

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

«Контекстно-модульные графические решения в
анимации»

Наименование ОПОП: Художник анимации и компьютерной графики

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 50,4 час.

самостоятельная работа: 57,6 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выступление на научной конференции, подготовка публикации, участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	11
подготовка доклада	11
посещение занятий	11
практикум (выполнение практических заданий)	11
решение теста	11
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	11

Рабочая программа дисциплины «Контекстно-модульные графические решения в анимации» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Художник анимации и компьютерной графики» по специальности 54.05.03 Графика

Составитель(и):

Коновалов В.А., профессор кафедры , канд.тех.наук, профессор

Коновалов М.В., доцент кафедры , канд.тех.наук

Рецензент(ы):

Федченко Н.В., режиссер ООО «Балтийское телевидение»

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры компьютерной графики и дизайна

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

И.В. Газеева

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:

- научить формировать грамотный и полноценный сценарий анимационного фильма с использованием средств компьютерной технологии формирования кинофрагмента;
- приобретение знаний о методах и средствах обработки и хранения информации, знаний программных средств обработки изображения векторной и растровой графики, аудиовизуальной информации съемочного процесса, знаний основ изобразительного мультимедиа

Задачи дисциплины:

- усвоение технологии создания анимационного фильма в целом,
- усвоение основных этапов технологии создания фильма: разработку сценария анимационного фильма, создание предварительного проекта (аниматика) по утвержденному сценарию, разработку персонажей, составление проекта анимационного фильма на основе монтажной композиции слоев растрового изображения, съемку (рендеринг) отдельных сцен анимационного фильма, создание монтажной композиции фильма, звуковое оформление сцен анимационного фильма, разработку титров, окончательную съемку (рендеринг) фильма по отработанному сценарию.

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:

Перспектива

Творческая практика

Пластическая анатомия

Общий курс шрифта

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

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

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

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-9 — Способность использовать в творческой деятельности теоретические и практические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования.

ПК-9.1 — Применяет знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования в профессиональной деятельности.

Знает: основы перспективы, анатомии, архитектуры и макетирования

Умеет: учитывать основные сведения в области перспективы, анатомии, архитектуры и макетирования в профессиональной деятельности

Владет: навыками профессиональной деятельности на основе знания основ перспективы, анатомии, архитектуры и макетирования

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-9 — Способность использовать в творческой деятельности теоретические и практические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования.

ПК-9.2 — Использует практические знания в области перспективы и макетирования в творческой деятельности.

Знает: элементы перспективы, анатомии, архитектуры и макетирования, необходимые для творческой деятельности

Умеет: использовать элементы перспективы, анатомии, архитектуры и макетирования в творческой деятельности

Владеет: навыками творческой деятельности с учетом основ перспективы, анатомии, архитектуры и макетирования

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-9 — Способность использовать в творческой деятельности теоретические и практические знания в области перспективы, анатомии, основ архитектуры и макетирования.

ПК-9.3 — Осуществляет профессиональную деятельность на основе фундаментальных знаний в области анатомии и архитектуры.

Знает: основы анатомии и архитектуры

Умеет: использовать знания в области анатомии и архитектуры в профессиональной деятельности

Владеет: опытом осуществления профессиональной деятельности на основе фундаментальных знаний в области анатомии и архитектуры

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 50,4 час.

самостоятельная работа: 57,6 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	11

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	11	Итого
Лекции	0	0
Практические	48	48
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	49	49
Самостоятельная работа во время сессии	8,6	8,6
Итого	107,6	107,6

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Создание нового проекта и импортирование клипов.

Чистовой монтаж анимационного фильма

Тема 2. Контекстно-модульный принципы создания анимационных фильмов

Создание фонов для анимационных фильмов. Применение эффектов. Переходы между треками. Переходы между треками. Тени. Чистовой монтаж анимационного фильма.

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	Создание нового проекта и импортирование клипов.	0	0	0	16	0	0	16
2	Контекстно-модульные принципы создания анимационных фильмов	0	0	0	32	0	0	32
	ВСЕГО	0	0	0	48	0	0	48

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Контекстно-модульные графические решения в анимации» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Понятия “векторная графика”, “растровая графика”.	1,5
2	Типы импортируемых файлов	1,5
3	Создание кинофрагмента (movie)	1,5
4	Импортирование клипов. Установочные параметры нового проекта New Project Setting.	1,5
5	Задание скорости для киноклипа и видеоклипа	3
6	Задний фон. Добавление заднего фона	3
7	Работа художника с растровым изображением	3
8	Создание фонов для анимационных фильмов (пейзаж, интерьер, изображение здания или натюрморт)	3
9	Применение эффектов.	3
10	Вклеивание клипов в окно конструктора.	3
11	Переходы между треками (TRANSITIONS).	3
12	Создание титров. (цвета тени)	3

13	Создание тени.	3
14	Чистовой монтаж анимационного фильма.	3

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 «Контекстно-модульные графические решения в анимации».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выступление на научной конференции, подготовка публикации, участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	11
подготовка доклада	11
посещение занятий	11
практикум (выполнение практических заданий)	11
решение теста	11
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	11

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Тестовые материалы для контроля знаний

1. Какие задачи Adobe Premiere позволяет выполнить?

- A монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов одного происхождения
- B монтаж видеороликов ("фильмов") из отдельных фрагментов разного происхождения
- C воспроизведение видеороликов ("фильмов") созданных в других программах
- D экспорт фрагментов видеороликов ("фильмов")

2. Программа Adobe Premiere позволяет вставлять в фильм эффекты переходов

- A Да, только одинаковый эффект между всеми кадрами
- B Нет такой возможности
- C Да, и эффекты между кадрами можно менять
- D Да, эффекты вставляются автоматически

3. Устройство, относящиеся к мультимедийным

- A CD-ROM (DVD-ROM)
- B Клавиатура
- C Сканер
- D Колонки

4. Мультимедийная программа

- A MS PowerPoint
- B Adobe Premiere
- C MS Word

D Paint

- 5. Надпись в фильме
- A титры
- B название фильма
- C лицензия фильма
- D нет правильного ответа

Темы докладов

- 1. Выбор видеокарты для программы Adobe Premiere
- 2. Тесты для оценки производительности видеокарт в Adobe Premiere
- 3. Функциональные возможности программы Adobe Premiere Pro
- 4. Аналоги программы Adobe Premiere Pro, достоинства и недостатки
- 5. Программы для нелинейного видео монтажа
- 6. Создание слайд-шоу в Adobe Premiere
- 7. Способы создания анимации фото в программе Adobe Premiere Pro
- 8. Создание эффектов в Adobe Premiere Pro
- 9. Принципиальные отличия между векторной и растровой графикой
- 10. Типы импортируемых файлов
- 11. Создание кинофрагмента (movie)
- 12. Импортирование клипов.
- 13. Добавление заднего фона
- 14. Работа художника с растровым изображением
- 15. Создание фонов для анимационных фильмов (пейзаж, интерьер, изображение здания или натюрморт)
- 16. Создание титров.
- 17. Чистовой монтаж анимационного фильма
- 18. Программы для нелинейного видео монтажа
- 19. Создание слайд-шоу
- 20. Способы создания анимации фото
- 21. Особенности цветовой модели HLS
- 22. Типы цветковых пространств

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к экзамену

- 1. Выбор видеокарты для программы
- 2. Тесты для оценки производительности видеокарт
- 3. Функциональные возможности программы
- 4. Аналоги программы Adobe Premiere, достоинства и недостатки
- 5. Программы для нелинейного видео монтажа
- 6. Создание слайд-шоу
- 7. Способы создания анимации фото
- 8. Создание эффектов в Adobe Premiere.

Практические вопросы к экзамену

- 1. Начальные настройки, структура проекта Adobe Premiere и организация графического сырья.
- 2. Типы импортируемых файлов.
- 3. Порядок создания кинофрагмента (movie) .
- 4. Установочные параметры нового проекта
- 5. Выбор клипа . Задание скорости для киноклипа и видеоклипа .
- 6. Порядок добавления заднего фона.
- 7. Работа с растровым изображением.
- 8. Порядок создания фонов для анимационных фильмов.

9. Примеры применения графических эффектов.
10. Выбор клипа и вклеивание клипов в окно конструктора.
11. Применение переходов
12. Диалоговое окно титров. Создание титров.
13. Создание тени для текста и объектов.
14. Стандартные размеры кадра в пикселях.
15. Чистовой монтаж анимационного фильма.

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)	1	14	14
Посещение занятий	1	22	22
Обязательная самостоятельная работа			
Подготовка доклада	14	1	14
Решение теста	10	2	20
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Выступление на научной конференции, подготовка публикации, участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	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.

7.2. Интернет-ресурсы

1.

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe CS6 Master Collection
Adobe Illustrator CS6
Adobe Photoshop CS6
Adobe Premiere Pro
Cinema 4D Studio
Microsoft Office

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>
Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия». <http://www.academia-moscow.ru>

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 лабораторных работ, тестовые задания, контрольные вопросы, а также учебно-методические и информационные материалы, приведенные в п.9 данной рабочей программы.

Студентам следует помнить, что основными формами обучения являются лекции, аудиторные 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.

Результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем и учитываются при аттестации студента на экзамене.

Неукоснительное следование целям и задачам обучения дисциплины, помогут сформировать компетенции специалиста по специальности 54.05.03 «Графика» специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

Для электронных материалов по формированию проектов создания анимационного фильма рекомендуется обращать внимание на строгое соблюдение студентами системы каталогов и файлов, пользуясь программой Far Manager. Обращать внимание на создание каталогов хранения черновых материалов DRAFT и готовых материалов SOURCE для фильма.

Рекомендуемое «дерево» каталогов:

```
Studio11\C\  
    Stud2013\  
        Gr337\  
            Ivanov_Ivan\  
                Gusi-Lebedi\  
                    DRAFT\  
                        AEP\  
                        AVI\  
                        SCAN\  
                        SCENARIO\  
                    SOURCE\  
                        AUDIO\  
                SOURCE\  
                    AUDIO\  
            SOURCE\  
                AUDIO\  
        SOURCE\  
            AUDIO\  
    SOURCE\  
        AUDIO\  
SOURCE
```

IMAGES\
BACKGROUNDS\
CHARACTERS\
BRATEC\
SESTRA\
LEBEDI\
PECHKA\
RECHKA\

файл kinofragment.prproj

В каталоге SCAN рекомендуется хранить сканированные эскизные разработки персонажей и фонов, выполненные первоначально на бумаге: Ivanushka.jpg, Lebedj1.jpg, Lebedj2.jpg, Yabloujka.jpg и т.п. Наименования файлов непременно выполнять латинским шрифтом, так как в проекте After Effects размещенное в слое Timeline изображение, поименованное файлом с кириллицей, будет представляться искаженным наименованием.

Обработанные в Adobe Photoshop цветные изображения персонажей, преобразованные в файлы с альфа-каналом (Lebedj.tga, krylo-pravoe.tga, krylo-levoe.tga и т.п.) размещаются в каталог CHARACTERS в соответствующий подкаталог LEBEDI.

Обработанные в Adobe Photoshop цветные изображения фонов размещаются в каталог BACKGROUNDS.

Файл проекта анимационного фильма gusi-lebedi.aep хранится в одноименном главном каталоге Gusi-Lebedi самого проекта анимационного фильма.

Создание проекта анимационного фильма в Adobe After Effects начинается с создания композиции:

Из меню Adobe After Effects:

Project\
New Project\
Composition\
New Composition

создается окно композиции каждый раз с предлагаемым по умолчанию наименованием Comp1. Обязательно рекомендовать студенту ввести осмысленное наименование композиции: Scena_u_Rechki, Polet_Gusej и т.п. Выполненные предварительно проекты отдельных сюжетов фильма можно размещать в каталоге DRAFT в подкаталог AEP.

Выполненные предварительно съемки сюжетов фильма (отрендеринные в формате avi: Scena_u_Rechki.avi, Polet_Gusej.avi и т.п. можно размещать в каталоге DRAFT в подкаталог AVI.

Полностью отснятый фильм gusi-lebedi.mpg размещается в главном каталоге Gusi-Lebedi проекта создаваемого фильма.