

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

А.Е. Рудин

« 29 » июня 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.01.01 Драматургия и режиссура компьютерных игр

Учебный план: 54.05.03, ФГОС 3 Графика ИГД №3-1-74.plx

Кафедра: **8** Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки: 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной
(специализация) графики"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн	Сам.	Контроль,	Трудоё	Форма
		ая работа				
		Практ.				
		занятия				
7	УП	68	39,75	0,25	3	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	3	
8	УП	34	47	27	3	Экзамен
	РПД	34	47	27	3	
Итого	УП	102	86,75	27,25	6	
	РПД	102	86,75	27,25	6	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

Кузнецова Марина
Рудольфовна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой графического дизайна в арт-пространстве

Кузнецова Марина
Рудольфовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Кузнецова Марина
Рудольфовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области драматургии и режиссуры компьютерных игр

1.2 Задачи дисциплины:

Рассмотреть методы создания сюжета и разработки сценария и драматургии игрового контента;

Раскрыть принципы построения движения и взаимодействия различных объектов в анимации;

Продемонстрировать особенности повествования анимационного/ художественного кино для дальнейшего применения при разработке сценария персонального проекта;

обучить классическим основам анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационной графики

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Программное обеспечение 2D графики

Программное обеспечение 3D графики

Рисунок

История отечественного искусства и культуры

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

Концепция разработки компьютерной игры

История зарубежного искусства и культуры

Пластическая анатомия в игровой графике

Композиция в графике

Учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы))

Мировые культуры и межкультурные коммуникации

Управление проектами

Этика компьютерных игр

Учебная практика (творческая практика)

Перспектива в игровой графике

Цветоведение и колористика в игровой графике

Учебная практика (ознакомительная практика)

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере анимации и компьютерной графики

Знать: специфику и особенности драматургии и режиссуры компьютерных игр в контексте этических и эстетических норм современного общества, исторические аспекты анимационного кино, применения анимации в игровой индустрии; критерии оценки предпочтений целевой аудитории в области режиссуры и драматургии компьютерных игр. Этапы создания сценария анимационного кино.
--

Уметь: применять базовые инструменты программного обеспечения; определять целевую аудиторию персонального анимационного проекта и выстраивать концепцию согласно выбранному жанру на основе сравнительного анализа подобных проектов; разработать версию аниматика текущего анимационного проекта.

Владеть: навыками владения необходимым пакетом инструментов программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects; навыками анализа повествования анимационного художественного кино для разработки сценария персонального проекта;
--

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
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Введение в режиссуру анимации.	7				
Тема 1. Современная роль и влияние анимационной индустрии. Экскурс по развитию кино и анимационной индустрии с начала 20-ого века. Применение анимации в кино, анимационной и игровой индустриях. Роль анимационной индустрии на мировом рынке развлечений		11	6	ГД	
Тема 2. Анимационное производство. Пошаговый разбор этапов перед, вовремя и после анимационного производства. Анализ анимационных и игровых фильмов с позиции эффективного повествования. Этапы формирования пошагового алгоритма в производстве анимационного продукта. Создание графика производства и распределение обязанностей между ключевыми звеньями.		11	6	ГД	О
Раздел 2. Начало формирования истории, сценарий и ввод сильного					
Тема 3. Начало формирования истории. Идея и тема анимационного контента. Описание проекта: жанр, формат, определение целевой аудитории.		11	6	ГД	
Тема 4. Ввод сильного персонажа. Архетипы и стереотипы. Модели повествования. Путь героя по Джозефу Кэмпбеллу. Введение в сценаристику. Формирование сюжетных линий на основе характеров персонажей и законов мира по сформированной концепции. Разработка вариантов синопсисов и дальнейшее формирование сценария.		11	6	ГД	О
Раздел 3. Формирование персонального контента					
Тема 5. Поиск и формирование анимационного стиля. Разработка художественного решения текущего анимационного проекта. Разработка фонов, дизайна персонажей для анимации с учётом авторского концептуального решения и эффективной скорости производства	11	6	ГД	КПр,О	
Тема 6. Формирование пайплайла. Применение двенадцати основных анимационных принципов при создании персонажной анимации.	13	9,75	ГД		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 4. Создание раскадровки и аниматика	8				КПр

Тема 7. Окончательная проработка раскадровки и дальнейшая сборка аниматика текущего анимационного проекта.	3	6	ГД	
Тема 8. Основы композиции в кадре. Основы режиссуры игрового и анимационного кино. Разработка движения и характера персонажа с помощью программного обеспечения Adobe Animate. Постановка технического задания актёру озвучения	6	6	ГД	
Раздел 5. Анимационное производство				
Тема 9. Производство анимации. Ведение анимационного процесса согласно индивидуальному плану. Пошаговая проработка сцен авторского анимационного видео, совмещающая взаимодействие анимированного персонажа с окружающей средой, а также артикуляцией и звуковыми эффектами.	6	7	ГД	О,КПр
Тема 10. Работа со звукописью в Adobe Animate. Пошаговая проработка сцен авторского анимационного видео, совмещающая взаимодействие анимированного персонажа с окружающей средой, а также артикуляцией и звуковыми эффектами.	6	10	ГД	
Раздел 6. Финальное решение анимационного проекта				
Тема 11. Применение программного обеспечения Adobe After effects и Adobe Premier для осуществления цветокоррекции, создания дополнительного света и наложения визуальных эффектов в сцены авторского анимационного видео.	6	10	ГД	О,КПр
Тема 12. Финальный рендер анимационного проекта. Подача и презентация	7	8	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	34	47		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)	2,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине	104,75	111,25		

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
ПК-1	Объясняет этапы создания сценария художественного и/или анимационного кино; понятие драматизации; основы разработки характеров персонажей. Раскрывает особенности актёрской структуры и её значение при формировании сюжетных линий; основы композиции в кадре для художественного и анимационного кино. Объясняет роль света и тени. Раскрывает специфику построения эффективной динамики повествования. Визуально и убедительно изображает вручную и/или с помощью	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированные задания

	<p>графических редакторов Adobe Photoshop, Abode Animate последовательность сюжетного повествования в виде раскадровки. Разрабатывает версию аниматика текущего анимационного проекта.</p> <p>Разрабатывает сценарий персонального проекта;эффективно преобразовывая сценарий в формат раскадровки и аниматика в графических редакторах Adobe Photoshop, Abode Animate.</p>	<p>Практико-ориентированные задания</p>
--	---	---

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	<p>Критическое и разностороннее рассмотрение вопросов темы, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источниками. Качество исполнения всех элементов задания (эскизов и итоговой творческой работы) полностью соответствует всем требованиям.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	
4 (хорошо)	<p>Все заданные вопросы отражены в эскизах и итоговой творческой работе в необходимой полноте и с требуемым качеством. Ошибки отсутствуют. Самостоятельная работа проведена в достаточном объеме, но ограничивается только основными рекомендованными источниками информации.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра</p>	
3 (удовлетворительно)	<p>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	
2 (неудовлетворительно)	<p>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы.Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы. Содержание работы полностью не соответствует заданию.</p> <p>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	
Зачтено	<p>Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя.</p> <p>Учитываются баллы, накопленные в течение семестра</p>	
Не зачтено	<p>Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико- ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</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 7	
1	Обозначить место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества
2	Рассказать о предпосылках возникновения экранной и мультимедийной культуры.
3	Перечислить достижения традиционных искусств и средств массовой информации.
4	Рассказать о географии одновременного возникновения мирового "кинематографа"
5	Перечислить способы представления информации
6	Рассказать о кодировании графической информации
7	Рассказать о мультимедиа в технологии программирования.
8	Рассказать о мультимедиа в информационном обеспечении.
9	Перечислить Аппаратные и программные компоненты мультимедиа
10	Перечислить Аппаратные средства обеспечения звуковых технологий.
Семестр 8	
11	Рассказать о приемах обработки видео на компьютере?
12	Перечислить основные приемы фотомонтажа
13	Перечислить основные виды графики
14	Рассказать о векторном графическом редакторе AdobeIllustrator.
15	Перечислить приемы использования цвета в компьютерной графике
16	Рассказать о формировании собственных цветовых оттенков на экране монитора.
17	Объяснить механизм формирования собственных цветовых оттенков при печати изображений.
18	Объяснить основы работы в программе AdobePremiere
19	Объяснить основы работы в программе AdobeAfterEffects
20	Рассказать о различных способах группировки

5.2.2 Типовые тестовые задания

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

7 семестр.

1. Сформировать в письменном виде общую концепцию анимационного проекта с описанием идеи и выбранной темы.

2. Выполнить скетчинг нескольких сцен с определением художественного решения анимационного проекта. 3 сцены, ф.- А-4, материал - свободный

3. Работать дизайн персонажа для анимационного проекта с обкаткой и картой эмоций, 3 листа, ф. - А-4, материал - свободный.

4. Разработать фоны для анимационного проекта, 4 листа, ф - А-4, материал- свободный.

5. Создать раскадровку, а также секвенцию раскадровки в хронометраже.

8 семестр.

6. Проработать пошагово сцены авторского анимационного видео, создать взаимодействие анимированного персонажа с окружающей средой, артикуляцией и звуком.

7. Осуществить цветокоррекцию и наложить визуальные эффекты в программах Adobe After effects и Adobe Premier.

8. Осуществить финальный рендер анимационного проекта

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

Зачет, экзамен проводится в форме просмотра практических заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным темам, вопросы по выполненным практическим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Вагнер, В. И.	Компьютерная графика	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102435.html
Южаков, М. А.	Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2020	http://www.iprbookshop.ru/102623.html
Медведева А.А.	Компьютерная графика	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020222
Вагнер В. И.	Компьютерная графика	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201903
Шульдова, С. Г.	Компьютерная графика	Минск: Республиканский институт профессионального образования (РИПО)	2019	http://www.iprbookshop.ru/100360.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Ревчук З. К.	Цветная графика	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017656
Цыркун, Н. А.	Американский кинокомикс. Эволюция жанра	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2014	https://www.iprbookshop.ru/30611.html
Кравцов Д. В.	Спецрисунок и художественная графика. Рисунок с натуры и декоративно-стилизованное изображение в черно-белой графике	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018206
Старк М. В.	Проектная компьютерная графика и мультимедиа. Проведение практических работ по теме «Наложение материалов»	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017447
Ткаченко Л. А., Лобынцев А. А.	Цветная графика. Коллаж	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3649
Цыркун, Н. А.	Американский кинокомикс. Эволюция жанра	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2014	http://www.iprbookshop.ru/30611.html
Мешков М. М.	Графика в композиции	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019234
Мелик-Саркисян, А. П.	Кино. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2017	http://www.iprbookshop.ru/105114.html

Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
Киргизов Ю. В.	Книжная графика и иллюстрация	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1957
Байч О. С.	Анимационная графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2739

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Русский музей [Электронный ресурс]. URL: <http://rusmuseum.ru>
 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>
 Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru>
 Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://edu.sutd.ru/moodle/>
 Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru/>
 Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс]. URL: <https://manege.spb.ru/>
 Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс]. URL: <http://library.sutd.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
 Microsoft Windows
 Photoshop CC Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license
 Adobe After Effects
 Adobe Animate
 Adobe Photoshop
 Adobe Premiere Pro
 Autodesk Maya
 Blender
 Microsoft Windows 10 Pro

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