

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Хоружий Людмила Ивановна
Должность: Директор института экономики и управления АПК
Дата подписания: 31.01.2024 14:47:18
Уникальный программный ключ:
1e90b132d9b04dce67585160b015dddf2cb1e6a9



**МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ –
МСХА имени К.А. ТИМИРЯЗЕВА»**
(ФГБОУ ВО РГАУ - МСХА имени К.А. Тимирязева)

Институт Экономики и управления АПК
Кафедра прикладной информатики



УТВЕРЖДАЮ:

Директор института
экономики и управления АПК

Л.И. Хоружий

2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.03.01 Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе

для подготовки бакалавров

ФГОС ВО

Направление: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Направленность: Реклама и медиакоммуникации

Курс 3

Семестр 5

Форма обучения: очная


Год начала подготовки: 2023

Москва, 2023

Разработчики: Лемешко Т.Б., ст. преподаватель



Худякова Е.В., д.э.н., профессор


_____ «28» августа 2023г.


Рецензент: Ивашова О.Н., к.с-х.н., доцент кафедры систем автоматизированного проектирования и инженерных расчетов


_____ «29» августа 2023г.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО, профессионального стандарта и учебного плана по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.


Программа обсуждена на заседании кафедры прикладной информатики протокол № 1 от «30» августа 2023г.

И.о. зав. кафедрой Худякова Е.В., д.э.н., профессор


_____ «30» августа 2023г.

Согласовано:

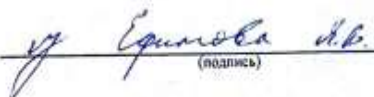
Председатель учебно-методической комиссии института экономики и управления АПК Гупалова Т.Н., к.э.н., доцент


_____ «19» 06 2023г.

И.о. заведующего выпускающей кафедрой связей с общественностью, речевой коммуникации и туризма Гнездилова Е.В., к.ф.н., доцент


_____ «30» августа 2023г.

/ Заведующий отделом комплектования ЦНБ


_____ (подпись)

СОДЕРЖАНИЕ

АННОТАЦИЯ	4
1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ	4
3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	5
4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	7
4.1 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТРУДОЁМКОСТИ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВИДАМ РАБОТ ПО СЕМЕСТРАМ	7
4.2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	7
4.3 ЛЕКЦИИ/ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ.....	9
5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	11
6. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	12
6.1 ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	12
6.2 ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ	15
7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	16
7.1 ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА	16
7.2 ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА.....	16
8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	16
9. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ	17
10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ	17
11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ СТУДЕНТАМ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ	18
Виды и формы отработки пропущенных занятий	18
12. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯМ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	19

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины
Б1.В.ДВ.03.01 «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе»
для подготовки бакалавра по направлению
42.03.01 Реклама и связи с общественностью,
направленности «Реклама и медиакоммуникации»

Цель освоения дисциплины: изучение графического программного обеспечения, технического оборудования для осуществления профессиональной деятельности, приобретение практических знаний, умений и навыков, необходимых для самостоятельной разработки рекламных интерактивных текстов и коммуникационных продуктов.

Место дисциплины в учебном плане: дисциплина по выбору, включена в часть, формируемая участниками образовательных отношений учебного плана по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции (индикаторы): ПКос-1.1; ПКос-1.2

Краткое содержание дисциплины:

Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом исторического аспекта рекламной и пиар коммуникации. Виды компьютерной графики: трехмерная, растровая и векторная. Этапы создания трёхмерного изображения. 3D-моделирование. 3D-печать. Программные продукты для 3D-моделирования: Google SketchUp, Autodesk 3D Max, Pixologic Zbrush, Blender. 3D-анимация. Программы для создания 3D-анимации: DAZ Studio, iClone, Aurora 3D Animation Maker. Gif анимация. Программы растровой и векторной графики: Adobe Photoshop, Corel Draw. Трёхмерная реклама. Трёхмерные цифровые модели товаров.

Общая трудоемкость дисциплины: 108/3 (часы/зач. ед.).

Промежуточный контроль: зачёт в 5 семестре.

1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» является изучение графического программного обеспечения, технического оборудования для осуществления профессиональной деятельности, приобретение практических знаний, умений и навыков, необходимых для самостоятельной разработки рекламных интерактивных текстов и коммуникационных продуктов.

2. Место дисциплины в учебном процессе

Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» включена в часть, формируемая участниками образовательных отношений учебного плана. Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» реализуется в

соответствии с требованиями ФГОС ВО, ОПОП ВО и Учебного плана по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

Предшествующими курсами, на которых непосредственно базируется дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе», являются: «Основы инфографики», «Основы фотографии», «Информационные технологии и базы данных в прикладных коммуникациях».

Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» является основополагающей для изучения следующих дисциплин: «Современная пресс-служба», «Искусственный интеллект в медиапланировании».

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья разрабатывается индивидуально с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

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

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся компетенций, представленных в таблице 1.

Требования к результатам освоения учебной дисциплины

№ п/п	Код компетенции	Содержание компетенции (или её части)	Индикаторы компетенций	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:		
				знать	уметь	владеть
1.	ПКос-1	Способен осуществлять редакторскую деятельность в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, стилями, технологическими требованиями разных типов СМИ и цифровых медиа	ПКос-1.1 Осуществляет создание и редактирование текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом цифровизации рекламной и пиар коммуникации	Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом цифровизации рекламной и пиар коммуникации	Применять цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом цифровизации рекламной и пиар коммуникации	Навыками применения цифровых технологий и программного обеспечения для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом цифровизации рекламной и пиар коммуникации
			ПКос-1.2 Контролирует соответствие формата коммуникационного продукта медиаконцепции канала	Форматы коммуникационного продукта и медиаконцепции каналов	Контролировать соответствие формата коммуникационного продукта медиаконцепции канала	Навыками контроля соответствия формата коммуникационного продукта медиаконцепции канала

4. Структура и содержание дисциплины

4.1 Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ по семестрам

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зач. единицы (108 часов), их распределение по видам работ в 5 семестре представлено в табл. 2.

Таблица 2

Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ по семестрам

Вид учебной работы	Трудоёмкость	
	час. всего/*	в т.ч. по семестрам № 5
Общая трудоёмкость дисциплины по учебному плану	108/4	108
1. Контактная работа:	50,25/4	50,25
Аудиторная работа	50,25/4	50,25
лекции (Л)	16	16
практические занятия (ПЗ)	34/4	34
контактная работа на промежуточном контроле (КРА)	0,25	0,25
2. Самостоятельная работа (СРС)	57,75	57,75
самостоятельное изучение разделов, самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям и т.д.)	48,75	48,75
Подготовка к зачету (контроль)	9	9
Вид промежуточного контроля:	XXXX	Зачет

*В том числе практическая подготовка (см. учебный план)

4.2 Содержание дисциплины

Таблица 3

Тематический план учебной дисциплины

Наименование тем дисциплины	Всего часов на тему	Аудиторная Работа			Внеаудиторная работа (СРС)
		Л	ПЗ все го/*	ПКР	
Тема 1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью	12	2	-	-	10
Тема 2. Растровая компьютерная графика	21,75	2	8	-	11,75
Тема 3. Векторная компьютерная графика	24	4	8	-	12
Тема 4. 3D компьютерная графика	26	4	10/2	-	12
Тема 5. Анимация в рекламе	24	4	8/2	-	12
Контактная работа на промежуточном контроле (КРА)	0,25	-	-	0,25	-
ИТОГО	108	16	34	0,25	57,75

*в том числе практическая подготовка (см. учебный план)

Тема 1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью

Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом исторического аспекта рекламной и пиар коммуникации. Форматы коммуникационного продукта и медиаконцепции каналов. Трёхмерная реклама. Трёхмерные цифровые модели товаров. Виртуальные туры. Представление контента в виде визуальных панорам 360°.

Тема 2. Растровая компьютерная графика

Программные средства обработки растровых изображений (Adobe Photoshop, GIMP). Растровое изображение: пиксель, характеристики, разрешение, форматы. Цветовые модели. Многослойные изображения. Работа со слоями. Каналы и маски, стили и эффекты.

- Содержание команд функционального меню и палитры растрового графического редактора;
- Инструменты растрового графического редактора;
- Инструменты для работы с текстом. Текст-маска;
- Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели;
- Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов;
- Многослойные изображения. Работа со слоями;
- Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения;
- Каналы и маски, стили и эффекты;
- Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров.

Тема 3. Векторная компьютерная графика

Технология обработки векторных изображений (CorelDRAW). Операции с объектами. Редактирование геометрической формы объекта. Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье. Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение. Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие. Использование растровых изображений.

- Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов;
- Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур;
- Операции с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещение объектов, группировка и соединение объектов;
- Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов;
- Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье;
- Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение;
- Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста;
- Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие.

- Использование растровых изображений. Обработка и цветокоррекция изображений;
- Использование спецэффектов, перспектива, тень, объём.

Тема 4. 3D компьютерная графика

3-D графика и технологии ее обработки (Autodesk 3D max, 3ds Max, Pixologic Zbrush, Blender, Google SketchUp, КОМПАС). 3D-принтер.

Трёхмерная графика в современном мире, ее применение в рекламе. Этапы создания трёхмерного изображения: моделирование, текстурирование, настройка освещения, создание анимации, рендеринг, композитинг или компоновка. Интерфейс программы 3ds Max. Примитивы. Модификаторы. Печать на 3d-принтере. Освоение интерфейса программы Polygon. Настройки печати. Экспорт моделей из 3ds Max. Материалы и освещение. Моделирование в Google SketchUp. Основы трёхмерного моделирования с САПР AutoCAD.

Тема 5. Анимация в рекламе

Программы для создания 3D-анимации. Технология Flash.

Знакомство с Adobe Flash CS3. Редактор мультимедиа- и веб-приложений Adobe Flash. Сравнительный анализ растрового и векторного форматов. Интерфейс среды Flash. Работа с объектами. Объекты многократного использования. Многослойные изображения. Работа со слоями. Анимация с использованием временной шкалы. Анимация текста. Создание кнопок и сцены для веб-ресурса.

Окно программы Adobe Flash CS3, способы кодирования графической информации в растровых и векторных форматах. Рисование: Контурные. Основные инструменты рисования контуров, панель Color, принципы редактирования контуров с помощью инструментов Selection и Subselection. Заливки. Типы заливок и приёмы работы с ними, инструменты Brush и Eraser. Геометрические фигуры. Геометрические фигуры – прямоугольник, овал, многоугольник, фигуры с настройкой. Особое внимание уделяется различия между режимом слияния и режимом рисования объектов. Анимация: Покадровая анимация. Методы создания и редактирования покадровой анимации. Анимация формы. Анимация движения.

Программы для создания 3D-анимации: DAZ Studio, iClone, Aurora 3D Animation Maker. Gif анимация.

4.3 Лекции/практические занятия

Таблица 4

Содержание лекций/ практических занятий и контрольные мероприятия

№ п/п	№ темы	№ и название лекций/ практических занятий	Формируемые компетенции (индикаторы)	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов/из них практическая подготовка
1.	Тема 1. Цифровые технологии и программное	Лекция № 1. Цифровые технологии и	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	2

№ п/п	№ темы	№ и название лекций/ практических занятий	Формируемые компетенции (индикаторы)	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов/из них практическая подготовка
	обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью	программное обеспечение. Форматы и технологические требования каналов трансляции коммуникационного продукта			
2.	Тема 2. Растровая компьютерная графика	Лекция № 2. Основы растровой компьютерной графики	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	2
		Практическое занятие № 1. Программные средства обработки растровых изображений	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 1.	8
3.	Тема 3. Векторная компьютерная графика	Лекция № 3. Основы векторной компьютерной графики	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	4
		Практическое занятие № 2. Программные средства обработки векторных изображений	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 2.	8
4.	Тема 4. 3D компьютерная графика	Лекция № 4. 3-D графика и технологии ее обработки. 3D-принтеры. 3D-печать	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	4
		Практическое занятие № 3. 3D-моделирование в Google SketchUp	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 3.	4
		Практическое занятие № 4. 3D-моделирование в 3ds Max и др.	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 4.	6/2
5.	Тема 5. Анимация в рекламе	Лекция № 5. Анимация в рекламе	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	4

№ п/п	№ темы	№ и название лекций/ практических занятий	Формируемые компетенции (индикаторы)	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов/из них практическая подготовка
		Практическое занятие № 5. Программы для создания 3D-анимации. Технология Flash	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 5.	8/2

Таблица 5

Перечень вопросов для самостоятельного изучения дисциплины

№ п/п	№ темы	Перечень рассматриваемых вопросов для самостоятельного изучения
1.	Тема 1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью	1. Технологические требования в разных типах СМИ к форматам коммуникационного продукта. 2. Цифровые каналы размещения коммуникационного продукта. 3. Форматы коммуникационного продукта. 4. Медиаконцепции каналов коммуникации. ПКос-1.1; ПКос-1.2
2.	Тема 2. Растровая компьютерная графика	1. Возможности программы Adobe Photoshop в рекламе. Примеры ПКос-1.1; ПКос-1.2
3.	Тема 3. Векторная компьютерная графика	1. Возможности программы CorelDraw в профессиональной деятельности. Примеры ПКос-1.1; ПКос-1.2
4.	Тема 4. 3D компьютерная графика	1. Программные продукты для 3D-моделирования: Google SketchUp, Autodesk 3D Max, Pixologic Zbrush, Blender. 3D-анимация. 3D-принтеры, особенности печати. 2. Инфографика как основной инструмент визуализации информации. 3. Онлайн-сервисы для создания инфографики: Canva, Easel.ly, Piktochart, Venngage, Creately, Vizualize, Google Developers, Visual.ly, InFoto Free, Venngage, Dipity, Get About, Canva Infographic Maker, Google Charts и др. ПКос-1.1; ПКос-1.2
5.	Тема 5. Анимация в рекламе	1. Программы для создания 3D-анимации: DAZ Studio, iClone, Aurora 3D Animation Maker. Gif анимация. ПКос-1.1; ПКос-1.2

5. Образовательные технологии

Таблица 6

Применение активных и интерактивных образовательных технологий

№ п/п	Тема и форма занятия	Наименование используемых активных и интерактивных образовательных технологий
1.	Цифровые технологии и программное обеспечение.	Л Интерактивная лекция

№ п/п	Тема и форма занятия	Наименование используемых активных и интерактивных образовательных технологий	
	Форматы и технологические требования каналов трансляции коммуникационного продукта		
2.	3-D графика и технологии ее обработки	Л	Интерактивная лекция
3.	3D-моделирование в Google SketchUp	ПЗ	Групповое обсуждение
4.	3D-моделирование в 3ds Max и др.	ПЗ	Групповое обсуждение
5.	Программы для создания 3D-анимации. Технология Flash	ПЗ	Групповое обсуждение
6.	3D-принтеры. 3D-печать	Л	Интерактивная лекция

6. Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация по итогам освоения дисциплины

6.1 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности

1) Примеры заданий практических работ

Практическая работа № 1. Программные средства обработки растровых изображений

Тема 1. Растровая компьютерная графика

Примеры заданий:

- Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;
- Простейшие приёмы работы;
- Создание декоративного текста;
- Создание изображения в технике свободного рисования;
- Создание коллажа;
- Создание фоторамки;
- Ретушь фотографии, создание журнального фотоснимка;
- Создание поздравительной открытки, приглашительного письма;
- Создание журнальной страницы;
- Создание выпускного альбома;
- Создание текста рекламы.

Практическая работа № 2. Программные средства обработки векторных изображений

Тема 2. Векторная компьютерная графика

Примеры заданий:

- Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;
- Основы работы в векторном графическом редакторе;
- Создание декоративного текста;
- Создание изображения в технике свободного рисования;
- Создание визитки, листовки, буклета;

- Создание афиши, рекламного баннера;
- Создание текста рекламы.

Практическая работа № 3. 3D-моделирование в Google SketchUp

Тема 3. 3D компьютерная графика

Примеры заданий:

- Знакомство с пользовательским интерфейсом SketchUp;
- Создание моделей в SketchUp: просмотр моделей в 3D-пространстве с помощью инструментов камеры ("Вращать", "Увеличить масштаб", "Уменьшить масштаб", "Панорамировать"). Создание двумерных поверхностей и фигур; преобразование двумерных поверхностей в трехмерные геометрические элементы с помощью инструмента "Тяни/толкай";
 - Просмотр модели в 3D-пространстве;
 - Создание фигур с помощью инструмента "Тяни/толкай";
 - Моделирование рекламных продуктов/товаров;
 - Разработка и создание дизайн проекта.

Практическая работа № 4. 3D-моделирование в 3ds Max

Примеры заданий:

- Создание и редактирование простых объектов;
- Создание конструкций из примитивов, рендеринг;
- Применение модификаторов;
- Слайны, тела вращения;
- Выдавливание, фаски, лофтинг;
- Создание простого ландшафта;
- Булевы операции;
- Составные объекты;
- Сеточные модели;
- Создание надписей;
- Архитектурные объекты;
- Построение модели дома и других объектов;
- Материалы;
- Анимация;
- Освещение.

Практическая работа № 5. Программы для создания 3D-анимации.

Технология Flash

Тема 4. Анимация в рекламе

Примеры заданий (Adobe Flash CS3):

- Редактирование изображений. Инструменты выделения и рисования;
 - Анимация. Покадровая анимация изображений. Создание анимационных фильмов;
 - Анимация. Автоматическая анимация;
 - Анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации.
- Создание анимационных фильмов;

- Анимация объектов: анимация трансформации, анимация цвета;
- Слои. Использование и взаимодействие слоёв;
- Слои. Управление траекторией перемещения объекта. Движение по направляющей. Создание анимационных фильмов;
- Слои. Использование маски. Анимация маски. Создание анимационных фильмов;
- Символы. Создание и редактирование символов;
- Создание символов. Символ "Кнопка" (Button). Создание анимационных фильмов;
- Создание символов. Символ "Клип" (Movie).

2) Примерный перечень вопросов, выносимых на промежуточный контроль (зачет)

1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью.
2. Форматы коммуникационного продукта.
3. Медиаконцепции каналов коммуникации.
4. Цифровые каналы размещения коммуникационного продукта.
5. Технологические требования в разных типах СМИ к форматам коммуникационного продукта.
6. Формы представления рекламных текстов, объектов в цифровых каналах.
7. Формы визуального контента.
8. Виды компьютерной графики, практическая значимость.
9. Растровая графика: области применения.
10. Векторная графика: области применения.
11. Трёхмерная графика: области применения.
12. Технологии обработки растровых изображений.
13. Цветовые модели в растровой графике.
14. Возможности программы Adobe Photoshop в рекламе. Примеры.
15. Растровое изображение: пиксель, характеристики, разрешение, форматы.
16. Технология обработки векторных изображений.
17. Возможности программы CorelDraw в профессиональной деятельности. Примеры.
18. Трёхмерная графика в современном мире, ее применение в рекламе.
19. Преимущества трёхмерного моделирования.
20. 3-D графика и технологии ее обработки.
21. Этапы создания трёхмерного изображения.
22. 3D-моделирование: построение математической модели.
23. Текстурирование в 3D графике: наложение текстур.
24. Рендеринг: сущность данного этапа создания 3D-изображения.
25. 3D-принтеры. Принципы работы.
26. 3D-печать. Метод послойной печати.
27. Программы для трёхмерного моделирования.

28. Этапы создания трёхмерного изображения.
29. Возможности программы Adobe Flash CS3 в подготовке рекламных продуктов.
30. Возможности программы 3ds Max в подготовке рекламных продуктов.
31. Возможности программы Google SketchUp в подготовке рекламных продуктов.
32. Технологии работы с видео.
33. Программы для создания 3D-анимации.
34. 3D-моделирование объектов.
35. Технология Flash: сущность, практическая значимость.
36. Этапы создания анимации.
37. Adobe Flash: функционал, возможности.
38. Gif анимация, сущность, практическая значимость.

6.2 Описание показателей и критериев контроля успеваемости, описание шкал оценивания

Для оценки знаний, умений, навыков и формирования компетенций по дисциплине применяется традиционная система контроля и оценки успеваемости студентов.

При использовании традиционной системы контроля и оценки успеваемости студентов представлены критерии выставления оценок: «зачтено», «не зачтено».

Промежуточный контроль знаний проводится в форме зачета.

Критерии выставления оценок на зачете представлены в таблице 7.

Таблица 7

Критерии выставления оценок на зачете	
Оценка	Критерии оценивания
Зачтено	«Зачтено» выставляется, если студент самостоятельно и полностью использует возможности программных средств для решения прикладных задач; самостоятельно подтверждает ответ конкретными примерами; правильно и обстоятельно отвечает на дополнительные вопросы преподавателя; умеет пользоваться справочной литературой, поиском информации, раздаточным материалом.
Не зачтено	«Не зачтено» выставляется, если студент не может использовать программные средства при решении задач; не может подтвердить ответ конкретными примерами; не отвечает на большую часть дополнительных вопросов преподавателя; не может самостоятельно использовать справочную литературу, раздаточный материал, поиск информации.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

7.1 Основная литература

1. Скакова, А.Г. Рисунок и живопись: учебник / А. Г. Скакова; Российский государственный аграрный университет - МСХА имени К. А. Тимирязева (Москва). – Электрон. текстовые дан. – Москва, 2018 – 168 с. – Коллекция: Учебная и учебно-методическая литература. – Режим доступа: <http://elib.timacad.ru/dl/local/umo164.pdf>. - Загл. с титул. экрана. - Электрон. версия печ. публикации. URL:<http://elib.timacad.ru/dl/local/umo164.pdf>.

2. Диков, А. В. Клиентские технологии веб-дизайна. HTML5 и CSS3: учебное пособие / А. В. Диков. – Санкт-Петербург: Лань, 2019. – 188 с. – ISBN 978-5-8114-3822-8. – Текст: электронный //Лань: электронно-библиотечная система. URL: <https://e.lanbook.com/book/122174>

3. Никулин, Е. А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы: учебное пособие / Е. А. Никулин. – Санкт-Петербург: Лань, 2017. – 708 с. – ISBN 978-5-8114-2505-1. – Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/93702>

7.2 Дополнительная литература

1. Довганюк, А.И. Векторные графические системы в ландшафтной архитектуре: методические указания / А. И. Довганюк, Е. С. Довганюк; Российский государственный аграрный университет - МСХА имени К. А. Тимирязева (Москва), Факультет садоводства и ландшафтной архитектуры, Кафедра ландшафтной архитектуры. – Электрон. текстовые дан. – Москва: РГАУ-МСХА им. К. А. Тимирязева, 2018 – 45 с. – Коллекция: Учебная и учебно-методическая литература. – Режим доступа: <http://elib.timacad.ru/dl/local/umo114.pdf>. - Загл. с титул. экрана. – URL:<http://elib.timacad.ru/dl/local/umo114.pdf>.

2. Лемешко, Т.Б. Информационные технологии в профессиональной деятельности / Т. Б. Лемешко; Российский государственный аграрный университет - МСХА имени К. А. Тимирязева (Москва). – Электрон. текстовые дан. – Москва, 2018 – 102 с. – Коллекция: Учебная и учебно-методическая литература. – Режим доступа: <http://elib.timacad.ru/dl/local/umo358.pdf>. - Загл. с титул. экрана. - Электрон. версия печ. публикации. – URL:<http://elib.timacad.ru/dl/local/umo358.pdf>.

3. Довганюк, А.И. Практические занятия и самостоятельная работа студентов по дисциплине "Компьютерная графика в садоводстве": учебно-методическое пособие / А. И. Довганюк; Российский государственный аграрный университет - МСХА имени К. А. Тимирязева (Москва). – Электрон. текстовые дан. – Москва: РГАУ-МСХА им. К. А. Тимирязева, 2015 – 93 с.: цв.ил. – Коллекция: Учебная и учебно-методическая литература. – Режим доступа: <http://elib.timacad.ru/dl/local/162.pdf>. - Загл. с титул. экрана. - Электрон. версия печ. публикации. – URL:<http://elib.timacad.ru/dl/local/162.pdf>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Бесплатное дистанционное обучение в Национальном Открытом Университете «ИНТУИТ» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.intuit.ru> (открытый доступ).

2. Видеоуроки по Adobe Flash [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://compteacher.ru/graphics/flash> (открытый доступ).

3. Видеоуроки по CorelDRAW X3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=RIqipetuAwg> (открытый доступ).

4. Официальный сайт Autodesk. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.autodesk.ru> (открытый доступ).

9. Перечень программного обеспечения

Таблица 8

Перечень программного обеспечения

Наименование темы учебной дисциплины	Наименование программы	Тип программы	Автор	Год разработки
По всем темам дисциплины	Microsoft Windows 7 и выше	Операционная система	Microsoft	2009
	Microsoft Office 2010 и выше	Пакет офисных программ		2010
	Google Chrome	Браузер		2012
	CorelDRAW , Adobe PhotoShop, Google Sketch Up, 3ds Max, Adobe Flash и др.	Графическая, моделирование	Adobe	2010

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

Для проведения лекционных и практических занятий по дисциплине «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» необходимы аудитория и компьютерный класс, подключенные к сети Интернет, оснащенные средствами мультимедиа и программными средствами: MS Windows 7/8/10; MS Office 2007/2010/2013/365 (Office Online), графическими программами, программами 3D-анимации, 3D-моделирования, 3D-оборудованием, программой демонстрации NetOp School, браузером Google Chrome.

Лекции проводятся в специализированной аудитории, оборудованной мультимедийным проектором для демонстрации компьютерных презентаций.

Для проведения практических занятий по дисциплине «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» необходим компьютерный класс с установленными на ПК программным обеспечением, указанным в п. 9.

Таблица 9

Сведения об обеспеченности специализированными аудиториями, кабинетами, лабораториями

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы (№ учебного корпуса, № аудитории)	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
1	2
Аудитория для проведения занятий лекционного типа № 313 - уч. корпус № 12	Видеопроектор 3500 Лм
Аудитория для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных	Персональные компьютеры в количестве 20 штук

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы (№ учебного корпуса, № аудитории)	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
1	2
консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации №310, уч. корпус №12	
Аудитория для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации №309, уч. корпус №12	Персональные компьютеры в количестве 20 штук
Центральная научная библиотека имени Н.И. Железнова	Читальные залы библиотеки
Общежитие	Комната для самоподготовки

11. Методические рекомендации студентам по освоению дисциплины

Изучение учебной дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» включает освоение материалов лекций, приобретение практических навыков работы с программными средствами, самостоятельную работу.

На лекциях при помощи мультимедиа проектора и презентаций раскрываются основные теоретические вопросы дисциплины, делаются акценты на наиболее сложные положения изучаемого материала.

Лекционный материал следует просматривать и изучать по конспекту/электронной презентации и в LMS Moodle самостоятельно после аудиторных занятий. Для более углубленного изучения материала необходимо использовать рекомендованную литературу и Интернет-ресурсы.

Практические занятия проводятся в компьютерных классах с применением раздаточных материалов. На занятиях необходимо иметь электронный носитель информации – флэш-карту для сохранения результатов своей работы и копирования методических материалов и домашних заданий. Учебные материалы можно сохранять в облачных сервисах: Google Диск, Яндекс.Диск, Облако Mail.Ru, Dropbox.

Посещение лекций и практических занятий – обязательно.

Консультирование по выполнению заданий практических работ проводится в компьютерных классах во время консультаций по графику (см. на стендах кафедры), а также через электронную информационно-образовательную среду Университета: электронный обмен сообщениями на портале Университета, электронную корпоративную почту, мессенджеры, LMS Moodle.

Необходимо соблюдать сроки выполнения всех заданий.

Полученные оценки за выполненные задания являются основой для промежуточной аттестации.

Виды и формы отработки пропущенных занятий

Студент, обязан отработать:

- пропущенные лекции в форме конспекта лекции, ответов на вопросы теста на платформе Moodle, устного опроса;
- пропущенные практические занятия – в форме выполнения заданий, посещения дополнительных занятий, освоения материалов в Moodle.

12. Методические рекомендации преподавателям по организации обучения по дисциплине

Учебный процесс по курсу «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» включает следующие организационные формы: лекции, практические занятия и консультации, а также систему контроля знаний, самостоятельную работу студентов.

Методика чтения лекций зависит от цели и задач изучения предмета/раздела, а также уровня общей подготовки обучающихся, форма ее проведения – от характера темы и содержания материала. Высокая эффективность деятельности преподавателя во время чтения лекции достигается за счет глубокого освоения предметной области, педагогического мастерства, высокой речевой культуры и ораторского искусства, когда учитывается психология аудитории, закономерности восприятия, внимания, мышления, эмоциональные процессы учащихся, обратная связь и принципы дидактики.

При подготовке материала лекции преподавателю необходимо:

- учитывать требования государственного образовательного стандарта, учебного плана и рабочей программы;
- применять принципы дидактики (наглядность, от теории к практике, доступность, структуризация и систематизация и т.д.);
- уметь создавать интерактивные презентации;
- уметь использовать технические (проектор) и программные средства (например, программу подготовки презентаций MS PowerPoint, программу управления компьютерным классом NetOp School) и др.

Для проведения практических занятий преподавателю следует разрабатывать задания различной степени сложности, инструкции (методические указания) по выполнению каждого задания, раздаточный материал в печатном и электронном виде.

По курсу «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» должны быть организованы:

- «очные» консультации в компьютерном классе, проводимые преподавателем согласно графику (размещается на стендах кафедры);
- off-line консультации, проводимые преподавателем с помощью электронной почты;
- взаимодействия в электронной информационно-образовательной среде Университета через личный кабинет.

Преподаватель должен использовать различные методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный (лекция, объяснение, работа с учебником, демонстрация презентаций);

- репродуктивный (воспроизведение действий по применению знаний на практике, деятельность по алгоритму, программирование);
- частично-поисковый (поиск решения познавательных задач под руководством преподавателя);
- исследовательский метод, в котором после анализа материала, постановки проблем и задач и краткого устного или письменного инструктажа обучаемые самостоятельно изучают литературу, источники, ведут наблюдения и измерения и выполняют другие действия поискового характера.
- активные методы: групповое обсуждение, интерактивная лекция и др.

Программу разработали:

Лемешко Т.Б., ст. преподаватель
Худякова Е.В., д.э.н., профессор



РЕЦЕНЗИЯ

**на рабочую программу дисциплины
Б1.В.ДВ.03.01 «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА 3D, АНИМАЦИЯ В РЕКЛАМЕ»
ОПОП ВО по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью,
направленность «Реклама и медиакommunikации»
(квалификация выпускника – бакалавр)**

Ивашовой Ольгой Николаевной, доцентом кафедры систем автоматизированного проектирования и инженерных расчетов ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, кандидатом сельскохозяйственных наук (далее по тексту рецензент) проведено рецензирование рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» ОПОП ВО по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, направленность «Реклама и медиакommunikации» (бакалавриат), разработанной в ФГБОУ ВО «Российский государственный аграрный университет – МСХА имени К.А. Тимирязева» на кафедре прикладной информатики (разработчики: Худякова Е.В., д.э.н., профессор, Лемешко Т.Б., ст. преподаватель).

Рассмотрев представленные на рецензирование материалы, рецензент пришел к следующим выводам:

1. Предъявленная рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» (далее по тексту Программа) соответствует требованиям ФГОС ВО по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью. Программа содержит все основные разделы, соответствует требованиям к нормативно-методическим документам.

2. Представленная в Программе **актуальность** учебной дисциплины в рамках реализации ОПОП ВО не подлежит сомнению – дисциплина по выбору включена в часть, формируемая участниками образовательных отношений учебного цикла – Б1.В.ДВ.

3. Представленные в Программе **цели** дисциплины соответствуют требованиям ФГОС ВО направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

4. В соответствии с Программой за дисциплиной «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» закреплены **профессиональные компетенции (индикаторы): ПКос-1.1; ПКос-1.2**

5. Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» и представленная Программа способна реализовать их в объявленных требованиях.

6. **Результаты обучения**, представленные в Программе в категориях знать, уметь, владеть соответствуют специфике и содержанию дисциплины и демонстрируют возможность получения заявленных результатов.

7. Общая трудоёмкость дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» составляет 3 зачётных единицы (108 часов).

8. Информация о взаимосвязи изучаемых дисциплин и вопросам исключения дублирования в содержании дисциплин соответствует действительности. Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» взаимосвязана с другими дисциплинами ОПОП ВО и Учебного плана по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

9. Представленная Программа предполагает использование современных образовательных технологий, используемые при реализации различных видов учебной работы. Формы образовательных технологий соответствуют специфике дисциплины.

10. Программа дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» предполагает проведение занятий в интерактивной форме.

11. Виды, содержание и трудоёмкость самостоятельной работы студентов, представленные в Программе, соответствуют требованиям к подготовке выпускников, содержащимся во ФГОС ВО направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

12. Представленные и описанные в Программе формы текущей оценки знаний соответствуют специфике дисциплины и требованиям к выпускникам. Форма промежуточного контроля знаний студентов, предусмотренная Программой, осуществляется в форме зачета, что соответствует статусу дисциплины по выбору, включенная в часть, формируемая

участниками образовательных отношений учебного цикла – Б1.В.ДВ ФГОС ВО направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

13. Формы оценки знаний, представленные в Программе, соответствуют специфике дисциплины и требованиям к выпускникам.

14. Учебно-методическое обеспечение дисциплины представлено: основной литературой – 2 источника, дополнительной литературой – 3 наименования, Интернет-ресурсы – 4 источника и соответствует требованиям ФГОС ВО направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью. Материально-техническое обеспечение дисциплины соответствует специфике дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» и обеспечивает использование современных образовательных, в том числе интерактивных методов обучения.

15. Методические рекомендации студентам и методические рекомендации преподавателям по организации обучения по дисциплине дают представление о специфике обучения по дисциплине «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе».

ОБЩИЕ ВЫВОДЫ

На основании проведенного рецензирования можно сделать заключение, что характер, структура и содержание рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» ОПОП ВО по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, направленность «Реклама и медиакоммуникации» (квалификация – бакалавр), разработанная Лемешко Т.Б., ст. преподавателем, Худяковой Е.В., д.э.н., профессором кафедры прикладной информатики соответствует требованиям ФГОС ВО, современным требованиям экономики, рынка труда и позволит при её реализации успешно обеспечить формирование заявленных компетенций.

Рецензент: Ивашова О.Н., доцент кафедры систем автоматизированного проектирования и инженерных расчетов ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, кандидат сельскохозяйственных наук



«29» августа 2023г.