

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ ИНСТИТУТ»
Факультет дизайна

Кафедра Медиа и Дизайн

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор,
к.ф.н., доцент

_____ М.К. Ясменко

« ____ » _____ 2022 г.

Б1.В.ДВ.7.2 Видеографика и сценографика

рабочая программа дисциплины
для обучающихся направления подготовки
54.03.01 Дизайн
направленность (профиль)
«Медиа-Арт»

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения (очная, очно-заочная)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 01E9C3C6006DAF30804219E4D75F068CD2
Владелец: Егоров Алексей Анатольевич
Действителен: с 16.12.2022 до 16.03.2024

Москва
2022

Рабочая программа разработана на кафедре Медиа и Дизайн
Левицкой И.В.
Степень, звание - член ТСХР, ТСДИ, ст. преподаватель кафедры.

«29» августа 2022

(личная подпись разработчика)

Программа составлена в соответствии с Федеральным образовательным стандартом высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от «13» августа 2020г. №1015

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры:

Протокол №1 от «29» августа 2022 г.

Зав. кафедрой : к.п.н., доцент, профессор кафедры Пустозерова О.В.

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета МХПИ
Протокол №1 от «30 » августа 2022 г.

Согласовано:

Ученый секретарь, к.ф.н., доцент

Т.А. Чикаева

Декан факультета дизайна, доцент

В.М. Мирошникова

Рецензенты

Генеральный директор
ООО «Проектное бюро «ГрандВилль»

Краснов А.И.

Кандидат искусствоведения, член-корреспондент
Российской Академии Художеств

Ржевская Е.А.

Содержание

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1 Цели и задачи освоения дисциплины..... | 4 |
| 2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО..... | 4 |
| 3 Требования к результатам освоения содержания дисциплины..... | 4 |
| 4 Объём, структура и содержание дисциплины (модуля)..... | 5 |
| 4.1 Содержание разделов дисциплины..... | 6 |
| 4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы..... | 14 |
| 4.3. Структура дисциплины..... | 16 |
| 5 Образовательные технологии..... | 20 |
| 6 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации..... | 20 |
| 6.1. Оценочные средства для текущего контроля | 20 |
| 6.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации | 20 |
| 7 Учебно-методическое обеспечение дисциплины (модуля)..... | 26 |
| 7.1 Основная литература..... | 26 |
| 7.2 Дополнительная литература..... | 26 |
| 7.3 Периодические издания..... | 28 |
| 7.4 Интернет-ресурсы..... | 28 |
| 7.5. Методические указания к практическим занятиям | 28 |
| 7.6 Методические указания к самостоятельной работе..... | 29 |
| 7.7 Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий | 30 |
| 8 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья | 30 |
| 9 Материально-техническое обеспечение дисциплины..... | 30 |

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель курса:

Целью освоения дисциплины «Видеографика и сценографика» является формирование у обучающихся компетенций в соответствии с ФГОС ВО в предметной области дисциплин в области коммуникационного дизайна. Получить представление о роли и месте знаний в сфере видеографики при практическом использовании в своей профессиональной деятельности.

Задачами курса дисциплины «Видеографика и сценографика» являются:

- получение знаний по видам, формам и составляющим искусства анимации;
- – освоение методики практической работы над проектом, композицией; умение
- работать самостоятельно, творчески, аналитически;
- – овладение техническим мастерством, умение профессионально, грамотно
- выполнить работу с учетом технологических требований и возможностей
- воспроизведения;
- – освоение навыков работы в графических редакторах (Adobe Flash, Adobe Illustrator,
- Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe Premiere, Adobe After Effects);
- – овладение основными принципами дизайна мультимедиа;
- – овладение методикой комплексного проектирования анимационных роликов;
- – освоение методики практической работы компоновки сюжетной линии
- мультимедиа производства, взаимодействие анимации, видео и аудио.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Курс принадлежит к вариативной части к дисциплинам по выбору, изучается студентами, обучающимися по направлению подготовки бакалавров «Дизайн» (профиль: Медиа-Арт).

Изучение дисциплины «Видеографика и сценографика» базируется на знаниях, полученных во время изучения дисциплины «Техника моделирования и анимации».

До начала изучения дисциплины «Видеографика и сценографика» студент должен приступить к формированию следующих компетенций:

- способность владения рисунком и приёмами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании с цветом и цветовыми композициями (ПК- 1);
- способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

- способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять её в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК -7).
- способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка(ОПК-1)

Знания, полученные в результате изучения дисциплины, являются базовыми для прохождения студентами практики по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности и написания выпускной квалификационной работы.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе изучения студентом дисциплины «Видеографика и сценографика» идёт формирование и развитие следующих компетенций:

ОПК-1 ОПК-4 ОПК-6 ПК-1

- способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);
- способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учётом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- способность владения рисунком и приёмами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании с цветом и цветовыми композициями (ПК-1).

В результате освоения дисциплины студент должен знать:

Знать:

Программы автоматизированного проектирования.

Уметь:

Представить свой замысел, проектные предложения средствами компьютерной графики.

Владеть:

Технологически грамотно владеть основными методами и способами переработки информации. Оформлять сведения о предмете проектирования в комфортной интерактивной форме.

Форма аттестации: зачет с оценкой.

4 ОБЪЁМ, СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Содержание разделов дисциплины

Тема 1. Базовая мультимедиа терминология.

Мультимедиа системы мер. Понятие «мультимедиа». Разновидности мультимедиа. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем. Системы мультимедиа и связанные с ними термины. Место мультимедиа в дизайне.

Тема 2. Анимация: законы и принципы построения.

Природа анимационного фильма. Принципы восприятия анимационного изображения. История развития анимации. «Пионеры» анимации. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа. Компьютерная анимация.

Тема 3. Разработка сценария мультимедиа проекта.

Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок.

Тема 4. Эскизирование раскадровки.

Студенты осваивают элементарные навыки создания эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий.

Тема 5. Модель мультимедиа ролика.

Работа над принципиальной раскадровкой мультимедиа роликом. Эскизирование. Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.

Тема 6. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.

Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта. Музыкальный ряд в системе мультимедиа создает атмосферу конечного произведения. Каждому

жанру соответствует свой стиль музыкального оформления.

Тема 7. Программа Adobe Flash.

Основные особенности программы, при помощи которой происходит создание анимации. Как настроить программу. Рабочее поле.

Тема 8. Разработка характера, типажа персонажей.

Соотношение формы и характера героя. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.

Тема 9. Основы композиции мультимедиа проектов.

Композиция и художественный образ. Композиционное построение кадра. Теории композиционного проектирования: свет-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб.

Тема 10. Ритм в мультимедиа.

Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация. Выразительные средства мультимедиа. Преувеличение (гипербола) в анимации. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.

Тема 11. Анимация, прорисовка, фазовка.

Суть классической анимации в том, что рисуются сначала «компоновки» — ключевые движения персонажа, потом движение фазуется (создаются промежуточные фазы движения), далее полученные рисунки прорисовываются (вгоняются в образ персонажа) эпохи НТР XX века. Динамически гармонические тектонические системы. Оболочки. Купола. Висячие покрытия. Архитектурная бионика.

Тема 12. Принципы анимации.

Сжатие и растяжение (squash&stretch). Упреждение (или отказное движение). Сценичность (staging). От позы к позе (Pose to Pose). Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions). "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Easeout). Движения по дугам (arcs). Второстепенные действия (Secondary actions). Расчет времени (Timing).

Тема 13. Выразительность и графические приемы анимации.

Изображение, слово, выразительность движения. В анимации движение - одно из основных средств выразительности.

Тема 14. Принципы создания трёхмерной графики и анимации

Метод ключевых кадров, персонажная анимация, Метод морфинга. Моделирование, динамика, визуализация.

Тема 15. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта.

Смысловые образы в разработке мультимедиа проекта. Основные принципы стилеобразующей идеи. Правила и рекомендации использования средств анимационной выразительности в мультимедиа проекте.

4.2. Объём дисциплины и виды учебной работы

Таблица 1. Объём и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОФО

| Вид работы | Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы) | | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------------|-------------|-------|--------------|
| | 1 сем | 2 сем | 3 сем | 4 сем | 5 сем | 6 сем | 7 сем | 8 сем | Всего |
| Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы) | | | | | | 36/1 | 36/1 | | 180/5 |
| Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего | | | | | | 36 | 36 | | 72 |
| Аудиторная работа, всего: | | | | | | 36 | 36 | | |
| <i>Лекции (Л)</i> | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|-----------------|-----------------|--|------------|
| <i>Практические занятия (ПЗ)*</i> | | | | | | 36 | 36 | | |
| Самостоятельная работа в семестре, всего: | | | | | | 36 | 72 | | 108 |
| Разработка проекта(индивидуального) | | | | | | 15 | 35 | | |
| Самоподготовка (проработка и повторение материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям) | | | | | | 15 | 35 | | |
| Подготовка к экзамену | | | | | | 6 | 2 | | 8 |
| Вид итогового контроля по дисциплине | | | | | | Зач с оц | Зач с оц | | |

Таблица 2. Объём и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОЗФО

| Вид работы | Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы) | | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------|-------|-------|-------|-----------------|-----------------|-------|--------------|
| | 1 сем | 2 сем | 3 сем | 4 сем | 5 сем | 6 сем | 7 сем | 8 сем | Всего |
| Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы) | | | | | | 36/1 | 36/1 | | 180/5 |
| Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего | | | | | | 36 | 36 | | 72 |
| Аудиторная работа, всего: | | | | | | 36 | 36 | | |
| <i>Лекции (Л)</i> | | | | | | | | | |
| <i>Практические занятия (ПЗ)*</i> | | | | | | 36 | 36 | | |
| Самостоятельная работа в семестре, всего: | | | | | | 36 | 72 | | 108 |
| Разработка проекта(индивидуального) | | | | | | 15 | 35 | | |
| Самоподготовка (проработка и повторение материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям) | | | | | | 15 | 35 | | |
| Подготовка к экзамену | | | | | | 6 | 2 | | 8 |
| Вид итогового контроля по дисциплине | | | | | | Зач с оц | Зач с оц | | |

* часы в интерактивной форме.

Примерные формы выполнения самостоятельной работы: подготовка сообщений к выступлению на семинаре, подготовка рефератов, докладов; тестирование и др. Конкретные задания для самостоятельной работы для каждой группы студентов, формируются преподавателем самостоятельно с учётом уровня подготовки группы, профиля основной образовательной программы, формы обучения, реализуемых в МХПИ научных и творческих проектов.

4.3. Структура дисциплины

Таблица 3. Структура дисциплины для ОФО

| № | Наименование раздела (темы) | Всего часов | Контактная работа | | Самостоятельная работа | Виды текущего контроля | Формируемые и развиваемые компетенции |
|---|-----------------------------|-------------|-------------------|-------------------|------------------------|------------------------|---------------------------------------|
| | | | Всего | Аудиторная работа | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|----|---------------------------------------------------------------------|----|---|--|---|---|---------------------------------------|---------------------------|
| 1 | Тема 1. Базовая мультимедиа терминология. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 2 | Тема 2. Анимация: законы и принципы построения. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 3 | Тема 3. Разработка сценария мультимедиа проекта. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 4 | Тема 4. Эскизирование раскадровки.. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 5 | Тема 5. Модель мультимедиа ролика. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 6 | Тема 6. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 7 | Тема 7. Программа Adobe Flash. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 8 | Тема 8. Разработка характера, типажа персонажей. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 9 | Тема 9. Основы композиции мультимедиа проектов. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 10 | Тема 10. Ритм в мультимедиа. | 13 | 6 | | 6 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 11 | Тема 11. Анимация, прорисовка, фазовка. | 13 | 6 | | 6 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |

| | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----|----|--|----|-----|---------------------------------------|---------------------------|
| 12 | Тема 12. Принципы анимации. | 13 | 6 | | 6 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 13 | Тема 13. Выразительность и графические приемы анимации | 14 | 6 | | 6 | 8 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 14 | Тема 14. Принципы создания трёхмерной графики и анимации | 14 | 6 | | 6 | 8 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 15 | Тема 15. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта. | 14 | 6 | | 6 | 8 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| | Итого | 180 | 72 | | 72 | 108 | | |

Таблица 4. Структура дисциплины для ОЗФО

| № | Наименование раздела (темы) | Всего часов | Контактная работа | | | Самостоятельная работа | Виды текущего контроля | Формируемые и развиваемые компетенции |
|----|-------------------------------------------------|-------------|-------------------|-------------------|-----|------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| | | | Всего | Аудиторная работа | | | | |
| | | | | Лек. | ПЗ* | | | |
| I | Раздел 1. Основы композиции. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 1 | Тема 1. Законы, средства и свойства композиции. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 2 | Тема 2. Объемная композиция. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| II | Раздел 2. Формообразование. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, |

| | | | | | | | | |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------|----|---|--|---|---|---------------------------------------|---------------------------|
| | | | | | | | сообщения | ПК-1 |
| 3 | Тема 3. Теоретическое формообразование. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 4 | Тема 4. Практическое формообразование. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| III | Раздел 3. Художественное стекло. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 5 | Тема 5. Художественное стекло. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 6 | Тема 6. Техники художественной обработки стекла | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 7 | Тема 7. Объемно-пространственные композиции из стекла. | 13 | 6 | | 6 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| IV | Раздел 4. Проектная графика. | 13 | 6 | | 6 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 8 | Тема 8. Геометрические формы | 13 | 6 | | 6 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 9 | Тема 9. Трансформация предметов | 14 | 6 | | 6 | 8 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| V | Раздел 5. Конструирование. | 14 | 6 | | 6 | 8 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 10 | Тема 10. Конструктивные и пластические свойства материалов. Способы их обработки. | 14 | 6 | | 6 | 8 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |

| | | | | | | | | |
|------|----------------------------------------------------------------------------------|-----|----|--|----|-----|---------------------------------------|---------------------------|
| 11 | Тема 11. Основные конструктивные системы зданий. | 180 | 72 | | 72 | 108 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| VI | Раздел 6. Макетирование. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 12 | Тема 12. Графические и объемно-пластические приемы выполнения проектных решений. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| VII | Раздел 7. Спецрисунок. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 13 | Тема 13. Специфика архитектурного рисунка. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| VIII | Раздел 8. Оборудование и благоустройство средовых объектов. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 14 | Тема 14. Оборудование | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| 15 | Тема 15. Основы формообразования элементов и комплексов оборудования. | 11 | 4 | | 4 | 7 | защита выполненных заданий, сообщения | ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1 |
| | Итого | 180 | 72 | | 72 | 108 | | |

* занятия проводятся в интерактивной форме

5 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При организации обучения по дисциплине, используются следующие образовательные технологии

1. Технологии проектного обучения. Творческий проект.

2. Практическое занятие в форме практикума
3. Семинар-круглый стол

Качество усвоения содержания дисциплины, уровень сформированности компетенций может проводиться в форме

1. Заслушивания презентаций
2. Практических заданий
3. Выполнение комплексного задания

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Текущий контроль знаний осуществляется на каждом занятии. Промежуточная аттестация в форме экзамена проводится в период сессии. Реализуется рейтинговая 100 балльная система оценки. Для допуска к аттестации необходимо набрать не менее 51 баллов.

6.1. Оценочные средства текущего контроля.

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Видеографика и сценографика» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

Проводится в форме просмотра творческих работ.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена, включающего просмотр творческих работ и ответ на вопрос.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде просмотра творческих работ и промежуточная аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью

просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков. Количество представленных работ определяется преподавателем.

Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

6.2 Оценочные средства для промежуточной аттестации

Проверяемые компетенции ОПК-1, ОПК-4, ОПК-6, ПК-1

Вопросы к промежуточной аттестации:

Ритм в мультимедиа.

2. Форма и контрформа. Функция и форма.

3. Выразительные средства мультимедиа.

4. Преувеличение (гипербола) в анимации.

5. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа.

6. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.

7. Анимация, прорисовка, фазовка

8. Принципы анимации

9. Сжатие и растяжение (squash&stretch).

10. Упреждение (или отказное движение)

11. Сценичность (staging).

12. От позы к позе (Pose to Pose).

13. Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions).

14. "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out).

15. Движения по дугам (arcs).

16. Второстепенные действия (Secondary actions).

17. Расчет времени (Timing)

18. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа

19. Использование законов физики для создания художественного образа

мультимедиа

проекта анимационными средствами

20. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и

выразительности

21. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса

22. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства»

23. Управление файлами

24. Основные настройки редактора Adobe Flash

25. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика

26. Понятие «Временной шкалы» Timeline

27. Работа со слоями

28. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация,

рисование, работа с цветом, инструменты помощники)

29. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
30. Инструменты рисования и их параметры
31. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса
32. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства»
33. Управление файлами
34. Основные настройки редактора Adobe Flash
35. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика
36. Понятие «Временной шкалы» Timeline
37. Работа со слоями
38. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
39. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
40. Инструменты рисования и их параметры
41. Инструменты выделения
42. Группировка и рисование на слоях
43. Заливка и обводка контура
44. Инспектор свойств объекта – панель «Properties»
45. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color»
46. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура
47. Инструменты трансформации и палитра «Transform»
48. Изменение порядка следования объектов
49. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям
50. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура)
51. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса
52. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства»
53. Управление файлами
54. Основные настройки редактора Adobe Flash
55. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика
56. Понятие «Временной шкалы» Timeline
57. Работа со слоями
58. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
59. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
60. Инструменты рисования и их параметры
61. Инструменты выделения

62. Группировка и рисование на слоях
63. Заливка и обводка контура
64. Инспектор свойств объекта – панель «Properties»
65. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color»
66. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура
67. Инструменты трансформации и палитра «Transform»
68. Изменение порядка следования объектов
69. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям
70. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура)
71. Управление формой контура
72. Трассировка растровых изображений
73. Назначение символов. Эталон символа и его экземпляры.
74. Работа с библиотекой символов «Library»
75. Создание нового символа и конвертирование объектов в символы
76. Типы символов. Параметры эталона
77. Создание «листов спрайтов CSS» и их дальнейшее использование
78. Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров
79. Режимы редактирования эталона
80. Замена эталона
81. Классификация типов анимации, используемых в редакторе Adobe Flash (покадровая, расчетная и программная анимация)
82. Покадровая анимация и ее особенности
83. Работа с временной шкалой.
84. Ключевые и промежуточные кадры. Управление кадрами
85. Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление параметрами
86. Просмотр и управление множеством кадров
87. Расчетная анимация формы (Shape Tween). Создание управляющих хинтов
88. Работа с масками. Создание анимированных масок
89. Движение по траектории на основе классической расчетной анимации движения (Classic Tween)
90. Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф»

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине.

Количество баллов по дисциплине история распределяется следующим образом

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Работа в аудитории (посещение семинаров, подготовка к семинарам, участие в работе) | до 47 баллов |
| Разработка мультимедийной презентации | до 40 баллов |
| ответ на экзамене | до 13 баллов |

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме.

| | |
|--------|---------------------|
| 0-60 | неудовлетворительно |
| 61-69 | удовлетворительно |
| 70-84 | хорошо |
| 85-100 | отлично |

Студент, получивший 61 балл и более, признаётся освоившим дисциплину «Видеографика и сценографика» в объёме 5 зачётных единиц.

7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Основная литература

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015

Режим доступа:
http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1

2. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

режим доступа:
<https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>

3. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет

«ИНТУИТ», 2016 режим доступа:
<https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>

7.2. Дополнительная литература

Архитектура и дизайн в современном обществе: российский опыт и мировые тенденции [Электронный ресурс] : материалы Всерос. науч. конф. (23–24 октября 2012 г.) / Урал. гос. архитектур.- художеств. акад. ; ред. совет: С. П. Постников, М. В. Пучков. - Екатеринбург : Архитектон, 2012. - 258 с. - ISBN 978-5-7408-0158-2. <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=221954>

7.3. Периодические издания

Не предусмотрено

7.4. Интернет-ресурсы

Университетская библиотека онлайн <https://biblioclub.ru>

Каталог российских мультфильмов.

Новости анимации.

<http://www animator.ru>

2 Клуб аниматоров Рунета <http://animationclub.ru>

3 Главный сайт по законам Flash анимации <http://flash-animated.com>

4 Блог аниматоров <http://animater.com.ua/blog/page/3/>

5 Музей кино www.museikino.ru

6 Планета Мультфильмов. www.myltik.ru

7 Традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft <http://ta.multikov.net>

8 Интернет-проект для любителей качественного

кино и анимации. Галереи, фестивали, форум. www.kinobar.ru

9 Russian Disney - новости и история мировой

Анимации www.rusdisney.com

10 Мировое Искусство - живопись, анимация, кино www.world-art.ru

7.5. Методические указания к практическим занятиям

Обязательным условием, обеспечивающим эффективность СРС, является соблюдение этапности в ее организации и проведении. Можно выделить следующие этапы управляемой самостоятельной работы студентов.

Первый этап – подготовительный. Он должен включать в себя составление рабочей программы с выделением тем и заданий для СРС; сквозное планирование СРС на семестр; подготовку учебно-методических материалов; диагностику уровня подготовленности студентов.

Второй этап – организационный. На этом этапе определяются цели индивидуальной и групповой работы студентов; читается вводная лекция, проводятся индивидуально-групповые установочные консультации, во время которых разъясняются формы СРС и ее контроля; устанавливаются сроки и формы представления промежуточных результатов.

Третий этап – мотивационно-деятельностный. Преподаватель на этом этапе должен обеспечить положительную мотивацию индивидуальной и групповой деятельности; проверку промежуточных результатов; организацию самоконтроля и самокоррекции; взаимообмен и взаимопроверку в соответствии с выбранной целью.

Четвертый этап – контрольно-оценочный. Он включает индивидуальные и групповые отчеты и их оценку. Результаты могут быть представлены в виде курсовой работы, реферата, доклада, схем, таблиц, устных сообщений, моделей, макетов, отчетов и т.п.. Контроль СРС может осуществляться при помощи промежуточного и итогового тестирования, написания в аудитории письменных контрольных работ, сдачи коллоквиумов, промежуточных зачетов др.

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к

предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с анимацией звуковым и видео рядом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению мультимедиа задач.

Просмотр студентами тематических фильмов и лекций, последующее их обсуждение является неотъемлемой частью учебной работы по дисциплине «Видеографика и сценографика». Видео тесты даются в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины. Изучение курса дисциплины «Видеографика и сценографика» проходит в следующей методической последовательности:

1. Вводная лекция, краткий анализ видов учебной работы и показ лучших образцов типографического искусства.

2. Поиск концептуальных образцов, эскизирование на заданную тему.

3. Методический разбор выполняемых эскизов, выбор лучших вариантов и их утверждение.

4. Корректировка и выполнение эскизов средствами компьютерных технологий.

5. Подготовка проекта к просмотру и презентационного материала по итогам работы над материалами.

6. Методический разбор в присутствии студентов.

7. Просмотр и оценка проектов.

В процессе изучения дисциплины «Видеографика и сценографика» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.

2. Изучение и анализ классических образцов шрифтового искусства, принципов и методов их построения.

3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.

4. Выполнение графических заданий, эскизов.

5. Подготовка к семестровому зачету-просмотру.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных мультимедиа

- анимационных роликов;

- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;

- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;

- формирование эстетического вкуса

Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий

Для обеспечения информационно-коммуникативных технологий используется ЭИОС МХПИ, включая сервис электронной почты.

8. УСЛОВИЯ ОСВОЕНИЯ РП ДИСЦИПЛИНЫ «Видеографика и сценографика» ИНВАЛИДАМИ И ЛИЦА С ОВЗ

МХПИ создаёт доступную среду для обеспечения равных возможностей для всех обучающихся для реализации права на получение образования, организуя беспрепятственный доступ ко всем помещениям, где проводятся аудиторные занятия или организуется самостоятельная работа обучающихся и обеспечивая соответствие помещений требованиям законодательства. При организации образовательного процесса, выборе образовательных технологий, методов и средств текущего контроля и промежуточной аттестации учитываются при наличии психофизиологические особенности личности обучающегося, рекомендации лечащего врача, программы реабилитации и абилитации.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для изучения дисциплины необходима аудитория для семинарских занятий, оборудованная компьютером и проектором, позволяющими осуществлять демонстрацию файлов в форматах doc, docx, ppt, pptx, pdf, odt, xsl, xsls, ods, cdr, pln, max и имеющим подключение к ЭИОС МХПИ и Интернет. И оборудованными столами для выполнения чертежей, макетов и эскизов.