

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

«ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

Наименование ОПОП: специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной графики"

Специальность: 54.05.03 Графика

Форма обучения: очная

Факультет: медиатехнологий

Кафедра: компьютерной графики и дизайна

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 61,5 час.

самостоятельная работа: 82,5 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение практических заданий	8
доклад	8
посещение занятий	8
тест	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	8

Рабочая программа дисциплины «Основы мультипликации» 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:

- Способствовать умственному, нравственному и эмоциональному развитию личности,
- Всемерно раскрывать ее творческие возможности,
- Формировать гуманистические отношения,
- Способствовать профессиональному совершенствованию будущего специалиста анимации и компьютерной графики.
- Научить на практике приемам реализации драматургического замысла и умению теоретически осмысливать свою работу, уметь руководить творческим коллективом.

Задачи дисциплины:

- Обеспечение усвоения учащимися системы знаний в области 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,
- Создание благоприятных условий получения новых знаний и применение их в практической деятельности художника анимации и компьютерной графики.

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:

Фазовая графика движения

Перспектива

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

Педагогическая практика

Научно-исследовательская работа

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

— .

Знает: средства мультипликации, способствующие фиксации и интерпретации явлений и образов окружающей действительности

0,1

Умеет: собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы

окружающей действительности выразительными средствами мультипликации
Владеет: способностью фиксировать явления и образы окружающей действительности средствами мультипликации

— .
Знает: средства мультипликации, способствующие фиксации и интерпретации явлений и образов окружающей действительности

0,1

Умеет: собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами мультипликации

Владеет: способностью фиксировать явления и образы окружающей действительности средствами мультипликации

— .
Знает: средства мультипликации, способствующие фиксации и интерпретации явлений и образов окружающей действительности

0,1

Умеет: собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами мультипликации

Владеет: способностью фиксировать явления и образы окружающей действительности средствами мультипликации

— .
Знает: средства мультипликации, способствующие фиксации и интерпретации явлений и образов окружающей действительности

0,1

Умеет: собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами мультипликации

Владеет: способностью фиксировать явления и образы окружающей действительности средствами мультипликации

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 61,5 час.

самостоятельная работа: 82,5 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	8	Итого
Лекции	14	14
Практические	42	42
Консультации	3	3
Самостоятельная работа	49	49
Самостоятельная работа во время сессии	33,5	33,5

Итого	141,5	141,5
--------------	--------------	--------------

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Введение.

Обзор тематики курса и задач обучения. Кинематограф и изобразительное искусство. Синтетическая сущность кинематографа.

Тема 2. Феномен мультипликации.

Анализ и синтез движения в кинематографе (съемка и проекция). Отличительные признаки мультипликационного кино. Покадровая съемка - её принцип и возможности. Эволюция техники одушевления (исторический обзор). Мультипликация как самостоятельный вид искусства. Виды мультипликации. Сфера применения анимационного кино. Перспективы.

Тема 3. Основы мастерства

Рисунок и мастерство. Визуальное мышление. Художественные стереотипы. Внутренние структуры гипербола графическая стилизация язык линии и тела. Композиция кадра. Значение фона. Психология цвета. Обозначение пространства.

Тема 4. Базовые принципы мультипликации.

Принципы мультипликации по Диснею. Сжатие и растяжение. Подготовка, или упреждение (отказное движение). Сценичность (постоянный учет того, как видит образ зритель). Использование компонок и фазованного движения. Сквозное движение (или «доводка») и «захлест» действия. Смягчение начала и завершения движения. Дуги. Дополнительное действие (выразительная деталь). Расчет времени.

Преувеличение, утрирование. "Крепкий" (профессиональный) рисунок. Привлекательность.

Тема 5. Рисованный фильм: эстетические принципы.

Два подхода. Искусство изобразительное и искусство драматическое. Школы и направления современной рисованной мультипликации. Что такое условность и реализм применительно к рисованному фильму Классическая анимация школа профессионализма. Влияние экономических факторов и техники на эстетику.

Тема 6. Рисованный фильм: технология и организация производства.

Принцип одушевления в рисованном кино. Схема организации творческого и производственного процесса при классическом целлулоидном методе. Производственно-экономические нормативы. Варианты организационно-технологической схемы в зависимости от характера фильма.

Тема 7. Этапы работы над рисованным фильмом. Общий обзор.

Идея (сценарная заявка). Литературный сценарий. Киносценарий. Режиссерский сценарий, графическая композиция фильма. Подготовительный период. Мультипликат и черновая фазовка. Черновой монтаж, «макет» фильма. Цеховые операции: прорисовка, чистовая фазовка, контуровка, заливка, планировка сцены, технический контроль. Съемка фильма. Специфика производства компьютерного фильма.

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	Введение.	1	0	0	5	0	0	6
2	Феномен мультипликации.	1	0	0	5	0	0	6
3	Основы мастерства	1	0	0	5	0	0	6
4	Базовые принципы мультипликации.	1	0	0	5	0	0	6
5	Рисованный фильм: эстетические принципы.	1	0	0	5	0	0	6
6	Рисованный фильм: технология и организация производства.	1	0	0	5	0	0	6
7	Этапы работы над рисованным фильмом. Общий обзор.	6	0	0	10	0	0	16
	ВСЕГО	12	0	0	40	0	0	52

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Основы мультипликации» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Практическое задание к теме 1 Введение. Общая характеристика мультипликации как самостоятельного вида искусства.	4
2	Практическое задание к теме 2 Феномен мультипликации	4
3	Практическое задание к теме 3 Основы мастерства	4
4	Практическое задание к теме 4 Базовые принципы мультипликации	4
5	Практическое задание к теме 5 Рисованный фильм: эстетические принцип.	4
6	Практическое задание к теме 6 Рисованный фильм: технология и организация производства.	4
7	Практическое задание к теме 7 Этапы работы над рисованным фильмом. Общий обзор исторического развития стилевых течений	7,5

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 «Основы мультипликации».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение практических заданий	8
доклад	8
посещение занятий	8
тест	8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	8

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

1 Рисунок и мастерство – важнейшие аспекты рисованной анимации.

{=Верно
~Неверно}

2 Визуальное мышление никак не влияет на создание сложных анимационных произведений.

{=Неверно
~Верно}

3 Использование художественных стереотипов это достаточно важный прием в построении изображений в анимации.

{=Верно
~Неверно}

4 Внутренние структуры анимационного персонажа это гипербола, графическая стилизация, язык линии и тела.

{=Неверно
~Верно}

5 Композиция кадра не влияет на общее эмоциональное настроение сцены.

{=Неверно
~Верно}

Темы контрольных работ по дисциплине

1. Разработка аннотации на выбранные анимационные фильмы разных школ
2. Разработка графической композиции сюжета по заданной теме
3. Разработка персонажей различных характеров
4. Анимационный персонаж. Персонажный лист
5. Сценарий на заданную тему
6. Сценарий на свободную тему
7. Анимационный персонаж-типаж «Герой»
8. Анимационный персонаж-типаж «Злодей»
9. Анимационный персонаж-типаж «Малыш»

10. Анимационный персонаж-типаж «Барышня»
11. Раскадровка сюжета по картине «Портрет»
12. Раскадровка сюжета по картине «Пейзаж»
13. Раскадровка сюжета по картине «Мифологический сюжет»
14. Раскадровка сюжета по картине «Многофигурная композиция»

Примерные темы докладов:

1. Школы и направления современной рисованной мультипликации.
2. Общий обзор основных этапов работы художника-постановщика анимационного фильма.
3. Этапы истории отечественного аниматографа. Обзор основных этапов на конкретных примерах.
4. Стили анимационного кино. «Стиль 50-х годов». Художественные и эстетические принципы. Воспитательная и гуманистическая направленность
5. «Стиль 50-х годов». Волшебные сказки. Среда и персонажи. Техника и стилевое решение.
6. Стили и техники отечественного аниматографа
7. Персонаж анимационного фильма. Типаж. Конструкция и пластика.
8. Зооморфность и антропоморфность персонажей.
9. Виды эскизов изобразительного решения анимационного фильма.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Теоретические вопросы к экзамену

1. Кинематограф и изобразительное искусство.
2. Синтетическая сущность кинематографа.
3. Режиссер-мультипликатор - определение профессии.
4. Феномен мультипликации.
5. Анализ и синтез движения в кинематографе.
6. Отличительные признаки мультипликационного кино.
7. Покадровая съемка - её принцип и возможности.
8. Эволюция техники одушевления.
9. Мультипликация как самостоятельный вид искусства.
10. Виды мультипликации.
11. Сфера применения анимационного кино.
12. Рисованный фильм: эстетические принципы.
13. Школы и направления современной рисованной мультипликации.
14. Общий обзор основных этапов работы художника-постановщика анимационного фильма.

Практические вопросы к экзамену

- 1 Этапы истории отечественного аниматографа. Обзор основных этапов на конкретных примерах.
- 2 Стили анимационного кино. «Стиль 50-х годов». Художественные и эстетические принципы. Воспитательная и гуманистическая направленность
- 3 «Стиль 50-х годов». Волшебные сказки. Среда и персонажи. Техника и стилевое решение.
- 4 Стили и техники отечественного аниматографа
- 5 Персонаж анимационного фильма. Типаж. Конструкция и пластика.
- 6 Зооморфность и антропоморфность персонажей.
- 7 Виды эскизов изобразительного решения анимационного фильма.
- 8 Обзор основных этапов пути от первых эскизов-поисков к окончательному графическому решению фильма.
- 9 Что такое условность и реализм применительно к рисованному фильму?
- 10 Классическая анимация школа профессионализма.
- 11 Влияние экономических факторов и техники на эстетику.
- 12 Рисованный фильм: технология и организация производства.

13 Принцип одушевления в рисованном кино.

14. Схема организации творческого и производственного процесса при классическом целлулоидном методе.

15 Этапы работы над рисованным фильмом. Общий обзор.

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			
Выполнение практических заданий	3	7	21
посещение занятий	1	21	21
Обязательная самостоятельная работа			
доклад	8	1	8
тест	20	1	20
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 «Основы мультипликации» 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.