



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна



СЕРТИФИЦИРУЮ:
Проректор по учебной работе
В.И. Исаченко
2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

АНИМАЦИЯ

Направление подготовки(Специальность)	Дизайн	
Код направления и уровня подготовки	54.03.01	
Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО	дата	11.08.2016
	№	1004
Тип образовательной программы	Академический бакалавриат	
Профиль	Графический дизайн	
Учебный план	Прием 2016, 2017, 2018	
Форма обучения	Очно-заочная	

Екатеринбург, 2018

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

АНИМАЦИЯ

1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина АНИМАЦИЯ входит в вариативную по выбору студента часть образовательной программы бакалавриата. Дисциплине предшествует изучение таких дисциплин как «Дизайн-проектирование», «Технический рисунок», «Графическая и цветовая композиция», «Проектная графика», «Шрифт и орнамент» и «Технологии полиграфии». Знания, умения, навыки, полученные в процессе изучения дисциплины «Анимация», используются при освоении дисциплины «Дизайн-проектирование» и при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

1.2 Аннотация содержания дисциплины:

Техники анимации. Анимация. Создание презентаций. (AdobeFlashCS3). Основы анимации. Презентация в AdobePhotoshop, Gimp. Простейшая анимация в AdobePhotoshop, Gimp. Особенности работы с графикой в AdobeFlash. Создание анимации в AdobeFlash. Подготовка файла к отправке для публикации на web-ресурсах.

1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: технологии коллективного взаимодействия, работа в малых группах, взаимооценка. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют графические работы.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачёт. Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения графических работ, сдачи зачета (итоговая работа).

1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

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

ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании

ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
--

ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
--

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта, на практике, используя полученные знания, умения и навыки программной работы.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать и понимать: технику анимации, особенности работы с графикой в AdobeFlash, особенности работы в AdobePhotoshop, Gimp, основы композиции и приемы работы с цветом и цветовыми композициями в графическом дизайне.

Уметь:

- а) применять знание и понимание техники анимации при решении дизайнерской задачи, используя различные технологии;
- б) выносить суждения, связанные с использованием различных приемов гармонизации форм, структур, композиционных решений;
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выборе техники анимация и создании графических изображений.

1.5 Объем дисциплины

По Семестрам	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа																
			Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары	Другие виды занятий (Др)	Самостоятельная работа всего	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Домашняя работа (ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*			
З	3	108	18		18		90				90											Зач
Ит. все	3	108	18		18		90				90											

*Зачет с оценкой - ЗО, Зачет - Зач, Экзамен - Экз, Курсовые проекты - КП, Курсовые работы - КР

2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
	<p>Тема 1. Техники анимации Ручная анимация. Покадровая анимация. Раскадровка. Компьютерная анимация. Покадровая анимация. Tweening- анимация: shape – анимация, motion – анимация.</p> <p>Тема 2. Анимация. Создание презентаций. (AdobeFlashCS3) Flash-технологии: Основные понятия технологии. Среда разработки и среда тестирования. Форматы графических изображений.</p> <p>Тема 3. Основы анимации. Презентация в AdobePhotoshop Сценарий. Автоматическое создание слайд-шоу в виде презентации, автоматическое создание слайд-шоу как web-gallery, автоматическое создание панорамы.</p> <p>Тема 4. Основы анимации. Простейшая анимация в AdobePhotoshop</p>

	<p>Сценарий. Создание подготовительного рисунка. Расчет количества кадров. Создание простой анимации с помощью встроенных фильтров, создание активной области с гиперссылкой для браузера, создание tweening – анимации, создание motion-анимации.</p> <p>Тема 5. Основы анимации. Особенности работы с графикой в AdobeFlash Типы символов: графика, клип, кнопка. Их основные характеристики. Правила работы с библиотекой символов.</p> <p>Тема 6. Основы анимации. Создание анимации в AdobeFlash Сцена и типы объектов сцены (размеры сцены и размещение объектов на сцене, присвоение объектам имен-идентификаторов), timeline (создание разных типов кадров), панель слоев (переименование, удаление, копирование, перемещение).</p> <p>Тема 7. ActionScript. Разработка простейших Flash-игр.</p> <p>Тема 8. Подготовка файла к отправке для публикации на web-ресурсах Окончательная проверка документа. Сбор данных для публикации. Форматы файлов публикации.</p>
* Дисциплина может содержать деление только на разделы, без указания тем, либо только темы	

3 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия семинары		
8	1	Тема 1. Техники анимации Ручная анимация. Покадровая анимация. Раскадровка. Компьютерная анимация. Покадровая анимация. Tweening-анимация: shape – анимация, motion – анимация.	12		2	10	Гр. работа № 1.
8	2	Тема 2. Анимация. Создание презентаций. (AdobeFlashCS3) Flash-технологии: Основные понятия технологии, Среда разработки и среда тестирования, Форматы графических изображений.	12		2	10	Гр. работа № 2.
8	3	Тема 3. Основы анимации. Презентация в AdobePhotoshop Сценарий. Автоматическое создание слайд-шоу в виде презентации, автоматическое создание слайд-шоу как web-gallery, автоматическое создание панорамы.	12		2	10	Гр. работа № 3.
		Тема 4. Основы анимации.	12		2	10	.

8	4	Простейшая анимация в AdobePhotoshop Сценарий. Создание подготовительного рисунка. Расчет количества кадров. Создание простой анимации с помощью встроенных фильтров, создание активной области с гиперссылкой для браузера, создание tweening – анимации, создание motion-анимации.					Гр. работа № 4.
8	5	Тема 5. Основы анимации. Особенности работы с графикой в AdobeFlash Типы символов: графика, клип, кнопка. Их основные характеристики. Правила работы с библиотекой символов.	12		2	10	Гр. работа № 5.
8	6	Тема 6. Основы анимации. Создание анимации в AdobeFlash Сцена и типы объектов сцены (размеры сцены и размещение объектов на сцене, присвоение объектам имен-идентификаторов), timeline (создание разных типов кадров), панель слоев (переименование, удаление, копирование, перемещение).	12		2	10	Гр. работа № 6.
8	7-8	Тема 7. ActionScript. Разработка простейших Flash-игр	24		4	20	
8	9	Тема 8. Подготовка файла к отправке для публикации на web-ресурсах Окончательная проверка документа. Сбор данных для публикации. Форматы файлов публикации.	12		2	10	Гр. работа № 7 Итоговая работа
Итого за семестр:			108		18	90	Зачет

3.2 Другие виды занятий

Не предусмотрено

3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1 Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)

Не предусмотрено

3.3.2 Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

3.3.3 Примерный перечень тем графических работ

Графическая работа № 1 «Покадровая анимация»

Графическая работа № 2 «Создание анимационного ролика с использованием разных графических форматов»

Графическая работа № 3 «Создание анимационного web- баннера

Графическая работа № 4 «Назначение простых сценариев. Создание интерактивной flash-открытки».

Графическая работа № 5 «Создание интерактивной презентации с меню в одном файле на одной сцене».

Графическая работа № 6 «Перетаскивание клипов. Анимирование указателя мыши»

Графическая работа № 7 «Столкновение клипов. (Разработка игры-стрелялки)»

Итоговая работа «Создание программного продукта НИТ, поддерживающего выбранную тему ВКР»

3.3.4 Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)

Не предусмотрено

3.3.5 Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)

Не предусмотрено

3.3.6 Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

Не предусмотрено

3.3.7 Примерная тематика контрольных работ

Не предусмотрено

3.3.8 Примерная тематика клаузур

Не предусмотрено

4 ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения								Дистанционные технологии и электронное обучение						
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Технологии взаимосоценки	Другие методы (какие)	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
Т.1-8					*			*							

5 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Рекомендуемая литература

5.1.1 Основная литература

1. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация [Электронный ресурс]: учеб. пособие - Новосибирск: НГТУ, 2010. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305&sr=1>
2. Ульрих К. Интерактивная Web-анимация во Flash [Электронный ресурс]. – М.: ДМК Пресс, 2010. – Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view&book_id=130237
3. Флеминг Б. Методы анимации лица. Мимика и артикуляция. – М.: ДМК Пресс, 2007. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=132134&sr=1>

5.1.2 Дополнительная литература

1. Adobe Flash CS5 Professional : официальный учебный курс / ред. М. А. Райтман. - М. : Эксмо, 2011. - 448 с.
2. Мельников В. П. Информационные технологии: учебник для вузов / В. П. Мельников. - 2-е изд., стер. - М. : Академия, 2009. - 432 с
3. Платонова, Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс]/ Н.С. Платонова. – М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. - 112 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233204>
4. Лепская Н.А. Художник и компьютер [Электронный ресурс]. Учебное пособие – М.: Когито-центр, 2013. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067&sr=1>

5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Дьячкова Л.В. Электронное учебно-методическое пособие, 2011.

5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационно-справочных систем

5.3.1. Перечень программного обеспечения

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ 3D моделирование	Autodesk 3D Studio MAX	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Corel DRAW Graphics Suite	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Архивирование	WinRAR	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ 3D моделирование	V-Ray	Лицензионная программа	

5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

Самоучитель по AdobeFlash <http://web-grammar.ru>

Самоучитель по анимации <http://jesi833.narod.ru/Info/Graphics/Book.Flash.MX>

5.4 Электронные образовательные ресурсы

biblioclub.ru

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

1) знать:

- график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
- порядок формирования итоговой оценки по дисциплине; (преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);

2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);

3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;

4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);

5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

7 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения занятий используется компьютерный кабинет, оборудованный учебной мебелью (столы, стулья) и компьютерной техникой в соответствии с количеством студентов. В процессе аудиторных занятий используется система Teacher.

8 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1 Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

*) описание критериев см. Приложение 1.

8.1.2 Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение занятий	
2	Выполнение всех графических работ	7 работ (7 заданий)
3	Зачёт	Итоговая работа (2 задания)

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

8.1.3 Оценка знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

8.2 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

8.3 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.3.1. Перечень оценочных заданий для графических работ:

В процессе выполнения работ продемонстрировать способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности, навыки линейно-конструктивного построения и понимание принципов выбора техники исполнения конкретного рисунка.

№ 1: выполнить покадровую анимацию

№ 2: создать анимационный ролик с использованием разных графических форматов

№ 3: создать анимационный web-баннер.

№ 4: Назначение простых сценариев. Создать интерактивную flash-открытку


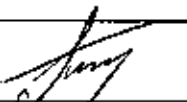
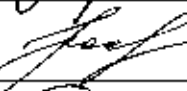

№ 5: создать интерактивную презентацию с меню в одном файле на одной сцене.

№ 6: Перетаскивание клипов. Анимирование указателя мыши.

№ 7: Столкновение клипов. (Разработка игры-стрелялки)

8.3.2. Перечень оценочных заданий для итоговой работы:

1. Создать программный продукт НИТ, поддерживающий выбранную тему диплома.
2. Подготовить презентацию работы (демонстрация и защита).

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна		Ст.преподаватель	Л.В.Дьячкова	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой графического дизайна				В.В.Тиликин	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Декан ФЗО				И.В. Сагардзе	

Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств

Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций					
Компоненты компетенций	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям задания	Студент демонстрирует соответствие требованиям	Студент демонстрирует соответствие требованиям	Студент демонстрирует соответствие требованиям
Умения*	<u>Студент может применить свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения
Личностные качества (умения в обучении)	<u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.</u> <u>Студент может сообщить собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.</u>	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.4