

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Петренко Вячеслав Иванович

Должность: и.о. директора Института цифрового развития

Дата подписания: 02.06.2021 12:16:17

Уникальный идентификатор:

b47f96eea65a16c179f94dbf7fb0b100007ad4d

Аннотация к рабочей программе дисциплины

Наименование дисциплины	Инструментальные средства разработки мультимедийных приложений
Краткое содержание	Из истории анимации и мультипликации Понятие анимации и мультипликации. Предыстория анимации. Пионерский период анимации. Хроника развития анимационных технологий. Начало эпохи звезд в анимационном кино. Первые исследования в области компьютерной графики и анимации. Появление технологии трехмерной компьютерной анимации. Средства и методы создания анимации конца XX века. История отечественной мультипликации Возникновение и первые годы развития советской мультипликации. Советская мультипликация в 30-е годы. Советская мультипликация в послевоенные годы. О киностудии «Союзмультфильм» Виды и принципы анимации Виды анимации. Способы и технологии создания анимации. Принципы анимации. Основные анимационные технологии Технологии разработки рисованной анимации. Техники гравюры по гипсу и ротоскопирования. Технологии создания силуэтной и объемной анимации. Техники порошка и живописи по стеклу. Нетрадиционные технологии анимации. Технологии разработки компьютерной 3D анимации. Авторские технологии создания анимации. Базовые методы в анимации (моделирование физических явлений) Процедурная анимация и анимация, основанная на использовании ключевых кадров. Интерполяция между трехмерными объектами. Деформация 2D и 3D объектов Базовые методы в анимации (моделирование природных явлений) Анимация модели человека. Статические и динамические модели человека. Захват движения человека. Программные средства создания анимированных gif-изображений (gif-аниматоры) Программы, позволяющие создавать анимацию из готовых изображений Специализированные программные пакеты для создания анимационных gif-ов (gif-аниматоры). Программные средства создания двумерной анимации Общая характеристика программ для создания 2D-анимации и мультипликации (Moho, Papagayo, Toon Boom Usanimation, Animation Stand, Animo и др.). Способы создание простейшей рисованной анимации средствами презентационных процессоров. Онлайн сервисы для создания GIF-анимации. Технологии разработки мультипликационных фильмов с использованием онлайн приложений. Инструментарий графического редактора GIMP для разработки 2D-анимации. Основные приемы создания анимации движения в графическом редакторе GIMP. Технология разработки анимированного текста в графическом редакторе GIMP. Основы создания Flash-анимации в среде Vectorian Giotto: интерфейс, основные возможности. Работа с графическими объектами в среде Vectorian Giotto. Работа с текстовыми объектами в среде Vectorian Giotto. Создание анимированных баннеров. Программные средства создания трехмерной анимации Компьютерная 3D графика и анимация в современном мире. Технологии разработки анимированных 3D объектов. Общая характеристика программ

	для создания 3D-анимации.
Результаты освоения дисциплины	Выстраивает конструктивное взаимодействие с участниками отношений в сфере образования в рамках проектирования и реализации основных и дополнительных образовательных программ, а также социальных проектов. Способен использовать предметные знания, современные цифровые технологии, специализированное программное обеспечение, методы искусственного интеллекта и знания иностранного языка в профессиональной деятельности учителя
Трудоемкость, з.е.	3
Формы отчетности	Зачет
Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины	
Основная литература	1. Платонова Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс] / Н.С. Платонова. - Электрон. текстовые данные. - М. : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. - 175 с. - 978-5-9963-0037-2. - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/52213.html. 2. Ларина Э.С. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash [Электронный ресурс] / Э.С. Ларина. - Электрон. текстовые данные. - М. : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. - 191 с. - 2227-8397. - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/39568.html. 3. Майстренко Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко. - Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2015. - 81 с. - 978-5-8265-1478-8. - Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/64124.html.
Дополнительная литература	1. Гафурова, Н.В. Педагогическое применение мультимедиа средств : учебное пособие / Н.В. Гафурова, Е.Ю. Чурилова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. - 2-е изд., перераб. и доп. - Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2015. - 204 с. : табл., ил. - Библиогр.: с. 184-185. - ISBN 978-5-7638-3281-5 [Электронный ресурс]. - URL:http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id. 2. Лепская, Н. А. Художник и компьютер: Учебное пособие / Лепская Н. А. - Москва: Когито-Центр, 2013. - 172 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks. - ISBN 978-5-89353-395-8, экземпляров неограничено. 3. Трошина, Г. В. Трехмерное моделирование и анимация: Учебное пособие / Трошина Г. В. - Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2010. - 99 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks. - ISBN 978-5-7782-1507-8, экземпляров неограничено. 4. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / Петров А.А. - Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. - 197 с. - Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks. - ISBN 978-5-87149-121-8, экземпляров неограничено.