

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»

Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

«СОГЛАСОВАНО»

Декан факультета АИТУ

«14» 05 20 20 г / С.И. Холопов

Заведующий кафедрой ИТГД

«13» 05 20 20 г / Р.М. Ганеев



«УТВЕРЖДАЮ»

Проректор РОПиМД

«15» 05 20 20 г / А.В. Корячко

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.Б.23 «Художественно-изобразительное решение фильма»

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань 2020 г

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЙ

Рабочая программа по дисциплине «Художественно-изобразительное решение фильма» является составной частью основной профессиональной образовательной программы по специальности 54.05.03 Графика, разработанной в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению 54.05.03 Графика, утвержденным приказом Минобрнауки России № 1428 от 16.11.2016.

Разработчики

старший преподаватель кафедры ИТГД



О.И. Шилина

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры «13» 05 2020 г., протокол № 9

Заведующий кафедрой ИТГД,
д.т.н., профессор



Р.М. Ганеев

1 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Рабочая программа по дисциплине «Художественно-изобразительное решение фильма» является составной частью основной профессиональной образовательной программы по специальности 54.05.03 Графика, разработанной в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности 54.05.03 Графика (специалист), утвержденным приказом Минобрнауки России от 16.11.2016 г. № 1428.

Целью освоения дисциплины является формирование у будущих специалистов твердых профессиональных навыков в области создания художественной основы и ярких визуальных образов для анимации, фильмов и игр.

Предметом изучения дисциплины являются программные и аппаратные средства создания и обработки изображений.

Основные задачи освоения учебной дисциплины:

1. сформировать основные профессиональные навыки художника анимации и компьютерной графики для решения изобразительно-выразительных задач, с целью определения композиционного и стилизового решения фильма в целом;
2. получение практической подготовки разработки концепт-артов (*concept-art*);
3. сформировать уникальный творческий почерк студента.

В таблице (Таблица 1) приведены коды компетенций, содержание компетенций и перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

2 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Данная дисциплина относится к базовой части блока № 1 (профессиональные дисциплины).

Дисциплина изучается по очно-заочной форме обучения в *десятом и одиннадцатом семестрах* и базируется на знаниях, полученных в ходе изучения следующих дисциплин:

- Основы композиции;
- Рисунок,
- Живопись;
- Цветоведение;
- Техника быстрого рисунка;
- Техника и технология графических материалов;
- Дизайн и анимация персонажей;
- Цифровая обработка изображений;
- Цифровая живопись;
- Основы научно-исследовательской деятельности;
- Техника и технология графических материалов;
- Трехмерное моделирование;
- Обработка звука;
- Теория и практика создания фильма.

Пререквизиты дисциплины. До начала изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:

- знать:
 - основы композиции;
 - основы рисунка и живописи;
 - основы цветоведения;
 - основы цифровой обработки изображений;
 - основы цифровой живописи и рисования;
 - основы дизайн персонажей
 - основы трехмерного моделирования;
 - основы работы со звуком;

- начальные этапы создания фильма;
- основы научно-исследовательской деятельности;
- уметь:
 - создавать, редактировать и модифицировать изображения;
 - разрабатывать дизайн 2D/3D персонажей;
 - основы монтажа и озвучивания фильма
 - планировать работу;
- владеть:
 - навыками создания композиции рисунка;
 - навыками работы с цветом,
 - навыками разработки раскадровки фильма и создания сториматика;
 - навыками работы в графических редакторах создания, обработки изображений и звука.

Постреквизиты дисциплины. Компетенции, полученные в результате освоения дисциплины, необходимы обучающемуся при изучении следующих дисциплин: «НИР», «Преддипломная практика» и при выполнении выпускной квалификационной работы.

3 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 1 — Компетенции дисциплины

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК 7	способностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала	Знать: – современную индустрию современного визуального языка; – роль художника в изобразительном решении фильма; – способы синтеза художественных практик и технологий; – методы изобразительной экспликации для решения изобразительно-выразительных задач, с целью определения композиционного и стилистового решения фильма в целом – техники поиска идей; уметь: – применить художественные практики и современные технологии в процессе поиска художественно-изобразительного решения фильма; владеть: – инструментами цифровой графики; – навыками разработки изобразительной экспликации (развертка композиции фильма), эскизов, персонажей, костюмов и т.д.; – методами генерации идей;
ОПК 1	способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы	знать: – психологическое и физиологическое влияние цвета; – роль художественного образа как посредника

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
	окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими, проявлять креативность композиционного мышления	между символическим (духовным) и материальным миром; уметь: – применить ассоциативное мышление в процессе создания образа; – проводить лингвистический и символический анализ контекстных явлений; – интерпретировать вербальные образы графическими средствами; – проводить эстетический анализ изображений; – определять свойства поверхности объекта, источника света, материала; владеть: – навыками наблюдения, видения и фиксации; – навыками поиска креативных решений, – навыками создания реф-листов, <i>Mood board</i>.
ОПК 2	способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	знать: – теорию цвета; – выразительные возможности работы с цветом; – основы взаимодействия формы и цвета; – этапы разработки CG-проекта; уметь: – применить эмоциональные, символические и психологические возможности цвета и формы в процессе создания персонажа и окружения; владеть: – навыками колористической интерпретации образов.
ПСК 107	свободным владением средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства, способностью через чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, креативное композиционное и образное мышление выражать свой творческий замысел при создании на высоком художественном уровне авторских произведений в области графического изобразительного искусства, анимации и компьютерной графики,	знать: – многообразие стилевых и жанровых форм в кино и мультипликации; – методологию графического эксперимента, коллаж, фотомонтаж, работу с тоном и цветом, логику сочетания техник; – законы света и тени; – законы перспективы; – основы композиции; – гармонию цвета; уметь: – применить композиционные приемы; – применить методики построения перспективы в художественно-изобразительном решении фильма; – определить светотональное решение фильма; – определить колористическое решение фильма; владеть:

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
	используя специфику их выразительных средств	– средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства и компьютерной графики в процессе поиска художественно-изобразительного решения фильма;
ПСК 108	способностью наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	знать: – основы управления вниманием зрителя; – физиологический и психологический феномен восприятия цвета; – особенности восприятия аудиовизуальной информации в анимационном фильме; – специфику экранных искусств; уметь: – анализировать медиа и графический язык искусства с целью выражения гуманитарных, религиозных, социальных идей общества; владеть: – навыками интерпретации медиа и графического языка в профессиональной деятельности художника анимации и компьютерной графики;
ПСК 109	способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Знать: – основы работы с графическим планшетом; – технологию экранного смешивания цветов; – технологии цифрового рисования и живописи; – технику рисования тонами; – способы маскирования, деформации и коррекции изображений; – технику создания объемного света и текстурирования; – способы компьютерных имитаций традиционных инструментов художника; Уметь: – выполнить имитацию традиционных техник живописи и рисования; – передавать естественные качества материала с помощью эффекта фактуры и текстуры средствами CG; Владеть: – инструментами рисования, живописи и деформации объектов; – программными и инструментальными средствами работы с цветом, перспективой.

4 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины по семестрам (курсам) и видам занятий в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу

обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 10 зачетных единиц (ЗЕ):

Таблица 3 — Трудоемкость дисциплины

Вид учебной работы	Часов	Семестры
		10 (А)
Аудиторные занятия, всего	16,25	16,25
в том числе:		
Лекции (Лек)	8	8
Лабораторные работы (Лаб)		
Практические занятия (Пр)	8	8
Консультации (Конс)		
Иная контактная работа (ИКР)	0,25	0,25
Контактная внеаудиторная работа (КВР)		
Самостоятельная работа, всего	83	83
в том числе:		
Контрольные работы (КоР)		
Реферат (Р)		
Иные виды самостоятельной работы (СР)	83	83
Курсовое проектирование/курсовая работа (КРП)		
Контроль	8,75	8,75
Вид промежуточной аттестации (зачет, дифференцированный зачет, экзамен)	зачет	зачет
Общая трудоемкость	108	108
Зачетные единицы трудоемкости	3,00	3,00
Контактная работа (по учебным занятиям)	16,25	16,25

4.2 Содержание дисциплины, структурированное по темам

В структурном отношении программа дисциплины представлена следующими темами:

Тема 1 Психология восприятия экранных искусств (ОК 7 ОПК 1 ПСК 108)

Психология зрительного восприятия. Привычное и непривычное видение предметов. Избирательное видение. Основы управления вниманием зрителя. Физиологический и психологический феномен восприятия цвета. Особенности восприятия аудиовизуальной информации в анимационном фильме. Специфика экранных искусств.

Техники и инструменты генерации идей.

Рекомендуемая литература: раздел 5 [1-5]

Тема 2 Основы художественно-изобразительного решения фильма (ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109)

Принадлежность к художественной эпохе. Жанровые и стилистические особенности анимационного фильма. Общая тональность истории и визуальный стиль.

Стили в CG анимации. Реалистичная с использованием и без использования *motion capture*. Сверх точная, детализированная. *Disney/Pixar style*. Мультипликационная анимация. Под воздействием *stop-motion*. Имитация пластилиновой анимации. Под влиянием рисованной анимации. Имитация бумажной анимации. *Stop-motion/CG hybrid*. Смешивание разных стилей в одном фильме.

Пространство и время в художественно-изобразительном решении фильма.

Художественное пространство: пространство события, внутреннее (душевное) пространство, символическое пространство.

Атмосфера. Ощущение реальности.

Освещение и шейдинг¹. Свет, как формообразующий компонент изображения. Использование света с целью изменения окружающей действительности, акцентирования внимания, передачи эмоций.

Цветовой сценарий в художественно-изобразительном решении фильма.

Персонаж. Язык тела персонажа. Взаимосвязь персонажей. Изобразительная взаимосвязь персонажа и фона. Деталь как художественный прием.

Взаимодействие формы персонажа, цвета, света и фона.

Рекомендуемая литература: раздел 5 [1-5] раздел 7 [1-4]

Тема 3 Искусство визуального повествования (ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109)

Изобразительная экспликация. Развертка композиции. Взаимосвязь, ход, логика связи объекта, сцен и эпизодов. Композиция кадра и пластическая стилевая концепция фильма в целом.

«Постановка мизансцены» в анимации и управление вниманием, мыслями и эмоциями зрителя. Принципы построения «мизансцены».

Пространство кадра. Линейная, тональная, динамическая перспектива.

План и ракурс. Взаимосвязь визуальной среды с эмоциями, чувствами и характером персонажа.

Линии в композиции, контроль за движением глаз зрителя. Расположение персонажей и объектов внутри кадра. Перемещения персонажей и объектов в рамках кадра. Движение кадра. Значимость удерживания аудитории, с точки зрения расположения персонажей в пространстве.

Способы создания хорошего кадра.

Рекомендуемая литература: раздел 5 [1-5] раздел 7 [1-4]

Тема 4 Художественно-изобразительное решение фильма (ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109)

Concept-art. Создание художественной основы и ярких визуальных образов для анимационного фильма. Стадии концепта от наброска до финала. Синтез художественных техник и современных технологий.

Выбор формата, пропорций. Скетч. Композиционное решение сцены. Определение перспективы, освещения, характера поверхности, объектов на поверхности, акцентов и деталей, текстуры. Выработка стратегии цветового решения.

Компоновочные планы.

Рекомендуемая литература: раздел 5 [1-5] раздел 7 [1-4].

¹ Шейдинг — это процесс, при котором объект наделяется цветом и тактильными свойствами, которые помогают зрителю распознать материал из которого изготовлен объект.

4.3 Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

Таблица 5 — Тематический план

№ п/п	Раздел дисциплины	Общая трудоемкость, всего часов	Лек	Лаб	Пр	КРП	Конс	КВР	СР	ИКР	Контроль
Семестр 9											
1	Психология восприятия экранных искусств	18	4		4				10		
2	Основы художественно-изобразительного решения фильма	40	8		12				20		
3	Визуальный рассказ в кино и мультипликации	63	4		16				43		
	Выполнение и защита курсовой работы	12				11,7			0,3		
	Подготовка к промежуточной аттестации	47					2			0,65	44,35
	Итого по семестру 9	180	16		32	11,7	2		73,3	0,65	44,35
Семестр 10											
4	Визуальный рассказ в кино и мультипликации	53	12						41		
5	Художественно-изобразительное решение фильма	79	12		26				41		
	Подготовка к промежуточной аттестации	38					2			0,35	35,65
	Итого по семестру 10	180	24		36		2		82	0,35	35,65
	Всего:	360	40		68		4		155,3	1	80

4.4 Лекции

Таблица 2 — Лекции

№ п/п	Тематика лекционных занятий	Трудоемкость, час.	Формируемые компетенции	Форма контроля
1	Психология восприятия экранных искусств	4	см. Приложение А	экзамен
2	Основы художественно-изобразительного решения фильма	8	см. Приложение А	экзамен
3	Визуальный рассказ в кино и мультипликации	4	см. Приложение А	экзамен
4	Визуальный рассказ в кино и мультипликации	12	см. Приложение А	зачет
5	Художественно-изобразительное решение фильма	2	см. Приложение А	зачет

4.5 Практические занятия и семинары

Таблица 3 — Практические занятия и семинары

№ п/п	Тематика практических занятий(семинаров)	Содержание работы	Трудоемкость, час.	Формируемые компетенции	Форма контроля
1	Психология восприятия экранных искусств	Поиск идей. Анализ <i>referens</i> . Поиск и разработка <i>concept</i> персонажа. Скetchи.	4	см. Приложение А	текущий контроль
2	Основы художественно-изобразительного решения фильма	Продолжение работы над персонажем. Работа над объектами и деталями.	12	см. Приложение А	текущий контроль
3	Визуальный рассказ в кино и мультипликации	Создание дизайна линейки развития персонажей	16	см. Приложение А	текущий контроль
4	Художественно-изобразительное решение фильма	<i>Concept art</i> окружения. Чистовая работа над компоновочными планами	26	см. Приложение А	текущий контроль

4.6 Самостоятельная работа

Таблица 4 — Виды и содержание самостоятельных работ

№ п/п	Тематика самостоятельной работы	Содержание работы	Трудоемкость, час.	Формируемые компетенции	Форма контроля
1	<i>Психология восприятия экранных искусств</i>	Поиск идей. Поиск стилизового решения фильма. Продолжение работы над <i>concept</i> персонажем. Скetchи. Разработка дизайна одного персонажа. Изучение материалов и подготовка к экзамену.	10	см. Приложение А	текущий контроль
2	<i>Основы художественно-изобразительного решения фильма</i>	Продолжение работы над персонажем. Работа над объектами и деталями. Изучение материалов и подготовка к экзамену.	20	см. Приложение А	текущий контроль
3	<i>Визуальный рассказ в кино и мультипликации</i>	Создание дизайна линейки персонажей, объектов в выбранной стилистике. <i>Concept art</i> окружения. Изучение материалов и подготовка к экзамену	84	см. Приложение А	текущий контроль
4	<i>Художественно-изобразительное решение фильма</i>	<i>Concept art</i> окружения. Чистовая работа над компоновочными планами. Изучение материалов и подготовка к экзамену.	41	см. Приложение А	текущий контроль

№ п/п	Тематика самостоятельной работы	Содержание работы	Трудоемкость, час.	Формируемые компетенции	Форма контроля
5	<i>Курсовая работа Психология восприятия экранных искусств</i>	Поиск идей. Анализ <i>referens</i> . Реф-листы: форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет. <i>Mood board</i> . Скетчи. Разработка дизайна персонажа.	4	см. Приложение А	КР
6	<i>Курсовая работа Основы художественно-изобразительного решения фильма</i>	Работа над персонажем, объектами и деталями	4	см. Приложение А	КР
7	<i>Курсовая работа Визуальный рассказ в кино и мультипликации</i>	Дизайна линейки персонажей, объектов в выбранной стилистике.	4	см. Приложение А	КР

5 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы приведены в Приложении к рабочей программе. (см. документ «Оценочные материалы по дисциплине»).

6 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Основная учебная литература

1. Разработка аниматика: учеб. пособие / РГРТУ. - Рязань, 2017. - 48с. - Библиогр.: с.47 (7 назв.).

6.2 Дополнительная учебная литература

2. Бадян В.Е. Основы композиции [Электронный ресурс] : учебное пособие для вузов / В.Е. Бадян, В.И. Денисенко. — Электрон. текстовые данные. — М. : Академический Проект, Трикста, 2017. — 225 с. — 978-5-8291-2506-6. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60032.html>
3. Никитина Н.П. Цветоведение. Колористика в композиции [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.П. Никитина. — Электрон. текстовые данные. — Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015. — 134 с. — 978-5-7996-1475-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68517.html>
4. Табачук И.И., Кузнецова Н.Н., Серга Г.В. Теория теней и перспективы, Издательство "Лань", 2018, 324 стр. с ил.

6.3 Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

5. Материалы к лекциям, практическим занятиям и самостоятельной работе (режим доступа <https://yadi.sk/d/0Wxt81rxZrWeWw>, каталог «Материалы «Художественно-изобразительное решение фильма»»).
6. Сайт, посвященный цифровой живописи <https://www.ctrlpaint.com/> <http://digitalpainting.ru/> <https://render.ru/ru/>
7. Сайт, посвященный CG, созданию концепт-артов <http://wartbook.ru/concept-art/>
8. Электронный журнал о CG <https://m-cg.ru/>
9. Цифровое рисование персонажей Аарон Блэйс The Art of Aaron Blaise.

6.4 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Успешное усвоение курса предполагает активное, творческое участие студента на всех этапах ее освоения путем планомерной, повседневной работы. Студентам необходимо ознакомиться:

- с содержанием рабочей программы дисциплины;
- с целями и задачами дисциплины, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы;
- методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на сайтах библиотеки РГРТУ;
- с графиком консультаций преподавателей кафедры.

К изучению дисциплины предъявляются следующие организационные требования:

- обязательное посещение студентом всех видов контактных занятий;
- качественная самостоятельная подготовка к практическим занятиям, активная работа на них;
- активная, ритмичная самостоятельная аудиторная и внеаудиторная работа студента в соответствии с планом-графиком;
- своевременная сдача преподавателю отчетных документов по контактным видам работ;
- в случае наличия пропущенных студентом занятий, необходимо получить консультацию по подготовке и оформлению отдельных видов заданий.

Для изучения тем «Визуальный рассказ в кино и мультипликации» и «Художественно-изобразительное решение фильма» студенту, кроме основной и дополнительной литературы, необходимо опираться на электронные источники и интернет-ресурсы, список которых определяется преподавателем и входит в перечень литературы, рекомендуемой рабочей программой дисциплины «Художественно-изобразительное решение фильма».

При подготовке к практическим занятиям и лабораторным работам студентам следует:

- приносить с собой рекомендованную преподавателем материалы (конспекты лекций, литературу) к конкретному занятию;
- до очередного практического занятия или лабораторной работы по конспектам лекций и рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия;
- задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;
- на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенной обработки изображений, в случае затруднений обращаться к преподавателю.

Студентам, пропустившим занятия (независимо от причин), рекомендуется обратиться к преподавателю в день консультаций и получить индивидуальное задание.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению. Любая форма самостоятельной работы студента (подготовка к занятию, курсовой работы/проекта) начинается с изучения соответствующей литературы как в библиотеке, так и дома.

По завершению изучения дисциплины сдается экзамен. При подготовке к экзамену необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рабочую программу дисциплины, учебную и рекомендуемую литературу. Основное в подготовке к сдаче экзамена – это проработка контрольных вопросов и систематизация теоретических знаний, подтверждение практическими примерами и выкладками.

Подготовка студента к промежуточной аттестации по дисциплине включает в себя три этапа: систематическая работа в течение семестра; непосредственная подготовка в дни, предшествующие экзамену по темам курса.

Экзамен проводится по вопросам, для успешной сдачи которого студенты должны понимать сущность вопроса, его смысл и уметь аргументировать структурные составляющие и подтверждать практическими примерами, что должно соответствовать компетенциям освоения дисциплины, указанным в рабочей программе.

Во время испытаний промежуточной аттестации студенты могут пользоваться рабочими программами учебных дисциплин, а также справочниками и прочими источниками информации, разрешенными преподавателем.

На экзамене нельзя пользоваться электронными средствами связи и материалами, неразрешенными преподавателем. Также не разрешается общение с другими студентами и несанкционированные перемещения по аудитории. Указанные нарушения являются основанием для удаления студента из аудитории с последующим проставлением в ведомости оценки «не удовлетворительно».

7 ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО– ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающимся предоставлена возможность индивидуального доступа к следующим электронно-библиотечным системам.

1. Информационно-правовой портал ГАРАНТ.РУ [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.garant.ru>. – Режим доступа: свободный доступ (дата обращения 02.02.2019).
2. Справочная правовая система КонсультантПлюс [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.consultant.ru/online/>. – Режим доступа: свободный доступ (будние дни – 20.00 - 24.00, выходные и праздничные дни – круглосуточно) (дата обращения 02.02.2019).
3. Электронно-библиотечная система Лань [Электронный ресурс]. – URL: <https://e.lanbook.com>.
4. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.iprbookshop.ru>.
5. Электронная библиотечная система РГРТУ (<http://elib.rsreu.ru/ebs>).
6. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» [Электронный ресурс]. – URL: <http://window.edu.ru>.
7. Информационно-правовой портал ГАРАНТ.РУ [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.garant.ru>.
8. Справочная правовая система КонсультантПлюс [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.consultant.ru/online/>.
9. Руководство по Blender на русском. <https://docs.blender.org/manual/ru/dev/>.
10. <https://www.pinterest.ru/> — фотохостинг с социальными сервисами;
11. электронно-библиотечная система IPRBookShop (<http://www.iprbookshop.ru>);
12. электронно-библиотечная система «Лань» (<https://e.lanbook.com>);
13. электронная библиотечная система РГРТУ (<http://elib.rsreu.ru/ebs>);
14. <https://1x.com/> — лучшие фотографии мира;
15. <https://www.magnumphotos.com/> - архив фотографий агентства Magnum Photo.

8 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

К числу информационных технологий, программ и программного обеспечения, наличие которых необходимо для успешного изучения студентами учебной дисциплины «Художественно-изобразительное решение фильма», следует отнести:

Свободные программы

- GIMP — растровый графический редактор, так же подходящий для рисования.
- Krita — программа для рисования,
- Artweaver Free — бесплатная программа имитации художественных материалов в цифровой живописи
- Paint Tool SAI — графический редактор для цифрового рисования.

**Таблица 5 — Перечень информационных технологий
(лицензионное программное обеспечение, информационно-справочные системы).**

Название ПО	№ лицензии	Количество мест
Операционная система Windows XP	Microsoft Imagine, номер подписки 700102019, бессрочно	не ограничено
Kaspersky Endpoint Security	№ 2304-180222-115814-600-1595, срок действия с 25.02.2018 по 05.03.2019	1000
Apache OpenOffice 4.1.5	Apache License 2.0	не ограничено
GIMP 2.10.4	Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License	не ограничено
Krita 4.1.0	GNU GPL 2	не ограничено
Artweaver Free	GNU GPL	не ограничено
Paint Tool SAI	GNU GPL	не ограничено

9 ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Для освоения дисциплины необходимы:

- для проведения лекционных занятий — лекционная аудитория, оборудованная средствами отображения презентаций и других лекционных материалов на экран, а также средствами качественного звуковоспроизведения;
- для проведения практических занятий и лабораторных работ — класс персональных компьютеров с установленным требуемым программным обеспечением;
- аудитория для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду РГРТУ;
- графическим планшетом.

Таблица 6 — Материально-техническое оснащение учебного процесса

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, № 203а главного учебного корпуса	Компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, № 116 первого учебного корпуса	Специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером, ИБП IPPON BACK, телевизор Toshiba, мультимедийный проектор BenQ MP 721, экран, комплект звукового оборудования

ПРИЛОЖЕНИЕ

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»**

Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Б1.Б.23 «Художественно-изобразительное решение фильма»**

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань 2020 г

1 ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Оценочные материалы — совокупность учебно-методических материалов (контрольных заданий, описаний форм и процедур проверки), предназначенных для оценки качества освоения обучающимися данной дисциплины как части ОПОП.

Цель — оценить соответствие знаний, умений и владений, приобретенных обучающимся в процессе изучения дисциплины, целям и требованиям ОПОП в ходе проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

Основная задача — обеспечить оценку сформированности общекультурных, общепрофессиональных, профессиональных и профессионально-специализированных компетенций.

Контроль сформированности компетенций по дисциплине проводится:

- в форме текущего контроля успеваемости (практические работы, самостоятельная работа);
- в форме промежуточной аттестации (экзамен).

Текущий контроль успеваемости проводится с целью:

- определения степени усвоения учебного материала;
- своевременного выявления и устранения недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по совершенствованию методики преподавания учебной дисциплины;
- организации работы обучающихся в ходе учебных занятий и самостоятельной работы;
- оказания обучающимся индивидуальной помощи (консультаций).

К контролю текущей успеваемости относится проверка обучающихся:

- по результатам выполнения заданий на практических занятиях;
- по результатам выполнения заданий для самостоятельной работы.

Текущая успеваемость студента оценивается **положительно**, если студент полностью выполнил все практические работы согласно графику текущего контроля, в противном случае текущая успеваемость студента оценивается **отрицательно**.

Результаты текущего контроля успеваемости учитываются преподавателем при проведении промежуточной аттестации. Отставание студента от графика текущего контроля успеваемости по изучаемой дисциплине приводит к образованию **текущей задолженности**.

Промежуточная аттестация проводится в форме **экзамена**.

Форма проведения экзамена – устный ответ по утвержденным экзаменационным билетам, сформулированным с учетом содержания учебной дисциплины. Экзаменационный билет включает один теоретический вопрос и оформленные как в электронном, так и письменном виде (в зависимости от требований практического задания) результаты выполненных практических работ в течение семестра.

2 ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

Основными этапами формирования компетенций при изучении студентами дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает овладение студентами необходимыми компетенциями.

Сформированность каждой компетенции в рамках освоения данной дисциплины оценивается по трехуровневой шкале:

- пороговый уровень является обязательным для всех обучающихся по завершении освоения дисциплины;
- продвинутый уровень характеризуется превышением минимальных характеристик сформированности компетенций по завершении освоения дисциплины;
- эталонный уровень характеризуется максимально возможной выраженностью компетенций и является важным качественным ориентиром для самосовершенствования.

Критерии оценивания компетенций (результатов):

- 1) уровень усвоения материала, предусмотренного программой;
- 2) умение анализировать материал, устанавливать причинно-следственные связи;
- 3) качество ответа на вопросы: полнота, аргументированность, убежденность, логичность;
- 4) содержательная сторона и качество материалов, приведенных в отчетах студента по лабораторным работам, практическим занятиям;
- 5) использование дополнительной литературы при подготовке ответов.

Уровень освоения сформированности компетенций (знаний, умений и навыков) по дисциплине оценивается в форме отметки. Шкала и критерии оценивания представлены в таблице (Таблица 7).

Таблица 7 — Критерии оценивания компетенций

Оценка	Критерий
«отлично»	Студент должен: продемонстрировать глубокое и прочное усвоение знаний материала; исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно изложить теоретический материал; правильно формулировать определения; продемонстрировать умения самостоятельной работы с литературой; уметь сделать выводы по излагаемому материалу Как правило, оценка «отлично» выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
«хорошо»	Студент должен: продемонстрировать достаточно полное знание материала; продемонстрировать знание основных теоретических понятий; достаточно последовательно, грамотно и логически стройно излагать материал; продемонстрировать умение ориентироваться в литературе; уметь сделать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу. Как правило, оценка «хорошо» выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
«удовлетворительно»	Студент должен: продемонстрировать общее знание изучаемого материала; знать основную рекомендуемую программой дисциплины учебную литературу; уметь строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; показать общее владение понятийным аппаратом дисциплины.

Оценка	Критерий
	Как правило, оценка «удовлетворительно» выставляется студентам, допустившим погрешности в ответе на экзамене и при выполнении экзаменационных заданий, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.
«неудовлетворительно»	Ставится в случае: незнания значительной части программного материала; не владения понятийным аппаратом дисциплины; существенных ошибок при изложении учебного материала; неумения строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; неумения делать выводы по излагаемому материалу, при отрицательной оценке текущей успеваемости (т.е. при наличии текущей задолженности по практическим заданиям на момент сдачи экзамена). Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

3 ПАСПОРТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

В паспорте фонда оценочных материалов (Таблица 8) приведено соответствие между разделами (темами) дисциплины, контролируемыми компетенциями, оценочными средствами и способами контроля компетенции.

Таблица 8 – Паспорт фонда оценочных средств

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции (или её части)	Оценочные средства		Способ контроля
			текущий контроль	промежуточная аттестация	
1.	Психология восприятия экранных искусств	ОК 7 ОПК 1 ПСК 108	практическое занятие	экзамен	устно
2.	Основы художественно-изобразительного решения фильма	ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109	практическое занятие	экзамен	устно
3.	Искусство визуального повествования	ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109	практическое занятие	экзамен	устно
4.	Художественно-изобразительное решение фильма	ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109	практическое занятие	экзамен	устно
5.	Курсовая работа (9 семестр)	ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109	—	курсовая работа	письменно

4 ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

4.1 Перечень заданий к практическим занятиям

При оценке практических работ студента используется шкала оценивания «зачтено» - «не зачтено».

Процесс выполнения работ практических работ построен на теоретическом, интуитивном и эмоциональном анализе существующих анимационных фильмов, выполнении упражнений и работ над собственным фильмом.

4.1.1 Практическое задание 1: Психология восприятия экранных искусств (ОК 7 ОПК 1 ПСК 108)

Цель: анализ управления вниманием зрителя в фильмах; практическое применение методов генерации идей.

Задание:

1. Анализ управления вниманием в сцене. Выбрать сцены анимационного фильма. Определить трекинг движения глаза по кадру. Отметить визуально, какие приемы используются для управления и акцентирования вниманием зрителя?
2. Упражнение. Выполнение скетчей от руки или цифровым методом:
 - 2.1. 10 скетчей — монотипия;
 - 2.2. 10 скетчей — вписать в форму;
 - 2.3. 10 скетчей — вписать в реальную среду (фотографическое изображение);
 - 2.4. 10 скетчей — рисунки в стиле «Рисунки в стиле дзен» Михаила Шемякина.
3. Эскизный поиск образа главного персонажа собственного анимационного фильма. 20-30 скетчей.

Типовые контрольные вопросы:

1. Какие методы используются для управления вниманием зрителя?

Описание шкалы оценивания:

Шкала оценивания	Критерий
«зачтено»	Студент провел интуитивный анализ управления вниманием зрителя. Студент выполнил не менее 40 скетчей упражнений поиска идей. Студент выполнил не менее 20-30 скетчей поиска образа главного персонажа собственного анимационного фильма.
«не зачтено»	Задание не выполнено.

Предоставление оценочного средства в фонд: примеры работ.

4.1.2 Практическое задание 2: Основы художественно-изобразительного решения фильма (ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109)

Цель: осознание роли художника в первоначальном «прочтении» сценарного материала и определении композиционного и стилового решения фильма.

Задание:

1. Разработка дизайна персонажа в выбранной стилистике. Поиск детализации персонажа (костюм, детали, объекты).
2. Анализ жанровой и стилистической особенностей анимационного фильма. Поиск и выбор стилистики собственного анимационного фильма.
3. Анализ композиционного пространства отдельных сцен анимационного фильма. Использование света с целью изменения окружающей действительности, акцентирования внимания, передачи эмоций.
4. Анализ цветового сценария анимационного фильма.

Типовые контрольные вопросы:

1. Жанрово-стилистические особенности анимационного фильма.

Композиционная сила атмосферы и освещения сцены и влияние на восприятие зрителя.

Цветовой сценарий в художественно-изобразительном решении фильма.

Какие стили CG-анимации вы знаете?

Описание шкалы оценивания:

Шкала оценивания	Критерий
«зачтено»	Студент выполнил анализ фильма: жанровый и стилистический, использование света и цвета в анимационном фильме. Студент активно продолжает работу над дизайном собственного персонажа в выбранной стилистике. Работает над детализацией персонажа. Выполняет поиск светового и цветового решения собственного фильма.
«не зачтено»	Задание не может представить результаты анализа и собственный выбор. Работа над персонажем не выполняется.

Предоставление оценочного средства в фонд: примеры эталонных образцов.

4.1.3 Практическое задание 3: Искусство визуального повествования. (ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109)

Цель: изучение основ изобразительной экспликации отдельных сцен и фильма в целом, способам создания хорошего кадра.

Задание:

1. Разработка дизайна линейки развития персонажей в выбранной стилистике.
2. Анализ «построение мизансцены» анимационного фильма: план, ракурс, перспектива.
 - а. Упражнение (поиск кадра анимационного фильма): эмоция — ракурс (перспективное сокращение формы предмета, несущее значение акцента, оценки, субъективного видения).
3. *Concept art* окружения собственного анимационного фильма в выбранной стилистике:
 - а. Построение тональной схемы и схемы освещения собственного анимационного фильма.
 - б. Поиск цветовой схемы собственного анимационного фильма.

Типовые контрольные вопросы:

1. Для чего разрабатывается линейка персонажей?
2. Что такое тональная и цветовая схема отдельной сцены и фильма в целом?
3. Какие способы построения хорошего кадра вы знаете?

Описание шкалы оценивания:

Шкала оценивания	Критерий
«зачтено»	Студент продолжил работу над дизайном линейки развития персонажей. Студент выполнил анализ согласно заданию. Студент работает над <i>Concept art</i> окружения собственного анимационного фильма.
«не зачтено»	Задание не выполнено

Предоставление оценочного средства в фонд: примеры отдельных сцен анимационных фильмов.

4.1.4 Практическое задание 4: Художественно-изобразительное решение фильма (ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109)

Цель: практическое применение навыков и умений в профессиональной деятельности художника анимации и компьютерной графики в художественно-изобразительном решении фильма.

Задание:

1. Продолжение работы над *Concept art* окружения собственного анимационного фильма. Чистовая работа над компоновочными планами. Всего не менее 10 сцен.

Типовые контрольные вопросы:

1. Как вы используете синтез художественных техник и современных технологий в своей работе?

Описание шкалы оценивания:

Шкала оценивания	Критерий
«зачтено»	Студент выполнил компоновочные планы 10 сцен.
«не зачтено»	Задание не выполнено

Предоставление оценочного средства в фонд: работы известных цифровых художников.

4.2 Перечень вопросов итоговой аттестации

4.2.1 Контрольные вопросы и темы к экзамену

1. Основы управления вниманием зрителя.
2. Физиологический и психологический феномен восприятия цвета.
3. Особенности восприятия аудиовизуальной информации в анимационном фильме.
4. Методы генерации идей.
5. Жанровые и стилистические особенности анимационного фильма.
6. Стили в CG анимации.
7. Пространство и время в художественно-изобразительном решении фильма.
8. Художественное пространство: пространство события, внутреннее (душевное) пространство, символическое пространство.
9. Свет, как формообразующий компонент изображения. Использование света с целью изменения окружающей действительности, акцентирования внимания, передачи эмоций.
10. Цветовой сценарий в художественно-изобразительном решении фильма.
11. Композиция кадра. Пространство кадра. План и ракурс. Взаимосвязь визуальной среды с эмоциями, чувствами и характером персонажа.
12. Взаимодействие формы персонажа, цвета, света и фона.
13. *Concept-art*. Стадии концепта от наброска до финала.

Шкала и критерии оценивания представлены в таблице (3).

Таблица 3 — Критерии оценивания экзамена

Оценка	Критерий
«отлично»	Студент профессионально оперирует понятиями композиционного и стиливого решения фильма, может расставить стиливые акценты и определить доминанты для решения конкретной изобразительно-выразительной задачи фильма. Студент знает стадии разработки персонажа, фонов и создания концепт-артов.

Оценка	Критерий
	Студент владеет технологиями и техниками цифровой живописи и рисунка. Студент аргументировано делает выводы по излагаемому материалу. Студент выполнил все практические и аналитические задачи в процессе обучения и проявил способность к художественно-образному и абстрактному мышлению.
«хорошо»	Студент профессионально оперирует понятиями композиционного и стилевого решения фильма, может расставить стилевые акценты и определить доминанты для решения конкретной изобразительно-выразительной задачи фильма. Студент знает стадии разработки персонажа, фонов и создания концепт-артов. Студент владеет технологиями и техниками цифровой живописи и рисунка. Студент аргументировано делает выводы по излагаемому материалу. Студент выполнил все практические и аналитические задачи в процессе обучения и проявил способность к художественно-образному и абстрактному мышлению.
«удовлетворительно»	Студент не всегда аргументировано может расставить стилевые акценты и определить доминанты для решения конкретной изобразительно-выразительной задачи фильма. Студент удовлетворительно владеет технологиями и техниками цифровой живописи и рисунка. Студент не смог полностью выполнить все практические и аналитические задачи в процессе обучения и не проявлял активности в учебном процессе.
«неудовлетворительно»	Студент не выполнил практические задания и не был допущен к экзамену.

4.3 Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы

Целью самостоятельной работы студента является овладение теоретическими знаниями, профессиональными умениями и навыками по профилю будущей специальности, опытом творческой деятельности, анализа, развитие самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровней.

Задачи самостоятельной работы студентом:

- систематизация и закрепление полученных практических умений студентов;
- развитие ассоциативного мышления;
- углубление и расширение теоретической и практической подготовки;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления;
- использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий на практических занятиях, при написании курсовой работы;
- подготовки к экзамену.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Основными формами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются:

усвоение содержания материалов лекций на базе рекомендованной лектором основной, дополнительной литературы, включая информационные образовательные ресурсы, а также информационно–телекоммуникационной сети Интернет;
выполнение практических заданий для самостоятельной работы.

Выполнение практических заданий для самостоятельной работы.

Задание носит обязательный характер. Некоторые задания являются продолжением аудиторной практической работы. Преподаватель заранее информирует студента на занятии о необходимости продолжения конкретного вида самостоятельной работы. Качество оценивается по качеству знаний и полноте выполнения практического задания в процессе контроля выполнения практических работ в аудитории.

Работа предоставляется на занятиях в аудитории.

Роль студента:

1. продолжить изучение темы согласно источникам;
2. выполнить практическое задание;
3. подготовиться к обоснованию принятых инструментальных, программных средств, методов и технологий.

Критерии оценки:

–умение применять ассоциативное мышление в процессе создания художественного образа;

–обоснованность применения техник и технологий, инструментов и программных средств;

–аккуратность выполнения работ;

–сдача работы в срок.

4.4 Перечень заданий для самостоятельной работы

4.4.1 Психология восприятия экранных искусств (ОК 7 ОПК 1 ПСК 108)

Задание 1

1. Продолжение практической работы в аудитории. Упражнение. Выполнение скетчей от руки и цифровым методом:

- 1.1. 10 скетчей — монотипия;
- 1.2. 10 скетчей — вписать в форму;
- 1.3. 10 скетчей — вписать в реальную среду (фотографическое изображение);
- 1.4. 10 скетчей — рисунки в стиле «Рисунки в стиле дзен» Михаила Шемякина.

2. Продолжение работы над эскизным поиском главного персонажа собственного анимационного фильма. 20-30 скетчей.

4.4.2 Основы художественно-изобразительного решения фильма (ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109)

Задание 2

Продолжение практической работы в аудитории.

1. Разработка дизайна персонажа в выбранной стилистике. Поиск детализации персонажа (костюм, детали, объекты).

2. Анализ жанровой и стилистической особенностей анимационного фильма. Поиск и выбор стилистики собственного анимационного фильма.

3. Анализ композиционного пространства отдельных сцен анимационного фильма. Использование света с целью изменения окружающей действительности, акцентирования внимания, передачи эмоций.

4. Анализ цветового сценария анимационного фильма.

4.4.3 Искусство визуального повествования. (ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109)

Задание 3

Продолжение практической работы в аудитории.

1. Разработка дизайна линейки развития персонажей в выбранной стилистике.
2. Анализ «построение мизансцены» анимационного фильма: план, ракурс, перспектива.
 - а. Упражнение: эмоция — ракурс (перспективное сокращение формы предмета, несущее значение акцента, оценки, субъективного видения).
3. *Concept art* окружения собственного анимационного фильма в выбранной стилистике:
 - а. Построение тональной схемы и схемы освещения собственного анимационного фильма.
 - б. Поиск цветовой схемы собственного анимационного фильма.

4.4.4 Художественно-изобразительное решение фильма (ОК 7 ОПК 1 ОПК 2 ПСК 107 ПСК 108 ПСК 109)

Задание 4

Продолжение практической работы в аудитории: *Concept art* окружения авторского анимационного фильма. Чистовая работа над компоновочными планами. Всего не менее 10 сцен.

4.5 Методические рекомендации по выполнению курсовой работы

Курсовая работа на тему «*Концепт-арт для анимационного фильма. Разработка линейки развития персонажей, объектов и окружения*» выполняется обучающимися самостоятельно в первом семестре на пятом курсе.

Целью и задачей курсовой работы является практическое освоение знаний, полученных студентами в результате изучения курса «Художественно-изобразительное решение фильма».

В результате выполнения работы, обучающиеся применяют практические навыки в визуализации первоначального «прочтения» сценарного материала и решению конкретных изобразительно-выразительных задач; владение навыками по цифровому рисованию, живописи, использованию имитационных техник.

Работа выполняется в виде презентации в электронном виде и готовых концептов и чистовых компоновочных планов в формате .jpeg для печати и в формате .png (или .jpeg) для электронного представления.

Перед началом выполнения работы студенту необходимо получить задание на курсовую работу, в котором изложены:

- тема: «*Концепт-арт для анимационного фильма. Разработка линейки развития персонажей, объектов и окружения*»;
- исходные данные,
- срок представления работы к защите;
- **поисковый этап работ** выполняется в альбоме для скетчей или электронном виде:
 - скетчи идей (упражнения по развитию творческого мышления) — не менее 40 скетчей, выполненных в различной стилистической манере;
 - *concept-art* главного персонажа: эскизный поиск главного персонажа анимационного фильма — 20-30 скетчей;
 - эскизный поиск деталей и атрибутики главного персонажа анимационного фильма — 20-30 скетчей;
 - *concept-art* второстепенных персонажей: эскизный поиск второстепенных персонажей и развитие линейки персонажей анимационного фильма — 20-30 скетчей;
 - *ref*-листы: форма/силуэт, фактура/материал, цвет/свет;

- доска настроения: *Mood board*, в электронном виде для презентации;
- выбор стилистики, небольшие эскизы;
- цветовая схема;
- чистовая работа над персонажем и линейкой развития персонажей, в формате .jpeg для печати, формат А3 и в формате .png (или .jpeg) в электронном виде;
- *Concept-art* окружения (фон):
 - композиция в виде планов, выполненных в тонах;
 - схема освещения;
 - дизайн окружения (фон), чистовая работа в выбранной стилистике.

— **дизайн персонажей, объектов и окружения (фонов) выполняются в печатном виде на листах А3 формата:**

- дизайн главного персонажа, атрибуты персонажа и (или) объекты— 1 лист;
- линейка развития персонажа — 1 лист;
- дизайн окружения (фон) — 2 листа.

заключение: выводы, подведение итога проделанной работы;

перечень литературы в строгой последовательности (по алфавиту).

Объем презентации 20-30 страниц.

Курсовая работа является начальным этапом для дальнейшей работы во втором семестре по созданию компоновочных планов собственного анимационного фильма.

Критерии оценивания выполнения курсовой работы и уровень освоения компетенций оценивается в форме бальной отметки:

- 1) умение анализировать материал;
- 2) умение решать конкретную изобразительно-выразительную задачу и визуализировать исходный сценарный материал;
- 3) качество выполнения работы;
- 4) демонстрировать собственный стиль в процессе создания художественной основы и визуальных образов для анимационного фильма;
- 5) использование дополнительной литературы при подготовке работы.

Шкала и критерии оценивания представлены в таблице (3).

Таблица 3 — Критерии оценивания курсовой работы

Оценка	Критерий
«отлично»	Студент выполнил полный объем работы: представил скетчевые наброски и поисковые эскизы. Студент проанализировал, обосновал и определил композиционное и стилевое решение фильма. Профессионально владеет программными и инструментальными средствами разработки дизайна персонажей, объектов и окружения. Студент продемонстрировал умение самостоятельной работы с литературой и источниками. Студент профессионально обосновывает принятые решения по выбору инструментальных и программных средств.
«хорошо»	Студент представил скетчевые наброски и поисковые эскизы. Студент определил композиционное и стилевое решение фильма, но не смог обосновать свое решение. Студент владеет программными и инструментальными средствами разработки дизайна персонажей, объектов и окружения. Студент продемонстрировал умение самостоятельной работы с литературой. Студент грамотно обосновывает принятые решения по выбору инструментальных и программных средств.

Оценка	Критерий
«удовлетворительно»	Студент не выполнил в полном объеме поисковые эскизы. Студент не представил скетчевые наброски. Работа выполнена не аккуратно, формально. Студент не пользовался дополнительной литературой. Студент не может обосновать принятые решения по выбору инструментальных и программных средств.
«неудовлетворительно»	Студент не выполнил работу.