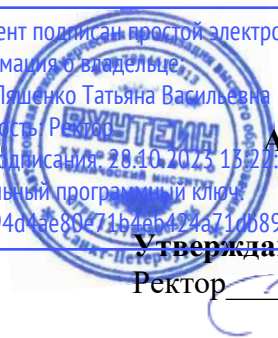
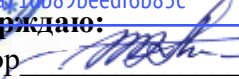


Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Ляшенко Татьяна Васильевна
 Должность: Ректор
 Дата подписания: 28.10.2023 13:27:51
 Уникальный программный ключ:
 6f70794c4ae80e71b4ab429a71db89beedf6b85c



АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Утверждаю:
 Ректор  Т.В. Ляшенко

Б1.В.ДВ.01.01 Программные средства создания мультимедиа-приложений

Наименование образовательной программы: «ДИЗАЙН»
Код и наименование направления подготовки, профиля: 54.03.01 «ДИЗАЙН»
профиль «Графический дизайн»
Форма обучения: очная

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате обучения по дисциплине обучающийся должен овладеть следующими компетенциями, обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения образовательной программы — компетенций выпускников, установленных образовательной программой:

Таблица 1

Коды компетенций	Содержание компетенций	Индикаторы достижения компетенций
ПК-1	Способен разрабатывать дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК 1.1. Подготавливает и согласовывает с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
		ПК.1.2. Разрабатывает художественно-техническую модель дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
		ПК.1.3 Применяет компьютерное программное обеспечение, используемого в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Трудоемкость дисциплины составляет 6 ЗЕ, 216 часов. Объем контактной работы с преподавателем и самостоятельной работы студента по дисциплине устанавливается учебным планом.

3. Содержание дисциплины

Содержание дисциплины (модуля), структурированное по разделам (темам) представлено в Таблице 2.

Таблица 2

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Содержание раздела (темы)
1.	Введение в технологию. Истоки, история, концепция. Сфера применения.	Введение в технологию Blender 3-D. Истоки, история, концепция. Сфера применения. Интерфейс. Особенности. Настройка. Работа с текстом. (Знакомство с историей и сферой применения технологии позволяет раскрыть и понять всю сложность проектирования мультимедиа и анимации, дает знание о факторах которые необходимо учитывать в процессе её создания).
2.	Символы: создание, типы, применение.	Технологические особенности создания анимации. Базовые принципы анимационного повествования, их технический аспект. Правила покадровой анимации. Использование библиотеки символов. Концепция символов, их использование. Система координат. Создание покадровой анимации. (Усвоение базовых принципов создания анимации создает базу для дальнейшего изучения. Рассматривая самый простой тип анимации (покадровый) приходит понимание принципов создания более сложных её видов).
3.	Виды анимации. Параметрическая анимация. Анимация формы. Анимация по траектории Маскирование.	Рассказ о типах анимации использующих программную интерполяцию ключевых кадров. Особенности применения такой анимации. Анимация масок. (Студент учится использовать специфику интерполируемой анимации, доступной благодаря компьютерным средствам проектирования анимации, глубже проникает в специфику такого проектирования для использования приемов в своей учебной и профессиональной деятельности)
4	Скелетная анимация. Обратная кинематика. Инструменты 3х-мерной анимации Смешивание и растривания слоев. Фильтры и их анимация.	Применение продвинутых методик анимации связанных структур, создание скелетного анимируемого каркаса, его настройка и анимация. Использование инструментов псевдотрехмерной анимации. Использование особенностей смешивания и растривания

		слоев для создания визуальных эффектов. (Студент должен научиться использовать специфические инструменты работы с анимацией, облегчающие и ускоряющие профессиональную работу, а также освоить приемы растривания анимированной векторной графики).
5	Работа со звуков и видео.	Работа со звуком. Способы внедрения и управления. Работа с видео. Настройка публикации анимационного проекта. Методы управления проигрыванием роликов. (Студент должен понять сценарную концепцию воспроизведения ролика, а также узнать про технические особенности хранения анимационных роликов и способах управления их проигрыванием, что позволяет подготовиться к проектированию интерактивных анимационных элементов)
6	Введение в РНР 5.3.10. Синтаксис. Ключевые элементы языка.	Введение в программирование. Основные термины и концепция. Введение в РНР 5.3.10. Синтаксис. Особенности написания программного кода. Ключевые элементы языка. Интерактивность во РНР 5.3.10. (Студент знакомится с интерактивной стороной технологии, получает базовое представление о программировании в целом и программировании в среде РНР 5.3.10, в частности, с понятием интерактивности в анимационном повествовании.).
7	Программная анимация.	Создание параметрической анимации с помощью программного изменения параметров объектов. Использование циклов и событий. Разбор свойств специфических объектов. Программирование поведения объектов, находящихся в анимационной сцене. (Студент знакомится с различиями между заранее созданной анимацией и анимацией реагирующей на действия пользователя и выполняющейся по разному в зависимости от этих действий, что подводит его к созданию собственных интерактивных элементов).
8	Программирование типовых интерактивных элементов.	Программирование типовых интерактивных элементов (выпадающие списки, регуляторы, скроллинги). Программное внедрение объектов из библиотеки. Программирование галерей. (Студент знакомится с созданием базовых интерактивных элементов

		управления и учится проектировать собственные учитывая эстетические, эргономические и технические требования к подобным элементам).
--	--	---

4. Рекомендуемые образовательные технологии

В преподавании дисциплины используются разнообразные образовательные технологии как традиционного, так и инновационного характера, учитывающие смешанный, теоретико- и практикоориентированный характер дисциплины:

- лекции;
- практические занятия;
- дискуссии;
- выступления с докладами и сообщениями;
- аудиторные письменные работы;
- внеаудиторные письменные работы;
- тестирование.

5. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) основная учебная литература

1. Алексеев, А.П. Введение в Web-дизайн [Электронный ресурс] : учебное пособие. — Электрон. дан. — М. : СОЛОН-Пресс, 2020. — 185 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=13768

б) дополнительная учебная литература

1. Алексеев, А.П. Информатика 2020 [Электронный ресурс] : учебное пособие. — Электрон. дан. — М. : СОЛОН-Пресс, 2015. — 400 с. — Режим доступа: http://e.lanbook.com/books/element.php?pl1_id=64921

6. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее — сеть «Интернет»), электронных образовательных ресурсов, электронных библиотечных систем, профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. <http://elibrary.ru/> — Российский индекс научного цитирования (РИНЦ). Национальная информационно-аналитическая система.
2. <http://www.adobe.com/>
3. GNU Image Manipulation Program (Графический редактор)
4. СУБД MySQL 5.5.23 (Проектирование и разработка БД)
5. Blender 3-D (Программа 3-х мерного моделирования и анимации)
6. PHP 5.3.10 (Создание динамических веб-сайтов)
7. Федеральный портал Российское образование <http://www.edu.ru/>

8. Федеральное хранилище Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов
<http://school-collection.edu.ru/>
9. Портал Правительства России: <http://government.ru>.
10. <http://elibrary.ru/> — Российский индекс научного цитирования (РИНЦ).
Национальная информационно-аналитическая система.
11. www.scopus.com — SCOPUS (SCIVERSE SCOPUS). Мультидисциплинарная
библиографическая и реферативная база данных.
12. <http://wokinfo.com/> — Web of Science. Мультидисциплинарная реферативно-
библиографическая база данных Института научной информации США.

Каждый обучающийся в течение всего периода освоения дисциплины обучения должен быть обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронно-библиотечной системе (Электронно-библиотечная система Лань) и к электронной информационно-образовательной среде ВХУТЕИИ