

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: специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очно-заочная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,3 час.

самостоятельная работа: 37,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выступление на научной конференции, подготовка публикации, участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	12
посещение занятий	12
решение теста	12
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	12

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 по специальности 54.05.03 ГРАФИКА (приказ Минобрнауки России от 16.11.2016 г. № 1428)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «специализация N 5 "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 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 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:

Живопись академическая

Научно-производственная практика

Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности

Документация в творческих проектах

Рекламный дизайн

Эпохи и стили материальной культуры

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

Подготовка и сдача государственного экзамена

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

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: научно-исследовательская.

ПК-10 — способностью к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии.

— .

Знает: научную и искусствоведческую литературу, целесообразную для использования при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений

0,15

Умеет: работать с научной и искусствоведческой литературой при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений

Владеет: способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии на основе работы с научной и искусствоведческой литературой

Вид деятельности: научно-исследовательская.

ПК-10 — способностью к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии.

— .

Знает: научную и искусствоведческую литературу, целесообразную для использования при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений

0,15

Умеет: работать с научной и искусствоведческой литературой при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений

Владеет: способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии на основе работы с научной и искусствоведческой литературой

Вид деятельности: научно-исследовательская.

ПК-10 — способностью к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии.

— .

Знает: научную и искусствоведческую литературу, целесообразную для использования при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений

0,15

Умеет: работать с научной и искусствоведческой литературой при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений

Владеет: способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии на основе работы с научной и искусствоведческой литературой

Вид деятельности: научно-исследовательская.

ПК-10 — способностью к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии.

— .

Знает: научную и искусствоведческую литературу, целесообразную для использования при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений

0,15

Умеет: работать с научной и искусствоведческой литературой при разработке художественных, дизайнерских и анимационных решений

Владеет: способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии на основе работы с научной и искусствоведческой литературой

Вид деятельности: научно-исследовательская.

ПК-11 — способностью к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино.

— .

Знает: литературные произведения и анимационные фильмы

0,4

Умеет: проводить профессиональный анализ литературных произведений и анимационных фильмов

Владеет: приемами профессионального анализа литературных произведений и анимационных фильмов

Вид деятельности: научно-исследовательская.

ПК-11 — способностью к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино.

— .

Знает: литературные произведения и анимационные фильмы
0,4

Умеет: проводить профессиональный анализ литературных произведений и анимационных фильмов

Владеет: приемами профессионального анализа литературных произведений и анимационных фильмов

Вид деятельности: научно-исследовательская.

ПК-11 — способностью к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино.

— .

Знает: литературные произведения и анимационные фильмы
0,4

Умеет: проводить профессиональный анализ литературных произведений и анимационных фильмов

Владеет: приемами профессионального анализа литературных произведений и анимационных фильмов

Вид деятельности: научно-исследовательская.

ПК-11 — способностью к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино.

— .

Знает: литературные произведения и анимационные фильмы
0,4

Умеет: проводить профессиональный анализ литературных произведений и анимационных фильмов

Владеет: 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 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,3 час.

самостоятельная работа: 37,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	12

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	12	Итого
Лекции	0	0
Практические	32	32
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	33,5	33,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2
Итого	71,7	71,7

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)	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	Создание анимационных фильмов	0	0	0	16	0	0	16
	ВСЕГО	0	0	0	32	0	0	32

* — тема для изучения в рамках самостоятельной работы студента

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”.	2
2	Типы импортируемых файлов	2
3	Создание кинофрагмента (movie)	2
4	Импортирование клипов. Установочные параметры нового проекта	2
5	Задание скорости для киноклипа и видеоклипа	2
6	Задний фон. Добавление заднего фона:	2
7	Работа художника с растровым изображением	2
8	Создание фонов для анимационных фильмов (пейзаж, интерьер, изображение здания или натюрморт)	2
9	Применение эффектов.	2
10	Вклеивание клипов в окно конструктора.	2
11	Переходы между треками (TRANSITIONS).	1
12	Создание титров.	1

13	Создание тени.	1
14	Чистовой монтаж анимационного фильма.	1

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	12
посещение занятий	12
решение теста	12
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	12

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Самостоятельная работа студентов проводится в соответствии с Положением о самостоятельной работе студента (Дата введения 22.04.2015).

По данной дисциплине предусмотрена:

- внеаудиторная самостоятельная работа студента (ВСР) – текущая обязательная самостоятельная работа над учебным материалом без участия преподавателя, контроль выполнения которой осуществляется в рамках аудиторных занятий, а результат контроля – учитывается при выставлении оценки преподавателем при текущем и промежуточном контроле. Результаты этой подготовки проявляются в степени активности студента на занятиях. Оценки (баллы), полученные студентом по результатам данного вида работы, влияют на формирование рейтинговой оценки текущей успеваемости студента по дисциплине.

Формы ВСР: повторение лекционных материалов, работа с учебной литературой, подготовка к занятиям, конспектирование вопросов, которые следует изучить самостоятельно.

Предметно и содержательно ВРС определяется рабочей программой учебной дисциплины:

№ темы дисциплины	Виды самостоятельной работы	Методическое обеспечение самостоятельной работы	Оценка результата выполнения самостоятельной работы
1	внеаудиторная самостоятельная работа студента	Начальные настройки проекта Adobe Premiere [9.1.2]	Зачтено-не зачтено
2	внеаудиторная самостоятельная работа студента	Типы импортируемых файлов [9.1.1]	Зачтено-не зачтено
3	внеаудиторная самостоятельная работа студента	Установочные параметры нового проекта New Project Setting [9.1.1]	Зачтено-не зачтено
4	внеаудиторная самостоятельная работа студента	Последовательность создания кинофрагмента [9.1.2]	Зачтено-не зачтено
5	внеаудиторная самостоятельная работа студента	Последовательность импортирования клипов [9.2.2]	Зачтено-не зачтено

- 6 внеаудиторная самостоятельная работа студента Выбор скорости в меню Clip\Speed [9.1.1] Зачтено-не зачтено
- 7 внеаудиторная самостоятельная работа студента Достоинства и недостатки растровой графики [9.1.1] Зачтено-не зачтено
- 8 внеаудиторная самостоятельная работа студента Создание портретов с помощью графического редактора Corel Painter [9.2.1] Зачтено-не зачтено
- 9 внеаудиторная самостоятельная работа студента Применение эффекта Posterize из меню Tonal Control [9.2.1] Зачтено-не зачтено
- 10 внеаудиторная самостоятельная работа студента Выбор клипа в проекте и задание Edit\Copy [9.1.2] Зачтено-не зачтено
- 11 внеаудиторная самостоятельная работа студента Применение переходов TRANSITIONS [9.1.2] Зачтено-не зачтено
- 12 внеаудиторная самостоятельная работа студента Коррекция титров инструментом «Object Color» [9.1.2] Зачтено-не зачтено
- 13 внеаудиторная самостоятельная работа студента Положение тени по отношению к объекту [9.1.2] Зачтено-не зачтено
- 14 внеаудиторная самостоятельная работа студента Порядок чистового монтажа анимационного фильма [9.1.2] Зачтено-не зачтено

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Тестовые материалы для контроля знаний

- 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")
- 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
- Устройство, относящиеся к мультимедийным
 - A CD-ROM (DVD-ROM)
 - B Клавиатура
 - C Сканер
 - D Колонки
- Мультимедийная программа
 - A MS PowerPoint
 - B Adobe Premiere
 - C MS Word
 - D Paint
- Надпись в фильме
 - A титры
 - B название фильма
 - C лицензия фильма
 - D нет правильного ответа

Темы докладов

- Выбор видеокарты для программы Adobe Premiere
- Тесты для оценки производительности видеокарт в Adobe Premiere
- Функциональные возможности программы Adobe Premiere Pro
- Аналоги программы Adobe Premiere Pro, достоинства и недостатки
- 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

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень вопросов для подготовки к зачету

1. Начальные настройки, структура проекта 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 TRANSITIONS.
12. Диалоговое окно титров Title пакета Adobe Premiere. Создание титров.
13. Создание тени для текста и объектов в окне Title.
14. Стандартные размеры кадра в пикселах. 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			
Посещение занятий	3	14	42
Обязательная самостоятельная работа			
Решение теста	2	14	28
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Выступление на научной конференции, подготовка публикации, участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	30	1	30
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

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Контекстно-модульные графические решения в анимации» не предусмотрено.

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

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

Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия».

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

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

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.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 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, Yablonejka.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.