

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.О.01.07 ЦИКЛ ДИСЦИПЛИН (МОДУЛЕЙ)

"ПРОЕКТИРОВАНИЕ И ИССЛЕДОВАНИЯ"

Цифровая анимация Digital animation

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

07.04.04 Градостроительство

Направленность (профиль)

07.04.04.03 Визуальные коммуникации (Цифровое искусство)

Форма обучения

очная

Год набора

2023

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

Профессор, Арбатский И.В.

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Формирование у магистрантов знаний в области цифровой анимации с рассмотрением практических приемов работы в современных редакторах, формирование умения работы в редакторах

1.2 Задачи изучения дисциплины

К задачам курса относятся:

- формирование понятийного аппарата;
- ознакомление с основными принципами работы со средствами цифровой анимации;
- формирование практических навыков работы с программными продуктами

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ОПК-1: Способен осуществлять эстетическую оценку среды жизнедеятельности на основе должного уровня художественной культуры и развитого объемно-пространственного мышления	
ОПК-1.1: Способен оценить произведения искусства и мировой культуры; применяет комплекс знаний и умений в процессе архитектурно-художественного творчества, в том числе, создавая комфортную градостроительную среду жизнедеятельности; использует методы моделирования и гармонизации искусственной среды обитания при разработке градостроительных решений; демонстрирует разные методы наглядного изображения и моделирования архитектурной формы и градостроительного пространства.	
ПК-1: Способен участвовать в создании концептуальных градостроительных проектов, произведений градостроительного искусства	

ПК-1.1: Анализирует большие объемы информации профессионального	
содержания в области градостроительства; обобщает и систематизирует сведения в различных видах и формах; разрабатывает альтернативные варианты градостроительных решений для территориального объекта с учетом установленных требований к объекту разработки и виду градостроительной документации; обоснованно определяет свойства и качества вариантов градостроительных решений, прогнозируя последствия их реализации	

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: .

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Сем естр	
		1	2
Контактная работа с преподавателем:	1,94 (70)		
практические занятия	1,94 (70)		
Самостоятельная работа обучающихся:	4,06 (146)		
курсовое проектирование (КП)	Нет		
курсовая работа (КР)	Да		

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Контактная работа, ак. час.							
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
				Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС		
1. Основные понятия в цифровой анимации									
	1. Формирование понятийного аппарата			2					
	2. основные понятия							10	
2. основные виды программных продуктов									
	1. Виды программных продуктов			2					
	2. программынепродукты								
	3. Работа с интерфейсами			10					
	4. индивидуальная работа с продуктами для анимации							60	
	5. Выполнение задач анимации			6					
3. Практическая работа над заданием									
	1. Выполнение индивидуального задания			14					
	2. выполнение практического задания							4	
4. Практическая работа									
	1. Практическая работа над проектным заданием			36					
	2. Выполнение практического задания							72	

Bcero			70				146	
-------	--	--	----	--	--	--	-----	--

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Полещук Н. Н. Самоучитель AutoCAD 2014: [параметры, AutoCad 360, канал проекта, выкладки чертежей, доверенные папки, линия-модель-чертеж, русская и английская версии](Санкт-Петербург: БХВ-Петербург).
2. Осадчук М. А. Творческая анимация. Видеопрезентация проекта: учебное пособие для вузов по программам магистерской подготовки по направлениям "Дизайн", "Дизайн архитектурной среды", "Градостроительство"(Красноярск: [СФУ]).
3. Плаксин А. А. Mental ray. Мастерство визуализации в Autodesk 3ds Max (Москва: ДМК Пресс).
4. Арбатский И. В. Шрифт и массмедиа: учебное пособие для вузов по программам магистерской подготовки по направлениям "Дизайн", "Дизайн архитектурной среды", "Градостроительство"(Красноярск: СФУ).
5. Чуй Я.В., Осадчук М.А. Цифровая анимация. Digital animation: [учеб-метод. материалы к изучению дисциплины для ...07.04.04.03 - Визуальные коммуникации (Цифровое искусство)](Красноярск: СФУ).
6. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие(Москва: Архитектура-С).
7. Черненко Е.А. Мультимедийные технологии: звук, графика, анимация, текст: учебное пособие(Абакан: Ред.-изд. сектор ХТИ - филиала СФУ).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. Может быть использовано свободно распространяемое ПО, Autodesk, AutoCAD, 3DS MAX

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Для преподавания дисциплины необходим компьютерный класс с числом рабочих мест не менее численности группы/подгруппы и оснащенные программным обеспечением для проведения практических работ по анимации