

**Министерство культуры Российской Федерации**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**Е. В. САЗОНОВА**  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины  
«Фазовая графика движения»**

Наименование ОПОП: Художник анимации и компьютерной графики

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 67,4 час.

самостоятельная работа: 40,6 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
контрольная работа (творческое задание)	8
выполнение контрольной работы (творческого задания)	8
доклад	8
посещение занятий	8
практикум (выполнение практических заданий)	8
тест	8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	8

Рабочая программа дисциплины «Фазовая графика движения» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 54.05.03 Графика (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1013)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Художник анимации и компьютерной графики» по специальности 54.05.03 Графика

**Составитель(и):**

Воронова А.В., доцент кафедры

**Рецензент(ы):**

Карпов А.В., доцент , кандидат культурологии

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры компьютерной графики и дизайна

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

И.В. Газеева

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА  
ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

освоение приемов реализации пластики движения анимационных персонажей в рамках законов классической анимации.

### Задачи дисциплины:

Освоение основных этапов создания анимационного фильма, формирование представления о целостности анимационного пространства, единстве формы и содержания кино-образа, стилизового, ритмического и пластического решения анимационного произведения, выработка тщательности в комплексном подходе решения изобразительных, организационных и творческих задач, анализе и сборе подготовительного материала, формирование методики наблюдения и изучения окружающей среды, как первоисточника образов анимационной пластики.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

*нет предшествующих дисциплин*

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Звуковое решение анимационного фильма

Информатика и информационная технология графики

Создание визуальных эффектов

Технология графических материалов

Традиции народной игровой культуры в графике

Игровая программно-ориентированная графика

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Профессиональные компетенции

#### **Вид деятельности: художественно-творческий.**

ПК-10 — Способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника анимации и компьютерной графики.

ПК-10.1 — Применяет художественные материалы, техники и технологии, в творческом процессе художника.

#### **Вид деятельности: художественно-творческий.**

ПК-10 — Способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника анимации и компьютерной графики.

ПК-10.2 — Использует на профессиональном уровне художественные материалы, техники и технологии.

#### **Вид деятельности: художественно-творческий.**

ПК-10 — Способность профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника анимации и компьютерной графики.

ПК-10.3 — Осуществляет творческий процесс художника анимации и компьютерной графики на основе знаний художественных материалов, техники и технологии.

## **2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ**

### **2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 67,4 час.

самостоятельная работа: 40,6 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
контрольная работа	8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	8	Итого
Лекции	16	16
Практические	48	48
Консультации	3	3
Самостоятельная работа	32	32
Самостоятельная работа во время сессии	8,6	8,6
<b>Итого</b>	<b>107,6</b>	<b>107,6</b>

### **2.2. Содержание учебной дисциплины**

**Раздел 1. Основные виды и техники анимационных фильмов с технологией «фазовой графики»**

**Тема 1. 1. Основные виды и техники анимационных фильмов с технологией «фазовой графики».**

Принцип движения «от фазы к фазе», как альтернатива классической анимации «от компоновки к компоновке»

**Тема 1. 2. «Сыпучая» анимационная техника.**

Анимация песком, солью, кофе и другими сыпучими материалами. Создание мультфильма в технике «сыпучки» на примере песочной анимации. Необходимое оборудование, программное обеспечение и технические приемы работы.

**Тема 1. 3. «Перекладочная» анимация.**

Принципы осуществления движения персонажа в технике «перекладки». Марионетка. Структура и способы движения. Необходимое оборудование, программное обеспечение и технические приемы работы.

**Тема 1. 5. Пластилиновая анимация.**

Особенности использования материала для создания персонажей мультфильма и их

последующей анимации. Необходимое оборудование, программное обеспечение и технические приемы работы.

**Тема 1. 6. Оригинальные и комбинированные виды анимации.**

Общий обзор материалов, приемов и техник. Необходимое оборудование, программное обеспечение и технические приемы работы.

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
<b>1</b>	<b>Основные виды и техники анимационных фильмов с технологией «фазовой графики»</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>64</b>
1.1	Основные виды и техники анимационных фильмов с технологией «фазовой графики».	2	0	0	8	0	0	<b>10</b>
1.2	«Сыпучая» анимационная техника.	2	0	0	8	0	0	<b>10</b>
1.3	«Переключочная» анимация.	2	0	0	8	0	0	<b>10</b>
1.4	Кукольная и предметная анимация. Шарнирная кукла для анимационного фильма. Материалы, конструкция и образ. Необходимое оборудование, программное обеспечение и технические приемы работы.	2	0	0	8	0	0	<b>10</b>
1.5	Пластилиновая анимация.	4	0	0	8	0	0	<b>12</b>
1.6	Оригинальные и комбинированные виды анимации.	4	0	0	8	0	0	<b>12</b>
	<b>ВСЕГО</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>64</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Фазовая графика движения» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Основные виды и техники анимационных фильмов с технологией «фазовой графики»	6
2	«Сыпучая» анимационная техника	6
3	«Переключочная» анимация	6
4	Кукольная и предметная анимация	6
5	Пластилиновая анимация	6

6	Оригинальные и комбинированные виды анимации	6
---	----------------------------------------------	---

## 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Фазовая графика движения».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа (творческое задание)	8
выполнение контрольной работы (творческого задания)	8
доклад	8
посещение занятий	8
практикум (выполнение практических заданий)	8
тест	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	8

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Тест для входного контроля знаний

1 Письменность появилась в конце IV тысячелетия до н.э. в Шумере

да  
нет

2 Возникновение речи является основной предпосылкой к появлению письменности

да  
нет

3 Пиктограмма - это особый знак, рисунок, который отображал узнаваемые черты объекта или понятия, явления либо предмета, на которые он указывает.

да  
нет

4 Идеографическое письмо характерно для цивилизаций Древнего Европы и Австралии

да  
нет

5 С помощью рунического письма можно было фиксировать и отдельные единицы речи, и идиомы, то есть словообороты.

да  
нет

6 Иерографическое письмо имеет определенный смысл, образно описывая отдельные

предметы, явления, понятия или категории

да

нет

7 Греческий алфавит является прямым наследником египетского

да

нет

8 Древнейший латинский шрифт имел две разновидности – квадратную и рустичную.

да

нет

9 Шрифт унциал появился в VI веке

да

нет

10 Для шрифта ренессанс-антиква характерна строгая логическая и математическая обоснованность, то есть четкие пропорции и форма букв

да

нет

11 Кириллическая письменность возникла в IX веке н.э.

да

нет

12 Отличительной особенностью кириллического письма является то, что оно существенно упростило глаголицу

да

нет

13 В середине IX столетия центром развития нового вида письменности становится Греция.

да

нет

14 В конце XIII века кириллица получает статус церковного письма в Киевской Руси

да

нет

15 Первый славянский алфавит славян назывался глаголицей.

да

нет

16 Создателями кириллицы являются салунские монахи Кирилл и Мефодий

да

нет

17 Греческий алфавит является основой глаголицы

да

нет

18 В период X-XIV вв. форма начертания в кириллице называлась уставом.

да



нет

19 Полуустав отличали буквы е округлые и размашистые, имеющие множество верхних и нижних удлинений

да

нет

20 Совместно с вязью и скорописью полуустав активно применялся в XIV-XVIII вв

да

нет

## **6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости**

Примеры тестовых заданий

1 Анимация - абсолютно самостоятельный вид искусства, никак не связанный с другими искусствами

Верно

Неверно

2 Анимация – синтез различных видов искусств.

Верно

Неверно

3 "Анимация" дословно значит "оживление", то есть творческий процесс надления созданного образа «душой».

Верно

Неверно

4 Анимационный фильм – это выстроенная последовательность статичных кадров, которые во время проекции создают иллюзию движения.

Верно

Неверно

5 Весь производственный цикл создания анимационного фильма в классической «целлулоидной технике» включает в себя только нанесение рисунков на целлулоид (контуровка и заливка)

Неверно

Верно

Контрольная работа проводится в формате творческого задания.

Тема контрольной работы: "Анимационный этюд персонажа анимационного фильма по описанию в среде"

Варианты заданий:

1. Художник-реалист.
2. Трудолюбивая швея.
3. Добрый доктор.
4. Отважный капитан.
5. Увлеченный археолог.
6. Веселый повар.
7. Романтический космонавт.
8. Бывший олигарх.
9. Поэтический дворник.
10. Стремительный велосипедист
11. Спортсмен-любитель
12. Пытливый ученый
13. Бесстрашный летчик
14. Неаккуратный археолог

15. Веселый официант
16. Сонный официант
17. Суровый кондуктор
18. Компьютерный гений
19. Модный дизайнер
20. Популярный писатель
21. Гениальный режиссер

Примерные темы докладов.

1. «Современная Российская анимация»
2. «Лучшие мультфильмы студии Пиксар»
3. «Анимационные фильмы студии Пилот»
4. «Анимационная вселенная Миядзаки»
5. «Игольчатый экран Алексеева»
6. «Классические анимационные фильмы студии Дисней»
7. «Анимационные фильмы Союзмультфильма»
8. «Французская анимация»
9. «Канадская анимация»
10. «Загребская школа анимации»

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Теоретические вопросы к экзамену

1. Этапы создания анимационного фильма.
2. Особенности художественного языка в анимации. Анимация – самостоятельный вид искусства. Связь с другими искусствами.
3. Какими качествами должен обладать художник-мультипликатор?
4. Ритм в анимации. Что определяет ритм анимационного фильма?
5. Пространство и время в анимации. Их психологическое воздействие на зрителя.
6. Условность мультипликационного образа. Методы, используемые при его создании.
7. Что такое условность и реализм применительно к рисованному фильму?
8. Стили и техники отечественного аниматографа.
9. Что такое условность и реализм применительно к рисованному фильму?
10. Рисованный фильм: технология и организация производства.
11. Принцип одушевления в рисованном кино.
12. Схема организации творческого и производственного процесса при классическом целлулоидном методе.
13. Этапы работы над рисованным фильмом. Общий обзор.
14. Принципы анимационного движения по У.Диснею.
15. Эволюция функций, стиля и техники в отечественной анимации. Исторический обзор.

Практические вопросы к экзамену

1. Производственный цикл анимационного фильма в классической «целлулоидной технике».
2. Выявление личностных характеристик героя при помощи графических средств.
3. Мультипликационное движение. Основные принципы одушевления персонажа.
4. Принципы движения одушевленных и неодушевленных существ и объектов.
5. Способы анимации. Ключевая анимация – движение «от компоновки к компоновке» (использование техники компоновок с последующей фазовкой)
6. «Калечная» анимация. Создание «мультипликата» рисованного фильма.
7. Принципы движения «от компоновки к компоновке» и «от фазы к фазе».
8. Песочная анимация. Материалы и техники создания песочной анимации. Песок, камера, «световой стол». Необходимое оборудование и технические приемы работы.
9. «Переключочная» анимация. Принципы осуществления движения персонажа «переключки». Марионетка. Структура и способы движения.

10. Кукольная анимация. Необходимое оборудование и технические приемы работы.
11. Пластилиновая анимация. Необходимое оборудование и технические приемы работы.
12. Предметная анимация. Осуществление съемки и подготовка оборудования.

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Обязательная аудиторная работа			
Практикум (Выполнение практических заданий)	2	6	12
Посещение занятий	1	32	32
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	10	1	10
Выполнение контрольной работы (Творческого задания)	10	1	10
Доклад	6	1	6
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

#### Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## 7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### 7.1. Литература

1. Коновалов, М. В. Основы фазовой анимации в Adobe After Effects [Электронный ресурс] : учебное пособие / М.В. Коновалов. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2008. - 17 с.  
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/200.pdf>

### 7.2. Интернет-ресурсы

- 1.

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe CS6 Master Collection  
Adobe Photoshop CS6  
Adobe Premiere Pro  
Dragon Frame  
Toon Boom Harmony Essentials  
TVPaint Animation Professional  
Microsoft Office

### 7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>  
Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>  
Электронная библиотека образовательно-издательского центра «Академия». <http://www.academia-moscow.ru>  
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

### 7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Изучение дисциплины следует начинать с проработки настоящей рабочей программы, особое внимание, уделяя целям и задачам, структуре и содержанию курса. Студентам рекомендуется получить в учебную литературу по дисциплине, необходимую для эффективной работы на всех видах аудиторных занятий, а также для самостоятельной работы по изучению дисциплины. Успешное освоение курса предполагает активное, творческое участие студента путем планомерной, повседневной работы.

Самостоятельная работа - планируемая учебная, учебно-исследовательская, научно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (при частичном непосредственном участии преподавателя, оставляющем ведущую роль за работой студентов).

В образовательном процессе выделяется два вида самостоятельной работы – аудиторная, под руководством преподавателя, и внеаудиторная. Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию. Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Основными видами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются: формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной лектором учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.); подготовка докладов, сообщений; выполнение контрольной работы.

Основной формой самостоятельной работы студента является изучение конспекта лекций, их дополнение, рекомендованной литературы, активное участие на занятиях. Подготовка докладов и выступлений направлена на развитие и закрепление у студентов навыков самостоятельного глубокого, творческого и всестороннего анализа научной, методической и другой литературы по актуальным проблемам дисциплины; на выработку навыков и умений грамотно и убедительно излагать материал, четко формулировать теоретические обобщения, выводы и практические рекомендации.

К выполнению практических заданий следует приступать после ознакомления с теоретической частью соответствующего раздела и рекомендациями, приведенными к работе. Практические задания рекомендуется выполнять в строгом порядке их нумерации и в аудиторное время.