачность и ключевые точки. Основные способы создания динамики. Превращение объектов, их атрибуты. Трансформация и движение по траектории. Статика и динамика. Раскадровки анимации. Персонажи, локации, эффекты и их взаимодействие

Раздел 5. Программная анимация в Adobe After Effects

Тема 5. 1. Программная анимация в Adobe After Effects

«Скриптинг». Импорт растровых и векторных изображений в проект. Статичные и анимированные объекты. Различные форматы изображений и их отличия в контексте поставленной перед мультипликатором задачи. Виды, значение и способы реализации

различных визуальных эффектов. Вспомогательные элементы – пыль, вибрация и др. Композинг и комбинирование изображений. Сложный видеомонтаж. Работа с цветокоррекцией, наложением видео. Matte-painting. Подготовка слоев, эффектов, основных и второстепенных анимаций, фона. Экспорт анимации. Рендеринг готового фильма.

Раздел 6. Программная среда Macromedia flash

Тема 6. 1. Программная среда Macromedia flash

Окно редактора. Окно документа. Инструменты. Плавающие панели. Окно настройки редактора. Форматы графических изображений. Векторная и растровая графика. Объекты и контуры. Сцена и окно документа. Работа со слоями. Работа с объектами. Редактирование и оптимизация растровых изображений. Импорт файлов основных графических форматов. Трассировка растрового изображения. Растровая заливка.

Раздел 7. Создание объектных символов в среде Macromedia flash

Тема 7. 1. Создание объектных символов в среде Macromedia flash

Трансформация, изменение цвета и прозрачности экземпляра. Редактирование символа. Создание библиотеки символов. Принципы анимации в среде Adobe Flash. Настройка временной линейки. Режим кальки. Метки кадров и комментарии. Просмотр и тестирование фильма. Редактирование кадров. Покадровая анимация. Анимация движения. Анимация форм. Анимированные символы. Использование слоев масок и сцен в фильме.

Раздел 8. Создание анимационного продукта в среде Macromedia flash

Тема 8. 1. Создание анимационного продукта в среде Macromedia flash

Использование переменных. Операции и функции. Условные операторы и операторы цикла. Свойства и методы клипов. Перетаскивание, дублирование и удаление клипов. Проверка факта столкновения клипов. Текстовые поля. Среда тестирования. Окна: Output (вывод), Movie Explorer (проводник по фильму), Debugger (отладчик). Список объектов и переменных. Настройка публикации. Предварительный просмотр и публикация фильмов. Экспорт фильма.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Итого часов	Виды учебной работы				
			Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Индивидуальные занятия	Самостоятельная работа, всего
1	Введение в компьютерную графику и анимацию	9	3	0	6	0	0
1.1	Введение в компьютерную графику и анимацию	9	3	0	6	0	0
2	Графические форматы анимации	9	3	0	6	0	0
2.1	Графические форматы анимации	9	3	0	6	0	0
3	Основы растровой графики и анимации в Adobe Photoshop	9	3	0	6	0	0
3.1	Основы растровой графики и анимации в Adobe Photoshop	9	3	0	6	0	0
4	Программная среда Adobe After Effects	51,65	3	0	6	0	42,65

4.1	Программная среда Adobe After Effects	51,65	3	0	6	0	42,65
5	Программная анимация в Adobe After Effects	9	3	0	6	0	0
5.1	Программная анимация в Adobe After Effects	9	3	0	6	0	0
6	Программная среда Macromedia flash	9	3	0	6	0	0
6.1	Программная среда Macromedia flash	9	3	0	6	0	0
7	Создание объектных символов в среде Macromedia flash	9	3	0	6	0	0
7.1	Создание объектных символов в среде Macromedia flash	9	3	0	6	0	0
8	Создание анимационного продукта в среде Macromedia flash	52	3	0	6	0	43
8.1	Создание анимационного продукта в среде Macromedia flash	52	3	0	6	0	43
	ВСЕГО	157,65	24	0	48	0	85,65

4. ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ

Лабораторный практикум по дисциплине «Анимация в дизайн-проектах» в соответствии с учебным планом не предусмотрен.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Грудоемкость (час.)
1	Создание анимированного баннера «Времена года»	6
2	Анимация трассированных изображений «Цветовой гипноз», «Настроение».	6
3	Анимация на основе фотоколлажа «Городской пейзаж»	6
4	Создание анимационной открытки.	6
5	Создание анимированной кнопки	6
6	Создание анимационного ролика с эффектом динамического эффекта (взрыв, всплеск и т.п.).	6
7	Создание анимированного баннера для веб страниц с переходом по ссылке на другой сайт	6
8	Создание анимированной заставки для веб страницы	6

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ РАЗВИТИЕ У ОБУЧАЮЩИХСЯ НАВЫКОВ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ, МЕЖЛИЧНОСТНОЙ КОММУНИКАЦИИ, ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ, ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ

Доклад

7. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Успеваемость по дисциплине «Анимация в дизайн-проектах» оценивается в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с помощью балльно-рейтинговой системы.

Формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации доводятся до сведения обучающихся на первом занятии. Оценочные средства в полном объеме представлены в документе «Фонд оценочных средств по дисциплине «Анимация в дизайн-проектах»».

7.1. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примерные темы докладов

1. Обоснование практической необходимости совмещения игрового кино и анимации
2. Компьютерная анимация и компьютерная графика
3. Краткая история использования спецэффектов и элементов анимации в игровых лентах
4. Прием разделенного экрана
5. Компьютер и его возможности в кино
6. Воздействие элементов анимации на игровое кино
7. Отличительные черты новой России
8. Использование Canvas для анимации игр
9. Анимационные программы: задачи, цели, перспективы
10. Анимация в медиадизайне
11. Краткие факты развития анимации в России
12. Краткие факты развития анимации в Чехии
13. Краткие факты развития анимации в Германии
14. Краткие факты развития анимации во Франции
15. Использование анимации в рекламе
16. Японские комиксы и анимация
17. Использование мультимедийных технологий в кинематографе
18. Использование анимационных технологий для создания спецэффектов в кинематографе
19. Новые виды, приемы и формы анимации
20. Анимация в эпоху инновационных технологий

Тестовые материалы для контроля знаний

1. Формат файла анимации, который позволяет передавать видео невысокого качества в Internet?
 - a. AVI.
 - b. MOV.
 - c. RPF.
 - d. FLV
2. Какие из приведенных ниже типов файлов поддерживает Adobe Flash CS3?
 - a. fla
 - b. swf
 - c. xml
 - d. cel
3. Сохранение фильма в каком из приведённых ниже форматов называют публикацией в Adobe Flash CS3?
 - a. .xfl
 - b. .xml
 - c. .js
 - d. .swf
4. Процедура преобразования векторного изображения в пиксельное, называется?
 - a. пикселизацией;
 - b. трассировкой;
 - c. растриванием;
 - d. векторизацией.
5. Основными свойствами формата .gif являются
 - a. поддерживает не более 256 цветов;

- b. использует сжатие с потерями качества;
- c. позволяет назначить одному из цветов в палитре атрибут прозрачный;
- d. поддерживает прогрессивную развертку

7.2. Перечень вопросов для подготовки к промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к зачету с оценкой в 3 семестре

1. Изложите основные сведения о цветовой модели RGB.
2. Опишите основные внутренние форматы графических редакторов, их особенности и характеристики (AI, CDR, FH8, PSD).
3. Опишите основные форматы графических файлов, используемые для WEB, их особенности и характеристики (GIF, PNG).
4. Подробно опишите структуру формата GIF.
5. Опишите основные универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JFIF, JFI, JPG, JPEG, IFF, ILM, ILBM, LBM).
6. Подробно опишите структуру формата JPEG.
7. Опишите основные универсальные векторные графические форматы, их особенности и характеристики (CGM, WMF, PGML).
8. Дайте определение анимации, объясните ее роль и функции в медиаиндустрии.

Практические вопросы к зачету с оценкой в 3 семестре

1. Что такое растровая графика? Опишите принцип представления растровых изображений, их достоинства и недостатки.
2. Что такое векторная графика? Опишите принцип представления векторных изображений, их достоинства и недостатки.
3. Назовите специализированные графические редакторы, опишите их назначение и основные функции.
4. Назовите виды анимации.
5. Назовите форматы файлов анимации.
6. Что такое интерактивные элементы?
7. Что такое формат?
8. Внутренние форматы графических пакетов
9. Что такое покадровая анимация?
10. Что такое ключевой кадр?
11. Как осуществляется контроль над материалом в Adobe After Effects
12. Простейшая анимация объекта в Adobe After Effects.
13. Покадровая анимация в Adobe After Effects
14. Анимация движения Motion Tween.
15. Как осуществляется анимация формы?
16. Что такое морфинг?
17. Основные способы создания динамики в Adobe After Effects

Теоретические вопросы к экзамену в 4 семестре

1. Требования и условия размещения графических объектов на веб-страницах.
2. Принципы анимации в редакторе Adobe Photoshop
3. Подробно опишите структуру формата JPEG.
4. Подробно опишите структуру формата GIF.
5. Создание простейших баннеров в редакторе векторной графики Adobe Image Ready.
6. Преимущества и недостатки создания анимации в различной среде.
7. Программная среда для создания анимации AdobeFlash.
8. Программная среда для создания анимации Adobe After Effects
9. Программная среда для создания анимации Adobe Photoshop и др.
10. «Скриптинг». Математические выражения, описывающие движение объектов.
11. Простейшая анимация объекта.

12. Атрибуты объекта: Прозрачность, Величина, пропорции и др.
13. Слои, работа со слоями
14. Анимация формы, морфинг, создание пути.
15. Прозрачность и ключевые точки.
16. Основные способы создания динамики.
17. Превращение объектов, их атрибуты.
18. Трансформация и движение по траектории.
19. Циклы и способы их использования
20. Статика и динамика.
21. Раскадровки анимации.
22. Персонажи, локации, эффекты и их взаимодействие.
23. Импорт растровых и векторных изображений в проект
24. Статичные и анимированные объекты.
25. Различные форматы изображений и их отличия в контексте поставленной перед мультипликатором задачи.

Практические вопросы к экзамену в 4 семестре

1. Экспорт анимации
2. Рендеринг готового фильма.
3. Рекламные баннеры и публикация в среде Интернет.
4. Компоузинг и комбинирование изображений
5. Основные принципы работы с анимированным текстом.
6. Что такое «Скриптинг»?
7. Как происходит импорт растровых и векторных изображений в проект?
8. Что такое статичные и анимированные объекты?
9. Что такое компоузинг?
10. Что такое сложный видеомонтаж?
11. Как осуществляется экспорт анимации?
12. Назовите основные инструменты Adobe Flash.
13. Форматы графических изображений Adobe Flash.
14. Что такое трассировка растрового изображения?
15. Как происходит анимация объектов в Adobe Flash?
16. Как происходит настройка временной линейки?
17. Что такое режим кальки?
18. Как происходит редактирование кадров?
19. Что такое анимированные символы?
20. Как происходит использование слоев масок?
21. Условные операторы и операторы цикла.
22. Свойства и методы клипов в среде Adobe Flash.
23. Дублирование и удаление клипов.
24. Что такое отладчик?
25. Как происходит экспорт фильма?

7.3. Система выставления оценок по итогам текущего контроля и промежуточной аттестации

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнении учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Баллы выставляются за все виды учебной деятельности обучающихся в рамках контактной и самостоятельной работы. Также возможно выставление «премиальных» баллов за дополнительные виды деятельности.

Положительная оценка по дисциплине должна быть выставлена по результатам

текущего контроля без дополнительных испытаний в ходе промежуточной аттестации студенту, набравшему более 56 баллов.

Студент, набравший менее 56 баллов, для получения положительной оценки должен пройти дополнительные испытания в ходе промежуточной аттестации. Баллы, набранные в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации, суммируются.

Студент, набравший в ходе текущего контроля более 56 баллов, но желающий повысить свой рейтинговый показатель, проходит дополнительные испытания в ходе промежуточной аттестации.

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

В случае прохождения студентом промежуточной аттестации баллы за прохождение испытания выставляется в соответствии со шкалой, представленной в таблице:

Критерии выставления баллов в ходе промежуточной аттестации

Шкала по БРС	Критерии оценивания
26 – 30	Ответы на вопросы логичные, обнаруживается глубокое знание профессиональных терминов, понятий, категорий, концепций и теорий; очевидны содержательные межпредметные связи; представлена развернутая аргументация выдвигаемых положений, приводятся убедительные примеры; обнаруживается аналитический подход в освещении различных концепций; делаются содержательные выводы, демонстрируется знание специальной литературы в рамках учебного курса и дополнительных источников информации.
20 – 25	Ответы на вопросы изложены в соответствии с планом; в ответе представлены различные подходы к проблеме, но их обоснование недостаточно полное; не всегда очевидны межпредметные связи; аргументация выдвигаемых положений и приводимых примеров не всегда убедительна; наблюдается некоторая непоследовательность анализа материала; выводы правильные, речь грамотная, используется профессиональная лексика; демонстрируется знание основной литературы в рамках учебного курса.
13 – 19	Ответы недостаточно логически выстроены, план ответов соблюдается непоследовательно; раскрытие профессиональных понятий недостаточно развернутое; выдвигаемые положения декларируются, но не в полной мере аргументируются; ответы носят преимущественно теоретический характер, примеры отсутствуют.
0 – 12	В ответах недостаточно раскрыты профессиональные понятия, категории, концепции, теории; наблюдается стремление подменить научное обоснование проблем рассуждениями обыденно-повседневного бытового характера; присутствует ряд серьезных неточностей; выводы поверхностные или отсутствуют.

Формирование оценки текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины с использованием балльно-рейтинговой системы по видам учебной работы представлено в фонде оценочных средств по дисциплине и доводится до обучающихся на первом занятии.

8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

8.1. Перечень основной литературы

1. Коновалов, М. В. Основы фазовой анимации в Adobe After Effects [Электронный ресурс] : учебное пособие / М.В. Коновалов. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2008. - 17 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю <http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/200.pdf>
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/200.pdf>

2. Коновалов М. В. Двухмерная анимационная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / М. В. Коновалов, 2018. - 121 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю http://books.gukit.ru/pdf/2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Dvuhmernaja_animacionnaja_grafika_UP_2018.pdf
http://books.gukit.ru/pdf/2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Dvuhmernaja_animacionnaja_grafika_UP_2018.pdf
3. Коновалов, В. А. Анимация и компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебник/ В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов ; С.-Петербург. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с.- Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uчебник_2015/Konovarov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uчебник_2015.pdf
http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uчебник_2015/Konovarov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uчебник_2015.pdf

8.2. Перечень дополнительной литературы

1. Коновалов, М. В. Покадровая анимация в компьютерных технологиях [Текст] : учебник для вузов / М. В. Коновалов. - Уфа : Аэтерна, 2015. - 168 с <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

8.3. Перечень ресурсов сети «Интернет»

1. Анимация в дизайн-проектах

8.4. Перечень используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине лицензионного программного обеспечения

ОС Microsoft Windows , Adobe Creative Cloud , Adobe Master Collection CC (, Adobe Photoshop CS , CINEMA 4D , TVPaint Animation

8.5. Перечень используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине профессиональных баз данных и информационных справочных систем

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>
Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия». <http://www.academia-moscow.ru>
Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

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

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории. Набор демонстрационного оборудования и учебно-наглядные пособия
Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории.
Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории.

Помещение для самостоятельной работы	Компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.
Учебная аудитория для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории.

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В ходе лекционных занятий необходимо вести конспектирование учебного материала, обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации, положительный опыт в ораторском искусстве. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений.

В ходе подготовки к докладам и выступлениям необходимо изучить основную литературу, ознакомиться с дополнительной литературой, новыми публикациями в периодических изданиях: журналах, газетах и т.д. При этом учесть рекомендации преподавателя и требования учебной программы. Дорабатывать свой конспект лекции, делая в нем соответствующие записи из литературы, рекомендованной преподавателем и предусмотренной учебной программой. Готовясь к докладу, обращаться за методической помощью к преподавателю. Составить план-конспект своего выступления. Продумать примеры с целью обеспечения тесной связи изучаемой теории с реальной жизнью. Своевременное и качественное выполнение самостоятельной работы базируется на соблюдении настоящих рекомендаций и изучении рекомендованной литературы. Студент может дополнить список использованной литературы современными источниками, не представленными в списке рекомендованной литературы, и в дальнейшем использовать собственные подготовленные учебные материалы.

Изучение дисциплины следует начинать с проработки настоящей рабочей программы, особое внимание, уделяя целям и задачам, структуре и содержанию курса. Студентам рекомендуется получить в учебную литературу по дисциплине, необходимую для эффективной работы на всех видах аудиторных занятий, а также для самостоятельной работы по изучению дисциплины. Успешное освоение курса предполагает активное, творческое участие студента путем планомерной, повседневной работы.

Самостоятельная работа - планируемая учебная, учебно-исследовательская, научно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов). В образовательном процессе выделяется два вида самостоятельной работы – аудиторная, под руководством преподавателя, и внеаудиторная. Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию. Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия. Основными видами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются:

-формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной лектором учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.);

-подготовка докладов, сообщений;

Основной формой самостоятельной работы студента является изучение конспекта лекций, их дополнение, рекомендованной литературы, активное участие на занятиях. Подготовка докладов и выступлений направлена на развитие и закрепление у студентов навыков самостоятельного глубокого, творческого и всестороннего анализа научной, методической и другой литературы по актуальным проблемам дисциплины; на выработку навыков и умений грамотно и убедительно излагать материал, четко формулировать теоретические обобщения, выводы и практические рекомендации.

К выполнению практических заданий следует приступать после ознакомления с теоретической частью соответствующего раздела и рекомендациями, приведенными к работе. Практические задания рекомендуется выполнять в строгом порядке их нумерации и в аудиторное время. При решении задач нужно обосновывать каждый этап решения, исходя из теоретических

положений курса. Если студент видит несколько путей решения проблемы (задачи), то нужно сравнить их и выбрать самый рациональный. Полезно до начала вычислений составить краткий план решения проблемы (задачи). Решение проблемных задач или примеров следует излагать подробно, вычисления располагать в строгом порядке, отделяя вспомогательные вычисления от основных. Решения при необходимости нужно сопровождать комментариями, схемами, чертежами и рисунками.