

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ЭКОНОМИКИ И СЕРВИСА
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)

КОНЦЕПТ-АРТ

Направление и направленность (профиль)

54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП
2020

Форма обучения
очная

Владивосток 2020

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Концепт-арт» 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):

*Клочко И.Л., кандидат технических наук, доцент, Кафедра дизайна и технологий,
Inna.Klochko@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	000000000045D880
Владелец	Клочко И.Л.

Заведующий кафедрой (выпускающей)

Клочко И.Л.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1575737265
Номер транзакции	000000000045D89C
Владелец	Клочко И.Л.

1. Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

Основная образовательная цель освоения дисциплины-формирование пространственного мышления на основе использования технологий моделирования персонажей и окружения в контексте перспективных решений визуального искусства.

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-8	Способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	Знания:	основные принципы моделирования персонажей и окружения
			Умения:	использовать технологии моделирования персонажей и окружения
			Навыки:	разработки концепции персонажа, моделирования его формы и окружения

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

Дисциплина относится к блоку дисциплин по выбору, реализуется в 7 семестре в объеме 4 з.е

Входными требованиями, необходимыми для освоения дисциплины, является наличие у обучающихся компетенций, сформированных при изучении дисциплин и/или прохождении практик «3D моделирование и анимация модуль 1», «Дизайн-мышление», «Основы видео-продакшена», «Проектирование в цифровой среде модуль 1», «Проектирование в цифровой среде модуль 2», «Проектирование в цифровой среде модуль 3». На данную дисциплину опираются «3D моделирование и анимация модуль 2», «Дизайн и рекламные технологии», «Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «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 обуче- ния	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо- емкость	Объем контактной работы (час)						СРС	Форма аттес- тации
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди- торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА	КСР		
54.03.01 Дизайн	ОФО	Бл1.ДВ.Д	7	4	35	0	34	0	1	0	109	Э

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	Ссновы моделирования персонажей и окружения	0	10	0	32	
2	Разработка концепции персонажа в тематическом контексте, моделирования его формы и окружения	0	14	0	54	
3	Технологии моделирования персонажей и окружения	0	10	0	23	
Итого по таблице		0	34	0	109	

5.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

Тема 1 Ссновы моделирования персонажей и окружения.

Содержание темы: Поиск идей для создания персонажа и окружения. Использование референсов и стереотипов концепт-арт персонажей. Пластика, объем, особенности работы с формой персонажа и окружения. Соотношение массы и габаритов объектов в концепте. Особенности работы с примитивами. Поиск ассоциаций и работа с образами.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение электронных ресурсов и материалов в контексте темы занятия.

Тема 2 Разработка концепции персонажа в тематическом контексте, моделирования его формы и окружения.

Содержание темы: Определение ключевых параметров "скелета" персонажа. Бумажный брейншторм. Сбор референсов с учетом технического задания и на ключевых слов. Отработка силуэта, массы, формы деталей, наполнения, текстуры. Анализ анатомию, уточнение характера, эмоций, ракурс деталей персонажа. Варианты цета. Прорисовка персонажа. Определение ключевых параметров окружение на основе характеристик персонажа.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение электронных ресурсов и материалов в контексте темы занятия. Работа с персонажем.

Тема 3 Технологии моделирования персонажей и окружения.

Содержание темы: Концепты и дизайн. Скульптинг high poly модели. Ретопология. Развертка. Запекание карт. Текстурирование. Риггинг и скиннинг.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: Практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: Изучение специализированного ПО и материалов в контексте темы занятия. Работа с персонажем.

6. Методические указания по организации изучения дисциплины (модуля)

Процесс изучения данной дисциплины предполагает выполнение практических работ по трем укрупненным блокам тем, сопровождающихся демонстрацией видеоматериала и других презентационных материалов. Знания, полученные студентами в аудитории, закрепляются и дополняются самостоятельно дома, в библиотеке, посредством использования ресурсов глобальной сети Интернет. Также в самостоятельной работе обязательно должны использоваться программы: Autodesk 3ds Max 2018, Allegorithmic Substance Painter, Pixologic ZBrush 2018, Adobe Photoshop CS5 Russian. Классы для практических и самостоятельных занятий должны быть оборудованы столами с горизонтальными столешницами.

Учебно-методический материал для СРС представлен (на цифровом носителе) в виде: презентаций PowerPoint; заданий и пояснений в Adobe Acrobat; визуальный/графический материал в виде растровых изображений.

Успешное освоение дисциплины предполагает активную самостоятельную работу студентов по всем блокам тем.

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. Анимация персонажа : Учебники и учебные пособия для вузов [Электронный ресурс] - Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского , 2018 - 56 - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=576828
2. Задорожный А. Г., Вагин Д. В., Кошкина Ю. И. Введение в двумерную компьютерную графику с использованием библиотеки OpenGL : Учебники и учебные пособия для вузов [Электронный ресурс] - Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет , 2018 - 103 - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=576583
3. Задорожный А. Г., Персова М. Г., Кошкина Ю. И. Введение в трехмерную компьютерную графику с использованием библиотеки OpenGL : Учебники и учебные пособия для вузов [Электронный ресурс] - Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет , 2018 - 100 - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=575673
4. Цидина (Первый автор); Челяб. гос. ин-т культуры (Автор-коллектив). История и теория анимации [Электронный ресурс] : Челябинск: ЧГИК , 2018 - 153 - Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/efd/675758>

8.2 Дополнительная литература

1. Маховер, Карен. Проективный рисунок человека : пер. с англ. / К. Маховер - 2-е изд., испр. - М. : Смысл , 2000 - 154с.

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 «РУКОНТ» - Режим доступа: <https://lib.rucont.ru/>
3. Open Academic Journals Index (OAJI). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
4. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prilib.ru/>
5. 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:

- Графич.станция№1 Lenovo ThinkStation P330 i7-9700T/32Гб/SSD 1Tb/Quadro P1000/27"/Kb/M/Win10Pro

- Графич.станция№3 Lenovo ThinkStation P330 i5-9500T/16Гб/SSD 1Tb/Quadro P620/27"/Kb/M/Win10Pro
- Монитор облачный 23" LG23CAV42K/мышь Geniu
- Мультимедийный комплект №1 в составе: Проектор Casio XJ-F210WN; Потолочное крепление Kromax Projector-100; Настенная розетка HDMI; Экран Lumien EcoPicture; Кабель #1 Ningbo 3m;Кабель #2 Ningbo 10m
- МФУ №1 Kyocera TASKalfa
- МФУ №1 Xerox VersaLink C7020 с тумбой
- МФУ №3 Xerox WorkCentre 3345
- МФУ Ricoh SP-3600SF
- П/К В-Tronix OFFICE_3.3ГГц/4096МБ/500ГБ/мышь/клав/монитор АОС-21.5
- Принтер лаз.Hewlett-Packard LJ1320N

Программное обеспечение:

- Adobe Photoshop CS5 Russian
- Allegorithmic Substance Painter
- Autodesk 3ds Max 2018
- Pixologic ZBrush 2018