

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования

«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»

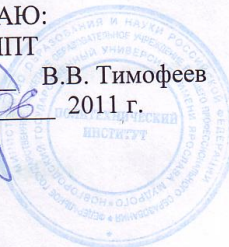
Кафедра художественной и пластической обработки материалов

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ИПТ

В.В. Тимофеев

2011 г.



АНИМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН

Дисциплина для специальности
070601.65Г – Графический дизайн
(052400 – Дизайн)

Рабочая программа
(очное обучение)

СОГЛАСОВАНО

Начальник УМУ

Е.И. Грошев

«18» 06 2011 г.

Разработал

Профессор каф.ХПОМ

Е.Г. Бердичевский

«10» 06 2011 г.

Принято на заседании кафедры

Зав. кафедрой

Е.Г. Бердичевский

«18» 06 2011 г.

№	Темы практических занятий	Семестр	Срок
1	Основные элементы интерфейса и работа приложения. Понятие и создание объектов 3D Studio MAX. Создание групп объектов и изменение Уровня.	8	10
2	Модификаторы и слои. Материалы и текстуры. Освещение. Камера. Визуализация сцены. Ускорения.	8	1

Введение

Дисциплина «Анимационный дизайн» входит в блок специальных дисциплин по выбору и является дальнейшим развитием возможностей информационных технологий в прикладном дизайне.

Задачей дисциплины является предоставление студенту базовых сведений по технологии анимирования графических объектов с целью создания новых современных продуктов (презентационные ролики, мультимедийные диски, сайты и др.)

В результате изучения курса студент должен знать:

- Программные продукты анимационного дизайна;
- 3D-анимации как основа современного мультимедийного дизайна;
- Область применения и технологии 2D-анимации;
- Видеопродукция в телевизионном дизайне;
- Анимационные заставки и раскадровки в веб-дизайне;
- Использование анимационного архива.

1 Объем дисциплины (в часах) и виды учебной работы

Специальность – 070601.65Г – ГД

Форма обучения - очная

Таблица 1 - Распределение часов по видам занятий

Вид учебной работы	Часов в семестре
	10
Аудиторные занятия:	45
- теоретические занятия;	-
- практические занятия;	45
- лабораторные занятия	-
Самостоятельная работа:	55
- графическая работа	20
Всего	100
Вид итогового контроля	зачет

2 Содержание дисциплины

2.1 Темы практических занятий

Таблица 2 - Распределение часов по темам практических занятий

№ п/п	Темы практических занятий	Трудоемкость в час	
		ауд	срс
1	Основные элементы интерфейса и рабочего пространства. Понятие и создание объектов 3D Studio MX. Создание групп объектов и изменение. Упражнения.	8	10
2	Модификаторы и сплайны. Материалы и текстуры. Освещение. Камеры. Визуализация сцены. Упражнения.	8	8

№ п/п	Темы практических занятий	Трудоемкость в час	
		ауд	срс
3	Двумерная анимация в пакете Adobe Flash рисование. Создание анимированных изображений. Презентации.	6	8
4	Создание интерактивных элементов сайта. Анимация в интернет-рекламе. 3D и 2D анимация в сайтах. Сочетание цифрового звука с цифровым изображением. Упражнения.	8	10
5	Особенности анимации в телевизионном дизайне. Программное и техническое обеспечение. Телевизионная реклама в Adobe After Effect.	8	10
6	Цифровой звук. Гармонизация изображения, звуковых и световых эффектов. Креатив в анимационном дизайне.	7	9
	Итого	45	55

2.2 Темы самостоятельной работы студентов

Графическая работа по курсу «Анимационный дизайн» выполняется в электронном виде. Графическая часть работы располагается на CD и DVD-носителях. Содержание работы – разработка 3-х минутного презентационного ролика на рекламную тему. Анимационная часть ролика выполняется в 3D Studio max или Adobe Flash по указанию руководителя работы. Тему ролика студент выбирает самостоятельно.

3 Учебно-методическое обеспечение

3.1 Список рекомендуемой литературы

3.1.1 Основной

1 Переверзев С.И. Анимация в Macromedia Flash MX. - 2-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. - 373,[2]с.: ил

2 Ди Хаан Дженнифер. Анимация и спецэффекты во Flash MX 2004 = Animation and effects with Macromedia Flash MX 2004 / Пер.с англ. И.В.Берштейна. - М.: Вильямс, 2006. - 502с.: ил

3 Сид Пол. Анимация персонажей для игр в реальном времени = Animating real-time game characters / Пер.с англ.Талачевой М.И. - М.: ДМК Пресс, 2004. - 415с.: ил- (Для дизайнеров).

3.1.2 Дополнительный

4 Розенкноп Д.Л. Создание анимационных эффектов в Macromedia Flash MX 2005. – М.: НТ ПРЕСС ООО, 2006 .

5 Макфедрис П. Создание Web-страниц. – М.: Издательство «АСТ», 2007.

6 Загуменнов А.П. Компьютерная обработка звука. – М.: Форум, 2006.

7 Столяров А.М., Столярова Е.С. Монтаж и запись видеофильмов. – М.: НТ ПРЕСС ООО, 2007.

8 Фишер Д.П. Создание и обработка звука. – М.: НТ ПРЕСС ООО 2006.

9 Буковецкая О.А. Создание презентаций. – СПб. : Питер,2007.

10 Бетц О. Все о музыке в MP3. – М.: Бином, 2006.

11 [www. artiumstudio. ru](http://www.artiumstudio.ru)

12 [http:// web silver. ru /](http://web silver. ru /)

13 [http: // web artdesin. ru /](http:// web artdesin. ru /)

3.2 Список методических рекомендаций и указаний

1 Анимационный дизайн: Метод.указ. / Авт.-сост. Е.Г.Бердичевский; НовГУ. – В.Новгород, 2008. – 4 с.

3.2 Педагогические контрольные (испытательные) материалы

Для проверки теоретических знаний студентам предлагаются следующие вопросы:

- 1) Основные алгоритмические конструкции языка PHP.
- 2) Создание интерактивных сервисов (чат, гостевая книга, форум).
- 3) Модификаторы объектов в 3d max.
- 4) Понятие трехмерного объекта. Категории объектов. Имена объектов.
- 5) Способы трансформирования объектов в редакторе Flash Max.
- 6) Анимация формы (во Flash Max).
- 7) Анимация движения. Движение по маршруту.
- 8) Приемы использования звука.
- 9) Простейшая интерактивность. Работа с редактором скрипта. Простейшие команды
- 10) Визуализация сцены. Рендеринг в 3d max.
- 11) Съемочные камеры
- 12) Особенности анимации в телевизионном дизайне.
- 13) Последовательность разработки анимационной банерной рекламы
- 14) Современные средства дизайн - разработки презентационных роликов
- 15) Создание презентаций (технология, методика)

4 Методические рекомендации для преподавателя по организации изучения дисциплины

4.1 Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

4.1.1 Программа составлена в соответствии с Государственным образовательным стандартом высшего профессионального образования, утвержденного 14.03.2003 (номер государственной регистрации 575 иск/СП) с равномерным распределением нагрузки по 12 семестрам.

Так как дисциплина является дисциплиной по выбору, выписка из соответствующего ГОСа не представляется.

4.1.2 Контроль самостоятельной работы студентов осуществляется при выполнении практических и графических работ. Основной формой контроля являются защита практических и графических работ. Выполнение самостоятельной работы регламентируется технологической картой дисциплины, которую преподаватель доводит до студентов на первом занятии.

5 Методические указания студентам по изучению дисциплины

5.1 Методические указания по организации изучения дисциплины

С целью организации работы студентов в университете внедрена рейтинговая интенсивная технология модульного обучения (РИТМ). Она основана на коллективно-индивидуальных формах обучения, критерием эффективности ее являются результаты практической деятельности студентов. Положение об обучении студентов по рейтинговой системе принято Ученым советом в 1993 г.

Рейтинговая (балльная) оценка, формируемая в ходе изучения дисциплины, обеспечивает объективную оценку знаний студентов, активизирует их работу в течение всего учебного года.

Исходным документом для организации работы студентов по дисциплине является технологическая карта. В ней определены сроки проведения контрольных мероприятий (выполнение и защита практической работы (П), выполнение и защита расчетно-графической работы (РГР), сдача зачета или экзамена и пр.), максимальная оценка за каждое из них и правила перевода общего количества баллов, полученных при изучении дисциплины, в четырёхбалльную систему (неудовлетворительно, удовлетворительно, хорошо, отлично).

График контрольных мероприятий по дисциплине в каждом семестре сведен в таблицу технологической карты.

Срок представления преподавателем контрольного рейтинга в отдел мониторинга учебного процесса учебно-методического управления - 9 неделя текущего семестра.

5.2 Методические указания студентам к темам курса

1 Основные элементы интерфейса и рабочего пространства. Понятие и создание объектов 3D Studio Max. Создание групп объектов и изменение.

Вопросы для самопроверки. 1. Преимущества и недостатки программы 3D studio max. 2. Основные элементы объекта. 3. Какие процедуры проводятся для создания групп объектов.

2 Модификаторы и сплайны. Материалы и текстуры. Освещение. Камеры. Визуализация сцены.

Вопросы для самопроверки 1. Перечислите основные виды модификаторов. 2. Принципы построения библиотеки материалов. 3. Способы освещения сцены.

3 Двумерная анимация в пакете Adobe Flash/ рисование. Создание анимированных изображений.

Вопросы для самопроверки 1. Принцип векторной двумерной анимации. 2. Интерфейс программы Macromedia Flash (Adobe Flash). 3. Область применения двумерной анимации.

4 Создание интерактивных элементов сайта. Анимация в интернет-рекламе. 3D и 2D анимация в сайтах. Сочетание цифрового звука с цифровым изображением.

Вопросы для самопроверки 1. Виды интерактивной и анимационной интернет-рекламы. 2. Как происходит синхронизация звука и изображения. 3. Эстетический эффект от 3D и 2D анимаций в интернете.

5 Особенности анимации в телевизионном дизайне. Программное и техническое обеспечение. Телевизионная реклама в Adobe After Effect.

Вопросы для самопроверки 1. Интерфейс программы Adobe After Effect. 2. Анимации в телевизионной рекламе как видеофильм. 3. Редактирование и монтаж видеоизображений.

6 Цифровой звук. Гармонизация изображения, звуковых и световых эффектов. Креатив в анимационном дизайне.

Вопросы для самопроверки 1. Основные параметры цифрового звука. 2. Основные звуко-световые эффекты в трехмерной анимации. 3. Пути обеспечения креатива в анимационном дизайне.

Карта учебно-методического обеспечения

дисциплины Анимационный дизайн
Специальность (направление) 070601.65Г – Графический дизайн
Форма обучения дневная
Часов: всего 100 лекций , **практ. занятий** 45, **лаб. раб.** , **СРС** 55 (**ГР** 20)
Кафедра ХПОМ **Семестр** 10

Таблица 1 - Обеспечение дисциплины учебными изданиями

Библиографическое описание* издания (автор, наименование, вид, место и год издания, кол. Стр.)	Вид занятия, в котором используется	Число часов, обеспечиваемых изданием	Кол. Экз. в библ. НовГУ (на каф.)	Примечание
1 Переверзев С.И. Анимация в Macromedia Flash MX. - 2-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. - 373,[2]с.: ил	Прак ГР	15 7	5	CD-ROM
2 Ди Хаан Дженнифер. Анимация и спецэффекты во Flash MX 2004 = Animation and effects with Macromedia Flash MX 2004 / Пер.с англ. И.В.Берштейна. - М.: Вильямс, 2006. - 502с.: ил	Прак ГР	15 6	1	CD-ROM
3 Сид Пол. Анимация персонажей для игр в реальном времени = Animating real-time game characters / Пер.с англ.Талачевой М.И. - М.: ДМК Пресс, 2004. - 415с.: ил- (Для дизайнеров).	Прак ГР	15 7	1	CD-OM

Таблица 2 - Обеспечение дисциплины учебно-методическими изданиями

Библиографическое описание* издания (автор, наименование, вид, место и год издания, кол. стр.)	Вид занятия, в котором используется	Число часов, обеспечиваемых изданием	Кол. экз. в библ. НовГУ (на каф.)	Примечание
1 Анимационный дизайн: Рабочая программа / Авт.-сост. Е.Г.Бердичевский; НовГУ. – В.Новгород, 2011. – 6 с.	все	100	(1)	Электр. Версия
2 Анимационный дизайн: Метод.указ. / Авт.-сост. Е.Г.Бердичевский; НовГУ. – В.Новгород, 2008. – 4 с.	прак. ГР	45 20	(1)	Электр. Версия

Учебно-методическое обеспечение дисциплины 100 %

Действительно для учебного плана 2011/12 Зав. кафедрой /Е. Г. Бердичевский/