


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»


Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

«СОГЛАСОВАНО»

Декан факультета АИТУ

 / С.И. Холопов
«27» 06 20 19 г

Заведующий кафедрой ИТГД

 / Р.М. Ганеев
«27» 06 20 19 г

«УТВЕРЖДАЮ»

Проректор РОПиМД

 / А.В. Корячко
«28» 06 20 19 г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.03.02 «Спецкурс»**

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань 2019 г

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЙ

Рабочая программа по дисциплине «Спецкурс» является составной частью основной профессиональной образовательной программы по специальности 54.05.03 Графика, разработанной в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению 54.05.03 Графика, утвержденным приказом Минобрнауки России № 1428 от 16.11.2016.

Разработчики

д.т.н., профессор кафедры ИТГД



Р.М. Ганеев

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры «24» 06 2019г., протокол № 11

Заведующий кафедрой ИТГД,

д.т.н., профессор



Р.М. Ганеев

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы специалитета

Рабочая программа по дисциплине «Спецкурс» является составной частью основной профессиональной образовательной программы (ОПОП) по направлению подготовки специалистов 54.05.03 Графика, разработанной в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика (уровень специалитета), утвержденным приказом Минобрнауки России от 16.11.2016 г №1428.

Цель изучения дисциплины: освоение методик преподавания информационных технологий анимации и графики в изобразительном искусстве.

Основные задачи изучения дисциплины:

1. Изучение методических основ преподавания изобразительного искусства.
2. Освоение требований современных образовательных программ обучения изобразительному искусству.
3. Приобретение навыков разработки образовательных программ.
4. Освоение способов контроля качества образования.

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-16	Способность преподавать дисциплины (модули) по основам написания рисунка и живописи и смежные с ними вспомогательные дисциплины (модули) в организациях, осуществляющих образовательную деятельность	<p>Знать основы проецирования трехмерных предметов на плоскость, методы освещения сцены, законы формирования цвета.</p> <p>Уметь формировать кадр, создавать тени и отображать физические свойства поверхности.</p> <p>Владеть навыками постановки сцены и камеры, создания фона и трехточечного освещения основных предметов сцены, настройки материалов и текстур поверхности предметов сцены.</p>
ПК-18	Способность использовать традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания личности в области изобразительного и прикладных видов искусств	<p>Знать традиционные способы обучения трехмерной компьютерной графике.</p> <p>Уметь ставить задачи трехмерного моделирования реальных объектов.</p> <p>Владеть навыками инновационного обучения способам деформации трехмерных моделей.</p>
ПК-19	Способность донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную перед ними задачу в учебном или творческом задании, умение на практике показать и исправить их ошибки, способность обучить практическому владению техниками,	<p>Знать содержание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенности оценочной деятельности в изобразительном искусстве, виды и требования оформления учебной документации.</p> <p>Уметь подбирать дидактические материалы и организовывать изобразительную деятельность обучающихся.</p> <p>Владеть навыками проверки результатов</p>

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
	технологиями и материалами, применяемыми в творчестве художника-графика	и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.
ПК-20	Способность разрабатывать образовательные программы в области изобразительного искусства, нести ответственность за их эффективную реализацию в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком, формировать систему контроля качества образования, развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения	<p>Знать содержание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенности оценочной деятельности в изобразительном искусстве, виды учебной документации, требования к ее оформлению.</p> <p>Уметь разрабатывать образовательные программы и совершенствовать их, оценивать процесс и результаты обучения изобразительному искусству и вести учебную документацию.</p> <p>Владеть навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.</p>
ПК-21	Способность использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства	<p>Знать информационные технологии трехмерной анимации и компьютерной графики в обучении изобразительному искусству.</p> <p>Уметь применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в педагогической деятельности.</p> <p>Владеть навыками постановки и демонстрации методов решения задач трехмерной анимации и компьютерной графики.</p>
ПСК-120	Способность преподавать дисциплины (модули) по основам изобразительного искусства, технологиям и методам работы художника анимации и компьютерной графики и смежные с ними вспомогательные дисциплины (модули) в организациях, осуществляющих образовательную деятельность	<p>Знать методические основы и особенности преподавания изобразительного искусства с применением информационных технологий.</p> <p>Уметь разрабатывать образовательные программы и совершенствовать их, оценивать процесс и результаты обучения изобразительному искусству и вести учебную документацию.</p> <p>Владеть навыками постановки и демонстрации методов решения задач анимации и компьютерной графики.</p>
ПСК-122	Способность использовать традиционные и инновационные подходы	Знать традиционные способы обучения трехмерной компьютерной графике.

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
	к процессу профессионального обучения и воспитания художника анимации и компьютерной графики	Уметь ставить задачи трехмерного моделирования реальных объектов. Владеть навыками инновационного обучения способам деформации трехмерных моделей.
ПСК-123	Способность донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную задачу в учебной или творческом задании в области кино и телевидения, в работе художника анимации и компьютерной графики, на практике показать и исправить их ошибки	Знать содержание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенности оценочной деятельности в изобразительном искусстве, виды и требования оформления учебной документации. Уметь подбирать дидактические материалы и организовывать изобразительную деятельность обучающихся. Владеть навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.
ПСК-124	Способность разрабатывать образовательные программы в области обучения художника анимации и компьютерной графики, готовность нести ответственность за их эффективную реализацию в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком, формировать систему контроля качества образования, развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения	Знать содержание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенности оценочной деятельности в изобразительном искусстве, виды учебной документации, требования к ее оформлению. Уметь разрабатывать образовательные программы и совершенствовать их, оценивать процесс и результаты обучения изобразительному искусству и вести учебную документацию Владеть навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком
ПСК-126	Способность использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства, расширению знаний в сфере киноискусства и телевидения	Знать информационные технологии трехмерной анимации и компьютерной графики в обучении изобразительному искусству. Уметь применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в педагогической деятельности. Владеть навыками постановки и демонстрации методов решения задач трехмерной анимации и компьютерной графики.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Спецкурс» относится к вариативной части дисциплин, является дисциплиной по выбору ОПОП по направлению подготовки специалистов 54.05.03 Графика.

Дисциплина преподается в 11 семестре и базируется на знаниях, полученных в ходе изучения следующих дисциплин:

- «Основы изобразительного мультимедиа»;
- «Трёхмерное моделирование»;
- «Дизайн и анимация персонажей»;
- «Технологии анимации».

Пререквизиты дисциплины. Для успешного освоения дисциплины «Спецкурс» обучающиеся должны:

знать:

- основы информатики;
- способы описания геометрических параметров объектов окружающего мира;
- способы описания физических свойств объектов окружающего мира;

уметь:

- выполнять операции с файлами и папками;
- создавать текстовые документы;

владеть:

- навыками работы в операционной системе Windows;
- навыками работы с текстовым редактором.

Постреквизиты дисциплины. Дисциплина «Спецкурс» является основой для подготовки выпускной работы.

3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Таблица 1. Трудоемкость дисциплины.

№	Вид учебной работы	Часов
1	Общая трудоемкость дисциплины (часов/ЗЕ), в том числе:	108/3.0
1.1	контактная работа обучающихся с преподавателем (всего), в том числе:	36
1.1.1	лекции, часов:	12
1.1.2	лабораторные работы, часов:	–
1.1.3	практические занятия, часов:	24
1.2	Самостоятельная работа обучающихся (всего часов), в том числе:	63
1.2.1	консультации в семестре, часов	–
1.2.2	иные виды самостоятельной работы, часов:	63
1.3	Подготовка к промежуточной аттестации, часов	
	Вид промежуточной аттестации обучающихся	Зачет

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

Содержание	
1. ФГОС по направлению подготовки Графика. Специализация – Художник анимации и компьютерной графики	Характеристика профессиональной деятельности. Общекультурные, общепрофессиональные, профессиональные и профессионально-специализированные компетенции. Требования к образовательной программе.
2. Трехмерная графика	Интерфейс. Инструменты моделирования. Создание предметов интерьера. Камера и освещение. Материалы и текстура предметов интерьера.
3. Трехмерная анимация	Инструменты 3D-анимации Скелет Гибкие кости Ключи форм

4.2. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Тема	Общая трудоемкость, всего часов	Контактная работа обучающихся с преподавателем, часов				Самостоятельная работа, часов	Контроль, часов
			всего	лекции	практические занятия	лабораторные работы		
1	ФГОС по направлению подготовки Графика. Специализация – Художник анимации и компьютерной графики	9	6	2	4	–	3	–
2	Трехмерная графика	42	12	4	8	–	30	–
3	Трехмерная анимация	48	18	6	12	–	30	–
4	Подготовка к промежуточной аттестации	9	–	–	–	–	–	9
	Всего	108	16	8	24	–	63	9

Виды практических, лабораторных и самостоятельных работ.

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы	Трудоемкость, часов
				Очно-заочная форма обучения
1	ФГОС по направлению подготовки Графика. Специализация – Художник анимации и компьютерной графики	СР	Разработка оглавления учебных материалов в соответствии с требованиями государственных образовательных стандартов	3
		ПЗ	Согласование оглавления в группе	4
2	Трехмерная графика	СР	Наполнение содержания раздела «Трехмерная графика»	30
		ПЗ	Согласование содержания в группе	8
3	Трехмерная анимация	СР	Наполнение содержания раздела «Трехмерная анимация»	30
		ПЗ	Согласование содержания в группе	12
4	Подготовка к промежуточной аттестации	КТР	Изучение лекций	9

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Царев Н.Н. Режиссерский сценарий как часть подготовительного периода работы над анимационным фильмом : учеб. пособие /РГРТУ. - Рязань, 2010. – 132 с.

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине представлен в виде оценочных материалов и приведен в Приложении.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная:

1. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей /Марк Саймон; пер. с англ. Г.П. Ковалева. — М.: НТ Пресс, 2006. — 336 с.

2. Робертс С. Анимация 3D-персонажей / Стив Робертс; пер. с англ. Г.П. Ковалева. – М.: НТ Пресс, 2006. – 264с.

3. Ганеев Р.М. 3D-моделирование персонажей в Maya : учеб. пособие для вузов /- М. : Горячая линия-Телеком, 2012. - 284с.

б) дополнительная:

1. Наумов Д. А. и др. Разработка аниматика : учеб. пособие / РГРТУ. - Рязань, 2017. - 48с

2. Эблан Д. Цифровая съемка и режиссура. Пер. с англ. М.: Издательский дом "Вильямс", 2005. – 224с

3. Руководство по Blender на русском. <https://docs.blender.org/manual/ru/dev/>

8. Перечень ресурсов информационно–телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для изучения дисциплины

Обучающимся предоставлена возможность индивидуального доступа к следующим электронно-библиотечным системам.

1. Электронно-библиотечная система «Лань», режим доступа – с любого компьютера РГРТУ без пароля. – URL: <https://e.lanbook.com/>

2. Электронно-библиотечная система «IPRbooks», режим доступа – с любого компьютера РГРТУ без пароля, из сети интернет по паролю. – URL: <https://iprbookshop.ru/>.

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Введение

Дисциплина посвящена методике обучения современным информационным технологиям в изобразительном искусстве.

Сначала студенты знакомятся с основами образовательных стандартов, общепрофессиональными, профессиональными и профессионально-специализированными компетенциями, изучают требования к образовательной программе, к условиям реализации и результатам ее освоения.

На базе полученных знаний студенческая группа разрабатывает программу обучения основам трехмерной анимации и компьютерной графики с учетом уровня подготовки обучающихся. При этом студенты активно используют полученные знания, навыки и личный творческий опыт. На основе программы студенты распределяют задания, когда каждый студент отвечает за разработку учебных материалов (лекций, заданий и контрольных вопросов). Один студент отвечает за сборку результатов работы всех студентов.

Работа студента на лекции

На лекциях студенты знакомятся с требованиями к учебным материалам. Все требования изложены государственных образовательных программах. В содержательной части дисциплины студенты используют полученные ранее знания. Поэтому записывать всю речь лектора не нужно. В процессе лекционного занятия студент должен выделять и записывать лишь важные моменты и выводы.

При написании конспекта лекций следует придерживаться следующих правил и рекомендаций.

1. Конспект нужно записывать «своими словами» лишь после того, как излагаемый лектором тезис будет вами дослушан до конца и понят.

2. При конспектировании следует отмечать непонятные, на данном этапе, места; записывать те пояснения лектора, которые показались особенно важными.

3. При ведении конспекта рекомендуется вести нумерацию разделов, глав, формул; это позволит не запутаться в структуре лекционного материала.

4. Рекомендуется в каждом более или менее законченном пункте выразить свое мнение, комментарий, вывод.

В заключение следует отметить, что конспект студент записывает лично для себя. Поэтому конспект надо писать так, чтобы им было удобно пользоваться.

Прослушанный материал лекции студент должен проработать. От того, насколько эффективно он это сделает, зависит и прочность усвоения знаний, и, соответственно, качество восприятия предстоящей лекции. Необходим систематический труд в течение всего семестра.

Подготовка к практическим занятиям

Главные задачи практических занятий таковы:

1) разработка содержательной части учебных материалов в соответствии с требованиями государственных образовательных стандартов;

2) согласование разделов учебных материалов.

Основная часть времени, выделенная на практическое занятие, затрачивается на самостоятельную подготовку учебных материалов. Студент должен понимать, что качество обучения в большей части зависит от подготовки учебных материалов.

Практическое занятие по каждой теме завершается демонстрацией результатов.

Важным этапом также является защита результатов практического занятия. В процессе защиты студент отвечает на вопросы преподавателя, касающиеся своего раздела учебных материалов и выявленных ошибок. Выявленные ошибки должны быть исправлены до сдачи материалов в сборку.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

Для успешного изучения студентами учебной дисциплины «Основы изобразительного мультимедиа» выдвигаются следующие требования к информационным технологиям:

- возможность просмотра компьютерных презентаций (результатов практических занятий) в формате *.ppt;
- возможность просмотра видеофайлов (результатов практических занятий).

Перечень лицензионного программного обеспечения:

1. Операционная система Windows XP Professional (лицензия Microsoft DreamSpark Membership ID 700102019).

1. Пакет 3D-моделирования Blender (лицензия GNU GPL v3). – Режим доступа: <https://www.blender.org/download/>.

Таблица 2 — Перечень информационных технологий (лицензионное программное обеспечение, информационно-справочные системы).

Название ПО	№ лицензии	Количество мест
Операционная система Windows XP	Microsoft Imagine, номер подписки 700102019, бессрочно	не ограничено
Kaspersky Endpoint Security	№ 2304-180222-115814-600-1595, срок действия с 25.02.2018 по 05.03.2019	1000
Apache OpenOffice 4.1.5	Apache License 2.0	не ограничено
Пакет 3D-моделирования Blender	лицензия GNU GPL v3	не ограничено

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для освоения дисциплины необходимы:

- для проведения лекционных занятий необходима аудитория с достаточным количеством посадочных мест, соответствующая необходимым противопожарным нормам и санитарно-гигиеническим требованиям;
- для проведения практических занятий необходим класс персональных компьютеров с установленной операционной системой Microsoft Windows XP (или выше);
- для проведения лекций и практических занятий аудитория должна быть оснащена проекционным оборудованием.

Таблица 3 — Материально-техническое оснащение учебного процесса

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
<p>Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, № 203а главного учебного корпуса</p>	<p>Компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду</p>
<p>Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, № 116 первого учебного корпуса</p>	<p>Специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером, ИБП IPPON BACK, телевизор Toshiba, мультимедийный проектор BenQ MP 721, экран, комплект звукового оборудования</p>

ПРИЛОЖЕНИЕ

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»**

Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Б1.В.ДВ.03.02 «Обработка звука»**

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань 2019 г

Паспорт оценочных материалов по дисциплине

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции (или её части)	Вид, метод, форма оценочного мероприятия
1	ФГОС ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОДГОТОВКИ ГРАФИКА		
1.1	Характеристика профессиональной деятельности	ПК-19, ПК-20, ПК-21, ПСК-123, ПСК-124	Зачет, Экзамен
1.2	Общекультурные, общепрофессиональные, профессиональные и профессионально-специализированные компетенции	ПК-19, ПК-20, ПК-21, ПСК-120, ПСК-123, ПСК-124	Зачет, Экзамен
1.3	Требования к образовательной программе	ПК-19, ПК-20, ПК-21, ПСК-120, ПСК-123, ПСК-124	Зачет, Экзамен
2	ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА		
2.1	Интерфейс	ПК-16, ПК-18, ПСК-122, ПСК-126	Зачет, Экзамен
2.2	Инструменты моделирования	ПК-16, ПК-18, ПК-21, ПСК-122, ПСК-126	Зачет, Экзамен
2.3	Создание предметов интерьера	ПК-16, ПК-18, ПК-21, ПСК-122, ПСК-123, ПСК-126	Зачет, Экзамен
2.4	Камера и освещение	ПК-16, ПК-18, ПК-21, ПСК-122, ПСК-123, ПСК-126	Зачет, Экзамен
2.5	Материалы и текстура предметов интерьера	ПК-16, ПК-18, ПК-21, ПСК-122, ПСК-123, ПСК-126	Зачет, Экзамен
3	ТРЕХМЕРНАЯ АНИМАЦИЯ		
3.1	Инструменты 3D-анимации	ПСК-123, ПСК-122, ПСК-126	Зачет, Экзамен
3.2	Скелет	ПСК-123, ПСК-122, ПСК-126	Зачет, Экзамен
3.3	Гибкие кости	ПК-18, ПСК-122, ПСК-126	Зачет, Экзамен
3.4	Ключи форм	ПК-18, ПСК-122, ПСК-126	Зачет, Экзамен

Показатели и критерии обобщенных результатов обучения

Результаты обучения по дисциплине	Показатели оценки результата	Критерии оценки результата
ПК-16 Знание основ проецирования трехмерных предметов на плоскость, методов освещения сцены, законы формирования цвета. Умение формировать кадр, создавать тени и отображать физические свойства	Выполнение задания в инструментальной среде компьютерной графики	Обучающийся должен - продемонстрировать знание инструментальных средств моделирования, освещения и формирования цвета предметов в трехмерной графике;

<p>поверхности. Владение навыками постановки сцены и камеры, создания фона и трехточечного освещения основных предметов сцены, настройки материалов и текстур поверхности предметов сцены.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - уметь подбирать инструменты для моделирования и предметов; - продемонстрировать владение навыками настройки инструментов компьютерной графики для реалистичного отображения свойств предметов.
<p>ПК-18 Знание традиционных способов обучения трехмерной компьютерной графике. Умение ставить задачи трехмерного моделирования реальных объектов. Владение навыками инновационного обучения способам деформации трехмерных моделей.</p>	<p>Выполнение задания в инструментальной среде компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся должен</p> <ul style="list-style-type: none"> - продемонстрировать знание способов обучения трехмерной компьютерной графике; - уметь ставить задачи трехмерного моделирования реальных объектов; - инновационного обучения способам деформации трехмерных моделей.
<p>ПК-19 Знать содержания образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенности оценочной деятельности в изобразительном искусстве, виды и требования оформления учебной документации. Умение подбирать дидактические материалы и организовывать изобразительную деятельность обучающихся. Владение навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.</p>	<p>Выполнение задания в инструментальной среде компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся должен</p> <ul style="list-style-type: none"> - продемонстрировать знание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенности оценочной деятельности в изобразительном искусстве, виды и требования оформления учебной документации; - уметь подбирать дидактические материалы и организовывать изобразительную деятельность обучающихся; - владеть навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.
<p>ПК-20 Знание содержания образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенностей оценочной деятельности в изобразительном искусстве, видов учебной документации, требований к ее оформлению.</p>	<p>Выполнение задания в инструментальной среде компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> - знать содержание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенностей оценочной деятельности в изобразительном

<p>Умение разрабатывать образовательные программы и совершенствовать их, оценивать процесс и результаты обучения изобразительному искусству и вести учебную документацию.</p> <p>Владение навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.</p>		<p>искусстве;</p> <ul style="list-style-type: none"> - уметь оформлять учебную документацию; - продемонстрировать навыки проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.
<p>ПК-21</p> <p>Знание информационных технологий трехмерной анимации и компьютерной графики в обучении изобразительному искусству.</p> <p>Умение применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в педагогической деятельности.</p> <p>Владение навыками постановки и демонстрации методов решения задач трехмерной анимации и компьютерной графики.</p>	<p>Выполнение задания в инструментальной среде компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> - продемонстрировать знание технологий трехмерной анимации и компьютерной графики в обучении изобразительному искусству; - уметь применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в педагогической деятельности; - продемонстрировать владение навыками постановки и демонстрации методов решения задач трехмерной анимации и компьютерной графики.
<p>ПСК-120</p> <p>Знание методических основ и особенностей преподавания изобразительного искусства с применением информационных технологий.</p> <p>Умение разрабатывать образовательные программы и совершенствовать их, оценивать процесс и результаты обучения изобразительному искусству и вести учебную документацию.</p> <p>Владение навыками постановки и демонстрации методов решения задач анимации и компьютерной графики.</p>	<p>Выполнение задания в инструментальной среде компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> - продемонстрировать знание способов постановки типовых задач с применением современных средств компьютерной графики; - уметь ставить типовые задачи; - продемонстрировать владение навыками сбора и обработки данных для постановки типовых задач.
<p>ПСК-122</p> <p>Знание традиционных способов обучения трехмерной компьютерной графике.</p>	<p>Выполнение задания в инструментальной среде</p>	<p>Обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> - продемонстрировать знание традиционных способов обучения

<p>Умение ставить задачи трехмерного моделирования реальных объектов. Владение навыками инновационного обучения способам деформации трехмерных моделей.</p>	<p>компьютерной графики</p>	<p>трехмерной компьютерной графике; - уметь ставить задачи трехмерного моделирования реальных объектов; - продемонстрировать владение навыками инновационного обучения способам деформации трехмерных моделей.</p>
<p>ПСК-123 Знание содержания образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенностей оценочной деятельности в изобразительном искусстве, видов и требований оформления учебной документации. Умение подбирать дидактические материалы и организовывать изобразительную деятельность обучающихся. Владение навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком.</p>	<p>Выполнение задания в инструментальной среде компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся должен: - знать содержание образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенностей оценочной деятельности в изобразительном искусстве; - уметь подбирать инструменты для моделирования разного типа свойств предметов; - продемонстрировать владение навыками настройки инструментов компьютерной графики для реалистичного отражения свойств предметов.</p>
<p>ПСК-124 Знание содержания образовательных программ обучения изобразительному искусству и особенностей оценочной деятельности в изобразительном искусстве, видов учебной документации, требований к ее оформлению. Умение разрабатывать образовательные программы и совершенствовать их, оценивать процесс и результаты обучения изобразительному искусству и вести учебную документацию Владение навыками проверки результатов и исправления ошибок обучающихся, эффективной реализации учебных планов в соответствии с календарным учебным графиком</p>	<p>Выполнение задания в инструментальной среде компьютерной графики</p>	<p>Обучающийся должен: - продемонстрировать знание способов постановки типовых задач для разных стадий творческого процесса. - уметь применять современные технологии компьютерной графики в образовательных программах; - продемонстрировать владение навыками сбора и обработки данных современными инструментами компьютерной графики.</p>
<p>ПСК-126 Знание информационных технологий</p>	<p>Выполнение задания в</p>	<p>Обучающийся должен: - продемонстрировать</p>

<p>трехмерной анимации и компьютерной графики в обучении изобразительному искусству.</p> <p>Умение применять полученные знания, на-выки и личный творческий опыт в педаго-гической деятельности.</p> <p>Владение навыками постановки и демон-страции методов решения задач трехмерной анимации и компьютерной графики.</p>	<p>инструментальной среде компьютерной графики</p>	<p>знание информационных технологий трехмерной анимации и компьютерной графики в обучении изобразительному искусству.</p> <p>- уметь применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в педагогической деятельности;</p> <p>- продемонстрировать владение навыками постановки и демонстрации методов решения задач трехмерной анимации и компьютерной графики.</p>
--	--	--

Критерии оценивания компетенций (результатов)

- 1) Уровень усвоения материала, предусмотренного программой.
 - 2) Умение анализировать материал, устанавливать причинно-следственные связи.
 - 3) Качество ответа на вопросы: полнота, аргументированность, убежденность, логичность.
 - 4) Содержательная сторона и качество материалов, приведенных в отчетах студента по лабораторным работам.
 - 5) Использование дополнительной литературы при подготовке ответов.
- Уровень освоения сформированности текущих знаний, умений и навыков по дисциплине оценивается в форме зачета:

Оценка «зачтено» выставляется студенту, который прочно усвоил предусмотренный программный материал; правильно, аргументировано ответил на все вопросы, с приведением примеров; показал глубокие систематизированные знания, владеет приемами рассуждения и сопоставляет материал из разных источников: теорию связывает с практикой, другими темами данного курса, других изучаемых предметов; без ошибок выполнил практическое задание.

Дополнительным условием получения оценки «зачтено» могут стать хорошие успехи при выполнении самостоятельной работы и практических занятий.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, который не справился с итоговым заданием и не имеет систематических хороших оценок на практических занятиях.

Типовые контрольные задания или иные материалы

Практическое занятие №1. ФГОС по направлению подготовки Графика

Студент должен знать:

1. Характеристика профессиональной деятельности.
2. Общекультурные, общепрофессиональные, профессиональные и профессионально-специализированные компетенции.
3. Требования к образовательной программе, к условиям реализации и результатам ее освоения.

Способы формирования общепрофессиональных компетенций (ОПК):

1. Способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления.

2. Способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.

3. Способность применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической, культурно-просветительской деятельности.

4. Способность к работе с научной литературой, способностью собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий.

5. Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы.

6. Знание основ законодательства в области авторского права, правовых и экономических основ творческой деятельности.

профессиональными компетенциями, соответствующими виду (видам) профессиональной деятельности, на который (которые) ориентирована программа специалитета:

Способы формирования профессиональных компетенций (ПК):

1. Способность формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания.

2. Способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности.

3. Способность к осмыслению процесса развития материальной культуры и изобразительного искусства в историческом контексте и в связи с общим развитием гуманитарных знаний, с религиозными, философскими, эстетическими идеями конкретных исторических периодов.

4. Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта.

5. Способность различать художественные особенности и исторические аспекты развития стилевых течений (ренессанс, классицизм, барокко, рококо, готика) в архитектуре, театре, изобразительном искусстве.

6. Способность формировать собственное мировоззрение и философию эстетических взглядов на процессы, происходящие в современном обществе и искусстве, на основе изучения исторических аспектов развития мировой культуры, религии, эстетики и философской мысли.

7. Способность использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры, знанием истории создания и художественных особенностей выдающихся произведений мировой и отечественной архитектуры, живописи, графики, скульптуры, процессов формирования и развития основных течений в области искусства.

8. Владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией.

9. Владеть основными принципами компьютерных технологий, используемых в творческом процессе художника-графика.

10. Способность к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии.

11. Способность к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино.

12. Способность критически переосмысливать накопленный опыт, изменять при необходимости профиль своей профессиональной деятельности.

13. Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно оценить результаты своей деятельности, способностью к проведению самостоятельной научно-исследовательской и творческой работы.

14. Способность учитывать в анализе явлений искусства политические, социальные, собственно культурные и экономические факторы.

15. Способность дать профессиональную консультацию, провести художественно-эстетический анализ и оценку явлений изобразительного и прикладных видов искусств.

16. Способность преподавать дисциплины (модули) по основам написания рисунка и живописи и смежные с ними вспомогательные дисциплины (модули) в организациях, осуществляющих образовательную деятельность.

17. Способность осуществлять процесс обучения теоретическим и (или) практическим дисциплинам (модулям) в области изобразительного искусства, используя психолого-педагогические и методические основы научной теории и художественной практики.

18. Способность использовать традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания личности в области изобразительного и прикладных видов искусств.

19. Способность донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную перед ними задачу в учебном или творческом задании, умением на практике показать и исправить их ошибки, способностью обучить практическому владению техниками, технологиями и материалами, применяемыми в творчестве художника-графика.

20. Способность разрабатывать образовательные программы в области изобразительного искусства, нести ответственность за их эффективную реализацию в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком, формировать систему контроля качества образования; развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения.

21. Способность использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства.

22. Способность владеть в письменной и устной форме методиками формирования художественно-эстетических взглядов общества в области искусства и культуры.

23. Способность использовать приобретенные знания для популяризации изобразительного искусства, скульптуры и художественного творчества, проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, оформлять выставки, художественные экспозиции.

24. Способность через работу в творческих союзах и объединениях влиять на формирование эстетических взглядов в обществе и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников-графиков.

Способы формирования профессионально-специализированных компетенций (ПСК):

1. Свободно владеть средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств.

2. Способность наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики.

3. Способность профессионально применять художественные материалы, техники и

технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики.

4. Способность применять в своей творческой работе полученные теоретические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования, методику и технологию создания декораций в кино и на телевидении.

5. Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве.

6. Способность применять на практике методики проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения.

7. Способность анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства.

8. Способность использовать архивные материалы и другие современные средства и источники информации (включая компьютерные технологии) при создании произведений в области анимации и компьютерной графики.

9. Способность владеть техникой и технологией создания кукол, основами изобразительного мультдвижения и компьютерной графикой.

10. Способность демонстрировать владение лидерскими качествами, работать в творческом коллективе с другими соавторами и исполнителями в процессе создания художественного произведения в кино и на телевидении в целях совместного достижения высоких качественных результатов профессиональной деятельности.

11. Способность использовать в практической деятельности знания о порядке работы цехов и подразделений, обеспечивающих съемочный процесс на киностудии.

12. Способность работать с современными компьютерными технологиями и программами в области анимации и компьютерной графики.

13. Способность использовать знания техники безопасности при работе в павильоне и на съемочной площадке.

14. Способность преподавать дисциплины (модули) по основам изобразительного искусства, технологиям и методам работы художника анимации и компьютерной графики и смежные с ними вспомогательные дисциплины (модули) в организациях, осуществляющих образовательную деятельность.

15. Способность осуществлять процесс обучения теоретическим и (или) практическим дисциплинам (модулям) в области художественного творчества в кино и на телевидении, используя психолого-педагогические и методические основы научной теории и художественной практики.

16. Способность использовать традиционные и инновационные подходы к процессу профессионального обучения и воспитания художника анимации и компьютерной графики.

17. Способность донести до обучающихся в доступной и доходчивой форме поставленную задачу в учебном или творческом задании в области кино и телевидения, в работе художника анимации и компьютерной графики, на практике показать и исправить их ошибки.

18. Способность разрабатывать образовательные программы в области обучения художника анимации и компьютерной графики, готовностью нести ответственность за их эффективную реализацию в соответствии с учебным планом и календарным учебным графиком, формировать систему контроля качества образования, развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения.

19. Способность создавать необходимые условия для личностного, духовно-нравственного, художественно-эстетического и профессионального развития обучающихся, готовя их к осознанному выбору и выполнению определенных ролей и функций в обществе.

20. Способность использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства, расширению знаний в сфере киноискусства и телевидения.

21. Способность осознавать цели, задачи, логику и этапы научного познания, современные методы, средства и этапы планирования и организации научно-исследовательской деятельности, структуру научного исследования, экспериментальные основы изучения явлений, принципы проведения экспериментов и наблюдений, обобщения и обработки информации (результатов проводимых исследований и разработок) с применением современных технологий и средств и способностью использовать их в профессиональной работе.

22. Способность планировать и реализовывать собственную исследовательскую деятельность, работать с литературой и информационными источниками, анализировать, видеть проблему исследования, формулировать гипотезы, осуществлять подбор соответствующих средств при проведении исследования, делать и формулировать выводы.

23. Способность применять в научном исследовании методологические теории и принципы современной науки с привлечением современных информационных технологий.

24. Способность владеть в изобразительной, письменной или устной форме методиками формирования художественно-эстетических взглядов общества в области культуры и искусства, расширения знаний в сфере искусства анимации, телевидения и киноискусства.

25. Способность использовать приобретенные знания для популяризации художественного творчества в сфере кино и телевидения, проводить экскурсии, выступать с лекциями и сообщениями об истории изобразительного искусства, кино и телевидения, художественной деятельности в сфере анимации.

26. Способность дать профессиональную консультацию в сфере художественной деятельности, в сфере киноискусства и телевидения, провести художественно-эстетический анализ и оценку работ художников кино и телевидения.

27. Способность взаимодействовать с многонациональным академическим профессиональным сообществом художников кино и телевидения в интересах освещения фундаментальных и прикладных исследований в этой области.

28. Способность через работу в творческих союзах и объединениях художников кино и телевидения влиять на формирование эстетических взглядов и развитие профессиональных навыков у молодого поколения художников кино и телевидения.

Студенты должны изучить эти материалы и составить список компетенций, которые будут формировать создаваемые данной студенческой группой учебные материалы.

Объем и содержание учебных материалов определяется самой группой и ограничивается количеством студентов.

Занятие завершается распределением разделов и тем между студентами группы.

Практическое занятие №2. Трехмерная графика.

На данном занятии студенты определяют содержание раздела «Трехмерная графика» создаваемых учебных материалов.

Примерный перечень тем данного раздела:

1. Интерфейс.
2. Инструменты моделирования.
3. Создание предметов интерьера.
4. Камера и освещение.
5. Материалы и текстура предметов интерьера.

На занятии студенты представляют результаты разработки учебного пособия:

1. Лекции.
2. Примеры выполнения заданий.
3. Задания.

За каждый выполненный пункт учебного пособия ставится 1 балл. Сумма этих баллов определяет оценку «Удовлетворительно», «Хорошо» или «Отлично».

Практическое занятие №3. Трехмерная анимация.

На данном занятии студенты определяют содержание раздела «Трехмерная анимация» создаваемых учебных материалов.

Примерный перечень тем данного раздела:

1. Инструменты 3D-анимации.
2. Скелет.
3. Гибкие кости.
4. Ключи форм.

На занятии студенты представляют результаты разработки учебного пособия:

1. Лекции.
2. Примеры выполнения заданий.
3. Задания.

За каждый выполненный пункт учебного пособия ставится 1 балл. Сумма этих баллов определяет оценку «Удовлетворительно», «Хорошо» или «Отлично».

Список заданий к самостоятельной работе.

1. ФГОС по направлению подготовки Графика.
 - 1.1. Характеристика профессиональной деятельности.
 - 1.2. Общекультурные компетенции.
 - 1.3. Общепрофессиональные компетенции.
 - 1.4. Профессиональные компетенции.
 - 1.5. Профессионально-специализированные компетенции.
 - 1.6. Требования к образовательной программе.
2. Трехмерная графика.
 - 2.1. Интерфейс.
 - 2.2. Инструменты моделирования.
 - 2.3. Создание предметов интерьера.
 - 2.4. Камера и освещение.
 - 2.5. Материалы и текстура предметов интерьера.
3. Трехмерная анимация.
 - 3.1. Инструменты 3D-анимации.
 - 3.2. Скелет.
 - 3.3. Гибкие кости.
 - 3.4. Ключи форм

Итоговая зачетная работа представляет собой сборки учебных материалов по разделам «Трехмерная графика» и «Трехмерная анимация». Проверка итоговой работы сводится к обсуждению технических деталей, которое легко позволяет выяснить степень самостоятельности выполнения работы студентом.

Студент, представивший все разделы учебного пособия:

1. Лекции.
2. Примеры выполнения заданий.
3. Задания.

получает «Зачет».