

Программа учебной дисциплины «Анимация 3»

Утверждена
Академическим советом ООП
Протокол №11 от «24» августа 2018 г.

Автор	Рюмин А.А., Хоботова Л.Г
Число кредитов	4
Контактная работа (час.)	44
Самостоятельная работа (час.)	108
Курс	3
Формат изучения дисциплины	Без использования онлайн курса

I. ЦЕЛЬ, РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ПЕРЕКВАЗИТЫ

Дисциплина «Анимация» предназначена для формирования у студентов профессиональных компетенций в области создания различного анимационного материала и его применения в дизайнерской и креативной деятельности.

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:

- законы зрительского восприятия;
- этапы разработки анимации;
- особенности развития дизайн-процессов;
- особенности создания дизайнерского продукта;
- методологию ведения проектных, предпроектных и иных творческих и аналитических исследований.

уметь:

- применять законы зрительского восприятия при создании анимационного видеоряда;
- трансформировать модели профессиональной деятельности для достижения результата во внепрофессиональных областях;
- связать воедино разнообразные разделы технологического процесса;
- применять различные методы работы с информацией для достижения необходимого результата.

владеть:

- навыками создания анимационного произведения;
- навыками постановки творческих задач и их решения;
- навыками разработки проектной идеи и планирования этапов ее реализации.

Настоящая дисциплина относится к профессиональной части проектной линии образования и является дисциплиной по выбору.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- История и теория дизайна
- Креативное проектирование

- Арт-практика

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- знать специфику процесса проектирования;
- уметь вести аналитическую деятельность.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Специальное проектирование.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Представление об анимации в дизайне

Иметь представление об анимации как о творческом инструменте дизайнера.

Задание для самостоятельной работы: создание анимационных материалов.

Форма отчетности: видеоролики.

Тема 2. Создание анимационного движения

Знать основные принципы создания анимации, иметь представление об анимационных технологиях и практические навыки их применения.

Задание для самостоятельной работы: создание анимационных материалов.

Форма отчетности: видеоролики.

Тема 3. Психофизиология влияния анимации на потенциального зрителя

Знать законы зрительского восприятия, уметь применять их при создании анимационного видеоряда

Задание для самостоятельной работы: создание анимационных материалов.

Форма отчетности: видеоролики.

Тема 4. Создание анимационного произведения

Знать этапы разработки анимации, иметь практический навык создания анимационного произведения.

Задание для самостоятельной работы: создание анимационных материалов.

Форма отчетности: видеоролики.

III. ОЦЕНИВАНИЕ

Оценка за изучение дисциплины в течении модуля складывается из суммы оценок за текущий и промежуточный контроль знаний студентов.

Промежуточная оценка по учебной дисциплине складывается из следующих элементов:

1. Текущий контроль на 4-ой неделе модуля.
2. Результаты экзамена.

Итоговая оценка выводится по формуле средней взвешенной с учетом введенных весов.

Вес зачета (экзамена) в промежуточной оценке – 0,8 (k); самостоятельная работа (промежуточный контроль) – 0,2 (k1).

Оценку за самостоятельную работу студента преподаватель выставляет в рабочую ведомость. Накопленная оценка по 10–ти балльной шкале за самостоятельную работу определяется перед промежуточным контролем – О накопл.

Оценка за зачет (экзамен) выставляется в результате итогового просмотра – О экз/зач.

Таким образом, итоговая оценка рассчитывается по формуле

$$O \text{ результат} = k_1 * O \text{ накопл} + k * O \text{ экз/зач}$$

Например, оценка за зачет – 8 баллов; за самостоятельную работу – 6, тогда итоговая оценка (ИО) складывается следующим образом:

$ИО = 6 * 0,2 + 8 * 0,8 = 1,2 + 6,4 = 7,6$ – округляем по правилам округления чисел и получаем итоговую оценку – 8.

В ведомость проставляется оценка зачета (экзамена) – 8.

IV. ПРИМЕРЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Текущий контроль осуществляется в виде семинаров и решения практических задач. В ходе данного контроля оценивается степень понимания студентом лекционного материала, его подходы к решению тех или иных профессиональных вопросов.

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

1. В чем состоят особенности применения анимации в дизайнерской и креативной деятельности?
2. Какие особенности анимационного движения Вы знаете?
3. Что такое психофизиология восприятия?
4. Назовите этапы создания анимационных материалов?

V. РЕСУРСЫ

5.1 Основная литература

1. Акопян, К. З. Массовая культура / М.: Альфа-М, 2004. 303 с. ISBN 978-5-9828102-1-2
2. Бердышев, С. Н. Рекламный текст / М.: Дашков и К, 2009. 251с. ISBN 978-5-394-00061-4
3. Бесчастнов, Н. П. Черно - белая графика / М.: ВЛАДОС, 2005. 271 с. ISBN 5-691-00890-0
4. Буткевич, Л. М. История орнамента / М.: ВЛАДОС, 2004. 267 с. ISBN 978-5-691-00891-7
5. Дегтярев, А. Р. Изобразительные средства рекламы / М. ГРАНД, 2006. 254 с. ISBN 5-8183-0981-9
6. Калмыкова, Н. В. Макетирование / М.: Архитектура-С, 2004. 94 с. ISBN 5-9647001-5-2
7. Кирцер, Ю. М. Рисунок и живопись / М.: Высш. шк. 2003. 271 с. ISBN 5-06-003719-3
8. Ковешникова, Н. А. Дизайн / М.: ОМЕГА-Л, 2005. 223 с. ISBN 5-9811939-4-8
9. Ли, Н. Г. Основы учебного академического рисунка / М.: Эксмо, 2006. 479 с. ISBN 978-5-699-04508-2

10. Литвинов, В. В. Практика современной экспозиции. 2006 / М.: РУДИЗАЙН, 2005. 350 с. ISBN 5-9900561-1-7
11. Львова, Е. П. Мировая художественная культура. XX век / СПб.: Питер, 2008. 459 с. ISBN 978-5-469-01540-6
12. Михайлов, С. М. История дизайна / М.: Союз дизайнеров России, 2004.
13. Найс, К. Рисунок тушью / Минск: Попурри, 2000. 143 с. ISBN 978-985-438-383-5
14. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе / М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2009. 239 с. ISBN 978-5-238-01525-5
15. Паранюшкин, Р. В. Композиция / Ростов н/Д: Феникс, 2002. 79 с. ISBN 5-222-01875-X
16. Погейни, У. Искусство рисования / Минск: Попурри, 2001. 127 с. ISBN 985-438-559-0
17. Рид, У. Фигура / Минск: Попурри, 2000. 143 с.
18. Сокольников, Н. М. История стилей в искусстве / М.: Гардарики, 2006. 395 с. ISBN 5-8297-0283-5
19. Эренграсс, Б. А. Мировая художественная культура / М.: Высш. шк., 2001. 767 с. ISBN 5-06-003754-1

5.2 Дополнительная литература

1. Додсон, Б. Ключи к искусству рисунка / Минск: Попурри, 2000. 223 с. ISBN 978-985-438-449-8
2. Литвинов, В. В. Дизайн: магазин, витрина... / М.: РУДИЗАЙН, 2006. 398 с.
3. Миронова, Л. Н. Цвет в изобразительном искусстве / Минск: Беларусь, 2005. 151 с. ISBN 985-01-0512-7
4. Тихонов, С. В. Рисунок / М.: Архитектура-С, 2004. 296 с. ISBN 5-9647001-8-7
5. Шульгин, В. С. История русской культуры IX-XX вв / М.: Дрофа, 2002. 480 с. ISBN 5-7107-5002-6
6. Яцюк, О. Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / СПб.: БХВ-Петербург, 2004. 231 с. ISBN 5-941574-11-8

5.3 Программное обеспечение

№ п/п	Наименование	Условия доступа
1.	Microsoft Windows 7 Professional RUS	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>
2.	Microsoft Windows 10	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>
3.	Microsoft Windows 8.1 Professional RUS	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>
4.	Microsoft Office Professional Plus 2010	<i>Из внутренней сети университета (договор)</i>

5.4 Профессиональные базы данных, информационные справочные системы,

интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)

№ п/п	Наименование	Условия доступа
	<i>Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы</i>	
1.	Электронно-библиотечная система Alpina Digital	URL: http://lib.alpinadigital.ru/ru/library
2.	Гарант	URL: http://www.garant.ru/
3.	Консультант-Плюс	URL: http://www.consultant.ru/
	<i>Интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)</i>	
1.	Открытое образование	URL: https://openedu.ru/

5.5 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для проведения аудиторных занятий по дисциплине необходима стандартно оборудованная компьютерная аудитория (компьютеры PC или Mac, видеопроектор и экран настенный, со звуковым оснащение), а также стандартно оборудованная аудитория (столы, стулья) для выполнения ручных эскизных зарисовок и других работ.

Так же для проведения занятий необходимо наличие проектора и экрана для демонстрации с компьютера преподавателя.