

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Факультет культуры и искусств
Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета культуры и искусств

Т.М. Кожевникова

«30» января 2020 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Профессионального учебного цикла

«ОП.11 Мультимедийные технологии»

подготовки специалистов среднего звена по специальности

«54.02.01 Дизайн (по отраслям)»

Основная образовательная программа среднего профессионального образования


Дизайн (по отраслям)

Квалификация



«Дизайнер, преподаватель»

Год набора 2020

Тамбов 2020

Разработчики:  _____

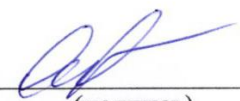
Велькова А. С., преподаватель кафедры
дизайна и изобразительного искусства
ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина.

Эксперты: 
 _____

Черемисин В.В., преподаватель, доцент
кафедры дизайна и изобразительного
искусства
ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина.

Филатова К. В., к.п. н., доцент кафедры
дизайна и изобразительного искусства
ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина.

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО и утверждена на
заседании кафедры дизайна и изобразительного искусства
«12» декабря 2019 года протокол № 19.

Зав. кафедрой _____  Мамонова М.И.
(подпись)

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Область применения программы

Рабочая программа дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы (ОПОП) в соответствии с ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Местодисциплины в структуре ОПОП: профессиональный учебный цикл, блок общепрофессиональных дисциплин. Изучается в 7,8 семестре.

1.2 Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения

Целью освоения учебной дисциплины является формирование профессиональных компетенций, необходимых для будущей профессиональной деятельности; знаний и владения использованием современных компьютерных технологий и их возможностей, обработке и публикации мультимедийных продуктов.

Преподавание дисциплины имеет практическую направленность и проводится в тесной взаимосвязи с другими общепрофессиональными и специальными дисциплинами.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

Уметь:

- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;

Знать:

- особенности дизайна в области применения;
- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
- методы организации творческого процесса дизайнера;
- современные методы дизайн-проектирования;
- основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики;

В процессе освоения дисциплины у студентов должны быть сформированы следующие общие компетенции (ОК):

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

В процессе освоения дисциплины у студентов должны быть сформированы следующие профессиональные компетенции (ПК):

ПК 2.4. Применять классические и современные методы преподавания.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка	106
Аудиторная учебная работа (всего)	92
в том числе	
лекционные занятия	19
практические занятия	73
лабораторные занятия	-
курсовой проект (работа) (если предусмотрено)	-
Внеаудиторная (самостоятельная) работа	14
в том числе:	
самостоятельная работа над курсовым проектом (работой) (если предусмотрено)	-
иные формы самостоятельной работы (при их наличии)	-
Промежуточная аттестация в форме	<i>дифференцированный зачет</i>

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 7 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка	48
Аудиторная учебная работа (всего)	44
в том числе	
лекционные занятия	11
практические занятия	33
лабораторные занятия	-
курсовой проект (работа) (если предусмотрено)	-
Внеаудиторная (самостоятельная) работа	4
в том числе:	
самостоятельная работа над курсовым проектом (работой) (если предусмотрено)	-
иные формы самостоятельной работы (при их наличии)	-
Промежуточная аттестация в форме	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 8 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка	58
Аудиторная учебная работа (всего)	48
в том числе	
лекционные занятия	8
практические занятия	40
лабораторные занятия	-
курсовой проект (работа) (если предусмотрено)	-
Внеаудиторная (самостоятельная) работа	10
в том числе:	
самостоятельная работа над курсовым проектом (работой) (если предусмотрено)	-

Вид учебной работы	Объем часов
иные формы самостоятельной работы (при их наличии)	-
Промежуточная аттестация в форме	<i>дифференцированный зачет</i>

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

2.2.1 Содержание лекций

№ Темы	Название темы/ раздела	Технология проведения	Трудоемкость (час.)
7 семестр			
1	Основные понятия и классификация мультимедиа технологий	лекция-визуализация	1
2	Мультимедийные презентации линейного типа	Проблемная лекция.	1
3	Мультимедийные презентации нелинейного типа	Проблемная лекция.	2
4	Расстровые редакторы в сфере мультимедийных технологий	Лекция с разбором конкретных ситуаций.	1
5	Векторные редакторы в сфере мультимедийных технологий	Лекция с разбором конкретных ситуаций.	2
6	Виды анимации	лекция-визуализация	2
7	Создание анимированного персонажа	Проблемная лекция.	2
8 семестр			
8	Разбор принципов оживляющих анимацию	Проблемная лекция.	1
9	Принцип расчетной анимации	Проблемная лекция.	1
10	Принцип изменения формы объекта в расчетной анимации	Проблемная лекция.	1
11	Принцип покадровой анимации	Проблемная лекция.	1
12	Разбор создания покадровой анимации при помощи ручной подачи и мобильного приложения	Проблемная лекция.	1
13	Разбор создания покадровой анимации при помощи Photoshop	Проблемная лекция.	1
14	Разбор создания покадровой анимации при помощи Animate	Проблемная лекция.	1
15	Разбор создания анимации в 3d редакторе	Проблемная лекция.	1

Лекция-визуализация (Видеолекция). Реализуется с применением мультимедийных технологий, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Задачей преподавателя является своевременное комментирование демонстрируемых роликов, фотографий или слайдов.

Проблемная лекция. Отличительной особенностью проблемной лекции является то, что преподаватель в начале и по ходу изложения учебного материала создает проблемные ситуации и вовлекает обучающихся в их анализ, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Проблемная

ситуация может возникнуть при применении преподавателем проблемного вопроса или задания. Обучающийся должен находиться в социально-активной позиции, т.е. придется высказывать свою позицию, задавать вопросы, находить ответы и высказывать предположения.

Лекция с разбором конкретных ситуаций, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. На обсуждение ставится (устно, в очень короткой видеозаписи, тексте презентации) конкретная ситуация. Далее происходит коллективное обсуждение ситуации, дискуссия. Обсуждение заканчивается анализом и необходимым выводом, который дает или обучающийся или преподаватель.

Тема 1. Основные понятия и классификация мультимедиа технологий

В данной теме необходимо дать понятие мультимедийным технологиям. Мультимедиа – это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь. Краткая история становления. Как они классифицируются. Выявить области применения данных технологий. Разобрать необходимое аппаратное и программное обеспечение. Для работы с мультимедийными технологиями.

Тема 2. Мультимедийные презентации линейного типа

В рамках лекционного занятия разобрать понятия: презентация, мультимедийная презентация, презентация линейного типа. Выявить их характерные особенности. Рассмотреть варианты применения.

Презентация (способ представления информации) — информационный или рекламный инструмент, позволяющий сообщить нужную информацию об объекте презентации в удобной для получателя форме.

Мультимедийная презентация – информационный или рекламный инструмент, позволяющий пользователю активно взаимодействовать с ним через элементы управления.

Презентация линейного типа – особенностью данной презентации является то, что ею управляет докладчик и последовательность кадров жестко определена. В линейной презентации слайды сменяют друг друга по команде выступающего (по щелчку), иногда это происходит быстро, иногда медленно, все зависит от докладчика.

Такие презентации встречаются чаще всего на конференциях по какой-либо тематике, собраниях акционеров и т.д.

Тема 3. Мультимедийные презентации нелинейного типа

В рамках лекционного занятия разобрать понятие презентации нелинейного типа. Выявить ее характерные особенности и провести анализ того, чем она отличается от линейной. Рассмотреть варианты применения.

Нелинейная презентация реализуется в рамках некоторой информационной компьютерной среды (например, Интернет, локальная сеть и т. д.). В отличие от линейных презентаций в нелинейных презентациях последовательность подачи материала не определена. Докладчик в этом случае отсутствует, и зритель сам выбирает, что ему интересно. Поэтому необходимо предусмотреть систему навигации, так как в данном случае отдельных кадров может и не быть: вместо них появятся области экрана, в которые загрузится вызванная пользователем информация, например разновидность товара. Система навигации должна быть интуитивно понятна любому пользователю. Внутренняя структура такой презентации гораздо сложнее.

Данные презентации готовятся для CD-визиток (представление фирмы), расширенного каталога фирмы, систем оплаты товаров и услуг (например, оплата за мобильные телефоны через удаленные терминалы).

Подобные презентации можно создавать как в традиционной для данной области программе MS PowerPoint, так и в MacromediaFlash, MacromediaDirector или в любом HTML-редакторе.

Тема 4. Растровые редакторы в сфере мультимедийных технологий

В рамках лекционного занятия рассмотреть растровые редакторы. Провести анализ того, как их можно использовать в сфере мультимедийных технологий, особенно в профессиональной деятельности, например: создание анимации, иллюстрации, обработка фотографий или видео для дальнейшего применения в презентациях. Рассмотреть такие растровые редакторы как: photoshop, krita, PaintToolSai

Тема 5. Векторные редакторы в сфере мультимедийных технологий

В рамках лекционного занятия рассмотреть векторные редакторы и их удобство использования такие как: CorelDRAW, AdobeIllustrator, Inkscape, AffinityDesigner и ряд программ с функцией применения векторной графики.

Провести анализ того, как их можно использовать в сфере мультимедийных технологий, особенно в профессиональной деятельности. Например: создание анимации, иллюстрации, обработка фотографий или видео для дальнейшего применения в презентациях.

Тема 6. Виды анимации

В рамках лекционного занятия рассмотреть виды встречающейся на данный момент анимации. Ее можно условно разделить на: традиционная анимация; 2D векторная анимация; 3D компьютерная анимация; моушн графика; кукольная анимация. Рассмотреть, где они чаще всего применяются. И проанализировать как их можно внедрить в сферу своей профессиональной деятельности.

Тема 7. Создание анимированного персонажа

В рамках лекционного занятия необходимо рассмотреть программное обеспечение, при помощи которого можно анимировать персонажей. Необходимо разобрать какие бывают персонажи, как они строятся и собираются, подготовка персонажа к анимации. Лицевая анимация. Походка персонажа. Передача естественных движений. Разбор инструментов, облегчающих анимирование.

Тема 8. Разбор принципов, оживляющих анимацию

В рамках лекционного занятия необходимо рассмотреть двенадцать принципов, которые помогут сделать анимацию интересной, живой и динамичной. Сжатие и разжатие объектов. Подготовка объектов к действию. Инсценировка действия – композиционный принцип. От позы позу. Инерция и нахлест. Замедление действия в начале и конце. Дуги. Выразительные штрихи. Частота кадров. Гиперболизация. Прорисовка. Харизматичность.

Тема 9. Принцип расчетной анимации

В рамках лекционного занятия рассмотреть, что такое расчетная анимация. При этом способе анимации Flash автоматически строит промежуточные кадры между ключевыми кадрами, заданными вами. Вы рисуете объект, потом в другом ключевом кадре производите изменения и Flash рассчитает те кадры, которые лежат между этими двумя ключевыми кадрами, и вы получаете плавную анимацию. Под анимацией движений понимается его: перемещение, масштабирование, поворот, искажение.

Как можно применить расчетную анимацию в сфере своей профессиональной деятельности.

Тема 10. Принцип изменения формы объекта в расчетной анимации

Без принципиального изменения контуров объекта (меняются только координаты характерных точек контуров, их количество - не меняется). Под изменением в трансформации формы понимается принципиальное изменение системы контуров. Скорость и плавность анимации зависят от количества расчетных кадров между ключевыми кадрами, которые вы отводите под изменение; скорости вашего Flash фильма (movie). Как можно применить расчетную анимацию формы в сфере своей профессиональной деятельности.

Тема 11. Принцип покадровой анимации

В рамках лекционного занятия рассмотреть, что такое покадровая анимация. Покадровая анимация — это анимация, полностью составленная из ключевых кадров. В ней вы сами определяете, как содержимое кадра, так и его "длительность" (т.е. сколько таких статических кадров будет занимать изображение). Принципиальное отличие между этими способами состоит в том, что в первом способе Flash работает с графикой как с набором графических примитивов (линий, дуг, окружностей, прямоугольников, заливок и т.д.), а во втором случае Flash будет работать только со сгруппированными объектами или символами. Рассмотреть стоп-моушен анимацию и ее родство с покадровой. Как их можно применить в сфере своей профессиональной деятельности.

Тема 12. Разбор создания покадровой анимации при помощи ручной подачи и мобильного приложения

В рамках лекционного занятия рассмотреть принципы традиционной анимации. Ее историю и становление до наших дней. Разобрать современные возможности традиционной анимации. На примере шедевров мировой мультипликации рассмотреть симбиоз традиционной анимации и компьютерной графики. Рассмотреть доступные способы создания традиционной анимации. Как ее можно применить в сфере своей профессиональной деятельности. Программное обеспечение.

Тема 13. Разбор создания покадровой анимации при помощи Photoshop

В рамках лекционного занятия рассмотреть растровый редактор Photoshop как программу, в которой помимо редактирования двухмерной растровой графики можно создавать покадровую анимацию. Шкала времени. Видеоредактор и слои. Режим кальки. Скорость кадра. Эффекты. Марионеточная деформация. Как это все можно применить в сфере своей профессиональной деятельности.

Тема 14. Разбор создания покадровой анимации при помощи Animate

В рамках лекционного занятия рассмотреть редактор Animate. Рабочая область. Слои временной шкалы и порядок наложения объектов в одном или нескольких слоях. Перемещение и преобразование объектов в рабочей области и в инспекторе свойств. Использование временной шкалы, включая время жизни объекта и выбор объектов в определенные моменты времени. Основы изложены в разделе Кадры и ключевые кадры. Символы и свойства символов. К анимируемым типам символов относятся фрагменты роликов, кнопки и графика. Анимацию движения также можно применить к тексту. Вложенные символы. Экземпляры символов можно вкладывать в другие символы. Необязательно: редактирование кривой Безье с использованием инструментов Выделение и Спецвыделение. Эти инструменты можно использовать для редактирования траекторий движения.

Тема 15. Разбор создания анимации в 3d редакторе

В рамках лекционного занятия рассмотреть трехмерный редактор 3d max, как инструмент создания трехмерной анимации. Базовые инструменты управления анимацией. Технология создания анимации на базе ключевых кадров. Создание анимации в режиме автоматической установки ключевых кадров. Создание анимации в режиме ручной установки ключевых кадров. Редактирование ключей. Практические примеры создания простых анимаций. Как это все можно применить в сфере своей профессиональной деятельности.

2.2.2 Практические занятия

№ Темы	Тематика практических занятий	Технология проведения	Трудоемкость(час.)
7 семестр			
1	Основные понятия и классификация мультимедиа технологий	комбинированное занятие	5
2	Мультимедийные презентации линейного типа	комбинированное занятие	4
3	Мультимедийные презентации нелинейного типа	комбинированное занятие	4
4	Растровые редакторы в сфере мультимедийных технологий	практикум	4
5	Векторные редакторы в сфере мультимедийных технологий	практикум	4
6	Виды анимации	комбинированное занятие	4
7	Создание анимированного персонажа	практикум	4
8	Создание короткого анимированного ролика	практикум	4
8 семестр			
9	Разбор принципов с 1 по 6 оживляющих анимацию	практикум	4
10	Разбор принципов с 7 по 12 оживляющих анимацию	практикум	4
11	Принцип расчетной анимации	практикум	4
12	Принцип изменения формы объекта в расчетной анимации	практикум	4
13	Принцип покадровой анимации	практикум	4
14	Разбор создания покадровой анимации при помощи ручной подачи и мобильного приложения на основе реальных фото.	практикум	4
15	Разбор создания покадровой анимации при помощи ручной подачи и мобильного приложения на основе рисунка на маркерной доске.	практикум	4
16	Разбор создания покадровой анимации при помощи Photoshop	практикум	4
17	Разбор создания покадровой анимации при помощи Animate	практикум	4
18	Разбор создания анимации в 3d	практикум	4

	редакторе		
--	-----------	--	--

Практикум. Форма проведения практического занятия. Практикум проводится, как правило, при завершении крупных разделов учебного курса или в конце периода обучения. Предполагает выполнение обучающимися по заданию и под руководством преподавателя одной или нескольких практических работ. В ходе занятия обучающиеся овладевают методами исследования; получения и описания эмпирических данных, стандартным способом представления и обработки данных и анализа результатов; умениями работать с нормативными документами и инструктивными материалами, справочниками. По каждой из проведенных практических работ обучающемуся предстоит отчитаться за полученные результаты, обосновать их верность и целесообразность примененного подхода к выполнению.

Комбинированная форма практического занятия (Комбинированное занятие). В ходе комбинированного занятия решается комплекс дидактических целей: сообщение новых знаний; организация самостоятельного изучения нового учебного материала; формирование на основе усвоенных знаний общих компетенций; повторение и закрепление пройденного материала; уточнение, обобщение и систематизация полученных знаний; экспериментальное подтверждение теоретических положений; выработка умений и навыков самостоятельного умственного труда; контроль, анализ и оценка знаний и умений обучающихся, корректировка учебного процесса на основе результатов проверки, уточнение и дополнение знаний, подкрепление умений; развитие познавательных способностей обучающихся. Таким образом, в рамках комбинированного занятия обучающемуся необходимо быть готовым к разнообразным видам деятельности как теоретического, так и практического характера, *в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.*

Тема 1. Основные понятия и классификация мультимедиа технологий

В рамках практического задания подготовить доклад по теме «Мультимедийные технологии в работе педагога и дизайнера». Доклад должен содержать как теоретическую часть, так и аналитическую. В рамках темы создать простую презентацию и рассказать об ее элементах и процессе создания. Рассказать о программах создания презентаций и что вообще можно отнести к понятию презентация.

Тема 2. Мультимедийные презентации линейного типа

Практическое задание состоит в том, чтобы создать презентацию линейного типа на оговоренную с преподавателем тему. Она должна: состоять минимум из 10 слайдов, объединенных общей стилистикой; быть структурированной; содержать читабельный текст; иметь гармоничную композицию на каждом листе. Сохранение презентации. Рассмотрение программ для ее создания.

Тема 3. Мультимедийные презентации нелинейного типа

Практическое задание состоит в том, чтобы создать презентацию нелинейного типа на оговоренную с преподавателем тему. Она должна: состоять минимум из 10 слайдов, объединенных общей стилистикой; быть структурированной за счет кнопок, перебрасывающих в другие разделы; содержать читабельный текст; иметь гармоничную композицию на каждом листе. Сохранение презентации. Рассмотрение программ для ее создания.

Тема 4. Растровые редакторы в сфере мультимедийных технологий

Выполнить анимационную открытку или анимированный плакат используя средства растрового редактора Photoshop. Анимация должна содержать минимум два движущихся

объекта и текстовую составляющую. Разбивка на слои. Работа с временной шкалой. На примере других растровых редакторов рассмотреть их применение для создания мультимедийного контента.

Тема 5. Векторные редакторы в сфере мультимедийных технологий

Разработать дизайн для последующего анимирования. Это может быть как живой, так и не живой объект. Он должен быть отрисован в нескольких положениях. При этом должны приниматься во внимание принципы анимации, например, сжатие и разжатие объекта. То есть в рамках темы создать набор отдельных элементов для движущегося объекта, которые в последствии все будут задействованы в анимации.

Тема 6. Виды анимации

В рамках практического задания подготовить письменный доклад и презентацию по разновидностям анимации в целом: традиционная анимация; 2D векторная анимация; 3D компьютерная анимация; моушн графика; кукольная анимация. Привести аналоги и проанализировать преимущества и недостатки этих видов анимации. А также подготовить простейший ролик с трехмерной анимацией в 3dmax, состоящую из простейших предметов. Например. Прыгающий шар.

Тема 7. Создание анимированного персонажа

В рамках практического занятия создать анимацию персонажа, можно использовать ранние разработки. Она должна быть из одного и более движений, и при ее исполнении должны быть учтены принципы анимации. В задании следует обратить внимание на частоту кадров для плавности движения. Создание траектории движения. Настройка скорости выхода. Работа со слоями.

Тема 8. Создание короткого анимированного ролика

В рамках практического задания должна быть разработана анимация минимум двух взаимодействующих объектов. Они должны совершить не менее двух действий. И при ее исполнении должны быть учтены принципы анимации. В задании следует обратить внимание на частоту кадров для плавности движения. Создание траектории движения. Настройка скорости выхода. Работа со слоями.

Тема 9. Разбор принципов с 1 по 6 оживляющих анимацию

В рамках практического задания рассмотреть принципы, оживляющие анимированный объект: сжатие и разжатие объектов, подготовка объектов к действию, инсценировка действия – композиционный принцип, от позы поз, инерция и нахлест, замедление действия в начале и конце. Выполнить эскизы и покадровую раскадровку для будущей анимации. Применив в ней минимум 2 принципа анимации.

Тема 10. Разбор принципов с 7 по 12 оживляющих анимацию

В рамках практического задания рассмотреть принципы, оживляющие анимированный объект: дуги, выразительные штрихи, частота кадров, гиперболизация, прорисовка, харизматичность. Применяя раскадровку отрисованную в рамках предыдущего занятия, создать короткий анимированный ролик, в котором будут два взаимодействующих объекта и в котором будут применены принципы, оживляющие анимацию.

Тема 11. Принцип расчетной анимации

В рамках практического занятия разработать короткий анимированный ролик. В котором будут присутствовать анимированные объект и бэкграунд. Причем они обязаны

иметь элемент взаимодействия. Данное задание можно выполнить на примере летящего объекта, например птицы или воздушного змея. В качестве заднего движущегося фона можно взять лес или облака с небом.

Тема 12. Принцип изменения формы объекта в расчетной анимации

В рамках первого задания выполнить действия по трансформации формы простейших объектов таких как геометрические тела. Например, круг и квадрат. В рамках второго задания выполнить изменение формы в рамках более сложного объекта такого как растение. Предварительно необходимо будет продумать и отрисовать промежуточные стадии от 3 до 6, а затем задать плавное перетекание формы от первой к последней, тем самым создав анимацию роста.

Тема 13. Принцип покадровой анимации

В рамках практического занятия разработать короткий анимированный ролик. В котором будут присутствовать анимированные объекты и бэкграунд. Причем они обязаны иметь элемент взаимодействия. Данное задание можно выполнить на примере перемещающегося в локации объекта. В данном задании рекомендуется поэкспериментировать со скоростью перемещения объекта.

Тема 14. Разбор создания покадровой анимации при помощи ручной подачи и мобильного приложения на основе реальных фото.

В рамках практического занятия разработать короткий анимированный ролик на основе ручных рисунков. На который покадрово будет двигаться объект и его части. В ролике должны применяться принципы оживления анимации. Данный анимированный ролик с наложением звука смонтировать в мобильном приложении. Разобрать и проанализировать функционал мобильного приложения.

Тема 15. Разбор создания покадровой анимации при помощи ручной подачи и мобильного приложения на основе рисунка на маркерной доске.

В рамках практического занятия разработать короткий анимированный ролик на основе ручных рисунков на маркерной доске. Следует учитывать освещенность общую. При выполнении задания необходима фиксация снимающего оборудования и фиксация точки съемки. Данный анимированный ролик с наложением звука смонтировать в мобильном приложении. Разобрать и проанализировать функционал мобильного приложения.

Тема 16. Разбор создания покадровой анимации при помощи Photoshop

Задание первое – создать в программе анимированный логотип. Для этого необходимо выполнить ряд эскизов логотипа в нескольких состояниях, поскольку возможна анимация не только деталей логотипа, но и полная его трансформация.

Задание второе – создание анимированного баннера той же компании, для которой и создавался логотип. Баннер должен содержать как визуальную картинку, так и пояснительный текст.

Проанализировать варианты использования полученного результата.

Тема 17. Разбор создания покадровой анимации при помощи Animate

Разработать анимацию движения головы персонажа. Проработать художественный образ головы с нескольких ракурсов, так как в процессе она будет поворачиваться. Проработать мимику лица, так как в процессе персонаж должен смотреть в разные стороны и говорить, при этом еще и поворачивая головой. По мимо движения лица могут быть задействованы и другие элементы головы, например, уши или прическа.

Тема 18.Разбор создания анимации в 3d редакторе

В рамках практического занятия разработать короткий анимированный ролик. В котором главным объектом может выступать шарик, который будет преодолевать различные препятствия. Например, он будет прыгать по ступенькам и катиться, в том числе огибая препятствия. В данном задании по мимо взаимодействия объектов, траектории движения, рекомендуется применить принцип сжатия и разжатия для реалистичности и возможно кручения, а также поэкспериментировать с ускорением и замедлением движения объекта.

2.2.3. В ходе занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий используются следующие образовательные технологии:

Виды занятий	Виды используемых технологий	Методические разъяснения
Дистанционное занятие	Оффлайн или онлайн технологии: вебинары, видеоконференции, виртуальные практические занятия и т.д. Кейсовая-технология: использование наборов (кейсов) текстовых, аудиовизуальных и мультимедийных учебно-методических материалов и их рассылка для самостоятельного изучения учащимся при организации регулярных консультаций у преподавателей. Индивидуальные и групповые консультации, реализуемые во всех технологических средах: электронная почта, chat-конференция, форумы, видеоконференции и т.д.	Занятие проводится с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников. Дистанционные образовательные технологии предполагают удаленный режим работы.
Электронное занятие	Технологии интерактивного обучения, групповой и коллективной работы на основе использования свободных ресурсов, размещенных в интернете, электронных образовательных ресурсов, включенных в комплект учебника, методических материалов и электронных образовательных ресурсов, разработанных преподавателями	Занятие проводится с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

2.2.4 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

№ Темы	Тематика практических занятий	Технология проведения	Трудоемкость(час.)
7 семестр			
1	Основные понятия и классификация мультимедиа технологий	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
2	Мультимедийные презентации линейного типа	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	-
3	Мультимедийные презентации нелинейного типа	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
4	Расстровые редакторы в сфере мультимидийных технологий	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	-
5	Векторные редакторы в сфере мультимедийных технологий	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
6	Виды анимации	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	-
7	Создание анимированного персонажа	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
8 семестр			
8	Разбор принципов с 1 по 6 оживляющих анимацию	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
9	Разбор принципов с 7 по 12 оживляющих анимацию	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
10	Принцип расчетной анимации	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
11	Принцип изменения формы объекта в расчетной анимации	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
12	Принцип покадровой анимации	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
13	Разбор создания покадровой анимации при помощи ручной подачи и мобильного приложения на основе реальных фото.	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
14	Разбор создания покадровой анимации при помощи ручной подачи и мобильного приложения на основе рисунка на маркерной доске.	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
15	Разбор создания покадровой анимации при помощи Photoshop	подготовка к практическим занятиям, выполнение	1

		творческих заданий	
16	Разбор создания покадровой анимации при помощи Animate	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1
17	Разбор создания анимации в 3d редакторе	подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий	1

Вопросы и задания для подготовки к промежуточной аттестации, задания для самостоятельной работы и методические рекомендации по выполнению заданий самостоятельной работы обучающихся включены в фонд оценочных средств дисциплины.

3. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

Рекомендации по теоретическому обучению

Изучение дисциплин ОП СПО требует систематического и последовательного накопления знаний, основная часть которых приобретается студентами на лекции. С целью оптимального использования лекционного времени, студенту, как и к занятиям иных форм, необходимо быть подготовленным. В рамках такой подготовки студент должен:

- перед каждой лекцией просматривать рабочую программу дисциплины, что позволит сэкономить время на формулировку темы лекционного занятия, рассматриваемых вопросов, рекомендуемой литературы;

- перед очередной лекцией просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции. При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным источникам литературы. Если разобраться в материале опять не удалось, то обратитесь к лектору (по графику его консультаций) или к преподавателю на практических занятиях. Не следует оставлять «белых пятен» в освоении материала;

- обращать внимание на запланированную форму проведения лекционного занятия, для того чтобы приемы и методы, используемые лектором, не стали неожиданностью, были эффективны за счет установления качественной обратной связи с аудиторией.

При проверке указанных заданий оценивается оригинальность, самостоятельность, творческий подход, логичность изложения, практикоориентированность и др.

Рекомендации по практическому обучению

Отработка умений и выработка практических навыков студентов в первую очередь связана с их деятельностью на практических занятиях. Практическое занятие предназначается для углубленного изучения дисциплины и овладения методологией применительно к особенностям изучаемой отрасли науки. Во многом подготовленность студента к практическому занятию определяет развитие его когнитивной сферы, рост профессионального мастерства, формирование компетенций согласно реализуемой ОП СПО. В связи с этим, студент должен:

- иметь при себе на практическом занятии рекомендованную преподавателем литературу и иные учебные материалы;

- заблаговременно в соответствии с рекомендованными литературными источниками проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия;

- при подготовке к практическим занятиям использовать не только лекции, конспекты, основную и дополнительную учебную литературу, но и материалы учебных порталов, российских, а при необходимости международных баз данных, РИНЦ, если этого требует изучение дисциплины ОП СПО или отдельного ее раздела (темы);

- в процессе подготовки к практическому занятию сформулировать, а впоследствии задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в

его понимании и освоении, а также при выполнении заданий, выделенных преподавателем для самостоятельной работы студента;

- в ходе практического занятия давать конкретные, четкие ответы по существу вопросов;

- на практическом занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

При проверке указанных заданий оценивается оригинальность, самостоятельность, творческий подход, логичность изложения, практикоориентированность и др.

Рекомендации по электронному обучению и применению дистанционных образовательных технологий.

Согласно ст. 16 Федерального закона Х»273-ФЗ от 29.12.2012 «Об Образовании в Российской Федерации» под **электронным обучением** понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также

информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

Под дистанционными образовательными технологиями понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Электронное обучение предполагает использование информации, содержащейся в базах данных, и информационных технологий и информационно-телекоммуникационных сетей для ее обработки и передачи при взаимодействии обучающихся и педагогических работников. Дистанционные образовательные технологии реализуются через информационно-телекоммуникационные сети, когда обучающиеся и педагогические работники находятся на расстоянии.

То есть и в том, и в другом случае предусматривается использование компьютера и сетевой инфраструктуры, но при электронном обучении это инструменты непосредственного взаимодействия обучающихся и педагогических работников, а при дистанционных образовательных технологиях - удаленного.

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДОТ:

- лекции, реализуемые во всех технологических средах: работа в аудитории с электронными учебными курсами под руководством методистов-организаторов, в сетевом компьютерном классе в системе on-line(система общения преподавателя и обучающихся в режиме реального времени) и системе off-line(система общения, при которой преподаватель и обучающиеся обмениваются информацией с временным промежутком) в форме теле - и видеолекций и лекций-презентаций;

- практические, семинарские и лабораторные занятия во всех технологических средах: видеоконференции, собеседования в режиме chat(система общения, при которой участники, подключенные к Интернет, обсуждают заданную тему короткими текстовыми сообщениями в режиме реального времени),

- занятия в учебно-тренировочных классах, компьютерный лабораторный практикум, профессиональные тренинги с использованием телекоммуникационных технологий;

- учебная практика, реализация которой возможна посредством информационных технологий; индивидуальные и групповые консультации, реализуемые во всех технологических средах: электронная почта chat-конференции, форумы,

- видеоконференции;
- самостоятельная работа обучающихся, включающая изучение основных и дополнительных учебно-методических материалов; выполнение расчетнопрактических и расчетно-графических, тестовых и иных заданий; выполнение курсовых проектов, написание курсовых работ, тематических рефератов и эссе; работу с интерактивными учебниками и учебно-методическими материалами, в том числе с сетевыми или автономными мультимедийными электронными учебниками, практикумами; работу с базами данных удаленного доступа;
- текущие и рубежные контроля, промежуточные аттестации с применением ДОТ.

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ЭО:

самостоятельная интерактивная и контролируемая интенсивная работа студента с учебными материалами, включающими в себя видеолекции, слайды, методические рекомендации по изучению дисциплины и выполнению контрольных заданий, контрольные и итоговые тесты.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Материально-техническое обеспечение

Реализация программы учебной дисциплины предполагает наличие кабинета для занятий по междисциплинарному курсу «Дизайн-проектирование» №447

Аудитория № 447 «Кабинет для занятий по междисциплинарному курсу «Дизайн-проектирование»

Перечень основного оборудования:

Компьютер (монитор, системный блок, мышь, клавиатура) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации - 7 шт.

Стол компьютерный – 7 шт.

Стул для преподавателя - 1 шт.

Стол для преподавателя - 1 шт.

Стол ученический - 9 шт.

Скамья ученическая - 10 шт.

Стул ученический – 16 шт.

Доска меловая – 2 шт.

Учебно-наглядные пособия

Перечень программного обеспечения:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3 - сертификат подлинности на системных блоках (бессрочно)

Операционная система «Альт Образование» - лицензия №ААО.0071.00 (срок действия: 10.09.2020 по 01.09.2022)

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Educational Renewal Licence – лицензионный договор ВВА030920/1-9 от 01.12.2020 (срок действия: с 03.12.2020 до 26.12.2021)

Adobe Photoshop CS3 - сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

1С:Предприятие 8 - рег.номер 8922830 (бессрочно)

Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» - договор №72-01/2021 от 02.12.2020 г. (срок действия с 11.01.2021 по 31.03.2021 гг)

CorelDRAW Graphics Suite X3 - 3046674 от 4.10.2007 (бессрочно)

ArchiCad 13, 21 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018 до 24.04.2021 г.

AutodeskAutoCAD 2019 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018до 12.03.2021 г.

AdobeIllustratorCS3 - Сертификат № CE0712811 от 13.12.2007 (бессрочно)

AdobePhotoshopCS3 - Сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

4.2 Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. *Боресков, А. В.* Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://biblio-online.ru/bcode/445771>
2. Информатика для гуманитариев : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Г. Е. Кедрова [и др.] ; под редакцией Г. Е. Кедровой. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 439 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10244-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/442471>
3. *Куприянов, Д. В.* Информационное обеспечение профессиональной деятельности : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. В. Куприянов. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 255 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-00973-6. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/434578>

Дополнительные источники:

1. Информационные технологии в 2 т. Том 1 : учебник для среднего профессионального образования / В. В. Трофимов, О. П. Ильина, В. И. Кияев, Е. В. Трофимова ; под редакцией В. В. Трофимова. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 238 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-03964-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/433802>
2. *Пименов, В. И.* Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/445234>
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/445451>
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/445865>

Интернет-ресурсы:

1. <https://minobrnauki.gov.ru> – официальный сайт Министерства науки и высшего образования РФ.
2. <http://www.edu.ru> – федеральный портал «Российское образование».
3. <http://window.edu.ru> – информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам».
4. <http://fcior.edu.ru> – федеральный центр информационно-образовательных ресурсов.

5. Интернет-портал лучших дизайнеров Behance. Режим доступа: <https://www.behance.net/galleries/graphic-design>

Электронно-справочные системы:

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» – база данных учебной, учебно-методической и научной литературы по основным изучаемым дисциплинам - <http://www.biblioclub.ru>
2. Электронно-библиотечная система «Юрайт»: коллекция «Легендарные книги» и коллекция СПО– электронные версии учебной и учебно-методической литературы - www.biblio-online.ru
3. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – электронные версии российских научно-технических журналов - <http://elibrary.ru>
4. Polpred.com Обзор СМИ –электронный архив публикаций информагентств (**коллекции:** внешняя торговля, политика в РФ и за рубежом; образование, наука в РФ и за рубежом) - <http://polpred.com>
5. Электронная библиотека ТГУ– база данных научных трудов преподавателей- <https://elibrary.tsutmb.ru>
6. Электронно-библиотечная система «Консультант студента»: Медицина. Здравоохранение (ВО и СПО), Комплект Тамбовского ГУ (Гуманитарные науки) – электронные версии учебников по медицине и гуманитарным наукам - <http://www.studentlibrary.ru>

Периодические издания:

1. Вестник Московского государственного университета культуры и искусств: науч.журнал, 2004-2006 гг. (№ 1-4), 2007-2018 гг., 2019 г. (№1-4), 2020 г. Периодичность выхода: 6 номеров в год
2. Дизайн. Материалы. Технология: журнал, 2006-2020 гг. Периодичность выхода: 5 номеров в год https://elibrary.ru/title_about.asp?id=25753
3. Журнал «Print». Режим доступа: <https://www.printmag.com/>
4. Журнал «IDN». Режим доступа: <https://www.idnworld.com/>
5. Журнал Publish Режим доступа: https://www.publish.ru/articles/200403_4050533

Официальные издания

1. Вестник образования России: журнал, 2002-2019 гг. (№1-24) 2020 г. (№1-4). Периодичность выхода: 24 номера в год
2. Собрание законодательства Российской Федерации: офиц.издание, 2014-2020 гг. Периодичность выхода: 52 номера в год
3. Российская газета: обществ.-полит.газета, 2020 Периодичность 69 раз в год.

Используемые образовательные платформы:

1. Дневник.ру Режим доступа: <https://dnevnik.ru/>
2. Облачная платформа видео-конференций zoom Режим доступа: <https://zoom.us/>
3. Видеоуроки на видеохостинге youtube.com Режим доступа: <https://www.youtube.com/>

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля
В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен: уметь: <ul style="list-style-type: none">• применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;	Оперативный контроль, в том числе с применением ДОТ и ЭО: <ul style="list-style-type: none">- просмотр и оценка практических работ;- индивидуальный устный опрос;- групповая консультация

<p>В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности дизайна в области применения; • теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; • методы организации творческого процесса дизайнера; • современные методы дизайн-проектирования; • основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики. 	<p>Оперативный контроль, в том числе с применением ДОТ и ЭО:</p> <ul style="list-style-type: none"> - просмотр и оценка практических работ; - индивидуальный устный опрос; - групповая консультация
--	--

6. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Обучение инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья осуществляется в соответствии с:

Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования (Приказ Министерства образования и науки РФ от 14.06.2013 №464);

Методическими рекомендациями по организации образовательного процесса для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в образовательных организациях высшего образования, в том числе оснащенности образовательного процесса (утверждены 08.04.2014 г. № АК-44/05вн);

Требованиями к организации образовательного процесса для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в профессиональных образовательных организациях, в том числе оснащенности образовательного процесса (утверждены 26.12.2013 № 06-2412вн).

Методические рекомендации по реализации образовательных программ среднего профессионального образования и профессионального обучения лиц с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (утверждены МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ 10.04.2020 г. №05-398)