

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО
И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**

Факультет дополнительного образования

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной и научной
работе

 П.В. Данилов
«___» _____ 2025 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«ГРАФИКА», «ДИЗАЙН». ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ КУРС»

Возраст обучающихся: 16-25 лет

Срок реализации: 3 недели

**Санкт-Петербург
2025**

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Нормативно-правовая база

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Устав и другие локальные нормативные акты федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения»;
- Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам;
- Правила приема граждан на факультет дополнительного образования на обучение по дополнительным образовательным программам.

Направленность (профиль) программы

Художественная – направлена на развитие художественно - эстетического вкуса, художественных способностей и склонностей к видам искусства преобразования изображения и движения, творческого подхода, эмоционального восприятия и образного мышления, подготовки личности к постижению великого мира искусства, формированию стремления к воссозданию движения объектов воспринимаемого мира с целью художественного образа воспринимаемого мира.

Новизна и актуальность программы

Новизна дополнительной общеобразовательной программы «Графика», «Дизайн». Индивидуальный курс» основана на комплексном подходе к подготовке обучающегося к вступительным испытаниям творческой направленности по специальности «Графика», направлению подготовки бакалавров «Дизайн».

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы «Графика», «Дизайн». Индивидуальный курс» опирается на необходимость комплексной подготовки абитуриентов к вступительным испытаниям творческой направленности:

- профессионального испытания (разработка литературно-графического сценария в письменной работе «Графика», «Дизайн» для поступающих на специальность «Графика», направление подготовки бакалавров «Дизайн»);
- творческого испытания («Композиция на заданную тему»);
- этапа собеседования для поступающих на специальность «Графика».

Адресат программы

Абитуриенты в возрасте от 16 до 25 лет (в зависимости от избранной ими в дальнейшем формы обучения).

Объем и срок освоения программы

20 академических часов в течение трех недель.

Формы обучения

Очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

Разновозрастная группа, состав группы - постоянный. Режим занятий - вечерний, периодичность и продолжительность занятий – 2 дня в неделю в течение трех недель.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы - комплексная подготовка абитуриентов к вступительным испытаниям творческой направленности по специальности «Графика», направлению подготовки бакалавров «Дизайн».

Личностные задачи:

Воспитать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, чувство товарищества, толерантность).

Проанализировать и усилить свою мотивацию к выбранной профессии.

Развивающие задачи:

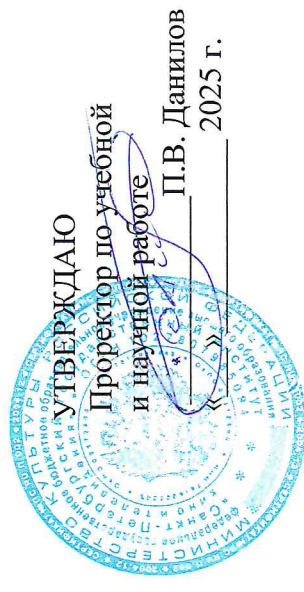
Развитие умения думать, умения исследовать, умения общаться, умения взаимодействовать, умения доводить дело до конца.

Развитие умения анализировать произведения изобразительных искусств с точки зрения идеи, замысла, воплощения, композиции, художественного решения, художественного образа.

Научиться концентрировать внимание при просмотре аудиовизуальных произведений, грамотно высказывать свои мысли вслух.

Обучающие задачи:

Сформировать систему знаний, умений, навыков по основам создания анимационного фильма.



1.3 Содержание программы

Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Графика», «Дизайн». Индивидуальный курс»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Лекция	Практика	
1.	Тема 1. Литературно-графический сценарий	4	2	2	Итоговая аттестация
2.	Тема 2. Разработка персонажа	4	2	2	
3.	Тема 3. Анимационное движение	2	1	1	
4.	Тема 4. Анимационный логотип как форма художественного творчества	2	1	1	
5.	Тема 5. Анимационный рекламный ролик для телевидения	4	2	2	
6.	Тема 6. Анализ готового анимационного произведения	4	2	2	
	ИТОГО:	20	10	10	

Тема 1. Литературно-графический сценарий – 4 часа

- 1.1. Понятие литературно-художественного сценария будущего анимационного фильма для образовательной программы подготовки художника анимации и компьютерной графики.
- 1.2. Графический сценарий – основа анимационного фильма.
- 1.3. Литературное произведение как основа будущего анимационного фильма.
- 1.4. Сказка как основа будущего анимационного фильма.
- 1.5. Запомнившийся мультфильм и его возможная интерпретация в других общественных условиях.
- 1.6. Графический сценарий. Состав кадра. Деление на планы.

Тема 2. Разработка персонажа - 4 часа

- 2.1. Разработка сценария анимационного фильма на основе выбранного литературного произведения или сказки
- 2.2. Подготовка изображений персонажа с прозрачными областями для послойного наложения на слой фона
- 2.3. Цветовое решение изображений персонажа. Задание практической домашней работы по цветовому решению фигуры и деталей одежды персонажа.
- 2.4. Подготовка схемы «родитель-дочерний объект» для составных частей персонажа. Задание практической домашней работы.

Тема 3. Анимационное движение – 2 часа

- 3.1. Прорисовка движения персонажа в кадре и движение его составных частей.
- 3.2. Подготовка слоев персонажа. Прорисовка домашних работ, разбор ошибок. Задание практической домашней работы.
- 3.3. Сказка как основа выбранного сценария анимационного фильма.
- 3.4. Черновой монтаж сцен анимационного фильма.

Тема 4. Анимационный логотип как форма художественного творчества – 2 часа

- 4.1. Эскизная разработка анимационного логотипа предприятия, учебного заведения, творческого мероприятия. Задание практической домашней работы.
- 4.2. Анимационный Форум. Проверка работ, анализ ошибок. Проверка слитности движения созданного изобразительного ряда анимационного рекламного ролика.
- 4.3. Понятие логотипа образовательного учреждения, фестиваля творческих работ, общественного мероприятия, юбилейных дат. Графические эскизы логотипов.
- 4.4. Движение и форма в анимационном логотипе. Задание практической домашней работы.

Тема 5. Анимационный рекламный ролик для телевидения - 4 часа

5.1. Понятие анимационного рекламного ролика для телевидения. Разработка графических эскизов для анимационного рекламного ролика.

5.2. Состав: представление идеи, развертка во времени, развертка во времени, развитие действия, реакция зрителя.

5.3. Аудиторная письменная работа: литературно-графический сценарий рекламного ролика.

5.4. Художественный анализ литературно-графического произведения.

Тема 6. Анализ готового анимационного произведения - 4 часа

6.1. Варианты анимационного логотипа. Задание практической домашней работы.

6.2. Анализ домашних работ. Представление о вариантах звукового оформления анимационного ролика.

6.3. Художественный анализ известных анимационных фильмов с целью коррекции собственного творчества.

6.4. Просмотры изобразительного ряда созданных анимационных произведений, анализ творчества художника анимации и компьютерной графики.

1.4 Планируемые результаты.

За время курсов абитуриенты должны:

Знать:

- технологические приемы создания изображения;
- особенности работы художника анимации и компьютерной графики;
- этапы создания анимационного фильма.

Уметь:

- смотреть анимационные фильмы с точки зрения будущей профессии;
- анализировать анимационные произведения с точки зрения сценарно-графического решения, стиля, художественности и композиции;
- находить творческие идеи создания художественных проектов мультипликации в литературных произведениях, сказках с учетом традиций этнокультуры народного творчества.

Владеть:

- методами анализа информации в области анимации и компьютерной графики;
- навыками оценки творческих проектных разработок художников анимации и компьютерной графики, сценарных разработок художников-постановщиков анимационных фильмов, образцов отечественной и зарубежной мультипликации;
- навыками разработки литературно-графического сценария анимационного фильма на заданную тему.

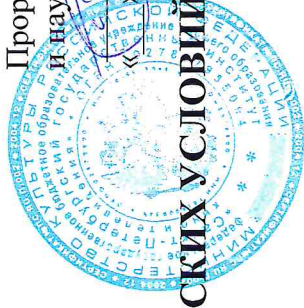
УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной

и научной работе

П.В. Данилов

2025 г.



2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Время проведения занятий	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля/аттестации
1	Март-июнь	18.15-21.15	Лекция, Практика	4	Литературно-графический сценарий	СДО	Итоговая аттестация
2	Март-июнь	18.15-21.15	Лекция, Практика	4	Разработка персонажа	СДО	
3	Март-июнь	18.15-21.15	Лекция, Практика	2 2	Анимационное движение. Анимационный логотип как форма художественного творчества	СДО	
4	Март-июнь	18.15-21.15	Лекция, Практика	4	Анимационный рекламный ролик для телевидения	СДО	
5	Март-июнь	18.15-21.15	Лекция, Практика	4	Анализ готового анимационного произведения	СДО	
				20			

2.2 Условия реализации программы

Материально-технические условия

Интернет, Компьютер

Информационное обеспечение

Аудио-, видео-, фото- источники.

Кадровое обеспечение

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами СПбГИКиТ, приглашенными специалистами, имеющими базовое образование или подтверждение квалификации (опыт работы), соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, и систематически занимающиеся творческой деятельностью, а также студенты вуза, согласно п.20 Приказа Минпросвещения РФ от 27.07.2022 № 629.

2.3 Формы аттестации

Итоговая аттестация. Зачет в форме защиты собственного анимационного проекта.

2.4 Оценочные материалы

Оценочными материалами, позволяющие определить достижение обучающихся планируемых результатов являются анимационные проекты.

2.5 Учебно-методическое обеспечение

Особенности организации образовательного процесса

Очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Методы обучения

Словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный; дискуссионный.

Формы организации образовательного процесса

Групповая.

Формы организации учебного занятия

Лекция, практические занятия.

Педагогические технологии

Технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления через просмотр фильмов,

технология портфолио, технология образа и мысли, технология решения изобретательских задач, технология-дебаты.

Дидактические материалы

Раздаточные материалы, инструкционные, задания.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала педагог может использовать наглядные пособия следующих видов:

- картинный и картинно-динамический (фотоматериалы);
- звуковой (аудиозаписи, радиопередачи);
- смешанный (телепередачи, видеозаписи, учебные кинофильмы и т.д.);
- дидактические пособия (вопросы и задания для устного или письменного опроса, практические задания);
- журналы, книги;
- тематические подборки фильмов.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностями.

2.6 Список литературы.

Основная литература:

1. Коновалов, М. В. Покадровая анимация в компьютерных технологиях : учебник для вузов / М. В. Коновалов. - Уфа : Аэтерна, 2015. - 168 с. - Текст : непосредственный. <https://www.gikit.ru/lib/catalog>

2. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / А. А. Петров. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. — 191 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/69358> — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Коновалов, В. А. Анимация и компьютерная графика : учебник для студентов, обучающихся по специальности 54.05.03 "Графика" специализации 05 - Художник анимации и компьютерной графики / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с. : ил. - Текст : непосредственный. <https://www.gikit.ru/lib/catalog>

4. Коновалов, В. А. Рисунок в компьютерных технологиях : учебное пособие / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 172 с. - URL: https://books.gikit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Risunok_v_komputernyh_tehnologijah_UP_2018.pdf - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - ISBN 978-5-94760-299-9. - Текст : электронный.

5. Коновалов, М. В. Двухмерная анимационная графика : учебное пособие / М. В. Коновалов. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 121 с. - URL: https://books.gikit.ru/pdf/2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Dvuhmernaja_an

[imacionnaja_grafika_UP_2018.pdf](#) - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - Текст : электронный.

6. Нестерова М. А. Общий курс композиции : учебное пособие для вузов / М. А. Нестерова. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2014. - 103 с. - URL: http://books.gukit.ru/pdf/2013_1/000257.pdf - Режим доступа: для автор. пользователей. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - ISBN 978-5-94760-142-8. - Текст : электронный.

7. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041736> – Режим доступа: по подписке.

8. 3dtotal Publishing. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. - Санкт-Петербург : Питер, 2021. - 272 с. - ISBN 978-5-00116-452-4. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/374441/reading>

9. Дмитриева, Н. С. Анимационное движение : учебно-методическое пособие / Н.С. Дмитриева. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 64 с. : ил. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-017396-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1851335>

Дополнительная литература:

1. Williams, R. The Animator's Survival Kit / Faber and Faber; Revised Edition 2009.

2. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-8199-0703-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1941725> – Режим доступа: по подписке.

3. Пожидаев, Л. Г. Анимация. Графика : альбом / Л. Г. Пожидаев. - Москва : Всероссийский государственный институт кинематографии, 2018. - 132 с. - ISBN 978-5-87149-236-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1242033> – Режим доступа: по подписке.

4. Сайкин, Е. А. Основы дизайна : учебное пособие / Е. А. Сайкин. - Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2018. - 58 с. - ISBN 978-5-7782-3610-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1866283> – Режим доступа: по подписке.

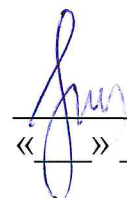
Ссылка на сайт в целом:

Вступительные испытания для абитуриентов.

<https://www.gikit.ru/abitu>

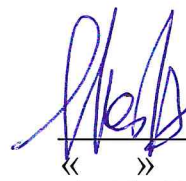
3. СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ

Доцент кафедры компьютерной графики
и дизайна

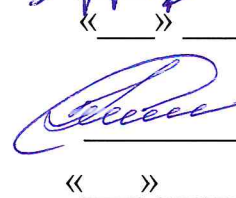
 / М.В. Коновалов/
«__» _____ 2025 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. зав. кафедрой компьютерной графики
и дизайна

 /Е.А. Свердлов/
«__» _____ 2025 г.

И.о. декана ФДО

 /Е.В. Сазонова/
«__» _____ 2025 г.