

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

«30» июня 2020 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.05

Анимация и компьютерная графика

Учебный план: ФГОС 3++_2020-2021_09.04.02_ВШПМ_ОО_ИТ в дизайне_2-1-40.plx

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Направление подготовки:
(специальность) 09.04.02 Информационные системы и технологии

Профиль подготовки: Информационные технологии в дизайне
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации	
	Лекции	Практ. занятия					
3	УП	17	34	56,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	34	56,75	0,25	3	
Итого	УП	17	34	56,75	0,25	3	
	РПД	17	34	56,75	0,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.04.02 Информационные системы и технологии, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19.09.2017 г. № 917

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

Белая Т.И.

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных и
управляющих систем

Коваленко Александр
Николаевич

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Коваленко Александр
Николаевич

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Цели дисциплины:

- Способствовать умственному, нравственному и эмоциональному развитию личности,
- Всемерно раскрывать ее творческие возможности,
- Формировать гуманистические отношения,
- Способствовать профессиональному совершенствованию будущего специалиста анимации и компьютерной графики.
- Научить на практике приемам реализации драматургического замысла и умению теоретически осмысливать свою работу, уметь руководить творческим коллективом.

1.2 Задачи дисциплины:

Задачи дисциплины:

- Обеспечение усвоения учащимися системы знаний в области основных этапов создания анимационного фильма,
- Формирование представления о целостности анимационного пространства, единстве формы и содержания кино-образа, стилизового, ритмического и пластического решения анимационного произведения,
- Выработка тщательности в комплексном подходе решения изобразительных, организационных и творческих задач, анализе и сборе подготовительного материала,
- Формирование методики наблюдения и изучения окружающей среды, как первоисточника образов анимационной пластики,
- Создание благоприятных условий получения новых знаний и применение их в практической деятельности художника анимации и компьютерной графики

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

- Философские проблемы науки и техники
- Теория информационных технологий в дизайне
- Специальные главы математики
- Учебная практика (ознакомительная практика)
- Технические средства компьютерных систем
- Теоретические основы информатики
- Информационные аспекты дизайна

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПКп-2: Способен осуществлять моделирование процессов и объектов на базе стандартных пакетов автоматизированного проектирования и исследований в области дизайна
Знать: основы работы в среде трехмерного моделирования
Уметь: моделировать простые, сложные и составные трехмерные модели
Владеть: навыками создания статической покадровой анимации

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Феномен мультипликации и основы мастерства	3					0

<p>Тема 1. Обзор тематики курса и задач обучения. Кинематограф и изобразительное искусство. Синтетическая сущность кинематографа. Анализ и синтез движения в кинематографе (съемка и проекция). Отличительные признаки мультипликационного кино. Покадровая съемка - её принцип и возможности. Эволюция техники одушевления (исторический обзор). Мультипликация как самостоятельный вид искусства. Виды мультипликации. Сфера применения анимационного кино. Перспективы.</p>		2		4,75	ИЛ	
<p>Тема 2. Рисунок и мастерство. Визуальное мышление. Художественные стереотипы. Внутренние структуры гипербола графическая стилизация язык линии и тела. Композиция кадра. Значение фона. Психология цвета. Обозначение пространства.</p>		2		4	ИЛ	
<p>Тема 3. Принципы мультипликации по Диснею. Сжатие и растяжение. Подготовка, или упреждение (отказное движение). Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель). Использование компонок и фазованного движения. Сквозное движение (или «доводка») и «захлест» действия. Смягчение начала и завершения движения. Дуги. Дополнительное действие (выразительная деталь). Расчет времени. Преувеличение, утрирование. "Крепкий" (профессиональный) рисунок. Привлекательность.</p>		2		8	ИЛ	
<p>Раздел 2. Рисованный фильм: эстетические принципы, технология и организация производства</p>						
<p>Тема 4. Два подхода. Искусство изобразительное и искусство драматическое. Школы и направления современной рисованной мультипликации. Что такое условность и реализм применительно к рисованному фильму Классическая анимация школа профессионализма. Влияние экономических факторов и техники на эстетику.</p>		3		8	ИЛ	0
<p>Тема 5. Принцип одушевления в рисованном кино. Схема организации творческого и производственного процесса при классическом целлулоидном методе. Производственно-экономические нормативы. Варианты организационно-технологической схемы в зависимости от характера фильма. Практическое занятие 1: Сценарий на заданную тему. Разработка графической композиции сюжета по заданной теме. Анимационный персонаж. Персонажный лист.</p>		4	16	16	ИЛ	

Тема 6. Идея (сценарная заявка). Литературный сценарий. Киносценарий. Режиссерский сценарий, графическая композиция фильма. Подготовительный период. Мультипликат и черновая фазовка. Черновой монтаж, «макет» фильма. Цеховые операции: прорисовка, чистовая фазовка, контуровка, заливка, планировка сцены, технический контроль. Съемка фильма. Специфика производства компьютерного фильма. Практическое занятие 2: Реализация анимационного фильма на заданную тему		4	18	16	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	56,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		51,25		56,75		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПКп-2	1. Называет основные средства мультипликации, способствующие фиксации и интерпретации явлений и образов окружающей действительности, основные направления исследований в области мультипликации, теоретические основы формирования эстетических взглядов в изобразительном искусстве 2. Собирает, анализирует, интерпретирует и фиксирует явления и образы окружающей действительности выразительными средствами мультипликации 3. создает анимационный фильм с использованием законов восприятия видеоряда	Устное собеседование тестовое задание практическое задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	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;	

	<p>обнаруживается аналитический подход в освещении различных концепций; делаются содержательные выводы, демонстрируется знание специальной литературы в рамках учебного курса и дополнительных источников информации.</p> <p>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.</p>	
Не зачтено	<p>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.</p> <p>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.</p>	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 3	
1	1. Кинематограф и изобразительное искусство.
2	2. Синтетическая сущность кинематографа.
3	3. Режиссер-мультипликатор - определение профессии.
4	4. Феномен мультипликации.
5	5. Анализ и синтез движения в кинематографе.
6	6. Отличительные признаки мультипликационного кино.
7	7. Покадровая съемка - её принцип и возможности.
8	8. Эволюция техники одушевления.
9	9. Мультипликация как самостоятельный вид искусства.
10	10. Виды мультипликации.
11	11. Сфера применения анимационного кино.
12	12. Рисованный фильм: эстетические принципы.
13	13. Школы и направления современной рисованной мультипликации.
14	14. Общий обзор основных этапов работы художника-постановщика анимационного фильма.

5.2.2 Типовые тестовые задания

1. Понятие «трехмерный» характеризуется:
 - А. Шириной и высотой.
 - Б. Высотой и глубиной.
 - В. Шириной, высотой, глубиной.
2. Определение «виртуальный»:
 - А. Анимированный объект.
 - Б. Нереальный. Компьютерная модель чего-либо.
 - В. Трехмерные объекты.
3. Прикладная программа, взаимодействуя с которой пользователь не только видит получаемые на выходе результаты, но может немедленно повлиять на них с помощью средств ввода - что-то добавить, изменить или удалить из выводимой приложением информации.
 - А. Интерфейс прикладного программирования.
 - Б. Коррекция перспективы.
 - В. Интерактивность.
4. Формат файла анимации, который позволяет передавать видео невысокого качества в Internet?
 - А. AVI.
 - Б. MOV.
 - В. RPF.
5. Выберите расположение настройки внутренних единиц 3ds max?
 - А. Customize – Units Setup – System Unit Setup.
 - Б. Customize – Customize User Interface.
 - В. Customize – Preferences.
6. Выберите путь расположения выпадающего списка Standard Primitives:
 - А. Create - Shapes
 - Б. Create - Geometry
 - В. Create – Modify
7. Инструмент Scale позволяет:
 - А. Масштабировать объект.
 - Б. Перемещать и вращать объект.
 - В. Выравнивать объект.
8. Вкладка Modify содержит:
 - А. Панель Geometry.
 - Б. Список модификаторов и параметры выделенного объекта.
 - В. Панель Shapes.
9. Клавиша F3 в рабочих окнах позволяет:
 - А. Включать режим отображения объекта закрашенным.
 - Б. Включать режим отображения объекта в виде сетки.
 - В. Включать режим отображения объекта прозрачным.
10. Какие подобъекты имеет инструмент Line:
 - А. Vertex, Edge, Face, Border, Polygon, Element.
 - Б. Vertex, Edge, Border, Polygon, Element.
 - В. Vertex, Segment, Spline.
11. Что позволяет выполнить команда Attach в модификаторе Edit Spline?
 - А. Присоединяет объекты к выбранному.
 - Б. Соединяет точки, которые лежат близко друг к другу.
 - В. Создание дополнительных точек.
12. Команда Scale Deformations позволяет:
 - А. Выделять и растягивать объект.
 - Б. Масштабировать объект.
 - В. Деформировать объект при помощи кривых масштабирования.
13. С помощью какой команды импортируют объекты в сцену?
 - А. Merge.
 - Б. Replace.
14. Что означает режим Instance, в настройках клонирования?
 - А. Создание ссылки на объект.
 - Б. Создание копии.
 - В. Создание образца.
15. Какой метод используется при расстановке света в сцене «Натюрморт»?
 - А. Метод треугольника.
 - Б. Метод четырехугольника.
 - В. Метод фронтального освещения.
16. Какой светильник является «всенаправленным»?
 - А. Target Spot.
 - Б. Omni.
 - В. Target Direct.
17. Тип тени для стекла:

- A. Shadow Map.
 - Б. Area Shadow.
 - В. Ray Traced Shadows.
18. За что отвечает команда Hotspot?
- A. Определяет размер освещенной области.
 - Б. Характеризует максимальный размер освещенной области.
 - В. Коэффициент, определяющий силу света источника.
19. В чем измеряется фокусное расстояние камеры?
- A. см
 - Б. мм
 - В. дюймы
20. Выберите функцию канала карты Diffuse Color в редакторе материалов:
- A. Канал цвета блика на объекте.
 - Б. Канал основного цвета, позволяет присвоить материалу текстуру.
 - В. Канал гляцевитости.
21. Выберите функцию канала карты Bump в редакторе материалов:
- A. Канал прозрачности, позволяет сделать часть объекта прозрачным.
 - Б. Канал псевдорельефности, создает имитацию неровностей, не изменяя геометрию объекта.
 - В. Канал смещения, изменяет геометрию в соответствии с узором карты.
22. Основной способ тонирования, с помощью которого можно создать практически любую поверхность?
- A. Strauss.
 - Б. Anisotropic.
 - В. Blinn.
23. Понятие «Горячего» материала –
- A. Материал, появляющийся в момент копирования.
 - Б. Материал, не назначенный ни одному объекту сцены.
 - В. Материал, назначенный хотя бы одному из геометрических объектов сцены.
24. Выберите расположение карты Bitmap в редакторе материалов:
- A. Maps – Diffuse Color – None.
 - Б. Maps – Bump – None.
 - В. Maps – Filter Color – None.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

- Анимационный персонаж-типаж «Герой»
- Анимационный персонаж-типаж «Злодей»
- Анимационный персонаж-типаж «Малыш»
- Анимационный персонаж-типаж «Барышня»
- Раскадровка сюжета по картине «Портрет»
- Раскадровка сюжета по картине «Пейзаж»
- Раскадровка сюжета по картине «Мифологический сюжет»
- Раскадровка сюжета по картине «Многофигурная композиция»

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация проводится в устной форме. При проведении зачета, время отводимое на подготовку к ответу, составляет не более 40 мин. Для выполнения практического задания обучающему предоставляется необходимая справочная информация. Сообщение результатов обучающемуся производится непосредственно после устного ответа.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				

Аббасов, И. Б.	Основы трехмерного моделирования в 3ds Max 2018	Саратов: Профобразование	2019	http://www.iprbookshop.ru/88001.html
Кузьменко А.А., Гладченков А.Д., Шкаберин В.А., Аверченков А.В.	Технология трехмерного моделирования и текстурирования объектов в Blender 3d и 3d Max	Москва: Флинта	2019	http://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=364432
Ложкина, Е. А., Ложкин, В. С.	Проектирование в среде 3ds Max	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2019	http://www.iprbookshop.ru/98811.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Горелик А.Г.	Самоучитель 3ds Max 2018	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург	2018	http://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=356705
Якуничева Е. Н.	Web-дизайн. Создание анимации на основе HTML5	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201910
Куркова, Н. С.	Анимационное кино и видео. Азбука анимации	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2016	http://www.iprbookshop.ru/66341.html
Николаева А. С.	Проектная компьютерная графика и мультимедиа. Создание трехмерного логотипа и анимации текста	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018339
Цидина, Т. Д.	История и теория анимации	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры	2018	http://www.iprbookshop.ru/87220.html
Медведева А. А.	Технологии трехмерного моделирования и анимации. Работа с объектами прикладного дизайна	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2016464
Медведева А. А.	Технологии трехмерного моделирования и анимации	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3276

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

<https://www.videocopilot.net/blog/>
<https://andreasdeja.blogspot.ru/>
<https://render.ru/>
<https://www.mosfilm.ru/>
<https://souzmult.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
 Microsoft Windows
 3ds MAX
 Corel DRAW Graphics Suite Edu Lic
 CorelDraw Graphics Suite X7
 Photoshop CC Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device
 license
 Способ бесконтактного измерения прямых линейных размерных признаков фигуры человека
 Adobe After Effects
 Adobe Animate
 Adobe Illustrator
 Adobe inDesign
 Adobe Photoshop

Adobe Premiere Pro
Autodesk Maya
CorelDRAW
Blender

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

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Учебная аудитория	Специализированная мебель, доска