

**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**  
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920  
Основание: УТВЕРЖДАЮ  
Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

**Рабочая программа дисциплины**

**«Изобразительное решение мультимедийного  
проекта»**

Наименование ОПОП: Режиссер мультимедиа  
Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения  
Форма обучения: очная  
Факультет: экранных искусств  
Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
Общая трудоемкость дисциплины составляет 189 астроном. час. / 7 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 83,2 час.  
самостоятельная работа: 105,8 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
доклад	6,7,8
контрольная работа	6
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	6,7,8
посещение лекционных занятий	6
посещение практических занятий	7,8
творческое задание	7,8
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	6,7,8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	6,7,8

Рабочая программа дисциплины «Изобразительное решение мультимедийного проекта» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер мультимедиа» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

Новиков С.С., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
Ефимова О.В., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма  
Гринь М.Ю., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

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:

формирование комплекса знаний в области изобразительной композиции мультимедийных проектов; практическое овладение методикой создания изобразительного решения современного мультимедийного произведения, проектирования интерактивной среды; овладение принципами и средствами организации мультимедийного проекта как художественной формы, синтезирующей выразительные возможности широкого спектра искусств.

### Задачи дисциплины:

1. Освоить знания в области интерактивного художественного творчества.
2. Научить сочетать теоретические знания с образным мышлением с целью достижения максимальной визуальной выразительности.
3. Овладеть навыками и методами работы с инструментами для создания мультимедийного произведения.
4. Приобрести навыки глубокого изучения изобразительной композиции и аудиовизуальных искусств, необходимых для полноценного решения образных задач.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

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

Драматургия интерактивных медиа

Техника и технология медиа производства

Звуковое решение аудиовизуального произведения

Кинооператорское мастерство

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Основы живописи и рисунка

Работа режиссера с актером и неактером при создании мультимедийного произведения

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

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.4 — Применяет для воплощения авторского замысла разнообразные средства художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

**Знает:** основные методы работы с инструментами, программами и графическими пакетами, используемыми при создании мультимедийного произведения

**Умеет:** ранжировать инструментарий, исходя из художественной задачи

**Владеет:** современными методами работы с инструментами и инспекторами программ графических пакетов

## Профессиональные компетенции

### *Вид деятельности: художественно-творческий.*

ПК-1 — Способен выполнять художественно-творческую деятельность по созданию новых мультимедийных произведений.

ПК-1.2 — Определяет драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки мультимедийного проекта, разрабатывает режиссерский сценарий.

**Знает:** принципы изобразительной композиции, изобразительные средства компьютерного рисования

**Умеет:** определить изобразительное решение мультимедийного произведения

**Владеет:** навыками создания выразительного образа проекта

### *Вид деятельности: творческо-производственный.*

ПК-3 — Способен использовать в процессе создания мультимедийного произведения современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложнокомбинированного пространства мультимедийного произведения.

ПК-3.3 — Разрабатывает интерактивную среду, применяет принципы и средства организации мультимедийного проекта как художественной формы, синтезирующей выразительные возможности широкого спектра искусств.

**Знает:** свойства интерактивной среды

**Умеет:** применять принципы организации художественного мультимедийного пространства

**Владеет:** способностью синтезировать выразительные возможности широкого спектра искусств

### *Вид деятельности: творческо-производственный.*

ПК-3 — Способен использовать в процессе создания мультимедийного произведения современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования сложнокомбинированного пространства мультимедийного произведения.

ПК-3.6 — Создает новые мультимедийные произведения, вырабатывая оптимальные способы решения технологических задач .

**Знает:** способы создания изобразительного решения мультимедийных проектов

**Умеет:** определять оптимальные способы решения технологических задач

**Владеет:** методикой создания изобразительного решения современного мультимедийного проекта

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

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 189 астроном. час. / 7 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 83,2 час.

самостоятельная работа: 105,8 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	6
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	6,7,8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	6	7	8	Итого
Лекции	24	0	0	24
Практические		24	24	48
Индивид. занятия	0	1,5	1,5	3
Консультации	3	2	2	7
Самостоятельная работа	19	18,5	45,5	83
Самостоятельная работа во время сессии	7,6	7,6	7,6	22,8
<b>Итого</b>	<b>53,6</b>	<b>53,6</b>	<b>80,6</b>	<b>187,8</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### **Тема 1. Задачи и функции режиссёра мультимедиа на различных этапах создания интерактивного мультимедийного проекта**

Влияние изобразительного решения на формирование и воплощение режиссерского замысла. Особенности создания визуального решения. Технические и технологические особенности.

### **Тема 2. Выразительные средства**

Выразительные средства как инструмент художественного конструирования содержания и формы аудиовизуального произведения. Динамическая среды, используемые при создании мм произведения. Язык изобразительных и выразительных средств аудиовизуального произведения

### **Тема 3. Режиссура мультимедиа как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого мультимедиапроекта.**

Мультилинейность. Многосредовость. Интерактивность.

### **Тема 4. От театральной машинерии к мультимедийным технологиям. Этапы эволюции**

История зарубежного театра. Театральные эксперименты и наследие. История развития визуального искусства. Виды и назначение мультимедиа продуктов. Основатели концепции мультимедиа

### **Тема 5. Особенности реализации мультимедиа-продукта в зависимости от его назначения и жанровой направленности.**

Понятие жанра. Жанровые особенности. Этапы создания ММ произведения в зависимости от выбранного жанра и направления. Нарративный опыт пользователя. Интерфейс.

### 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	Задачи и функции режиссёра мультимедиа на различных этапах создания интерактивного мультимедийного проекта	12	0	0	0	0	0	12
2	Выразительные средства	12	0	0	0	0	0	12
3	Режиссура мультимедиа как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого мультимедиапроекта.	0	0	0	24	0	1,5	25,5
4	От театральной машинерии к мультимедийным технологиям. Этапы эволюции	0	0	0	12	0	1,5	13,5
5	Особенностей реализации мультимедиа-продукта в зависимости от его назначения и жанровой направленности.	0	0	0	12	0	0	12
	<b>ВСЕГО</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>75</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Изобразительное решение мультимедийного проекта» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Взаимодействие анимации и видеоформатов	12
2	Элементы компьютерных игр	12
3	Мультимедийные элементы	12
4	Программирование	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 «Изобразительное решение мультимедийного проекта».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
доклад	6,7,8
контрольная работа	6
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	6,7,8
посещение лекционных занятий	6
посещение практических занятий	7,8
творческое задание	7,8
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	6,7,8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	6,7,8

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Вопросы для самопроверки:

1. Виды компьютерной графики и программные средства для работы с ней.
2. Внешние и внутренние библиотеки для мультимедийных программ.
3. Взаимные преобразования векторных и растровых объектов
4. Разработка стилистики проекта (цвет, графика, форма, текстура)
5. Создание сценария игры, эскизная раскадровка ключевых кадров.
6. Основные понятия написания сценария в AS 3.0.
7. Основные понятия создание базового конструктора скрипта
8. Понятия о переменных, типах данных, операторах языка.
9. Основы технологии синтеза 3D-изображений

Примерный перечень заданий для контрольных работ 6 семестр:

#### 1. "Создание мультимедийного персонажа"

- создание карты образа персонажа
- создание карты игры
- гетальты пропорций
- психология графического решения
- деталь и акцент в персонаже
- цветовая карта персонажа
- взаимодействие с фонами
- динамические фоны игры

## 2. "Создание проекта казуальной игры"

- концепция игры
- уровни игры
- графическое решение игры
- создание игрового движка
- создание интерактивного кодирования
- защита проекта

## 3. "Кинетическая типографика"

- изучение видов шрифтов
- изучение построения шрифтов
- режиссура проекта
- создание раскадровок проекта
- анализ звукового проекта
- создание кинетической типографики
- защита проекта

## 4. "Создание титров"

- исторический анализ титров кинематографа
- психология визуального восприятия титров
- синтез титров с материалами фильма
- взаимодействие режиссера и художника
- композиция титров

Примерные темы докладов 6 сем.:

1. Методы разработки интерактивных медиа.
2. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства.
3. Покадровая анимация морфинга.
4. Создание анимации персонажа.
5. Структурная организация компьютерных игр;
6. Создание интерактивных элементов управления;
7. Работа с подгружаемой внешней библиотекой;
8. Создание флэш-презентации.
9. Круглый стол на тему «Возможности флэш-проекта»

Примерные темы докладов 7 сем.:

1. Создание интерактивных элементов управления.
2. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
3. Выразительные средства звуковой образности в мультимедийном произведении.

Примерные темы докладов 8 сем.:

1. Дизайн-документ игрового проекта.
2. Современные методы разработки 3D персонажей.
3. Процедурная генерация в видеоиграх.

Примерные темы творческих заданий 7-8 сем:

1. Создание графики и кодов "Динамические узоры"
2. Создание графики и кодов "Часы"
3. Создание графики и кодов "Движения персонажа"
4. Создание графики и кодов "Портал детских игр"



Темы практических занятий:

№ темы Тематика практических занятий (семинаров):

Тема 3. Взаимодействие анимации и видеоформатов

Задание по теме:

1. Выполнение упражнений в программе «Cinema 4D».
2. Организация интерактивной программы «лупа».
3. Организация интерактивной программы «часы».

Темы для самостоятельной работы:

Подготовка к практическим занятиям.

Тема 4. Элементы компьютерных игр

Задание по теме:

1. Написание сценария в AS 3.0..
2. Создание базового конструктора скрипта.
3. Игры, основанные на условных предложениях. Мозаики.
4. Игры, основанные на пересечениях объектов. Конструкторы.
5. Сохранение проекта для разных платформ и операционных систем.
6. Просмотр, анализ и обсуждение созданных проектов. Дискуссия по теме занятий.

Темы для самостоятельной работы:

Подготовка к практическим занятиям.

Тема 5. Мультимедийные элементы

Задание по теме:

1. Создание интро-ролика.
2. Создание элемента игры, включающей звуковые файлы.
3. Создание элемента игры с видеоконтентом.

Темы для самостоятельной работы:

Подготовка к практическим занятиям.

Тема 6. Программирование

Задание по теме:

1. Создание элемента игры, включающей в себя массивы;
2. Создание элемента игры, включающей в себя большое количество мультимедийных элементов.

Тема 7 Программный реверс. Программное дублирование объектов.

Задание по теме:

1. Создание элемента игры, включающей в себя массивы;
2. Создание элемента игры, включающей в себя большое количество мультимедийных элементов. Шутеры.

Темы для самостоятельной работы:

Подготовка практической работы к зачету с оценкой.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Примерный перечень вопросов к зачёту с оценкой в 6 семестре:

1. Взаимодействие растровой и векторной графики в программах сборки
2. Вспомогательные панели инспекторов в графических пакетах
3. Внешние и внутренние библиотеки для мультимедийных программ
4. Понятия о символах и экземплярах. Понятия о временной шкале, ключевых кадрах и

простых кадрах.

5. Программы морфинга.
6. Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа.
7. Принципы и приемы компьютерного рисования.
8. Визуальная выразительность образа, влияние метафоры на дизайн персонажа
9. Модели цвета, цифровые эквиваленты цвета.
10. Работа с цветом, гармонические ряды, дополнительные цвета.
11. Графическая, цветовая, текстурная стилистика проекта.
12. Сохранение проектов для смартфонов, планшетов, компьютеров и техники.
13. Взаимодействие большого количества компьютерных форматов и «Flash».
14. Взаимодействие программ «Adobe Flash» и «HTML 5.0»
15. Взаимодействие программ «Adobe Flash» и Web-программирования.
16. Использование заготовок программных скриптов.
17. Знакомство с вложенными муви-клипами.
18. Редактирование импортированных объектов.
19. Прямая и обратная кинематика (кости).
20. Универсальная работа с векторной и пиксельной графикой.
21. Просмотр ключевых кадров движения.
22. Создание интерактивных элементов управления.
23. Возможность программировать на AS 3.0, на AS2.0, на JAVA.
24. Прямоугольная кнопка. Rectangle. Завиток. Операция подрезки.
25. Взаимодействие проектов с удаленными серверами и видеокамерами.
26. Подгружаемое и втянутое видео.
27. Базовые понятия работы в программе «Cinema 4D».
28. Создание и редактирование сплайнов.
29. Визуализация, камеры и источники света.
30. Базовые модификаторы формы.
31. Текстуры и модификация их свойств.
32. Создание анимации ключевых кадров.
33. Создание 3D персонажа.
34. Анимация, как движение по направляющей.
35. Анимация по траектории.
36. Рендеринг, секвенция кадров.
37. Взаимодействие программ «Cinema 4D» и «Adobe After Effects».
38. Наложение интерактивных слоев.
39. Управление свойствами с помощью ключевых точек.
40. Применение эффектов к слоям.
41. Использование статических и плавающих масок.

Примерный перечень теоретических вопросов к зачёту с оценкой в 7 семестре:

1. Эскизный проект уровней интерактивной игры.
2. Анализ существующих аналогов, разрабатываемой игры.
3. Разработка стилистики проекта (цвет, графика, форма, текстура)
4. Разработка игровых персонажей.
5. Заготовки растровых бесшовных текстур
6. Создание сценария игры, эскизная раскадровка ключевых кадров.
7. Анализ и создание графического взаимодействия фонов и персонажей.
8. Основные понятия написания сценария в AS 3.0.
9. Создание покадровой программной анимации.
10. Основные понятия Классов.
11. Основные понятия создание базового конструктора скрипта

12. Работа с панелью Text. Поля ввода и динамический текст.
13. Работа с массивами. Использование свойство «маска» и программных масок.
14. Программное взаимодействие элементов игры.
15. Сохранение проекта для разных платформ и операционных систем(Android, OS,Windows, Apple).
16. Подготовка звука перед импортом (сжатие, обрезка и т.д.)
17. Взаимодействие звуковой и видео дорожек (метки, настройки)
18. Основные принципы создания интро-роликов.
19. Базовые видео форматы для компьютерных презентаций
20. Принципы сжатия видео-кодеков и их настройки.
21. Флэш-видео, внедрение в мультимедийные проекты, библиотеки.
22. Работа с графическим редактором «Adobe Director».
23. Работа с графическим редактором «Adobe Flash».
24. Работа с графическим редактором «Adobe After Effects».
25. Работа со звуковым редактором «Adobe Audition».
26. Работа с видеоредактором «Adobe Media Encoder».
27. Создание интерактивного управления проигрывшем проектом.
28. Разработка клипа-предзагрузчика - preloader.
29. Обзор возможностей Action Script 3.0.
30. Понятия о переменных, типах данных, операторах языка.
31. Обработчики событий.
32. Переходы, метки кадров.
33. Программное изменение свойств клипа.
34. Действия условных переходов.
35. Прокрутка динамических полей.
36. Обработчики событий клипа. Обратный отсчет времени. Работа с мышью.
37. Управление клипами с клавиатуры.
38. Программный реверс.
39. Понятия о циклах.
40. Случайные числа.
41. Программное дублирование объектов.
42. Технологии перетаскивания.
43. Динамические подсказки.
44. Математические вычисления.
45. Применение тригонометрических функций.

Примерный перечень вопросов к зачёту с оценкой в 8 семестре:

1. Понятия "медиа", "аудиовизуальные медиа", "новые медиа", "нарративные медиа", "мультимедиа "
2. Новые свойства аудиовизуального повествования в условиях цифровой среды. (4 пункта), рассказать подробно о каждом с примерами.
3. Выразительные средства как инструмент художественного конструирования содержания и формы аудиовизуального произведения. Динамическая среда текста, графики, анимации, видео и звука, используемая при создании мультимедиа-программ.
4. Суть нарративного парадокса (конфликт между нарративом и интерактивностью) раскрыть понятия нарратив, интерактивность, интерактивный нарратив.
5. Выразительные экранные средства (традиционные, цифровых медиа) сравнительный анализ, примеры по каждому пункту.
6. Режиссура мультимедиа как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого мультимедиа-проекта. Композиционные решения мультимедиа продуктов.
7. Медиа, как средство коммуникации.
8. Мультимедийное произведение. От замысла - к реализации (разобрать на примерах).

Обнаружить знание понятий мультимедийный продукт, навигация, интерфейс, пласты повествования, интерактивность.

9. Медиа, как расширение нас (тела, нервной системы, слуха, зрения и т.д.) в пространстве. Раньше и в цифровую эпоху.

10. Задачи и функции режиссёра мультимедиа на различных этапах создания интерактивного мультимедийного проекта. Привести примеры, назвать режиссёров известных проектов.

11. Выразительные средства как инструмент художественного конструирования содержания и формы аудиовизуального произведения. Динамическая среда текста, графики, анимации, видео и звука, используемая при создании мультимедиа-программ. Режиссура мультимедиа как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого мультимедиа-проекта.

12. Этапы эволюции мультимедийной технологии. История развития мультимедиа. Виды и назначение мультимедиа продуктов Основатели концепции мультимедиа

13. Учебники и обучающие программы. Игровые мультимедиа-продукты. Мультимедиа в сети Интернет. Виртуальные мультимедийные модели. Особенности реализации мультимедиа-продукта в зависимости от его назначения.

Примерный перечень практических вопросов к зачёту с оценкой 8 сем.:

1. Горячие" и "холодные" медиа (развёрнуто, с примерами).

2. Характеристики растровой графики. Получение растровых изображений с помощью аппаратных средств. Способы представления растрового изображения. Масштабирование растровых изображений. Программные средства обработки растровых изображений. Понятие о слоях и каналах.

3. Медиа, как расширение нас (тела, нервной системы, слуха, зрения и т.д.) в пространстве. Раньше и в цифровую эпоху.

4. Обращение перегретого медиа (средства коммуникации) в свою противоположность. Превращение горячих медиа в холодные и наоборот. Использование горячих и холодных медиа в мультимедийном производстве.

5. Интерфейс - как искусство направления внимания. Как вид визуальной метафоры. (примеры) Три основных принципа мультимедиа.

6. Векторная графика и ее математические основы. Основные понятия векторной графики. Программные средства создания и обработки векторной графики. Работа с векторным редакторами

7. Средства просмотра графических файлов. Программные средства взаимного преобразования графических файлов различных форматов. Преобразование векторных объектов в точечное изображение. Преобразование точечных изображений в векторные объекты

8. Сравнительная характеристика авторских средств создания мультимедиа. Выбор авторского средства в зависимости от назначения продукта мультимедиа и способа его демонстрации. Применение языков сценариев (программирования) в авторских системах.

9. Характеристики растровой графики. Получение растровых изображений с помощью аппаратных средств. Способы представления растрового изображения. Масштабирование растровых изображений. Программные средства обработки растровых изображений.

10. Контурные и фигуры. Заливки и обводки. Организация объектов. Цветовые стили. Работа с палитрами. Специальные эффекты.

11. Способы демонстрации презентаций. Сравнительная характеристика программ создания презентаций. Особенности демонстрации презентации. Использование интерактивных средств управления в презентации. Композиционные решения презентации в зависимости от ее назначения и способа демонстрации.

#### 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)
<b>Семестр 6</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение лекционных занятий	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
Контрольная работа	16	1	16
Доклад	6	1	6
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 7</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение практических занятий	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	16	1	16
Доклад	6	1	6
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
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		
<b>Семестр 8</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение практических занятий	3	16	48

Обязательная самостоятельная работа			
Доклад	6	1	6
Творческое задание	16	1	16
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
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. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс] : учеб. пособие. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. — 191 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/69358/#1>
2. Коновалов, В. А. Рисунок в компьютерных технологиях [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 172 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю  
[http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov\\_Risunok\\_v\\_kompjuternyh\\_tehnologijah\\_UP\\_2018.pdf](http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Risunok_v_kompjuternyh_tehnologijah_UP_2018.pdf)
3. Воденко М. О. Герой и художественное пространство фильма: анализ взаимодействия [Электронный ресурс]: учебное пособие/ М.О. Воденко. — Москва: ВГИК, 2011 г.— 119 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/69365/#1>
4. Коновалов, В. А. Анимация и компьютерная графика : учебник для студентов, обучающихся по специальности 54.05.03 "Графика" специализации 05 - Художник анимации и компьютерной графики / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с. : ил. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - Текст : электронный.  
[https://books.gikit.ru/pdf/2015%20pdf%20РИО/Konovarov.%20Animaciya%20i%20komputernaya%20grafika%20\\_ucheb\\_2015.pdf](https://books.gikit.ru/pdf/2015%20pdf%20РИО/Konovarov.%20Animaciya%20i%20komputernaya%20grafika%20_ucheb_2015.pdf)
5. Ермилова, Н. Б. Деталь в кино. Выразительные возможности использования пластического образа в литературе и кинематографии. [Электронный ресурс] : учебное пособие. / Н. Б. Ермилова. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2006. - 96 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю  
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/55.pdf>
6. Воденко М. О. Герой и художественное пространство фильма: анализ взаимодействия [Электронный ресурс]: учебное пособие/ М.О. Воденко. — Москва: ВГИК, 2011 г.— 119 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/69365/#1>
7. Белоусов, А. Б. Изобразительное решение мультимедийного произведения : учебное пособие / А. Б. Белоусов. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 117 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Загл. с титул. экрана. - Текст : электронный.  
[https://books.gikit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/167i\\_Belousov\\_Izobrazitelnoe\\_reshenie\\_multimedijnogo\\_proizvedeniya\\_UP\\_2018.pdf](https://books.gikit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/167i_Belousov_Izobrazitelnoe_reshenie_multimedijnogo_proizvedeniya_UP_2018.pdf)
8. Солодчук, В. И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера [Текст] / В.И. Солодчук. - М. : Изд-во ин-та Психотерапии, 2002. - 440 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
9. Кривуля, Н. Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий [Текст] : в 2 ч. / Н. Г. Кривуля. - М. : Аметист, 2012. Ч. I. - 384 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

- 10 Кривуля, Н. Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий [Текст] : в 2 ч. / Н. Г. Кривуля. - М. : Аметист, 2012. - Ч. 2. - 392 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
- 11 Сафронов, М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма [Текст] : с рисунками автора / М. Сафронов. - Санкт-Петербург : Сеанс, 2017. - 304 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
- 12 Хитрук, Ф. С. Профессия - аниматор [Текст]. в 2 т. / Ф. С. Хитрук. - М. : Гаятри, 2007. - 304 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

## 7.2. Интернет-ресурсы

1. Видеохостинг YouTube
2. Electronic Literature Collection, vol.2
3. Сайт с программами NFB: документальное веб-повествование
4. Сайт с программами IDFA: Документальное веб-повествование
5. Independent Games Festival official website
6. Second Life official website
7. Сайт Сообщества Machinima
8. МедиаАртЛаб: центр медиа-технологий, искусства и коммуникаций

## 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Изобразительное решение мультимедийного проекта» не предусмотрено.

## 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>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.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**

При изучении дисциплины «Изобразительное решение мультимедийного проекта» работа студентов складывается из:

1. посещения лекций;
2. выполнения практических работ;
3. самостоятельной работы: выполнения домашних заданий, подготовки к выполнению практических работ, выполнения в конце семестра итоговой самостоятельной работы по индивидуальному заданию.

При посещении лекций студенты должны вести конспекты, подробно записывать основные определения и формулировки, активно участвовать в обсуждении темы занятия, отвечать на вопросы преподавателя. Пропуск лекции, даже по уважительной причине, не освобождает студентов от необходимости изучить пропущенный материал. В случае пропуска более одного занятия подряд, студент обязан написать реферат на предложенную преподавателем тему. При написании реферата разрешается пользоваться, в том числе, и материалами, найденные в сети Интернет, при условии их осмысленного и целевого использования.

Практические работы должны выполняться в компьютерном классе. В исключительных случаях и при наличии соответствующих справок, разрешается выполнение части практических работ дома. В этом случае следует попросить одногруппников выслать методические рекомендации к выполнению работ и вспомогательные материалы к ним на домашний e-мейл.

Самостоятельная работа складывается из изучения литературы по дисциплине, список которой выдаётся преподавателем на первом занятии, регулярного чтения и разбора конспекта лекции, а также выполнения домашних заданий по соответствующим темам. Выполнение итогового индивидуального задания в конце семестра является необходимым условием допуска к экзамену.

Для допуска к зачету с оценкой /экзамену студенту необходимо выполнить и представить в электронном виде все домашние задания, выполнить все практические работы и итоговое индивидуальное задание.

При подготовке к зачету с оценкой/ экзамену рекомендуется добросовестно изучить лекционный материал, а также обязательную литературу. Приветствуется использование дополнительной литературы. На зачете с оценкой/ экзамене допускается использование собственных конспектов лекций.

При подготовке к выступлению на практическом занятии:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время.

При самостоятельном изучении темы:

- возьмите лист самоконтроля и вопросы для проверки знаний;
- определите, опираясь на лист самоконтроля и вопросы, что Вы знаете;
- выделите в листе самоконтроля, что Вы не знаете и не умеете;
- изучите научную литературу по изучаемой теме. Если необходимо, сделайте опорный

конспект источников;

- выпишите в терминологический словарь основные понятия и категории по изучаемой теме. Выучите их;
- запишите вопросы, которые у Вас возникли во время прочтения и анализа научной литературы. Обязательно задайте их преподавателю на практическом занятии по изучаемой теме;
- выполните задания для самостоятельной внеаудиторной работы студентов.
- просмотрите творческие задания по изучаемому курсу;
- примените полученные на аудиторных занятиях и приобретенные в процессе самостоятельной внеаудиторной работы знания в нестандартной ситуации, раскройте свою жизненную позицию, выполняя творческие задания по курсу.