

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА

КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)
ОСНОВЫ ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ МОДУЛЬ
2

Направление и направленность (профиль)

54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП
2020

Форма обучения
очная

Владивосток 2020

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Основы визуальных коммуникаций модуль 2» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению(ям) подготовки 54.03.01 Дизайн (утв. приказом Минобрнауки России от 11.08.2016г. №1004) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 05.04.2017 г. N301).

Составитель(и):

*Вознесенская Т.В., доцент, Кафедра дизайна и технологий,
Tatyana.Voznesenskaya@vvsu.ru*

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 24.03.2020 , протокол №

11

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Клочко И.Л.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1575737265
Номер транзакции	000000000480A01
Владелец	Клочко И.Л.

Заведующий кафедрой (выпускающей)

Клочко И.Л.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1575737265
Номер транзакции	000000000480A09
Владелец	Клочко И.Л.

1. Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Целью освоения учебной дисциплины является овладение приемами разработки базовых объектов визуальной коммуникации.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины (модуля), приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знания:	принципов и методов разработки объектов визуальной коммуникации, основы проектной графики.
			Умения:	применять приемы и средства проектной графики при разработке сложноструктурных объектов визуальной коммуникации.
			Навыки:	применять приемы и средства проектной графики при разработке сложноструктурных объектов визуальной коммуникации.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре основной образовательной программы

Дисциплина базируется на компетенциях, сформированных на предыдущих уровнях образования.

Входными требованиями, необходимыми для освоения дисциплины, является наличие у обучающихся компетенций, сформированных при изучении дисциплин и/или прохождении практик «Живопись модуль 1», «История культуры и искусства модуль 1», «Компьютерная 2D графика модуль 1», «Основы визуальных коммуникаций модуль 1», «Рисунок модуль 1». На данную дисциплину опираются «3D моделирование и анимация модуль 2», «Дизайн-мышление», «Компьютерная 2D графика модуль 2», «Компьютерные технологии в графическом дизайне», «Проектирование в цифровой среде модуль 5», «Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Производственная преддипломная практика», «Рекламные технологии в цифровой среде».

4. Объем дисциплины (модуля)

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

самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес-тации	
					Всего	Аудиторная			Внеауди-торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн	ОФО	Бл1.В	2	4	73	0	72	0	1	0	71	ДЗ

5. Структура и содержание дисциплины (модуля)

5.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
		Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Разработка фирменного стиля.	0	36	0	35	A1, A2
2	Анимация элементов фирменного стиля.	0	36	0	36	A1, A2, ПР, СРС, 3
Итого по таблице		0	72	0	71	

5.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Разработка фирменного стиля.

Содержание темы: Создание логотипа и графических элементов наполнения фирменного стиля в векторной графике. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практические работы.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

Тема 2 Анимация элементов фирменного стиля.

Содержание темы: Разработка сценария, создание раскадровки. Анимация. Создание итогового ролика на 20-40 сек. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: практические работы.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: .

6. Методические указания по организации изучения дисциплины (модуля)

При реализации основной образовательной программы используются технологии электронного обучения, основанные на сочетании очных занятий и целенаправленной и контролируемой самостоятельной работы обучающихся с размещаемыми в электронной образовательной среде Moodle электронными учебными курсами и иными электронными

образовательными ресурсами.

Электронное обучение используется также при проведении текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся.

Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

8.1 Основная литература

1. Корякина Г. М., Бондарчук С. А. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль : Учебники и учебные пособия для вузов [Электронный ресурс] - Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского , 2018 - 93 - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=576869

2. Отв. ред. Павловская Е. Э. ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. СОВРЕМЕННЫЕ КОНЦЕПЦИИ 2-е изд., пер. и доп. Учебное пособие для вузов [Электронный ресурс] , 2019 - 183 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/graficheskiy-dizayn-sovremennye-konceptii-441356>

8.2 Дополнительная литература

1. Веселова Ю.В., Семенов О.Г. Графический дизайн рекламы. Плакат : Учебное пособие [Электронный ресурс] : Новосибирский государственный технический университет , 2012 - 104 - Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/document?id=142849>

2. Корякина Г. М., Бондарчук С. А. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль : Учебники и учебные пособия для вузов [Электронный ресурс] - Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского , 2018 - 93 - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=576869

3. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе : Учебники и учебные пособия для ВУЗов

[Электронный ресурс] - Москва : Юнити , 2015 - 239 - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010

4. Шокорова Л. В. ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ: СТИЛИЗАЦИЯ 2-е изд., пер. и доп. Учебное пособие для СПО [Электронный ресурс] , 2019 - 110 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/dizayn-proektirovanie-stilizaciya-430881>

5. Шокорова Л.В. СТИЛИЗАЦИЯ В ДИЗАЙНЕ И ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОМ ИСКУССТВЕ 2-е изд., пер. и доп [Электронный ресурс] , 2017 - 74 - Режим доступа: <https://urait.ru/book/stilizaciya-v-dizayne-i-dekorativno-prikladnom-iskusstve-409409>

8.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):

1. Электронная библиотечная система «РУКОНТ» - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>

2. Электронная библиотечная система ZNANIUM.COM - Режим доступа: <https://znanium.com/>

3. Электронно-библиотечная система издательства "Юрайт" - Режим доступа: <https://urait.ru/>

4. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>

5. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prlib.ru/>

6. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю) (при необходимости)

Основное оборудование:

- Компьютеры
- Проектор

Программное обеспечение:

- Adobe Illustrator CS5 Russian
- Adobe Photoshop CS5
- CorelDRAW Graphics Suite

10. Словарь основных терминов

Анимация происходит от animate - "оживлять"

"Аниматик"- раскадровка (или лэй-аут), отснятые в хронометраже будущих сцен, с репликами.

Векторные и сплайновые кривые -это позволяет создавать плавные движения, вплоть до перемещения объекта на расстояние меньше одной точки изображения.

Дополнительная компановка - компановка, на которой указывается ключевое положение только некоторых частей персонажа (или не всех персонажей) занятых в слое, а остальное в

этом кадре фазуется.

Заливка - раскраска фаз в соответствии с заранее созданной цветовой моделью для соответствующего персонажа, слоя и сцены.

Заливочные линии - в классическом целлулоидном производстве - заливка и контур наносятся с разных сторон целлулоида. Краски разных областей соприкасаются и даже перекрывают друг друга, однако контур на лицевой стороне целлулоида закрывает все погрешности. "Заливочные линии" в "animo" являются аналогом линий соприкосновения красок в классическом производстве.

Клячка - очень замечательный мягкий бесформенный ластик. Может как стирать карандаш, так и чуть ослаблять его яркость.

"Кнопка" - священный ритуал, приуроченный к съемке первого цветного кадра.

Компановки : 1) Ключевые фазы мультипликата (т.е. то, что делает худ.-мульти-р).

2) Русский вариант лэй-аута: менее подробный, подчас не прорисованный, практически никогда не записанный в эксп. лист.

Композинг - соединение множества слоев в одно изображение, в т.ч. с применением спецэффектов.

Контуровщики - переносят рисунки с мультипликационной бумаги на целлулоид.

Line-test - аналогичен мультстанку, только на базе видеокамеры, контроллера по кадровой съемки и видеомагнитофона.

Лимитированная анимация - в ней используется как можно больше повторов уже сделанных фаз.

Статика также помогает сократить количество рисунков. Как правило, в такого рода фильмах на секунду экранного времени затрачивается не более 6 рисунков. Но лимитированная анимация требует такого же мастерства от одушевителя, как и классическая (т.е. максимально детализированная), поскольку здесь приходится создавать иллюзию действия самыми экономными средствами.

Лэй-аут - более подробная раскадровка (более одного рисунка на каждый монтажный план), выполненная в масштабе будущего мультипликата, и прорисованная. Служит образцом как для мультипликатора, так и для прорисовщика. При нескольких рисунках на сцену (монтажный план) записывается в экспозиционный лист.

Технология "масло по стеклу". Берется масляная пастель и по специальной бумаге, кальке рисуется, чтобы они чуть-чуть подрастекались. Она же техника "ожившей живописи" - каждая фаза движения пишется масляными красками на горизонтальной стекле под камерой. При необходимости используется несколько ярусов стекл.

"Метр" (заливки, фазовки, монтажа и т.д.), что эквивалентно 1 метр = 52 кадра = 2,1666 сек киноплёнки 24 кадра/сек. = 2,08 сек видео PAL 25 кадров/сек., поэтому 1 минута видео = 27,7 метра, а "полный метр" - полнометражный мультфильм.

Модель - слой, действующий не на протяжении всей сцены, а подставляемый время от

времени, вместо статичных частей другого слоя.

Мультипликация - это слово, происходит от английского multiply - "умножать, размножать".

Мультипликат - ключевые компоновки, которые создает художник мультипликатор (аниматор).

Мультистанок - кинокамера, закрепленная на специальной подающей станине в лафетной части которой, размещен съемочный стол. Конструкция отличается массивностью и габаритами. Предназначен для по кадровой съемки мультипликата согласно экспозиционным листам. М. - специальным образом оборудованную кинокамеру и съемочный стол, где последовательно монтируются и снимаются в ярусах и слоях кадры анимации.

Накладка (overlay, OL) вырезанная, или выполненная на целлулоиде часть живописной декорации, расположенная над анимированными слоями.

Перекладки (cut-outs) - плоская марионетка. Персонажи вырезанные из плотной бумаги, целлулоида. Двигаются (анимируются) непосредственно под камерой.

Перформанс-анимация (Performance Animation) - дает возможность передовать естественные, реалистичные движения человека трехмерному компьютерному персонажу (в реальном времени). Два направления: реальные персонажи в виртуальном пространстве или виртуальные персонажи в реальном (отснятом) пространстве (м.б. комбинация технологий).

Пиксилляция - собранное заново по кадрам с новым таймингом и от этого ставшее условным движение живого актера.

Планировка - обычно делается перед выдачей в фазовку-контуровку. Разделение сцены на слои, модели, определение порядка слоев, подгонок к фонам, и т.п.

Подгонка - обрезание персонажа там, где он перекрыт элементами фона или нижних слоев.

Поле - фактически максимальный размер области рисунка, равный полю камеры, используется также для задания отъездов-наездов камеры.

Прорисовка - процесс, когда компоновки чернового мультипликата прорисовывается до полного соответствия типажу по деталям и пропорциям.

Процесс векторизации - преобразование карандашного изображения в векторную форму, пригодную для компьютерной заливки. Достоинство векторной формы - это возможность неограниченного масштабирования изображения (наезды и панорамирование) без потери качества. Это дает, например, возможность изготовить фильм для видео, а затем легко перевести его в формат кино.

Раскадровка - разбиение фильма на монтажные планы.

Расшифровка фонограммы - запись в эксп. листах каждой буквы реплик (ударных долей музыки) по кадрам.

Рир-проекция (эклер - в честь марки проекционного аппарата) - обведение отснятой игры живых актеров.

Спидлайны - линии, изображающие движение объекта в промежутке между кадрами. Рисованный аналог "motion blur" Используется обычно в случаях, когда положения объекта в

соседних кадрах не перекрывают друг друга, и теряется плавность движения (то есть при очень быстром движении объекта). Это помогает глазу соединить разрозненные фазы в цельное движение.

Статика - наиболее устойчивое положение персонажа, которое можно держать в кадре длительное время. Несет функцию точки в предложении. Рисунок, предназначенный для статики, делается обычно с большей тщательностью, чем остальные фазы.

Схема для фазовки - при неравномерном движении между компоновками, показывает, в каком порядке делать фазы.

Stop motion - трюковая покадровая съемка.

Тайминг - английское слово "timing" не имеет аналога в русском языке. Оно может означать темп ритм, синхронизацию, хронометраж. В контексте книги: Гарольд Уайтекер и Джон Халас "ТАЙМИНГ В АНИМАЦИИ", его следует понимать как расчет движения во времени и пространстве.

Теле рамка - ограничение активного действия в кадре на