

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

«Живопись анимационного фильма»

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 180 академ. час. / 5 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 68,7 час.

самостоятельная работа: 111,3 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение теста	5
подготовка доклада	4,5
посещение занятий	4,5
практикум (выполнение практических заданий)	4,5
тест	4
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	4
зачет с оценкой	5

Рабочая программа дисциплины «Живопись анимационного фильма» 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 учащимися системы знаний в области основных этапов создания анимационного фильма

Задачи дисциплины:

освоение основных этапов создания анимационного фильма,
формирование представления о целостности анимационного пространства, единстве формы и содержания кино-образа, стилевого, 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:

Двухмерная анимационная графика

Пленэрная практика Часть 1

Ознакомительная практика

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

Пластическая анатомия

Мастерство художника-постановщика

Основы драматургии анимационного фильма

Техники печатной графики

Эпохи и стили материальной культуры

Литературно-графическое решение аудиовизуального произведения

Звуковое решение анимационного фильма

Общий курс мультипликации

Перспектива

Основы моделирования

Традиции народной игровой культуры в графике

Преддипломная практика Часть 1

Цветоведение и формообразование

Эстетика анимационного фильма

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Преддипломная практика Часть 2

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-1 — Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства, свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления.

ОПК-1.3 — Фиксирует явления и образы окружающей действительности на основе креативности композиционного мышления.

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-3 — Способен использовать в творческой деятельности знание произведений киноискусства, анимации, произведений изобразительного отечественного и мирового искусства.

ПК-3.1 — Применяет знания произведений киноискусства, анимации, произведений изобразительного отечественного и мирового искусства в творческой деятельности.

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-6 — Способен профессионально применять художественные материалы, техники и технологии в творческом процессе.

ПК-6.1 — Применяет художественно-технические решения по созданию творческого продукта на основе знаний технологий анимации.

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 180 академ. час. / 5 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 68,7 час.

самостоятельная работа: 111,3 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	4
зачет с оценкой	5

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	4	5	Итого
Лекции	0	0	0
Практические	32	24	56
Индивид. занятия	4	4	8
Консультации	2	2	4
Самостоятельная работа	29,5	69	98,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	8,6	12,8
Итого	71,7	107,6	179,3

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
1	Изобразительное решение анимационного фильма	16	0	0	32	0	3	51
1.1	Основные принципы создания изобразительного решения мультфильма на примерах работ ведущих отечественных и зарубежных художников	2	0	0	4	0	0	6
1.2	Создание уникального визуального мира фильма	2	0	0	4	0	0	6
1.3	Особенности изобразительной экранизации в анимационном кино	2	0	0	4	0	0	6
1.4	Цветовая драматургия изобразительного решения анимационного фильма	2	0	0	4	0	0	6
1.5	Создание изобразительного решения соответственно поставленной режиссером драматургической задаче	4	0	0	8	0	0	12
1.6	Взаимосвязь персонажа и среды в эскизах к мультфильму	4	0	0	8	0	3	15
2	Визуализация изобразительного решения фильма	0	0	0	32	0	3	35
2.1	Эскизы к анимационному фильму	0	0	0	4	0	0	4
2.2	Этапы работы над полным объемом эскизов к анимационному фильму	0	0	0	4	0	0	4
2.3	Визуализация художественного образа. Постановка художественной задачи	0	0	0	4	0	0	4
2.4	Основные графические техники, материалы и фактуры	0	0	0	4	0	0	4
2.5	Соблюдение объемно-пространственных отношений в декорационно-постановочном решении	0	0	0	8	0	0	8
2.6	Последовательность ведения работы от замысла до чистовых и рабочих эскизов	0	0	0	8	0	3	11

	ВСЕГО	16	0	0	64	0	6	86
--	--------------	-----------	----------	----------	-----------	----------	----------	-----------

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Живопись анимационного фильма» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Основные принципы создания изобразительного решения мультфильма на примерах работ ведущих отечественных и зарубежных художников	3
2	Создание уникального визуального мира фильма	3
3	Особенности изобразительной экранизации в анимационном кино	3
4	Цветовая драматургия изобразительного решения анимационного фильма	3
5	Создание изобразительного решения соответственно поставленной режиссером драматургической задаче	6
6	Взаимосвязь персонажа и среды в эскизах к мультфильму	6
7	Эскизы к анимационному фильму	3
8	Этапы работы над полным объемом эскизов к анимационному фильму	3
9	Визуализация художественного образа	3
10	Основные графические техники, материалы и фактуры	3
11	Соблюдение объемно-пространственных отношений в декорационно-постановочном решении	6
12	Последовательность ведения работы от замысла до чистовых и рабочих эскизов	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 «Живопись анимационного фильма».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение теста	5
подготовка доклада	4,5
посещение занятий	4,5
практикум (выполнение практических заданий)	4,5
тест	4

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	4
зачет с оценкой	5

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Тест для входного контроля знаний

1. тип тестового задания Верно/Неверно

Основные аспекты работы художника-постановщика анимационного фильма по созданию анимационного персонажа содержатся в «Основных принципах Диснеевской анимации».

Верно

Неверно

2. тип тестового задания Верно/Неверно

Средства художественной выразительности – важный арсенал художника постановщика анимационного фильма.

Верно

Неверно

3. тип тестового задания Верно/Неверно

Эскизы, раскадровка, экспликация – основные принципы анимации по Диснею

Верно

Неверно

4. тип тестового задания Верно/Неверно

Персонаж анимационного фильма должен обладать ясно выраженным в графической форме характером.

Верно

Неверно

5. тип тестового задания Верно/Неверно

Основные требования к выразительности персонажа позволяют создать полноценный образ.

Верно

Неверно

6. тип тестового задания Верно/Неверно

Информационные составляющие образа: место в эволюционной цепочке, возраст, пол и т.д.

Верно

Неверно

7. тип тестового задания Верно/Неверно

Конструкция и образ – никак не связанные элементы персонажа.

Верно

Неверно

8. тип тестового задания Верно/Неверно

Антропоморфность и зооморфность персонажа – важные характеристики для трансляции образа.

Верно

Неверно

9. тип тестового задания Верно/Неверно

Эмоции и пластика это взаимосвязанные вещи. Персонажи – типажи выражают эмоции не

только через мимику, но и через пластику.

Верно

Неверно

10. тип тестового задания Верно/Неверно

Типажный ансамбль – органичное единство всех персонажей мультфильма.

Верно

Неверно

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры тестовых заданий

4 семестр

1. тип тестового задания Верно/Неверно

Акрил это масляная краска.

Верно

Неверно

2. тип тестового задания Верно/Неверно

Пастель – материал, который часто используют художники для создания эскизов к компьютерным мультфильмам.

Верно

Неверно

3. тип тестового задания Верно/Неверно

Коллаж часто используется в работе над мультфильмами в технике «перекладка».

Верно

Неверно

4. тип тестового задания Верно/Неверно

Смешанные техники – отличное поле для эксперимента по визуализации идеи мультфильма.

Верно

Неверно

5. тип тестового задания Верно/Неверно

Любые графические материалы могут быть использованы для работы над эскизами.

Верно

Неверно

5 семестр

1. тип тестового задания Верно/Неверно

Анимационный эскиз следует рассматривать как «сгусток художественной энергии фильма».

Верно

Неверно

2. тип тестового задания Верно/Неверно

Соотношение: персонаж и его среда может быть решено в градации от полной гармонии до состояния конфликта.

Верно

Неверно

3. тип тестового задания Верно/Неверно

Деталь, как информационная единица жилой среды работает очень точно, если ее наличие оправдано общим художественным решением.

Верно

Неверно

4. тип тестового задания Верно/Неверно

Биография персонажа находит свое отражение в его предметном мире, так легче познакомиться с хозяином, даже если его нет дома.

Верно

Неверно

5. тип тестового задания Верно/Неверно

Процесс работы от первоначальных эскизов-замыслов, созданных согласно художественно-смысловой концепции до конечного результата – законченного произведения, несмотря на «таинство творчества», напоминает производственный.

Верно

Неверно

Примерные темы докладов

4 семестр:

1. «Классические анимационные фильмы студии Диснея»
2. «Анимационные фильмы Союзмультфильма»
3. «Французская анимация»
4. «Канадская анимация»
5. «Загребская школа анимации»
6. «Современная Российская анимация»
7. «Родоначалники отечественного аниматографа. Л.Старевич»
8. «Родоначалники отечественного аниматографа. А.Ширяев»
9. «Японская анимация. Мир Миядзаки» .
10. «Анимация Ф.С.Хитрука»
11. «Современные фильмы студии Диснея»
12. «Трехмерный мир студии Пиксар»
13. «Знаменитая армянская школа мультипликации»
14. «Болгарская мультипликация»

5 семестр:

1. Основные принципы передачи с помощью графики возрастных особенностей, социального статуса, профессии и черт характера типажа-персонажа
2. Основные требования к персонажу мультфильма
3. Характер.
4. Персонаж.
5. Интерьер пространства персонажа
6. Предметный мир персонажа.
7. Костюм, багаж, образ.
8. Детали и акценты пространства фильма
9. Детали и акценты образа персонажа
10. Основные средства изобразительной выразительности для построения пространства фильма.
11. Графическая композиция анимационного фильма.
12. Виды и принципы построения анимационного фильма.

13. Стили анимационного кино.
14. Обзор стилей анимационного кино на практических примерах отечественного и зарубежного аниматографа.
15. Стили и техники отечественного анимационного кинематографа.
16. Принципы работы художника по визуализации идеи анимационного фильма.
17. Виды эскизов к анимационному фильму.
18. Персонаж в среде.
19. Гармония и конфликт персонажа со средой.
20. Стилиевое решение фильма и средства художественной выразительности

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к зачету с оценкой – семестр 4

1. Виды эскизов к анимационному фильму. Основные техники и материалы эскизов изобразительного решения.
2. «Форэскизы», эскизы-образы фильма, «рабочие эскизы». Как строится работа в «подготовительный период» анимационного кинопроизводства.
3. Этапы работы над созданием образа анимационного персонажа
4. Решение основных драматургических и художественных задач в работе по созданию персонажа.
5. Персонаж. Образ. Характер. Конструкция и пластика.
6. Разработка образа. Идея и графическое воплощение. Средства художественной выразительности.

Практические вопросы к зачету с оценкой – семестр 4

1. Основные принципы создания типажного ансамбля. Костюм и кинематографическая деталь.
2. Влияние изобразительного искусства на анимацию. Основы анимационного киноязыка.
3. Детская литература и анимация. Книжная иллюстрация и мультипликация.
4. Роль гиперболы и гротеска в анимации.
5. Роль детали в анимации. Костюм. Предмет. Деталь.
6. Персонаж анимационного фильма. Разработка образа. Идея и графическое воплощение.

Теоретические вопросы к зачету с оценкой – семестр 5

1. Основные принципы передачи с помощью графики возрастных особенностей, социального статуса, профессии и черт характера типажа-персонажа
2. Основные требования к персонажу мультфильма
3. Характер. Персонаж. Интерьер его пространства.
4. Предметный мир персонажа. Костюм, багаж, образ. Детали и акценты.
5. Основные средства изобразительной выразительности для построения пространства фильма.

Практические вопросы к зачету с оценкой – семестр 5

1. Графическая композиция анимационного фильма. Виды и принципы построения.
2. Стили анимационного кино. Обзор на практических примерах отечественного и зарубежного аниматографа.
3. Стили и техники отечественного анимационного кинематографа.
4. Принципы работы художника по визуализации идеи анимационного фильма. Виды эскизов к анимационному фильму.
5. Персонаж в среде. Гармония и конфликт.
6. Стилиевое решение фильма и средства художественной выразительности

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)
Семестр 4			
Обязательная аудиторная работа			
Практикум (Выполнение практических заданий)	5	6	30
Посещение занятий	1	24	24
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	10	1	10
Подготовка доклада	6	1	6
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 5			
Обязательная аудиторная работа			
Практикум (Выполнение практических заданий)	4	6	24
Посещение занятий	1	16	16
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение теста	19	1	19
Подготовка доклада	11	1	11
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, Василий Афанасьевич. Анимация и компьютерная графика [Текст] : учебник / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов ; С.-Петербург. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2015. - 237 с.
http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uchebnik_2015/Konovarov_i_dr%20_Animacija_i_kompjuternaja_grafika_Uchebnik_2015.pdf
2. Хитрук, Ф. С. Профессия - аниматор [Текст]. в 2 т. / Ф. С. Хитрук. - М. : Гаятри, 2007. - 304 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Басова, А. А. Эстетика анимационного фильма [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. А. Басова ; С.-Петерб. гос.ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 167 с.
http://books.gukit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/13li_Basova_Estetika_animacionnogo_filma_2018.pdf
4. Коновалов, М. В. Двухмерная анимационная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / М. В. Коновалов ; С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 121 с. - Электрон. версия печ. публикации.
http://books.gukit.ru/pdf//2018/Uchebnaja%20literatura/Konovarov_Dvuhmernaja_animacionnaja_grafika_UP_2018.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
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.