

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

Кафедра інформаційно-документних систем

“ЗАТВЕРДЖУЮ”
Завідувач кафедри
(відділення)_____
Ситніков Д. Е.
“ 16 ” травня 2016 року**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ****МУЛЬТИМЕДІЙНА АНІМАЦІЯ**_____
(шифр і назва навчальної дисципліни)другий рівень_____
(назва рівня вищої освіти)напрямок підготовки 0201 «Культура»_____
(шифр і назва напрямку підготовки)спеціальність 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»_____
(шифр і назва спеціальності)спеціалізація «Інформаційно-документна та бібліотечна діяльність»_____
(назва спеціалізації)факультет Соціальних комунікацій_____
(назва інституту, факультету, відділення)

Робоча програма «Мультимедійна анімація» для студентів

(назва навчальної дисципліни)

за напрямом підготовки 02 «Культура», спеціальністю 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа».

Розробник: Кравець Наталя Сергіївна, доцент кафедри інформаційно-документних систем, кандидат технічних наук, доцент _____

(вказати авторів, їхні посади, наукові ступені та вчені звання)

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри (циклової комісії) _____
інформаційно-документних систем _____

Протокол від “ 16 ” травня 2016 року № 12

Завідувач кафедри (голова циклової комісії) _____

_____ (Ситніков Д. Е.)
(підпис) (прізвище та ініціали)

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 4	Напрямок підготовки: 02 «Культура» (шифр і назва)	Цикл дисциплін вільного вибору студентів	
Модулів – 1	Спеціальність: 029_«Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»	Рік підготовки	
Змістових модулів – 3		1-й	1-й
Індивідуальне науково-дослідне завдання _____ (назва)		Семестр	
Загальна кількість годин – 120		2-й	2-й
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: 3 год., аудиторних – 39 год., самостійної роботи студента – 81 год.; для заочної форми навчання: аудиторних – 12 год., самостійної роботи студента – 108 год.	Освітньо-кваліфікаційний рівень: магістр	29 год.	4 год.
		Практичні, семінарські	
		10 год.	8 год.
		Лабораторні	
		год.	год.
		Самостійна робота	
		81 год.	108 год.
		Індивідуальні завдання:	
		год.	
Вид контролю:			
	залік	залік	

Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить (%):

для денної форми навчання – 32,5% - 67,5%;

для заочної форми навчання – 10% - 90%.

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета: ознайомлення студентів з основними принципами, методами та засобами побудови мультимедійної комп'ютерної анімації за допомогою різних технологій

Завдання:

- ознайомлення з методами використання комп'ютерної анімації у бібліотечній та інформаційній справі, освітній діяльності;
- вивчення методів створення та використання флеш-фільмів;

- вивчення теоретичних засад, методів і засобів побудови комп'ютерної анімації;
- набуття практичних навичок створення Flash-фільмів.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати:

- основні поняття технології Flash, де і як краще використовувати Flash-технології;
- методи створення комп'ютерної анімації за допомогою CSS, Canvas та Blender;
- методи публікації анімаційних фільмів.
- теоретичні засади візуалізації інформації за допомогою комп'ютерної анімації.

вміти:

- створювати та публікувати анімовані додатки для використання у бібліотечній та інформаційній справі, освітній діяльності;
- додавати комп'ютерну анімацію до веб-сторінки, блогу, електронного інформаційного або навчального ресурсу;
- створювати анімовані 3D моделі.

3. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Використання мультимедійної анімації у інформаційній та освітній діяльності.

Тема1: Введення в технології мультимедійної анімації.

Тема2: Візуалізація інформації за допомогою комп'ютерної анімації.

Тема3: Використання комп'ютерної анімації у освітній діяльності.

Тема4: Огляд методів створення мультимедійної анімації.

Змістовий модуль 2. Створення покадрової, автоматичної та програмованої анімації.

Тема1: Класифікація методів створення комп'ютерної анімації.

Тема 2: Введення в технологію Flash.

Тема 3: Автоматична анімація руху та трансформації об'єкта.

Тема 4: Створення анімації за допомогою CSS та Canvas.

Змістовий модуль 3. Основи 3D анімації.

Тема1: Основи 3D анімації, методи використання 3D-моделей.

Тема 2: Створення та редагування 3D-моделей у редакторі Blender.

Тема 3: Рендерінг.

Тема 4: Анімація 3D-моделей.

4. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин												
	денна форма						заочна форма						
	усього	у тому числі					усього	у тому числі					
л		п	лаб.	інд.	с.р.	л		п	лаб.	інд.	с.р.		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Модуль 1													
Змістовий модуль 1. Використання мультимедійної анімації у інформаційній та освітній діяльності.													
Тема1: Введення в технології мультимедійної анімації.	10	4				6	9,5	0,5				9	
Тема2: Візуалізація інформації за допомогою комп'ютерної анімації.	11	4				7	9,5	0,5				9	
Тема3: Використання комп'ютерної анімації у освітній діяльності.	10	3				7	10,5	0,5				10	
Тема4: Огляд методів створення мультимедійної анімації.	9	2				7	10,5	0,5				10	
Разом за змістовим модулем 1	40	13				27	40	2				38	
Змістовий модуль 2. Створення покадрової, автоматичної та програмованої анімації.													
Тема1: Класифікація методів створення комп'ютерної анімації.	7	2				5	8,5	0,5				8	
Тема 2: Введення в технологію Flash.	10	2	1			7	10		1			9	
Тема 3: Автоматична анімація руху та трансформації об'єкта.	11	2	2			7	10		1			9	
Тема 4: Створення анімації за допомогою CSS та Canvas.	12	2	2			8	11,5	0,5	2			9	
Разом за змістовим модулем 2	40	8	5			27	40	1	4			35	
Змістовий модуль 3. Основи 3D анімації.													
Тема1: Основи 3D анімації, методи використання 3D-моделей.	7	2				5	8,5	0,5				8	
Тема 2: Створення та редагування 3D-моделей у редакторі Blender.	13	2	2			9	12,5	0,5	2			10	
Тема 3: Рендерінг.	8	2	1			5	9		1			8	
Тема 4: Анімація 3D-моделей.	12	2	2			8	10		1			9	
Разом за змістовим модулем 3	40	8	5			27	40	1	4			35	
Усього годин	120	29	10			81	120	4	8			108	

5. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин денне відділення	Кількість годин заочне відділення
1	Створення покадрової анімації та публікація фільму.	1	1
2	Створення автоматичної анімації об'єкта.	2	1
3	Створення анімації за допомогою CSS та Canvas.	2	2
4	Створення та редагування 3D-об'єкта у редакторі Blender.	2	2
5	Рендерінг.	1	1
6	Анімація 3D-моделей.	2	1

6. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин денне відділення	Кількість годин заочне відділення
1	Сфери використання мультимедійної анімації.	6	9
2	Аналіз потреб у анімованій інфографіці.	7	9
3	Характеристики і засоби створення комп'ютерної анімації для електронних навчальних ресурсів.	7	10
4	Використання безкоштовних ресурсів для створення мультимедійної анімації.	7	10
5	Методи створення складної анімації.	5	8
6	Технології Flash, порівняльний аналіз з аналогічними сучасними технологіями.	7	9
7	Автоматична анімація трансформації об'єкта.	7	9
8	Перспективи розвитку стандартів CSS та Canvas.	8	9
9	Використання 3D-моделей в освітніх проектах.	5	8
10	Можливості редагування властивостей об'єкту.	9	10
11	Виконання рендерінга у редакторі Blender.	5	8
12	Програми для створення 3D анімаційних фільмів	8	9
	Разом	81	108

7. Методи навчання

Лекції (докладне викладення навчального матеріалу з розв'язанням типових задач; використанням методів активного навчання); практичні заняття – (групові заняття із розгляду типових задач з виконанням завдань за індивідуальними варіантами під керівництвом викладача (з використанням дослідницького методу); самостійна робота студента — опрацювання теоретичного матеріалу, викладеного на лекціях, самостійне вивчення певного теоретичного матеріалу, підготовку до практичних робіт, самоаналіз навчальної роботи та виконання

індивідуальних завдань. Контроль навчальної роботи – спостереження за ходом виконання практичних робіт і співбесіда з проблемних питань, контроль самостійного виконання індивідуального завдання.

8. Методи контролю

Перевірка практичних робіт, а також якості виконання завдань самостійної роботи студентів (2 бали за реферат). Модуль здано, якщо студент набрав не менш ніж 0.6 від максимальної кількості балів.

9. Розподіл балів, які отримують студенти

Розподіл балів

Поточне тестування та самостійна робота											Сума	
Змістовий модуль 1			Змістовий модуль 2				Змістовий модуль 3					
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	100
4	6	6	6	4	8	8	8	2	16	16	16	

T1, T2 ... T12 – теми змістових модулів.

Завдання практичних робіт студентів відрізняються рівнем складності, який зростає від 2-ого змістового модуля до 3-ого. Тому бали, що нараховуються студентам за виконання практичної роботи, помножуються на коефіцієнт складності.

Метод контролю	Максимальні бали
Перевірка практичних робіт у 2 змістовому модулі	8 балів за одну практичну роботу
Перевірка практичних робіт у 3 змістовому модулі	16 балів за одну практичну роботу

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D		
60-63	E	задовільно	не зараховано з можливістю повторного складання
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	

10. Методичне забезпечення

1. Технології Flash: Навч.-метод. матеріали до курсу для студ. 5 курсу зі спеціальності «Документознавство та інформаційна діяльність» / Харк. держ. акад. культури; Уклад.: Н. С. Кравець. — Х.: ХДАК, 2011. — 60 с.
2. Комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни:
 - 1) програма навчальної дисципліни;
 - 2) робоча навчальна програма дисципліни;

11. Рекомендована література

Базова

1. Джилленуотер З. Сила CSS3. Освой новейший стандарт веб-разработок! — СПб.: Питер, 2012 — 304с..
2. Geary D. Core HTML5 canvas: graphics, animation, and game development. — Pearson Education, 2012.
3. Macromedia Flash 4/ Интерактивная веб-анимация/ Д. Е. Грибов. — М.: ДМК, 2000. — 672 с.: ил.
4. Кронистер Дж. Blender Basics/Учебное пособие [Электронный ресурс] Режим доступа: http://b3d.mezon.ru/index.php/Blender_Basics_3-rd_edition — Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike — 2009 — 153с.

Допоміжна

1. Официальный учебный курс. Adobe CS3 Professional. — М: Триумф, 2008. 288с
2. Мук К.. ActionScript 3.0 для Flash. Подробное руководство. — СПб: Питер, 2009. 992с
3. Вандер Вир Е.А., Гроувер К.. Flash CS3. Недостающее руководство. — СПб: БХВ-Петербург, 2008. 736 с.
4. Пакнелл Ш., Хогг Б., Суонн К.. Macromedia Flash 8 для профессионалов. — СПб: Вильямс, 2006.
5. Бхангал Ш.. Flash. Трюки. 100 советов и рекомендаций профессионала. — СПб: Питер, 2005. 464с <http://www.flasher.ru>
6. <http://www.flashpro.ru>
7. <http://www.design.krsk.ru/MAIN/flash.asp>
8. Капустин М.А., Капустин П.А., Копылова А.Г. Flash MX для профессиональных программистов.—. Интернет-университет информационных технологий - ИНТУИТ.ру, 2006. — 512 с.
9. Краснянский М. Н., Радченко И. М. Основы педагогического дизайна и создания мультимедийных обучающих аудио/видео материалов: Уч.-мет. пособие //ГОУ ВПО «Тамбовский государственный технический университет. — 2006.

12. Інформаційні ресурси

1. www.inf-di.narod.ru
2. <http://htmlbook.ru>
3. <http://webreference.ru>
4. <http://blender.org>