

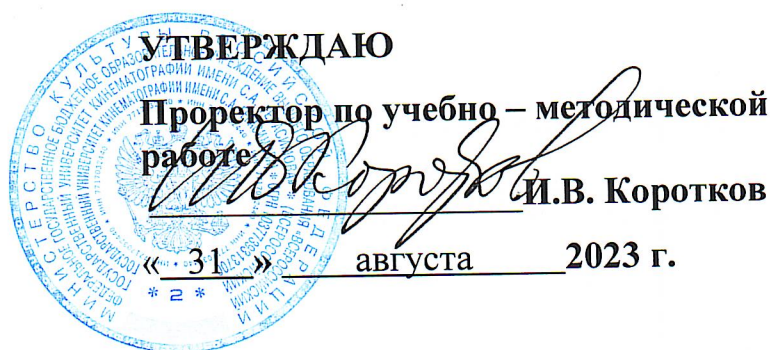
Министерство культуры Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А.ГЕРАСИМОВА**



**Колледж кино, телевидения и мультимедиа**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА  
МДК.01.04. Художественно-техническое исполнение  
анимационных проектов: Компьютерная анимация и графика**

для специальности СПО

**54.02.05 Живопись (по видам)**

Квалификация – художник-живописец, преподаватель

Углубленная подготовка

Форма обучения – **очная**

**Москва**


Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.04. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ И ГРАФИКА разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования **54.02.05 Живопись (по видам)**, утвержденного приказом Министерства образования и науки от 13 августа 2014 года № 995.

**Разработчик:** преподаватель высшей категории Корнаушкин Р. В.

Рассмотрено на заседании цикловой методической комиссии специальных дисциплин

Протокол № 9 от 30 августа 2023 г.

Председатель ЦМК

 И.А.Ленникова - доцент, заведующая отделением «Живопись»

СОГЛАСОВАНО:

Директор колледжа

 М.Н.Краковская

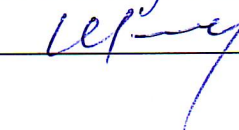
Начальник отдела по методической работе

 В.В.Атаман

Заместитель директора колледжа

 М.И. Золотова

Заведующая библиотекой

 В.М.Шипулина

ПРИНЯТО

Протокол заседания цикловой методической комиссии

№ \_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

### Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле)

дисциплины \_\_\_\_\_  
(название дисциплины)

по специальности \_\_\_\_\_  
(название специальности)

на 20 \_\_/20 \_\_ учебный год

1. В \_\_\_\_\_ вносятся следующие изменения:  
(раздел рабочей программы)

- 1.1. ....;
- 1.2. ....;
- ...
- 1.9. ....

2. В \_\_\_\_\_ вносятся следующие изменения:  
(раздел рабочей программы)

- 2.1. ....;
- 2.2. ....;
- ...
- 2.9. ....

3. В \_\_\_\_\_ вносятся следующие изменения:  
(раздел рабочей программы)

- 3.1. ....;
- 3.2. ....;
- ...
- 3.9. ....

Заведующий отделением \_\_\_\_\_  
(Ф.И.О. подпись)

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 \_\_ г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	5
1.1.	Область применения программы	5
1.2.	Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена	5
1.3.	Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса	5
1.4.	Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса	7
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	8
2.1.	Организационно-методические данные междисциплинарного курса	8
2.2.	Объем учебной междисциплинарного курса и виды учебной работы	8
2.3.	Примерный тематический план и содержание учебной междисциплинарного курса	9
2.4.	Занятия с применением инновационных форм	14
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	15
3.1.	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению	15
3.2.	Информационное обеспечение обучения	
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	15
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	16

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.04. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ И ГРАФИКА является составной частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.05.02 Живопись (по виду: станковая), утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2014 года № 995.

## 1.2. Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Междисциплинарный курс МДК.01.04. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ И ГРАФИКА относится к профессиональному модулю ПМ.01. Творческая и исполнительская деятельность, входит в междисциплинарный курс Художественно-техническое исполнение творческих проектов. Междисциплинарный курс МДК.01.03. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ И ГРАФИКА является базой для изучения таких дисциплин, как «Основы анимационного движения», «Мультимедийная обработка анимационных проектов».

## 1.3. Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса:

Основными целями МДК.01.04. ХУДОЖЕСТВЕННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ АНИМАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ: КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ И ГРАФИКА являются:

Подготовка обучающихся в области компьютерной анимации и трехмерного моделирования применительно к решению композиционных задач при создании мультимедиа-продукта. Изучение теоретических основ построения плоской и трехмерной анимации.

Ознакомление с техникой и приемами плоской анимации с освоением современных программных средств ее разработки. Ознакомление с техникой и приемами построения трехмерных сцен; формирование практических навыков работы в современных программных средствах создания трехмерной анимации.

- получение знаний в области мультипликационного движения живых и неживых тел;
- освоение специфики мультипликационного движения, его законов, общих правил;

- формирование эрудиции и художественного вкуса студентов;
- развитие навыков самостоятельной разработки анимационной сцены;
- развитие навыков коммуникативного взаимодействия: умение работать в команде;
- анализ достижений отечественной и зарубежной анимации;
- обучение самоконтролю;
- совершенствование навыков самостоятельной работы с учебной и научной литературой, умения правильно вести дискуссию, доказывать свою точку зрения;
- создание предпосылок для дальнейшего образования выпускников средней профессиональной школы в высших учебных заведениях и путем самообразования.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

**иметь практический опыт:**

- творческого использования средств живописи, их изобразительно-выразительные возможности;
- проведения целевого сбора и анализа подготовительного материала, выбора художественных и изобразительных средств в соответствии с творческой задачей;
- последовательного ведения работы над композицией;

**знать:**

- основные этапы создания анимации, существующие типы и категории объектов для создания трехмерных сцен, способы отображения трехмерного пространства в программе моделирования;
- принципы создания и модификации объектов, способы перехода к редактированию объектов на различных уровнях, методы редактирования объектов разного типа;
- способы назначения материалов объектам, использование материалов, имитируемых картами текстур, создание пользовательских материалов;
- способы анимации связанных объектов по методам прямой и обратной кинематики, методы реализации персонажей с помощью морфинга;
- средства управления анимацией и визуализацией трехмерных сцен, методы создания сложных композиций с использованием видеомонтажа.

**уметь:**

- уверенно владеть изученными программными пакетами (Autodesk 3ds max, Adobe after effects) для решения анимационных задач
- быть способным самостоятельно определять техническую реализацию будущего анимационного проекта, согласуясь с заданной анимационной техникой и изобразительным решением.

Занятия проходят в форме лекций, дискуссий, просмотров анимационных фильмов, слайдов, практических занятий.

#### **1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса**

Выпускник по специальности 54.05.02 Живопись в процессе освоения ППССЗ на базе приобретенных знаний и навыков должен обладать следующими компетенциями:

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

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

Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях (ОК 3);

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

Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности (ОК 5);

Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством (ОК 6);

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

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

Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК 9);

Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи (ПК 1.1);

Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия (ПК 1.2);

Проводить работу по целевому сбору, анализу, обобщению и применению подготовительного материала (ПК 1.3);

Последовательно вести работу над композицией (ПК 1.4);

Владеть различными приемами выполнения живописных работ (ПК 1.5);

Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла (ПК 1.6);

Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи (ПК 1.7).

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

### 2.1. Организационно-методические данные междисциплинарного курса

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 270 часов,  
аудиторной нагрузки – 176 часов, внеаудиторной нагрузки – 88 часов,  
консультаций – 16 часов;

в том числе:

I курс: 108 часов; из них

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 72 часа;
- самостоятельной работы обучающегося – 28 часов;
- консультаций – 8 часов;

II курс: 114 часов; из них

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 72 часа;
- самостоятельной работы обучающегося – 36 часов;
- консультаций – 6 часов;

III курс: 48 часов; из них

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 32 часа;
- самостоятельной работы обучающегося – 16 часов;
- консультаций – 0 часов.

### 2.2. Объем междисциплинарного курса и виды учебной работы

Вид и объем учебной работы	Количество часов
<b>Максимальная учебная нагрузка</b>	<b>270</b>
<b>Аудиторная учебная нагрузка</b>	<b>176</b>
<b>в том числе</b>	
лекционные занятия	2
практические работы	154
зачетные занятия	20
<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>94</b>
<b>в том числе</b>	
внеаудиторная работа по выполнению поставленных задач	78
<b>Консультация</b>	<b>14</b>
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	



## 2.3. Тематический план и содержание учебной дисциплины

### Тематический план

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (дидактические единицы, практические, лабораторные работы, виды внеаудиторной работы)	Количество часов			Уровень освоения
		Макс.	Аудиторные	Внеаудиторная работа	
	<b>1 семестр (1 семестр обучения)</b>	<b>48</b>	<b>32</b>	<b>16</b>	
	<b>Раздел I. Работа в программах Autodesk 3ds max и Adobe after effects (в объеме I курса)</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	<b>108</b>	<b>72</b>	<b>36</b>	
<b>1.1</b> Введение, знакомство с интерфейсом программы Autodesk 3ds max.	- базовые возможности взаимодействия с программой "Autodesk 3ds max" - ориентирование в окнах просмотра - добавление геометрических примитивов - манипулирование объектами в сцене	3	2	1	*
	<i>Самостоятельная работа. Работа с материалом лекции.</i>			<i>1</i>	***
<b>1.2</b> Введение, знакомство с интерфейсом программы Adobe after effects.	- основные сведения и приемы работы, необходимые для выполнения заданий по курсу классической анимации - оцифровка фаз рисованной анимации, сборка в программе и вывод в видео файл	3	2	1	**
	<i>Самостоятельная работа. Работа с материалом лекции.</i>			<i>1</i>	***
<b>1.3</b> Знакомство с анимацией в программе Autodesk 3ds max.	- анимация объектов методом ключевой анимации - основы работы с инструментом "curve editor" - основы визуализации сцен	6	4	2	**
	<i>Практические работы. упражнение «Мяч»</i>				
	<i>Самостоятельная работа. Завершение упражнения «Мяч».</i>			<i>2</i>	***
<b>1.4</b> Работа с модификаторами в программе Autodesk	- работа со стеком - модификаторы noise и wave	6	4	2	**

3ds max.	<i>Практические работы: урассечение «Травинка», урассечение «Флаг».</i>								
	<i>Самостоятельная работа. Завершение урассечения «Травинка» и «Флаг».</i>								
<b>1.5</b> Структура проекта и базовые элементы Adobe after effects.	- слай, композиция, параметры - треки и ключевая анимация	3	2	1	2				***
	<i>Самостоятельная работа. Работа с материалами лекции.</i>								
<b>Текущий контроль</b>	<b>Устный опрос. Просмотр практических заданий.</b>				2				***
<b>1.6</b> Моделирование объектов сцены с использованием параметрических кривых в программе Autodesk 3ds max.	- возможности программы в настройке и релактировании параметрических кривых - создание, на основе параметрических кривых, геометрических объектов сложной формы - иерархическое связывание объектов	9	6	3					**
	<i>Практические работы: Урассечение «Пушка 2d».</i>								
	<i>Самостоятельная работа. Завершение урассечения «Пушка 2d».</i>							2	***
<b>1.7</b> Детальный разбор функций curve editor в программе Autodesk 3ds max.	- Дополнительные средства управления таймингом анимации - Управление характером анимации, посредством настраивания способов интерполяции промежуточных фаз ключевой анимации.	12	8	4					**
	<i>Практические работы: урассечение «Пушка 3d» - анимация.</i>								
	<i>Самостоятельная работа. Завершение урассечения «Пушка 3d» анимация.</i>							2	***
	Консультация							4	***
Промежуточный контроль.	Контрольная работа	3	2	1					
<b>2 семестр (2 семестр обучения)</b>									
<b>1.8</b> Эффекты, маски, рогокопипнг в программе Adobe after effects.	Создание, текстурирование и анимация шахмат в программе Autodesk 3ds max	60	40	20					**
	<i>Самостоятельная работа. Работа с материалом лекции.</i>	4	4	2				2	***
<b>1.9</b> Анимация	- связывание слоев	24	16	8					**

Методом перегадки в Adobe after effects.	- анимация персонажей, построенных на связанных слоях - алгоритмы интерполяции ключевых фаз <i>Практические работы: упражнение «Пушка 3d» - моделирование. Самостоятельная работа. Завершение упражнения «Пушка 3d» моделирование.</i>								
<b>Текущий контроль</b>	<b>Устный опрос. Просмотр практических заданий.</b>							7	***
<b>1.10</b> Полигональное моделирование объектов сцены в программе Autodesk 3ds max.	- основы полигонального моделирования - построение объектов методом редактирования полигональных сеток <i>Практические работы: упражнение «Пушка 3d» – моделирование. Самостоятельная работа. Завершение упражнения «Пушка 3d» моделирование.</i>	3	2	1				8	**
Промежуточный контроль.	Дифференцированный зачет		4					7	***
<b>1 семестр (3 семестр обучения)</b>									
<b>Раздел II. Работа в программах Autodesk 3ds max и Adobe after effects (в объеме II курса)</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)		<b>54</b>	<b>32</b>	<b>22</b>					
<b>2.1</b> Основы работы с костями и оснастки персонажей в программе. Autodesk 3ds max.	- работа с костями - использование модификатора skin - оснастка простых органических моделей. <i>Практические работы: Упражнения: «Полет гуся», «Рука».</i> <i>Самостоятельная работа. Завершение упражнения «Полет гуся» и «Рука».</i>	26	16	10					**
<b>Текущий контроль</b>	<b>Устный опрос. Просмотр практических заданий.</b>							10	***
<b>2.2</b> Создание говорящего персонажа в программе Adobe after effects.	- создание персонажа и его частей - настройка персонажа - работа со звуком - анимация персонажа <i>Практические работы: Упражнение «Создание персонажа и его частей».</i>	3	2	1					**
		19	10	9					**

	<i>Самостоятельная работа. Завершение упражнения «Создание персонажа и его частей».</i>				10	***
<b>2.3</b> Использование ограничителей и принципы их работы в программе Autodesk 3ds max.	- ограничители: Position constraint, Orientation constraint, path constraint, lookat constraint	3	2	1	1	**
	<i>Практические работы</i> (не предусмотрены) Консультация				2	***
Промежуточный контроль	Проемотр и оценка работ за семестр	3	2	1		***
<b>2.4</b> Создание нижней конечностей, походка в программе Autodesk 3ds max.	<b>2 семестр (4 семестр обучения)</b>					
	- основы изучения работы с костями - создание нижней конечностей - анимация походки нижних конечностей	60	40	20		**
	<i>Практические работы: Упражнение «Походка - нижние конечности».</i> <i>Самостоятельная работа. Завершение упражнения «Походка - нижние конечности».</i>				6	***
<b>2.5</b> Морфинг (липсинг) в программе Autodesk 3ds max.	- создание полигонального объекта по эскизам - основы топологии - основы морфинга - морфинг - основы работы со звуком	15	10	3		**
	<i>Практические работы: Упражнение «Морфинг».</i> <i>Самостоятельная работа. Завершение упражнения «Морфинг».</i>				6	***
<b>Текущий контроль</b>	<b>Устный опрос. Проемотр практических заданий.</b>	3	2	1	6	***
	- стандартные материалы и работа с ними - текстуры и процедурные карты - основы работы с частями - освещение и визуализация сцены	25	18	7		**
<b>2.3</b> Материалы, текстуры, частицы, визуализация сцены в программе Autodesk 3ds max.	<i>Практические работы: упражнение «Поезд».</i>					
	<i>Самостоятельная работа. Завершение упражнения «Поезд».</i>					
				4		***

Промежуточный контроль.	Консультация	Дифференцированный зачет	3	2	4	4	***
<b>1 семестр (5 семестр обучения)</b>							
<b>Раздел III. Работа в программах Autodesk 3ds max и Adobe after effects (в объеме III курса)</b> (ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)			<b>48</b>	<b>32</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	
<b>3.1</b> Моделирование сложных персонажей в программе Autodesk 3ds max.	- дополнительные приемы моделирования - создание модели произвольной формы <i>Практические работы: Моделирование четвероногого</i> <i>Самостоятельная работа. Завершение моделирования четвероногого</i>		9	6	3		**
<b>3.2</b> Оснастка персонажа в программе Autodesk 3ds max.	- способы оснастки персонажей необходимым набором контроллеров и модификаторов для передачи аниматору в процессе производства анимационного фильма <i>Практические работы: Создание оснастки четвероногого.</i> <i>Самостоятельная работа. Завершение оснастки четвероногого.</i>		9	6	3		**
<b>3.3</b> Анимация четвероногого в программе Autodesk 3ds max.	- методы работы с программой, используемые для анимации персонажей <i>Практические работы: Анимация четвероногого.</i> <i>Самостоятельная работа. Завершение анимации четвероногого.</i>		6	4	2		**
<b>Текущий контроль</b>	<b>Устный опрос. Просмотр практических заданий.</b>					4	
<b>3.4</b> Разбор комплексных сцен, насыщенных эффектами и анимацией в программе Adobe after effects.	- создание комплексных сцен, аналогичных тем, которые могут встретиться в реальной работе на анимационном производстве <i>Практические работы (не предусмотрены)</i> <i>Самостоятельная работа. Упражнение-сцена «Мельница», упражнение-сцена «Гроза».</i>		3	2	1		**
<b>3.5</b> Анимация двухногого персонажа в	- создание пикгиперской анимации походки		9	6	3		**

программе Autodesk 3ds max.					
	<i>Практические работы (не предусмотрены)</i>				
	<i>Консультация</i>				
Промежуточный контроль	Дифференцированный зачет				
<b>Всего</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>***</b>
	<b>270</b>	<b>176</b>		<b>94</b>	

Уровень освоения учебного материала обозначается следующим образом:

\* – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

\*\* – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

\*\*\* – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

## 2.4. Занятия с применением инновационных форм обучения

Наименование раздела дисциплины (темы лекций, семинаров, практических занятий и др.)		Активные и интерактивные формы обучения			
		лекции	практические	самостоятельные	(описание)
<b>Раздел I. Работа в программах Autodesk 3ds max и Adobe after effects (в объеме I курса)</b>		<b>12</b>	-	<b>6</b>	
Тема 1.2	Введение, знакомство с интерфейсом программы Adobe after effects.	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 1.5	Структура проекта и базовые элементы Adobe after effects.	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 1.7	Детальный разбор функций curve editor в программе Autodesk 3ds max.	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 1.8	Эффекты, маски, ротоскопирование в программе Adobe after effects.	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 1.10	Полигональное моделирование объектов сцены в программе Autodesk 3ds max.	4	-	2	Выполнение презентации
<b>Раздел II. Работа в программах Autodesk 3ds max и Adobe after effects (в объеме II курса)</b>		<b>2</b>	-	<b>1</b>	
Тема 2.3	Использование ограничителей и принципы их работы в программе Autodesk 3ds max.	2	-	1	Выполнение презентации
<b>Раздел III. Работа в программах Autodesk 3ds max и Adobe after effects (в объеме III курса)</b>		<b>4</b>	-	<b>2</b>	
Тема 3.1	Моделирование сложных персонажей в программе Autodesk 3ds max.	2	-	1	Выполнение презентации
Тема 3.2	Оснастка персонажа в программе Autodesk 3ds max.	2	-	1	Выполнение презентации
Итого:		18	-	9	10% занятий в интерактивной форме

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА**

##### **3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению**

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета «Компьютерная анимация и графика».

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- демонстрационный экран.

Технические средства обучения:

- компьютер с установленным программным обеспечением (Autodesk 3ds Max, Adobe After Effects).

##### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

###### **ОСНОВНАЯ:**

1. Компьютерная графика 2-е изд., испр. и доп. Учебник и практикум для СПО. Селезнев В.А., Дмитроченко С.А. 2019 (Подписка на ЭБС «Юрайт»)
2. Инженерная и компьютерная графика. Учебник и практикум для СПО. Под общ. Ред. Анамовой Р.Р., Леонов С.А., Пшеничных Н.В. 2019 (Подписка на ЭБС «Юрайт»)

###### **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ:**

Асенин С.В. Мир мультфильма. – М., Искусство, 1986.

Дворко Н.И. Профессия – режиссер мультимедиа. – Спб., СПбГУП, 2004

Кулешов Л.В. Уроки кинорежиссуры. – М., ВГИК, 1999

Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино: вопросы эстетического и нравственного воспитания. Учебное пособие – М., ВГИК, 1988

Поличко Г.А. Киноязык, объясненный студенту (художественно-педагогические

диалоги) – М. – Рязань, Русское слово, 2006.

Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. Учебник. - М., 2003, Т. 1-3.

Интернет ресурсы.

Комплект учебно-наглядных пособий (видео уроков), созданный на факультете анимации и мультимедиа ВГИК, и ежегодно пополняемый.

### **4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ**

При подготовке к практическим занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. Для наиболее глубокого освоения междисциплинарного курса рекомендуется изучать литературу,



обозначенную как «дополнительная» в представленном списке, посещать показы анимационных фильмов, профессиональные фестивали.

На практических занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Обучающемуся рекомендуется следующая схема подготовки к практическому занятию:

1. Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
2. Проработать вопросы практического занятия;
3. Выполнить домашнее задание.

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

Контроль и оценка результатов освоения междисциплинарного курса осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических, практических занятий, на дифференцированном зачете.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p><b>Знание</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- базовые интерфейсы программных пакетов изучаемых в курсе;</li><li>- инструменты и их применение для выполнения прикладных задач в анимационном процессе;</li><li>- понимание основных принципов работы программ для создания компьютерной графики.</li></ul> <p><b>Умения</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- уверенное владение изученными программными пакетами (<b>Autodesk 3ds max, Adobe after effects</b>), для решения анимационных задач;</li><li>- развитые навыки трехмерного моделирования;</li><li>- владение техникой создания разверток трехмерных моделей, и текстур для них;</li><li>- способность адекватно применять базовые анимационные принципы, при работе с различными анимационными технологиями.</li></ul>	<p>Текущий контроль в форме:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- проверки выполнения самостоятельной работы;</li><li>- проверки выполнения практических работ.</li></ul> <p>Промежуточный контроль в форме дифференцированного зачета (просмотра и опроса по билетам).</p>