

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: специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очно-заочная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

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

в том числе: контактная работа: 72,8 час.

самостоятельная работа: 107,2 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
доклад	12,13
посещение занятий	12,13
практикум	12,13
тест	12,13
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	12,13

Рабочая программа дисциплины «Живопись анимационного фильма» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по специальности 54.05.03 ГРАФИКА (приказ Минобрнауки России от 16.11.2016 г. № 1428)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"» по специальности 54.05.03 Графика

Составитель(и):

Воронова А.В., доцент кафедры

Рецензент(ы):

Карпов А.В., доцент , доцент 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:

Рисунок в компьютерных технологиях

Научно-исследовательская работа

Научно-исследовательская (копийная) практика

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

Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты

Подготовка и сдача государственного экзамена

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — способностью на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы.

— .
Знает: принципы научной организации труда в области живописи анимационного фильма

0,3

Умеет: принципы научной организации труда в области живописи анимационного фильма

Владеет: способностью к проведению самостоятельной творческой деятельности в области живописи анимационного фильма

— .
Знает: принципы научной организации труда в области живописи анимационного фильма

0,3

Умеет: принципы научной организации труда в области живописи анимационного фильма

Владеет: способностью к проведению самостоятельной творческой деятельности в области живописи анимационного фильма

— .

Знает: принципы научной организации труда в области живописи анимационного фильма

0,3

Умеет: принципы научной организации труда в области живописи анимационного фильма

Владеет: способностью к проведению самостоятельной творческой деятельности в области живописи анимационного фильма

— .

Знает: принципы научной организации труда в области живописи анимационного фильма

0,3

Умеет: принципы научной организации труда в области живописи анимационного фильма

Владеет: способностью к проведению самостоятельной творческой деятельности в области живописи анимационного фильма

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: 72,8 час.

самостоятельная работа: 107,2 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	12,13

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	12	13	Итого
Лекции	8	0	8
Практические	24	32	56
Индивид. занятия	4	0	4
Консультации	2	2	4
Самостоятельная работа	25	65	90
Самостоятельная работа во время сессии	8,6	8,6	17,2
Итого	71,6	107,6	179,2

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	8	0	0	24	0	4	36
1.1	Основные принципы создания изобразительного решения мультфильма. Создание уникального визуального мира мультфильма. Композиция и цветовая драматургия. Персонаж и среда	8	0	0	24	0	4	36
2	Визуализация изобразительного решения фильма	0	0	0	32	0	0	32
2.1	Создание уникального визуального мира фильма. Эскизы к анимационному фильму. Замысел и постановка художественной задачи. Этапы работы. Основные графические техники, материалы и фактуры	0	0	0	32	0	0	32
	ВСЕГО	8	0	0	56	0	4	68

* — тема для изучения в рамках самостоятельной работы студента

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. Создание уникального визуального мира мультфильма. Композиция и цветовая драматургия. Персонаж и среда	24
2	Создание уникального визуального мира фильма. Эскизы к анимационному фильму. Замысел и постановка художественной задачи. Этапы работы. Основные графические техники, материалы и фактуры	32

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)
доклад	12,13
посещение занятий	12,13
практикум	12,13
тест	12,13
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	12,13

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры тестовых заданий

тип тестового задания Верно/Неверно

Развитие действия, плановость, соотношение кадровых композиций фиксируется в «раскадровке».

{=Верно
~Неверно}

тип тестового задания Верно/Неверно

Взаимосвязь персонажа и среды строится в эскизах к фильму согласно замыслу режиссера.

{=Верно
~Неверно}

тип тестового задания Верно/Неверно

Персонаж анимационного фильма - носитель главной идеи фильма, у него есть цель, которая зависит от его же внутренней проблемы.

{=Верно
~Неверно}

тип тестового задания Верно/Неверно

Характер и образ анимационного персонажа тщательно отражается в эскизах на подготовительном этапе работы над фильмом.

{=Верно
~Неверно}

тип тестового задания Верно/Неверно

Эмоции, мимика и пластика – малозначительные характеристики образа персонажа.

{=Неверно

~Верно}

Примерные темы докладов

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. «Взятие снежного городка» В.Суриков.
11. «Современные фильмы студии Диснея»
12. «Трехмерный мир студии Пиксар»
13. «Знаменитая армянская школа мультипликации»
14. «Болгарская мультипликация»

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Примерный перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой

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 фильмопроизводства.
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.
7. Основные принципы создания типажного ансамбля. Костюм и кинематографическая деталь.
8. Влияние изобразительного искусства на анимацию. Основы анимационного киноязыка.
9. Детская литература и анимация. Книжная иллюстрация и мультипликация.
10. Роль гиперболы и гротеска в анимации.
11. Роль детали в анимации. Костюм. Предмет. Деталь.
12. Персонаж анимационного фильма. Разработка образа. Идея и графическое воплощение.
13. Основные принципы передачи с помощью графики возрастных особенностей, социального статуса, профессии и черт характера типажа-персонажа
14. Основные требования к персонажу мультфильма
15. Характер. Персонаж. Интерьер его пространства.
16. Предметный мир персонажа. Костюм, багаж, образ. Детали и акценты.
18. Основные средства изобразительной выразительности для построения пространства фильма.
19. Графическая композиция анимационного фильма. Виды и принципы построения.
20. Стили анимационного кино. Обзор на практических примерах отечественного и зарубежного аниматографа.
21. Стили и техники отечественного анимационного кинематографа.
22. Принципы работы художника по визуализации идеи анимационного фильма. Виды эскизов

к анимационному фильму.

23. Персонаж в среде. Гармония и конфликт.

24. Стилизовое 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)
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Доклад	0	0	0
ИТОГО в рамках текущего контроля	0 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 12			
Обязательная аудиторная работа			
Практикум	6	4	24
Доклад	12	1	12
Посещение занятий	2	12	24
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 13			
Обязательная аудиторная работа			
Практикум	8	4	32
Посещение занятий	1	16	16
Доклад	12	1	12
Обязательная самостоятельная работа			
Тест	10	1	10
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.

7.2. Интернет-ресурсы

1.

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Живопись анимационного фильма» не предусмотрено.

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.