

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



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.21 «Дизайн и анимация»

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 2023

Тамбов 2023

Разработчик: Горских Е. А.

Горских Е. А. преподаватель кафедры

дизайна и изобразительного искусства ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

Эксперт: Филатова К.В.

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 по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) (от 05 мая 2023 г N 308) и утверждена на заседании кафедры дизайна и изобразительного искусства «17» января 2023 года протокол № 6

Зав. кафедрой



Черемисин В. В.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.21 «Дизайн и анимация»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина ОП.21 «Дизайн и анимация» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина «Дизайн и анимация» обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по профессии/специальности 54.02.01 (Дизайн по отраслям). Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих и профессиональных компетенций ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Целью освоения дисциплины «Дизайн и анимация» является формирование у будущих специалистов твёрдых знаний и практических навыков в области разработки и анимации персонажей.

Задачи дисциплины:

- 1) получение знаний о технологических этапах разработки анимации, а также знаний о способах трехмерного моделирования поверхностных свойств персонажей и объектов окружающего мира с помощью света, материалов, текстур и частиц;
- 2) получение практических навыков разработки анимации, настройки проектов в компьютерной графике и анимации;
- 3) умение применять полученные знания на практике как при освоении последующих дисциплин, так и в будущей профессиональной деятельности

В процессе освоения учебной дисциплины обучающийся осваивает следующие общие компетенции (ОК):

ОК1. 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 учебной дисциплины обучающийся осваивает следующие профессиональные компетенции (ПК):

ПК 2.4. Применять классические и современные методы преподавания.

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 1 ОК 2 ОК 3 ОК 4 ОК 5 ОК 6 ОК 7 ОК 8 ОК 9 ПК 2.4	<ul style="list-style-type: none"> - использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; - творчески видоизменять ключевые фазы движения персонажей с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого персонажа; - выполнять стилизацию объектов согласно их сущности, характеру, роли в анимационном фильме и т.п.; - планировать движение анимационного персонажа, заносить его положения в режиссерский лист; - разрабатывать модельные листы анимационных объектов; - выбирать источники света, материалы, текстуры и частицы для моделирования поверхностных свойств объектов; 	<ul style="list-style-type: none"> - понимать принципы разработки анимации и понимать принципы создания правдоподобной анимации - понимать основные принципы достижения динамичности - способы трехмерного моделирования поверхностных свойств персонажей и объектов окружающего мира с помощью света, материалов, текстур и частиц;

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	128
в том числе:	
теоретическое обучение	32
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	96
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено для специальностей)</i>	
контрольная работа <i>(если предусмотрено)</i>	
Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация	<i>Диф.зачет</i>

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 7 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	48
в том числе:	
теоретическое обучение	12
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	36
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено для специальностей)</i>	
контрольная работа <i>(если предусмотрено)</i>	

Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы за 8 семестр

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	80
в том числе:	
теоретическое обучение	20
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	60
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено для специальностей)</i>	
контрольная работа <i>(если предусмотрено)</i>	
Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация	<i>Диф.зачет</i>

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
7 семестр			
Тема 1. Понятие моушен-дизайна.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Основные способы движения объектов в моушен-дизайне. Обзор проектов с моушен-дизайном в типографике. Разбор основных трендов последних лет в анимации.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Способы движения объектов в моушен-дизайне»	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 2. Введение в интерфейс Adobe After Effects.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Создание и настройка проекта. Работа со слоями. Простейшие приемы анимации. Работа с параметрами положения в пространстве, позиции центральной точки объекта, масштабирование, прозрачность. Понятие ключевого кадра.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Создание и настройка проекта	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 3. Работа с векторными объектами.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Совместное использование After Effects и Adobe Illustrator. Импорт векторного контура. Способы отображения вектора в среде After Effects. Применение базовых свойств анимации к контурам.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие	6	

	Работа с векторными объектами		
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 4. Приёмы создания движения 2D объектов. Знакомство с масками.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Разбор приемов анимации типографики с использованием масок. Контур маски. Форма маски. Использование кривой Безье при создании маски объекта.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Работа с масками	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 5. Приёмы создания движения 2D объектов. Знакомство с интерполяцией.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Имитация движений — скачки, наплывы, пружины. Работы с панелью Graph.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Имитация движений	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 6. Приёмы создания движения 2D объектов. Панель эффектов.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Основные типы эффектов. Классификация переходов в 2D анимации. Применение слоёв коррекции к объектам.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Применение слоёв коррекции	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Промежуточная аттестация		-	
Всего:		48	
Тема 1. Работа с 3D слоями. Введение в работу с 3D слоями.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Создание и настройка камеры. Понятие диафрагмы. Фокус виртуальной камеры. Просмотр анимации с четырёх сторон. Влияние движения камеры в пространстве на вид 3D слоя.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Создание и настройка камеры	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 2. Работа со светом.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК

	Виды источников света. Основные настройки источников света. Яркость, светимость, размытие. Позиционирование света в пространстве. Комбинирование 2D и 3D слоев.		3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Настройка источников света	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 3. Применение выражений в среде After Effects для упрощения работы с базовой анимацией.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Разбор основных типов скриптов. Простейшие выражения и их применение.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Совмещение базовой анимации с применением скриптов	6	
Тема 4. Разработка персонажей	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Поиск образа персонажа анимационного фильма. Роль силуэта в процессе разработки пер-сонажей. Влияние техники анимации на облик персонажей. Персонажи фильмов, выполненных в рисованной технике и в технике перекладки: сравнение, примеры. Разновидности классической техники перекладки: силуэтная перекладка, использование шарнирной и рассыпной марионеток. Особенности разработки персонажей в технике перекладки. Техника перекладки в компьютерной анимации.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Отрисовка персонажа. Разработка персонажа в технике перекладки	6	
Тема 5. Этапы разработки персонажей	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Первый этап: выполнение эскизов с натуры, стилизация, разработка типажей. Второй этап: развитие, уточнение типажей до персонажей. Третий этап: окончательная доработка персонажей, создание чистовых (окончательных) модельных листов, проработка конструкции и т.п. Разновидности модельных листов персонажей. Разработка персонажей и раскадровка анимационного фильма. Примеры поиска образов персонажей из существующих анимационных фильмов. Пропорции анимационных персонажей. Измерение роста персонажа. Связь степени условности (стилизации) персонажей и их роста (пропорций).		

	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Поиск стилизованного образа. Стилизация от характера. Использование базовых форм для передачи индивидуальных качеств персонажа через его облик. Другие варианты проведения процесса стилизации. Построение облика рисованного персонажа. Конструкция рисованного персонажа. Простой поворот персонажа. Отказное движение Пластичный поворот персонажа	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
	Содержание учебного материала	2	
Тема 6. Основы анимации персонажей	Два подхода к анимации персонажей: фазовка прямо-вперед и от позы к позе. Преимущества и недостатки обоих методов. Использование комбинации двух методов. Принцип правдоподобия в анимации персонажей. Принципы убедительной актерской игры персонажей. Компоненты актерской игры персонажей (в порядке нарастания важности): мимика, движение головы, жесты, поза.		ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Анимация персонажей и композиция в кадре. Анимация переноса веса персонажем	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
	Содержание учебного материала	2	
Тема 7. Мимика персонажей	Основные принципы анимации мимики персонажей. Группы эмоций. Базовые эмоции персонажей (счастье, грусть, удивление, страх, злость, отвращение, заинтересованность, боль) как простейший способ передачи их эмоционального состояния. Сложные выражения лица, получаемые сочетанием элементов базовых эмоций. Базовые элементы мимики (глаза, брови, щеки, рот) и их взаимосвязь между собой. Особенности рисунка и анимации базовых элементов мимики. Выражение лица и тайминг. Угол наклона головы. Касание лица руками.		ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Анимация мимики персонажа	6	

	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 8. Движение головы и его роль в актерской игре персонажа	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Выбор позы персонажа. Базовые составляющие позы. Баланс и центр тяжести. Контрапост. Силуэт и линия действия. Силовой центр позы. Отличие ключевых поз персонажа от промежуточных. Выполнение зарисовки позы с натуры: на что обращать внимание. Линия действия в движении персонажей. Динамичные позы. Смазанные позы. Роль отказного движения. Примеры отказного движения: прыжок, бросок предмета. Приемы «захват» и «двойной захват»: техника выполнения, использование в анимации. Ходьба анимационных персонажей: придание пластичности и индивидуальности походке персонажа. Анимация животных: основные принципы, построение цикла ходьбы четвероногой фигуры. Циклы ходьбы лошади и собаки. Разновидности бега животных: рысь и галоп. Анимация птиц.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Базовый цикл ходьбы двуногой фигуры Придание пластичности походке персонажа	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Тема 9. Материалы	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ПК 2.4
	Зависимость цвета от отражающих свойств материала поверхности объекта. Создание нового материала. Настройки рассеяния отраженного света (Diffuse). Настройки бликов отраженного света (Specular). Взаимодействие материала со светом (Shading). Зеркальность и прозрачность (Mirror и Transparency). Реалистичность. Узлы. Узлы материалов. Редактор узлов. Пример создания сложного материала. Подповерхностное рассеивание. Параметры подповерхностного рассеивания. Типовые примеры полупрозрачных поверхностей.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Настройки рассеяния отраженного света (Diffuse). Настройки бликов отраженного света (Specular). Взаимодействие материала со светом (Shading). Зеркальность и прозрачность (Mirror и Transparency). Реалистичность. Узлы материалов. Редактор узлов. Пример создания сложного материала. Примеры полупрозрачных поверхностей.	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	

Тема 10. Типы текстур и общие рекомендации их наложения.	Содержание учебного материала	2	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 8, ОК 11, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 2.2, ПК 2.7
	Процедурные текстуры. Смешивание Blend. Облака Clouds. Беспорядочные шумы Distorted Noise. Волнистые узоры Magic. Мрамор Marble. Пораженные поверхности Musgrave. Шумы Noise. Штукатурка Stucci. Металл Voronoï. Дерево Wood. Файловые текстуры. Текстура Image. Текстура Movies. Примеры с текстурой видео. Наложение видео на грань куба. Проецирование текстур. UV-проецирование. Позиционирование UV-координат. Создание изображения текстуры по UV-развертке. Модель глазного яблока. Текстура кожи человека.		
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие Текстура Image. Текстура Movies. Примеры с текстурой видео. Наложение видео на грань куба. UV-проецирование. Позиционирование UV-координат. Создание изображения текстуры по UV-развертке. Модель глазного яблока. Пример кожи человека.	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	-	
Промежуточная аттестация		Диф.зачет	
Всего:		80	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Аудитория № 445 «Мастерская графических работ и макетирования», «Кабинет черчения и перспективы»

Перечень основного оборудования:

Компьютер (монитор, системный блок, мышь, клавиатура) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации-6 шт.

Стол компьютерный – 6 шт.

Мультимедийный проектор -1 шт.

Интерактивная доска -1 шт.

Принтер лазерный -1 шт.

МФУ -1 шт.

Стул для преподавателя -1 шт.

Стол для преподавателя - 1 шт.

Стол ученический - 13 шт.

Стул ученический-17 шт.

Доска меловая - 1 шт.

Стеллаж - 1 шт.

Шкаф – 1 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 yearEducationalRenewalLicence – лицензионный договор ВВА030920/1-9 от 01.12.2020 (срок действия: с 03.12.2020 до 26.12.2021)

AdobePhotoshopCS3 - 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)

Adobe Reader XI (11.0.08) - Russian Adobe Systems Incorporated 10.11.2014

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.

Autodesk AutoCAD 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)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе

3.2.1. Печатные издания

1. Акопов, А. С. Компьютерное моделирование : учебник и практикум для

среднего профессионального образования / А. С. Акопов. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 389 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10712-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456787>

2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518504>

3. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 233 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-15862-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510043>

4.

3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие для вузов / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11227-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495741> (дата обращения: 28.06.2023).

2. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495516>

4.2.3. Дополнительные источники

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. Электронная библиотека ТГУ— база данных научных трудов преподавателей- <http://elibrary.tsutmb.ru>

5. 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>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Критерии оценки	Методы оценки
<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы разработки анимации и понимать принципы создания правдоподобной анимации - основные принципы достижения динамичности - способы трехмерного моделирования поверхностных свойств персонажей и объектов окружающего мира с помощью света, материалов, текстур и частиц; 	<p>полно излагает изученный материал, даёт правильное определенное понятий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно с точки зрения норм литературного языка</p>	<p>Устный опрос, решение ситуационных задач в том числе с применением ДОТ и ЭО</p>
<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать в творческой практике теоретические и практические знания, полученные в процессе обучения; - творчески видоизменять ключевые фазы движения персонажей с целью получения нового креативного решения в передаче специфического движения анимируемого персонажа; - выполнять стилизацию объектов согласно их сущности, характеру, роли в анимационном фильме и т.п.; - планировать движение анимационного персонажа, заносить его положения в режиссерский лист; - разрабатывать модельные листы анимационных объектов; - выбирать источники света, материалы, текстуры и частицы для моделирования поверхностных свойств объектов; 	<p>все задания выполнены, верно; грамотно, без ошибок</p>	<p>Выполнение дизайн-проекта, выполнение практических заданий, подготовка презентаций в том числе с применением ДОТ и ЭО</p>