

Министерство культуры Российской Федерации

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**

**Рабочая программа учебной дисциплины
«Контекстно-модульные графические решения в
анимации»**

Специальность: 54.05.03 ГРАФИКА
Специализация: специализация N 5 "Художник анимации и
компьютерной графики"

Форма обучения: очная

Выпускающая кафедра: Компьютерной графики и дизайна

Санкт-Петербург
2018 г.

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

— в соответствии с требованиями ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.05.03 ГРАФИКА (приказ Минобрнауки России от 16.11.2016г. №1428)

— на основании учебного плана и карты компетенций специальности 54.05.03 ГРАФИКА и специализации специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цели 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 мультдвижения

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 вариативной части Блока 1 «Дисциплины» (Б1.В).

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

Документация в творческих проектах
Рекламный дизайн

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

нет последующих дисциплин

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

1.3.1. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование:

• профессиональных компетенций

Индекс компетенции	Наименование	Вес дисциплины в компетенции
ПК-10	Вид деятельности: научно-исследовательская способностью к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии	0,15
ПК-11	Вид деятельности: научно-исследовательская способностью к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино	0,4

1.3.2. Требования к результатам обучения по дисциплине:

Знать:

научную и искусствоведческую литературу, целесообразную для использования при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений литературные произведения и анимационные фильмы

Уметь:

работать с научной и искусствоведческой литературой при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений
 проводить профессиональный анализ литературных произведений и анимационных фильмов

Владеть:

способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии на основе работы с научной и искусствоведческой литературой
 приемами профессионального анализа литературных произведений и анимационных фильмов

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 54 астроном. час. / 2 зач.ед.

Вид(ы) промежуточной аттестации	Семестр (курс)
зачет	9

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр(Курс.Номер семестра на курсе)	9(5.1)		Итого	
	УП	РПД	УП	РПД
Практические	31,5	31,5	31,5	31,5
Прочие виды контактной работы	2,3	2,3	2,3	2,3
Контактная работа, всего	33,8	33,8	33,8	33,8
Самостоятельная работа	20,2	20,2	20,2	20,2
Итого	54	54	54	54

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Создание нового проекта и импортирование клипов.

Чистовой монтаж анимационного фильма

Тема 2. Создание 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)	Итого часов	Виды учебной работы
-------	--	-------------	---------------------

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Итого часов	Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия	Индивидуальные занятия	Самостоятельная работа, всего
1	Создание нового проекта и импортирование клипов.	40,2	0	0	20	0	20,2
2	Создание анимационных фильмов	11,5	0	0	11,5	0	0
	ВСЕГО	51,7	0	0	31,5	0	20,2

4. ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ

Лабораторный практикум по дисциплине «Контекстно-модульные графические решения в анимации» в соответствии с учебным планом не предусмотрен.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Грудоемкость (час.)
1	Понятия “векторная графика”, “растровая графика”.	3
2	Типы импортируемых файлов	3
3	Создание кинофрагмента (movie)	3
4	Импортирование клипов. Установочные параметры нового проекта New Project Setting.	3
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.	1
10	Вклеивание клипов в окно конструктора.	2,5
11	Переходы между треками (TRANSITIONS).	0,5
12	Создание титров. (цвета тени)	0,5
13	Создание тени.	0,5

14	Чистовой монтаж анимационного фильма.	0,5
----	---------------------------------------	-----

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ РАЗВИТИЕ У ОБУЧАЮЩИХСЯ НАВЫКОВ КОМАНДНОЙ РАБОТЫ, МЕЖЛИЧНОСТНОЙ КОММУНИКАЦИИ, ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ, ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ

Доклад

7. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Успеваемость по дисциплине «Контекстно-модульные графические решения в анимации» оценивается в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с помощью балльно-рейтинговой системы. Формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации доводятся до сведения обучающихся на первом занятии. Оценочные средства в полном объеме представлены в документе «Фонд оценочных средств по дисциплине «Контекстно-модульные графические решения в анимации»».

7.1. 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

7.2. Перечень вопросов для подготовки к промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к зачету

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 зачету

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 пикселах.
15. Чистовой монтаж анимационного фильма.

7.3. Система выставления оценок по итогам текущего контроля и промежуточной аттестации

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

Баллы выставляются за все виды учебной деятельности обучающихся в рамках контактной и самостоятельной работы. Также возможно выставление «премиальных» баллов за дополнительные виды деятельности.

Положительная оценка по дисциплине должна быть выставлена по результатам текущего контроля без дополнительных испытаний в ходе промежуточной аттестации студенту, набравшему более 56 баллов.

Студент, набравший менее 56 баллов, для получения положительной оценки должен пройти дополнительные испытания в ходе промежуточной аттестации. Баллы, набранные в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации, суммируются.

Студент, набравший в ходе текущего контроля более 56 баллов, но желающий повысить свой рейтинговый показатель, проходит дополнительные испытания в ходе промежуточной аттестации.

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

В случае прохождения студентом промежуточной аттестации баллы за прохождение испытания выставляется в соответствии со шкалой, представленной в таблице:

Критерии выставления баллов в ходе промежуточной аттестации

Шкала по БРС	Критерии оценивания
26 – 30	Ответы на вопросы логичные, обнаруживается глубокое знание профессиональных терминов, понятий, категорий, концепций и теорий; очевидны содержательные межпредметные связи; представлена развернутая аргументация выдвигаемых положений, приводятся убедительные примеры; обнаруживается аналитический подход в освещении различных концепций; делаются содержательные выводы, демонстрируется знание специальной литературы в рамках учебного курса и дополнительных источников информации.
20 – 25	Ответы на вопросы изложены в соответствии с планом; в ответе представлены различные подходы к проблеме, но их обоснование недостаточно полное; не всегда очевидны межпредметные связи; аргументация выдвигаемых положений и приводимых примеров не всегда убедительна; наблюдается некоторая непоследовательность анализа материала; выводы правильные, речь грамотная, используется профессиональная лексика; демонстрируется знание основной литературы в рамках учебного курса.
13 – 19	Ответы недостаточно логически выстроены, план ответов соблюдается непоследовательно; раскрытие профессиональных понятий недостаточно развернутое; выдвигаемые положения декларируются, но не в полной мере аргументируются; ответы носят преимущественно теоретический характер, примеры отсутствуют.
0 – 12	В ответах недостаточно раскрыты профессиональные понятия, категории, концепции, теории; наблюдается стремление подменить научное обоснование проблем рассуждениями обыденно-повседневного бытового характера; присутствует ряд серьезных неточностей; выводы поверхностные или отсутствуют.

Формирование оценки текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины с использованием балльно-рейтинговой системы по видам учебной работы представлено в фонде оценочных средств по дисциплине и доводится до обучающихся на первом занятии.

8. 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.

8.1. Перечень основной литературы

1. Коновалов, В. А. Анимация и компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебник/ В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с. Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uчебnaja%20literatura/Konovalov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uчебnik_2015/Konovalov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uчебnik_2015.pdf
http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uчебnaja%20literatura/Konovalov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uчебnik_2015/Konovalov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uчебnik_2015.pdf

8.2. Перечень дополнительной литературы

1. Коновалов, М. В. Пространственный композитинг в проекте анимационного фильма [Электронный ресурс] : учебное пособие / М.В. Коновалов. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2008. - 34 с. Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю <http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/333.pdf>
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/333.pdf>
2. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне [Текст] : учебник для вузов / Д. Ф. Миронов. - СПб. : Питер, 2004. - 224 с. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

8.3. Перечень ресурсов сети «Интернет»

1.

8.4. Перечень используемого при осуществлении образовательного процесса по дисциплине лицензионного программного обеспечения

ОС Microsoft Windows , Microsoft Office ; Adobe Creative Cloud ; Adobe Master Collection CC , Cinema 4D ; CorelDRAW Graphics Suite , ZBrush , TVPaint Animation

8.5. Перечень используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине профессиональных баз данных и информационных справочных систем

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>

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

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории.
Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории.

Помещение для самостоятельной работы	Компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.
Учебная аудитория для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации	Специализированная мебель. Технические средства обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории.

AUDIO\
IMAGES\
BACKGROUNDSD\
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-pravoje.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.