

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Жуйкова Татьяна Валерьевна

Должность: Директор

Дата подписания: 15.06.2024 15:35:01

Уникальный программный ключ:

d3b13764ec715c944271e8630f1e6d3513421163

Министерство просвещения Российской Федерации

Нижегородский 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

Бакалавриат

Направление подготовки

44.03.01 Педагогическое образование

Профили подготовки

Изобразительное искусство

Форма обучения

заочная

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

Одобрена на заседании кафедры художественного образования. Протокол от 16 февраля 2024 г. № 11.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией факультета художественного образования. Протокол от «16» февраля 2024 г. № 3.

Нижний Тагил  
2024

## 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 44.03.01 Педагогическое образование, профиль «Изобразительное искусство». Дисциплина реализуется на факультете художественного образования кафедрой художественного образования.

## 3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

ПК-1 – Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач;

Задача ПД	Объект или область знания	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора компетенции
1) Взаимодействие с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ. 2) Контроль и оценка формирования образовательных результатов обучающихся	1) образовательные отношения; 2) образовательные результаты	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.

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
	заочная
	<b>5,6 семестр</b>
<b>Общая трудоемкость</b> дисциплины по учебному плану	<b>108 (3 з.е.)</b>
<b>Контактная работа</b> , в том числе:	<b>12</b>
Лекции	-
Практические занятия	-
Лабораторные занятия	12
<b>Самостоятельная работа</b> , в том числе:	<b>96</b>
Изучение теоретического курса	92
Самоподготовка к текущему контролю знаний	-
Подготовка и защита методического проекта	-
Выполнение контрольной работы	-
Выполнение курсовой работы	-
Подготовка к диф. зачету	4

### 4.2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контактная работа		Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости
		Лекции	Практические занятия		
<b>3 курс</b>					
1. История анимации и мультипликации.	16		2	14	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
2. Основные приемы компьютерной анимации и области применения.	16		2	14	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
3. Технология создания компьютерной анимации.	16		2	14	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
4. Использование компьютерной анимации в синтезе с векторной и	16		2	14	Наблюдение, опрос. Проверка

растровой графики для создания мультимедийного проекта.					результатов выполнения задания.
5. Этапы разработки анимационного проекта.	20		2	18	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
6. Специфика 2D и 3D анимации.	20		2	18	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Подготовка и сдача диф. зачета	4			4	Собеседование. Итоговый просмотр
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>108</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>96</b>	

### 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.

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. Знания и умения, полученные студентами при изучении специальных дисциплин, закрепляются в учебно-творческих заданиях и находят творческое применение при исполнении учебных композиций.

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.	14	Работа с литературой и интернет-источниками по теме. Выполнение практической работы на	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.

		основе аудиторной работы.	
2. Основные приемы компьютерной анимации и области применения.	14	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.	14	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.	14	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.	18	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.	18	Работа с литературой и интернет-источниками по теме. Выполнение практической работы на основе аудиторной работы.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Подготовка и сдача экзамена	4	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Собеседование. Итоговый просмотр
<b>Всего</b>	<b>96</b>		

### 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 с оценкой на 3 курсе, 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.

Экзамен 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 (№ 207Х, 212Х 305Х).

Доска.

Экран.

Компьютер (ноутбук).

Мультимедиапроектор.

Наглядные пособия к занятиям, в том числе компьютерные презентации.