

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

А. В. БАБАЯН

проректор по учебной и научной работе

Сертификат: 009af29ae89acbd468cb0c803bf63469dd

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 22.06.2022

Рабочая программа дисциплины

«Компьютерная графика в кино и на телевидении»

Наименование ОПОП: Проектная деятельность в кинематографии и телевидении

Направление подготовки: 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Форма обучения: очная

Факультет: Телевидения, дизайна и фотографии

Кафедра: Компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 81 астроном. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 38,35 час.

самостоятельная работа: 42,65 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение тестовых заданий	
практикум (выполнение практических заданий)	
присутствие на занятиях	
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика в кино и на телевидении» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (приказ Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 532)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Проектная деятельность в кинематографии и телевидении» по направлению подготовки 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

Составитель(и):

Тарасенко А.П., доцент кафедры кафедры , к.п.н.

Рецензент(ы):

Крейнин В.Г., Ген. директор ООО "Балтийское телевидение"

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Компьютерной графики и дизайна 26.05.2022 года, протокол № 10

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета 10.06.2022 года, протокол № 13

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП Т.А. Сорвина

Начальник УМУ С.Л. Филипенкова

УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

сформировать базовые знания для использования средств современных информационных технологий и компьютерной графики; Усвоить основные понятия и принципы построения векторных и растровых изображений

Задачи дисциплины:

приобщиться к историческому опыту развития современных информационных технологий и возможностей разработки дизайна полиграфической продукции и массовой информации средствами компьютерной графики; владеть инструментарием графических пакетов и основами работы в них в творческо-постановочном и технологическом процессах

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Визуальные объекты массового восприятия

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Статистический анализ и прогнозирование кино- и телеиндустрии

Администрирование съемочной площадки

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: организационно-управленческий.

ПК-7 — Способен организовывать и обеспечивать творческо-постановочный и технологический процессы на всех этапах производства аудиовизуального произведения, а также его продвижение в кино- и телеаудиорию.

ПК-7.2 — Обеспечивает непрерывный технологический процесс на всех этапах производства и продвижения.

Знает: творческо-постановочный и технологический процессы на всех этапах производства аудиовизуального произведения

Умеет: организовывать и обеспечивать творческо-постановочный и технологический процессы на всех этапах производства аудиовизуального произведения, а также его продвижение в кино- и телеаудиорию

Владеет: инструментарием графических пакетов и основами работы в них

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 81 астроном. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 38,35 час.

самостоятельная работа: 42,65 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	3	Итого
Лекции	12	12
Практические	24	24
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	35	35
Самостоятельная работа во время сессии	7,65	7,65
Итого	80,65	80,65

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Растровый графический редактор Adobe Photoshop

Интерфейс, сохранение документа, работа с инструментами, со слоями, со слоями-масками, с цветом и цветовой коррекцией документа.

Тема 2. Векторный графический редактор Adobe Illustrator

Назначение, особенности работы, инструменты. Инструменты для искажения и деформации изображений, инструменты для создания трехмерного изображения, инструмент эффекта прозрачности, эффект карандашного наброска, наборы стилей, символов, параграфов, профессиональные обводки, усовершенствованная система четкости контура, эффект кисти из щетины, порядок создания фигур.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Растровый графический редактор Adobe Photoshop	6	0	0	12	0	0	18
2	Векторный графический редактор Adobe Illustrator	6	0	0	12	0	0	18
	ВСЕГО	12	0	0	24	0	0	36

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Компьютерная графика в кино и на телевидении» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Растровый графический редактор Adobe Photoshop». Растровый графический редактор Adobe Photoshop	12
2	Тема: «Векторный графический редактор Adobe Illustrator». Векторный графический редактор Adobe Illustrator	12

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Компьютерная графика в кино и на телевидении».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение тестовых заданий	
практикум (выполнение практических заданий)	
присутствие на занятиях	
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Тест:

1 Пиксель является-

- основой растровой графики
- основой векторной графики
- основой фрактальной графики
- основой трёхмерной графики

2 При изменении размеров растрового изображения-

- качество остаётся неизменным
- качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- при уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается
- при уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным

3 Что можно отнести к устройствам ввода информации

- мышь клавиатуру экраны
- клавиатуру принтер колонки
- сканер клавиатура мышь
- колонки сканер клавиатура

4 Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- чёрный синий красный
- жёлтый розовый голубой
- красный зелёный голубой
- розовый голубой белый

5 Что такое интерполяция-

- разломачивание краёв при изменении размеров растрового изображения
- программа для работы в с фрактальными редакторами
- инструмент в Photoshop
- это слово не как не связано с компьютерной графикой

6 Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

- курсор
- символ
- линия
- пиксель

7 Выберите устройства являющиеся устройством вывода

- принтер
- сканер
- дисплей монитора
- клавиатура
- мышь
- колонки

8 При изменении размеров векторной графики его качество

- при уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным

при уменьшении остаётся неизменным а при увеличении ухудшается
качество ухудшается при увеличении и уменьшении
качество остаётся неизменным

9 К какому виду графики относится рисунок
фрактальной
растровой
векторной

10 Какие программы предназначены для работы с векторной графикой
Компас3Д
Photoshop
Corel Draw
Blender
Picasa
Gimp

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Тесты:

1. Выберите наименьший элемент векторной графики.

- А) точка
- Б) линия
- В) пятно
- Г) объект

2. Какие настройки содержит Панель свойств (Property Bar), от чего зависит ее содержимое?

- А) содержимое Панели свойств зависит от настройки программы
- Б) содержимое Панели свойств зависит от выбранного инструмента
- В) содержимое Панели свойств зависит от палитры

3. С помощью какой клавиши мыши можно окрасить в Палитре цветов (Color Palettes) заливку?

- А) левой клавиши мыши
- Б) правой клавиши мыши

4. С помощью какой клавиши мыши можно окрасить в Палитре цветов (Color Palettes) контур?

- А) левой клавиши мыши
- Б) правой клавиши мыши

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к зачету с оценкой

1. Основные цели и задачи курса «Компьютерная графика»
2. Определение растровой графики.
3. Определение векторной графики.
4. Назначение растровых редакторов.
5. Достоинства и недостатки растровых редакторов.
6. Назначение инструментов и палитр в растровом редакторе Photoshop.
7. «Быстрые» клавиши Photoshop.
8. Способы восстановления и ретуши фотографий.
9. Способы окрашивания черно-белых фотографий.
10. Возможности коллажа.
11. Способы форматирования текста средствами Photoshop.
12. Способы рисования средствами Photoshop.
13. Режимы заливки градиента и их типы в графическом редакторе Adobe Photoshop.

14. Форматы сохранения документа, созданного в Adobe Photoshop, для других приложений Windows и для Web.
15. Виды компьютерной графики.
16. Наименьший элемент векторной графики.
17. Наименьший элемент растровой графики.
18. Назначение и возможности векторного редактора Adobe Illustrator.

Практические вопросы к зачету с оценкой

1. Из каких частей состоит панель инструментов в программе Adobe Illustrator?
2. Adobe Illustrator. Для чего служит панель свойств? От чего зависит ее внешний вид?
3. В каких форматах можно сохранять векторные документы?
4. Какие инструменты используются для рисования линий в Adobe Illustrator?
5. Какими инструментами можно нарисовать простые объекты в Adobe Illustrator?
6. Adobe Illustrator . Чем отличается линия, нарисованная инструментом " Карандаш ", от линии, нарисованной инструментом " Кисть "?
7. Назначение и функции палитр в программе Adobe Photoshop.
8. Панель свойств: назначение и функции в программе Adobe Photoshop.
9. Клавиатурные команды для добавления новой области выделения к выделенному в программе Adobe Photoshop.
10. Клавиатурные команды для вычитания нового выделения из старого в программе Adobe Photoshop.
11. Назовите клавиатурные команды для выделения области совмещения (наложения) старого и нового выделения в программе Adobe Photoshop.
12. Назначение графического планшета.
13. Настройка графического планшета. Выбор кисти.

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Обязательная аудиторная работа			
Практикум (Выполнение практических заданий)	13	2	26
Присутствие на занятиях	1	24	24
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение тестовых заданий	20	1	20
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной, подготовка научной или творческой работы по теме дисциплины	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

7.1. Литература

1. Королев, Ю. И. Инженерная и компьютерная графика [Текст] : учебное пособие для студентов, обучающихся по техническим специальностям / Ю. И. Королев, С. Ю. Устюжина. - Санкт-Петербург : Питер, 2014. - 432 с. : ил.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Лепская, Н. А. Художник и компьютер [Электронный ресурс] Учебное пособие. –М.: «Когито–Центр», 2013. –172 с.
https://ibooks.ru/reading.php?productid=29630&search_string=
3. Большаков, В. П. Инженерная и компьютерная графика: [Электронный ресурс]: учебное пособие / В. П. Большаков, В. Т. Тозик, А. В. Чагина. —СПб.: БХВ-Петербург, 2013. — 288с.: ил
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=333715>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Компьютерная графика в кино и на телевидении
2. Компьютерная графика в кино и на телевидении

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe CS6 Master Collection

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия».

<http://www.academia-moscow.ru>

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

Электронная библиотечная система Polpred. <https://polpred.com>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Нормативными методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются:

- Положение о балльно-рейтинговой системе оценки успеваемости студентов Санкт-Петербургского государственного института кино и телевидения;
- Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов;
- Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

Учебно-методическими документами, с которыми должны быть ознакомлены студенты, являются учебный план, данная рабочая программа учебной дисциплины.

Учебными материалами являются опорный конспект, рекомендации по выполнению работ, тестовые задания, контрольные вопросы, а также учебно-методические и информационные материалы.

Студентам следует помнить, что основными формами обучения являются лекции, практические занятия и самостоятельная работа.

Студентам рекомендуется готовиться к занятиям, заблаговременно изучая литературу по теме каждого занятия.

Перечень и объем литературы, необходимой для изучения дисциплины, определяется программой курса и рекомендациями преподавателя. При этом актуализируются имеющиеся знания, а также создается база для усвоения нового материала, возникают вопросы, ответы на которые студент получает в аудитории.

Самостоятельная работа студентов, предусмотренная учебным планом, должна ориентироваться на более глубокое усвоение изучаемого курса, формировать навыки исследовательской работы и умение применять теоретические знания на практике. Самостоятельная работа должна носить систематический характер, быть интересной и привлекательной для студента.

Самостоятельная работа студентов является неотъемлемой частью процесса обучения и является средством организации самообразования.