

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

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



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920
Основание: УТВЕРЖДАЮ
Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

**«Изобразительное решение анимационного
фильма»**

Наименование ОПОП: Режиссер анимации и компьютерной графики

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Общая трудоемкость дисциплины составляет 432 астроном. час. / 16 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 196,9 час.

самостоятельная работа: 235,1 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческих заданий	1,2,3,4,5,6,7,8
контрольная работа	3
посещение занятий, активная работа	2,3,4
посещение занятий, активная работа	1
посещение практических занятий, активная работа	8
посещение практических занятий, активная работа	5,6,7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	1,3,5
зачет с оценкой	2,4,6,7,8

Рабочая программа дисциплины «Изобразительное решение анимационного фильма» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер анимации и компьютерной графики» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Составитель(и):

Збаразская А.П., старший преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Гринь М.Ю., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рецензент(ы):

Ефимов В.Д., доцент кафедры режиссуры мультимедиа и анимации

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

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:

формирование понимания и исследование взаимосвязи между содержательной и изобразительной формами экранного произведения, режиссёрским замыслом фильма и его визуальным воплощением;
формирование комплекса знаний об особенностях изобразительного решения анимационного произведения, умения реализовать творческие идеи в широком диапазоне современных анимационных технологий.

Задачи дисциплины:

1. Изучить основы изобразительного искусства и компьютерной графики.
2. Проанализировать особенности изобразительной трактовки режиссерского сценария в анимационном фильме, индивидуального почерка художника.
3. Познакомиться с графическими техниками и материалами, научиться «видеть» уникальный образ персонажа, его характер и пластику.
4. Сформировать умение нарисовать раскадровку фильма.
5. Освоить новые технологии, сформировать умение выражения своих идей изобразительными средствами.
6. Сформировать умение работы с цветом и светом при создании персонажей и фонов.

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:
Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.3 — Применяет для воплощения авторского замысла разнообразные средства художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

Знает: художественные и технические средства создания изобразительного решения анимационного фильма

Умеет: применять классические и компьютерные возможности для создания изобразительного решения анимационного фильма

Владет: художественными и техническими средствами создания изобразительного решения анимационного фильма

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-1 — Способен выполнять художественно-творческую деятельность по созданию проектов анимационного фильма.

ПК-1.2 — Определяет драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки анимационного фильма, разрабатывает режиссерский сценарий.

Знает: методы создания изобразительного решения фильма

Умеет: определять изобразительное решение анимационного фильма, учитывая жанровые и стилевые признаки произведения

Вид деятельности: творческо-производственный.

ПК-3 — Способен создавать аудиовизуальное произведение на основе анимационного проекта, используя технические и технологические средства современного производства.

ПК-3.2 — Использует особенности разработки стилистики персонажей и фонов для целостного восприятия анимационного фильма.

Знает: особенности разработки стилистики персонажей в анимационном фильме

Умеет: формировать и воплощать режиссерский замысел в изобразительном решении анимационного фильма

Владеет: навыками создания персонажей и фонов в различных анимационных техниках

Вид деятельности: творческо-производственный.

ПК-3 — Способен создавать аудиовизуальное произведение на основе анимационного проекта, используя технические и технологические средства современного производства.

ПК-3.3 — Создает анимационные произведения, вырабатывая оптимальные способы решения технологических задач.

Знает: особенности работы художника-постановщика и аниматора в процессе создания анимационного фильма

Умеет: реализовывать изобразительный замысел анимационного фильма

Владеет: навыками решения технологических задач и проблем в ходе работы над анимационным фильмом

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 432 астроном. час. / 16 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 196,9 час.

самостоятельная работа: 235,1 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	3
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	1,3,5
зачет с оценкой	2,4,6,7,8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	1	2	3	4	5	6	7	8	Итого
Лекции	12	12	12	12	0	0	0	0	48

Практические	12	12	12	12	12	12	12	12	96
Индивид. занятия	1,5	1,5	3	3	6	6	6	6	33
Консультации	2	2	3	2	2	2	2	2	17
Самостоятельная работа	22,5	18,5	20	17	30	26	26	26	186
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	7,6	3,7	7,6	3,7	7,6	7,6	7,6	49,1
Итого	53,7	53,6	53,7	53,6	53,7	53,6	53,6	53,6	429,1

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения.

Тема 1. 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности

Особенности киновыразительности и киноязыка. Изобразительное решение анимационного фильма. Понятие изобразительной композиции в анимационном фильме, её отличие от композиции в живописи и графике.

Тема 1. 2. Цветоведение. Цветовое решение.

Анализ процесса восприятия и различения цвета. Роль света и цвета в графике и анимации. Особенности создания цветового решения анимационного фильма. Стилистика. Художественные средства создания анимационного фильма.

Тема 1. 3. Основы и особенности восприятия экранного образа анимационного фильма.

Поиск образа анимационного героя.

Особенности изобразительного решения анимационного персонажа и окружающего пространства.

Тема 1. 4. Изобразительное решение анимационного фильма как ведущая форма выражения режиссерского замысла. Разработка фонов.

Влияние изобразительного решения на формирование и воплощение режиссерского замысла. Особенности создания фонов для анимационного фильма. Технические и технологические особенности создания фона.

Раздел 2. Основы изображения в анимационном кино

Тема 2. 1. Структура образа в анимационном фильме

Структура образа персонажа. Структура фона. Гротеск в анимации. Степень условности и образности в анимации.

Тема 2. 2. О методе работы художника постановщика и художника по персонажам

Особенности работы художника-постановщика и аниматора в процессе создания анимационного фильма

Тема 2. 3. Мастерство художника анимационного фильма.

Особенности работы художника анимационного фильма. Его роль в создании АВП. работа режиссера и художника.

Тема 2. 4. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении анимационного фильма

Важность и влияние монтажных принципов на работу над анимационным фильмом. Монтаж и изобразительное решение. Создание раскадровки. Крупности планов и принципы монтажа к контексте изобразительного решение, экспликации и раскадровки.

Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла анимационного фильма.

Тема 3. 1. Анализ драматургического материала с точки зрения изобразительного решения фильма.

Влияние изобразительного решения фильма на драматургию будущего произведения.

Тема 3. 2. Замысел и эскизная разработка персонажа анимационного фильма

Особенности стилистики персонажей. Эскизная разработка персонажа анимационного фильма. Технические и художественные средства создания персонажа для анимационного фильма

Тема 3. 3. Формирование и воплощение режиссерского замысла в изобразительном

решении анимационного фильма.

Цветовые эскизы к фильму, их значение в творческом процессе создания фильма. Общее представление о цветовой экспликации.

Тема 3. 4. Основы свето-тональной, колористической, перспективной композиции

Зависимость цветового решения от драматургии, жанра фильма. Особенности перспективы и ее влияния на режиссерскую концепцию.

Тема 3. 5. Ракурсное построение в изобразительном решении анимационного фильма

Особенности ракурсного построения в анимационном кино. Влияние ракурса на драматургию фильма.

Тема 3. 6. Проблема жанра в изобразительном решении анимационного фильма

Изобразительное решение анимационного фильма, с учетом жанровых признаков произведения. Особенности работы с жанровым кино и возрастными категориями.

Тема 3. 7. Проблема стиля в изобразительном решении анимационного фильма

Изобразительное решение анимационного фильма, с учетом стилевых признаков произведения

Тема 3. 8. Новые изобразительные возможности анимационного кино. Синтез искусств.

современные методы и технологии создания изобразительного решения анимационного фильма. Синтезирования искусств. Современные изобразительные возможности и веяния.

Тема 3. 9. Цветовая экспликация фильма. Стилистика анимационного кино.

Экпликация - цветовая партитура и визуальное обозначение мест действия в мультипликации. Стилистические особенности в анимации и драматургии.

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	Теоретические основы экранного изображения.	24	0	0	24	0	3	51
1.1	Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	6	0	0	6	0	0	12
1.2	Цветоведение. Цветовое решение.	6	0	0	6	0	1,5	13,5
1.3	Основы и особенности восприятия экранного образа анимационного фильма. Поиск образа анимационного героя.	6	0	0	6	0	0	12
1.4	Изобразительное решение анимационного фильма как ведущая форма выражения режиссерского замысла. Разработка фонов.	6	0	0	6	0	1,5	13,5
2	Основы изображения в анимационном кино	24	0	0	24	0	6	54
2.1	Структура образа в анимационном фильме	9	0	0	9	0	3	21
2.2	О методе работы художника постановщика и художника по персонажам	3	0	0	3	0	0	6
2.3	Мастерство художника анимационного фильма.	6	0	0	6	0	1,5	13,5
2.4	Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении анимационного фильма	6	0	0	6	0	1,5	13,5
3	Основные этапы реализации изобразительного замысла анимационного фильма.	0	0	0	48	0	24	72
3.1	Анализ драматургического материала с точки зрения изобразительного решения фильма.	0	0	0	3	0	6	9
3.2	Замысел и эскизная разработка персонажа анимационного фильма	0	0	0	9	0	0	9

3.3	Формирование и воплощение режиссерского замысла в изобразительном решении анимационного фильма.	0	0	0	0	0	0	0 *
3.4	Основы свето-тональной, колористической, перспективной композиции	0	0	0	6	0	6	12
3.5	Ракурсное построение в изобразительном решении анимационного фильма	0	0	0	6	0	0	6
3.6	Проблема жанра в изобразительном решении анимационного фильма	0	0	0	6	0	6	12
3.7	Проблема стиля в изобразительном решении анимационного фильма	0	0	0	6	0	0	6
3.8	Новые изобразительные возможности анимационного кино. Синтез искусств.	0	0	0	6	0	0	6
3.9	Цветовая экспликация фильма. Стилистика анимационного кино.	0	0	0	6	0	6	12
	ВСЕГО	48	0	0	96	0	33	177

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Онтологический принцип кино и природа киновыразительности».	6
2	Тема: «Цветоведение. Цветовое решение.».	6
3	Тема: «Основы и особенности восприятия экранного образа анимационного фильма. Поиск образа анимационного героя.».	6
4	Тема: «Изобразительное решение анимационного фильма как ведущая форма выражения режиссерского замысла. Разработка фонов.».	6
5	Тема: «Структура образа в анимационном фильме».	9
6	Тема: «О методе работы художника постановщика и художника по персонажам».	3
7	Тема: «Мастерство художника анимационного фильма. ».	6
8	Тема: «Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении анимационного фильма».	6
9	Тема: «Анализ драматургического материала с точки зрения изобразительного решения фильма.».	3

10	Тема: «Замысел и эскизная разработка персонажа анимационного фильма».	9
11	Тема: «Основы свето-тональной, колористической, перспективной композиции ».	6
12	Тема: «Ракурсное построение в изобразительном решении анимационного фильма».	6
13	Тема: «Проблема жанра в изобразительном решении анимационного фильма».	6
14	Тема: «Проблема стиля в изобразительном решении анимационного фильма».	6
15	Тема: «Новые изобразительные возможности анимационного кино. Синтез искусств.».	6
16	Тема: «Цветовая экспликация фильма. Стилистика анимационного кино.».	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 «Изобразительное решение анимационного фильма».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческих заданий	1,2,3,4,5,6,7,8
контрольная работа	3
посещение занятий, активная работа	2,3,4
посещение занятий, активная работа	1
посещение практических занятий, активная работа	8
посещение практических занятий, активная работа	5,6,7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	2,4,6,7,8
зачет	1,3,5

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль проводится в виде устного опроса (беседы) в ходе первого занятия по дисциплине.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

1.1 Творческие задания 1 семестра

В течении 1 семестра студент должен выполнить 3 творческих задания.

Задание 1. Нарисовать себя анимационным персонажем. (Рисование реальных людей (себя, преподавателей, знакомых и т.д.) как анимационных персонажей).

Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 2. Создание характерных персонажей на основе их рода деятельности.

Прокрутка (обкатка) персонажей: фас, профиль, $\frac{3}{4}$ на нас, $\frac{3}{4}$ со спины, вид со спины (*можно

ограничиться положениями фас и профиль). Линия, ч/б (без покраса)

1. Дровосек
2. Балерина
3. Сладёна (обжора)
4. Ботаник (зубрила)
5. Пианист

Задание выполняется в несколько этапов :

1. эскизный поиск каждого персонажа, выбор наиболее удачных вариантов
 2. построение каждого с помощью простых форм (обкатка каждого)
 3. доработка (детали, костюм и т.д.) и обкатка каждого персонажа
- Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 3. Разработка персонажа животного женского рода. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 4. Разработка антропоморфного персонажа женского рода. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 5. Разработка антропоморфного персонажа мужского рода. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 6. Разработка концепт артов в разных типах перспектив. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Творческие задания 2 семестра

В течении 2 семестра студент должен выполнить 3 творческих задания.

Задание 1. Нарисовать комнату одного из персонажей в предыдущем задании. Разработать комнату персонажа таким образом, чтобы читался род занятий и характер хозяина комнаты. Акцент именно на содержании, а не на геометрии.

Комнату рисуем в двух видах:

1. Реалистичный, с учётом перспективы, чётко читаемые, узнаваемые предметы.
 2. На основе первого вида комнаты, нарисовать её же, но в более абстрактном, плоскостном варианте, например, как бы рисовал ребёнок. Ломаем пространство на своё усмотрение, стилизуем предметы, свобода форм и линий, но так, чтобы комната и её владелец угадывались.
- Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 2. Абстрактная (беспредметная) композиция. С помощью цвета, пятен, линий, общей композиции отобразить чувства от прочтения стихотворения (автор и произведение выбирает студент и прикладывает к готовому заданию). Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 3. Создание динамичной композиции из заданных геометрических форм. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 6. Создание статичной композиции из заданных геометрических форм. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Творческие задания 3 семестра.

В течении 3 семестра студент должен выполнить 2 творческих задания.

Задание 1. Разработка персонажей протагониста и антагониста, здесь в классическом

понимании положительного и отрицательного героя с помощью характерных форм, линий, цвета, деталей. Разработать облик персонажа, например, Коцея Бессмертного и Василисы (или Ивана Царевича). Вид выполненной работы: эскизы в цвете; динамичные картинки, отражающие взаимоотношение героев. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 2. Переработка кадров из кинофильмов в кадр анимационного фильма: вольная стилизация, построение четкой композиции, поиск различных техник исполнения.

Три кадра из разных фильмов на выбор студента, или любые три кадра из к/ф «Иван Васильевич меняет профессию»). Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 3. Создание динамичной композиции из заданных геометрических форм. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 4. Создание статичной композиции из заданных геометрических форм. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 7. Разработка ряда концептов эмоций в геометрическом и цветовом решении. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

В течении 4 семестра студент должен выполнить 3 творческих задания.

Задание 1. Нарисовать плакат к мультфильму «Курочка ряба» (любая другая известная, узнаваемая история) в манере одного из предложенных преподавателем художников.

Варианты на выбор (на усмотрение преподавателя): Матисс, Дега, Малевич, Шагал, Пикассо; или свой вариант студента, согласованный с преподавателем. К выполненному заданию прилагается референс, т.е. работа художника (имя автора, название работы). В работе студента должна угадываться манера художника: цветовое решение, композиция, формы, характер линий и т.д. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 2. Создание различной атмосферы в интерьере в зависимости от жанра а/ф на основе реального пространства (стилизация своей комнаты). Одна комната, один ракурс, разное настроение:

1. Комната из фильма ужасов

2. Комната из легкого комедийного/ романтического ... фильма.

Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 3. Разработка ряда концептов времен суток в геометрическом/абстрактном цветовом решении. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 4. Переработка известного классического живописного произведения в авторском стиле. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 5. Придумывание и разработка персонажей с применением разной стилистики. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Творческие задания 5 семестра

В течении 5 семестра студент должен выполнить 3 творческих задания.

Задание 1. Влияние техники выполнения изобразительного решения на восприятие кадра. Один

кадр (по содержанию и композиции) выполняется в трёх различных техниках. На выбор студента любой ключевой по событиям кадр из произведения «Сказка о рыбаке и рыбке» (выбор произведения по согласованию с преподавателем). Материалы выполнения и стилизация на выбор студента. Из материалов были: карандаши, краски, коллажи, объёмные предметы, линейный рисунок с заливкой в комп. программах и др. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 2. Разработка изобразительного решения а/ф для заданной возрастной аудитории, конкретно для экранизации по стихотворению для детей дошкольного и/или младшего школьного возраста. Студент самостоятельно выбирает стихотворение, указывая автора (Барто, Маршак и т.п.), название, текст прилагается к заданию. Три кадра к одному стихотворению, либо по одному кадру на разные произведения. Визуальное и письменное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 3. Подготовка персонажа для анимации обкатка персонажа в полный рост. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 4. Подготовка персонажа для анимации: эмоции персонажа. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 5. Подготовка персонажа для анимации. Рисование выбранного персонажа в динамике. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Творческие задания 6 семестра

В течении 6 семестра студент должен выполнить 3 творческих задания.

Задание 1. Соединение реального и анимационного миров: использование фото города, интерьеров и вписывание в них анимационных персонажей или явлений.

Как пример «Кто подставил кролика Роджера?»

Три кадра по произведению Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание».

Кадры могут содержать в себе конкретное событие из романа или передавать настроение героев, режиссёра (его трактовку), атмосферу фильма по роману. Визуальное и письменное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 2. Переработка фотоизображения видов природы в кадр из а/ф в стиле и технике предложенных преподавателем а/ф. Дается, например, фотография вида природы для переработки и названы а/ф, чьи стиль и технику нужно повторить: «Смешарики», «Тихая история», «Пластелиновая ворона». К работе студент прикрепляет стоп-кадр (референс) из а/ф с указанием названия и именем режиссёра. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 3. Подготовка персонажа для анимации. Обкатка персонажа в полный рост. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 4. Подготовка персонажа для анимации: эмоции персонажа. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 5. Подготовка персонажа для анимации рисование персонажа в динамике. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 6. Подготовка персонажа для анимации: различные ракурсы. Визуальное задание,

сдается на бумажном или электронном носителе.

Творческие задания 7 семестра

В течении 7 семестра студент должен выполнить 3 творческих задания.

Задание 1. Разработать отрицательного анимационного персонажа Баба Яга для различной возрастной аудитории : 0+ и 18+. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 2. Переработать кадр из а/ф (например «Жил- был пёс»), выполнив его в манере предложенных преподавателем художников : Пикассо, Ван Гог, Петров-Водкин (или др.). Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 3. Цветовое решение персонажа и фона в жанре нуар. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 4. Цветовое решение персонажа и фона в жанре вестерн. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 5. Цветовое решение персонажа и фона в жанре экспрессионизм. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 6. Цветовое решение персонажа и фона в жанре исторического фильма. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 7. Цветовое решение персонажа и фона в жанре хоррор. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 8. Цветовое решение персонажа и фона в жанре фантастика и фэнтези. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Творческие задания 8 семестра

В течении 8 семестра студент должен выполнить 3 творческих задания.

Задание 1. Разработка подробного концепт- арта анимационного персонажа по литературному произведению (на выбор студента) : поисковые эскизы, построение с помощью простых форм, динамичные позы, обкатки в полный рост, обкатки на эмоции, артикуляцию персонажа.

Литературное произведение, кто герой, техника выполнения, стилизация — на выбор студента. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 2. Разработка концепт - арта для экранизации народной сказки (серия книг «Сказки народов мира») в манере, отражающей творчество народа выбранной сказки.

В соответствующем стиле студент разрабатывает: персонажей (главный герой и антагонист); фоны (в которых происходят ключевые события); детали, предметы, которые наполняют пространство, или важны для истории; животных (если есть и важны). Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 3. Создание концепт артов персонажей и локаций заданной тематики по литературному источнику. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 4. Разработка персонажей в стилистике известных анимационных полнометражных фильмов. А/ф на выбор студента по согласованию с преподавателем. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

Задание 5. Разработка героев в разных ракурсах, разработка эмоции, рисование головы в ракурсах. Визуальное задание, сдается на бумажном или электронном носителе.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Примерный перечень вопросов к зачету в 1 семестре:

1. Изобразительное решение анимационного фильма как ведущая форма выражения режиссерского замысла на примерах авторского и продюсерского анимационного фильма
2. Основы светотональной, колористической, перспективной композиции и ракурсного построения в изобразительном решении анимационного фильма .
3. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении анимационного фильма
4. Схемы в мультипликаторе. Композиционные особенности передачи пространственных отношений.
5. Смещение композиционного центра в мультипликаторе как выразительное средство создания эмоционального образа. Нестандартные композиционные решения и ракурсы.
6. Изобразительное решение анимационного фильма: роль цвета в мультипликаторе
7. Изобразительное решение анимационного фильма: роль света в графике и мультипликаторе. Отличия динамики и статики в освещении сцены.
8. Влияние освещения на выразительное композиционное решение кадра.
9. Влияние освещения на эмоционально-выразительное решение фильма.
10. Влияние цвета на выразительное композиционное решение кадра.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой во 2 семестре:

1. Особенности изобразительного решения анимационного персонажа.
2. Особенности изобразительного решения анимационного персонажа. Силуэт.
3. Особенности изобразительного решения анимационного персонажа. Использование реверсивных линий.
4. Особенности изобразительного решения анимационного персонажа. Объем и глубина в рисунке.
5. Особенности изобразительного решения анимационного персонажа. Ракурсы.
6. Особенности изобразительного решения анимационного персонажа. Динамические картинки.
7. Особенности разработки персонажей – типизация.
8. Особенности разработки персонажей – стилизация.
9. Особенности изобразительного решения персонажей и фонов.
10. Особенности рисования глаз мульт-персонажам. Типы глаз и характер.
11. Особенности рисования глаз мульт-персонажам. Женские глаза.
12. Особенности рисования глаз мульт-персонажам. Мужские глаза.
13. Особенности рисования глаз мульт-персонажам. Основные схемы эмоций.

Примерный перечень вопросов к зачету в 3 семестре:

1. Особенности разработки персонажа.
2. Персонаж и фон в изобразительном решении анимационного фильма..
3. Жанр и цветовое решение анимационного фильма.
4. Роль продюсера в создании анимационного фильма.
5. Роль режиссера в создании анимационного фильма.
6. Творческие задачи художника мультипликационного фильма.
7. Творческие задачи художника-разработчик персонажей.
8. Творческие задачи художника-постановщика.
9. Творческие задачи художника-аниматор.

10. Понятие "лей-аут".
11. Изобразительное решение анимационного фильма как смысловая направляющая художественного уровня будущего произведения.
12. Особенности изобразительного решения анимационного персонажа.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой в 4 семестре:

1. Формальные признаки композиции.
2. Типы композиции
3. Формы композиции
4. Комбинация композиционных форм
5. Приемы и формы композиции.
6. Основные законы композиции
7. Стиль и стилевое единство
8. Ассоциативная композиция
9. Статика и динамика в композиции.
10. Композиционное построение персонажей в кадре.
11. Мастерство художника фильма. Особенности работы художника-постановщика над анимационным фильмом.
12. Мастерство художника фильма. Особенности работы художника-разработчика персонажей над анимационным фильмом.

Примерный перечень вопросов к зачету в 5 семестре:

1. Цветовая гамма и стиль решения комедийного анимационного фильма
2. Цветовая гамма и стиль решения трагедийного анимационного фильма
3. Изобразительное решение кукольных фильмов.
4. Главный персонаж, персонажи детского сериала
5. Персонаж/персонажи подросткового сериала.
6. Различные техники изобразительного решения фильма: акварельная; цветные карандаши, пастель, масляная живопись.
7. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссерского замысла в изобразительном решении анимационного фильма.
8. Анализ авторского материала, формирование и воплощение режиссерского замысла в изобразительном решении анимационного фильма.
9. Особенности разработки концептов в 3D.
10. Понятие референсов при разработке концептов к анимационному фильму.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой в 6 семестре:

1. Особенности изобразительного решения анимационного персонажа и окружающего пространства.
2. Особенности изобразительного решения групп анимационных персонажей: двойка, тройка, четверка.
3. Особенности изобразительного решения групп анимационных персонажей: тройка.
4. Особенности изобразительного решения групп анимационных персонажей: четверка.
5. Особенности изобразительного решения групп анимационных персонажей: пятерка.
6. Одновидовые группы персонажей, особенности изобразительного решения.
7. Разновидовые группы персонажей, особенности изобразительного решения
8. Одновидовые и разно видовые группы персонажей, особенности изобразительного решения
9. Главный персонаж и второстепенные персонажи.
10. Основные изобразительные типы персонажей анимационного фильма.
11. Антогонист и Протогонист.
12. Основные изобразительные типы персонажей анимационного фильма.

Персонаж-Трикстер.

13. Принципы разработки анимационного персонажа. Главный персонаж и его персонаж компаньон.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой в 7 семестре:

1. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении анимационного фильма
2. Цветовая гамма и стиль решения комедийного анимационного фильма
3. Цветовая гамма и стиль решения трагедийного анимационного фильма
4. Цвет и стилистика фильма в жанре нуар
5. Цвет и стилистика фильма в жанре монументализм
6. Цвет и стилистика фильма в жанре вестерн
7. Цвет и стилистика фильма в жанре экспрессионизм
8. Цвет и стилистика фильма в жанре Конструктивизм
9. Цвет и стилистика фильма в жанре Исторического фильма
10. Цвет и стилистика фильма в жанре Сюрреализм
11. Цвет и стилистика фильма в жанре хоррор.
12. Цвет и стилистика фильма в жанре фантастика и фэнтези
13. Цвет и стилистика фильма в жанре слэпстик.
14. Цвет и стилистика фильма в жанре утопия и анитиутопия.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой в 8 семестре:

1. Эстетический аспект формальной композиции
2. Стиль и стилевое единство
3. Ассоциативная композиция
4. Статика и динамика в композиции.
5. Равновесие в композиции.
6. Организация пространства как выразительного средства фильма
7. Геометрические композиции как художественно собирательный образ
8. Композиционное построение персонажей в кадре как способ передачи эмоционального напряжения: одиночество, романтика и .т.п.
9. Цветовая экспликация анимационного фильма.
10. Работа режиссера с художником.

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 1			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	2,5	16	40,0
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	10	3	30
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 2			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	2,5	16	40,0
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	10	3	30
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 3			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	2,5	16	40,0
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	10	2	20
Контрольная работа	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 4			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	2,5	16	40,0
Обязательная самостоятельная работа			

Выполнение творческих заданий	10	3	30
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			
Посещение практических занятий, активная работа	5	8	40
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	10	3	30
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 6			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение практических занятий, активная работа	5	8	40
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	10	3	30
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 7			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение практических занятий, активная работа	5	8	40
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	10	3	30
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 8			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение практических занятий, активная работа	5	8	40
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	10	3	30

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. Петров, А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс] : учеб. пособие. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. — 191 с.
<https://e.lanbook.com/reader/book/69358/#1>
2. Воденко М. О. Герой и художественное пространство фильма: анализ взаимодействия [Электронный ресурс]: учебное пособие/ М.О. Воденко. — Москва: ВГИК, 2011 г.— 119 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю
<https://e.lanbook.com/reader/book/69365/#1>
3. Ермилова, Н. Б. Деталь в кино. Выразительные возможности использования пластического образа в литературе и кинематографии. [Текст] : учебное пособие. / Н. Б. Ермилова. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2006. - 96 с.
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/55.pdf>
4. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма [Текст] : с рисунками автора / М. Сафронов. - Санкт-Петербург : Сеанс, 2017. - 304 с. : ил. - ISBN 978-5-905669-33-0 : 564.00 р.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. Кривуля, Наталья Геннадьевна. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий [Текст] : в 2 ч. / Н. Г. Кривуля. - М. : Аметист, 2012. Ч. I. - 384 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Кривуля, Наталья Геннадьевна. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий [Текст] : в 2 ч. / Н. Г. Кривуля. - М. : Аметист, 2012. - Ч. 2. - 392 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Хитрук, Ф. Профессия - аниматор. в 2 т. / Ф. С. Хитрук. - М. : Гаятри, 2007. - 304 с. - ISBN 978-5-9689-0137-8. - Текст : непосредственный
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Сайт студии анимационного кино "Мельница" <http://melnitsa.com/>
2. Сайт СКА "Петербург" <http://www.skapetersburg.ru/>
3. Киностудия "Союзмультфильм" <https://souzmult.ru/>
4. Крупнейший информационный ресурс по КГ <https://render.ru/>
5. Клуб аниматоров - ANIMATIONCLUB.RU <https://animationclub.ru>

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe Photoshop CS6

Adobe Premiere Pro

Microsoft Windows

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

База данных отзывов профессиональных критиков, рецензентов, зрителей на главные фильмы «Мегакритик» <https://www.megacritic.ru>

Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.ru>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>

Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека». <https://нэб.рф>

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

Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных мероприятий обучающемуся рекомендуется регулярно изучать каждую тему дисциплины, активно участвуя в аудиторных занятиях и в ходе реализации различных форм самостоятельной работы. Обучающимся необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.

Учитывая структуру и содержание дисциплины, обучающимся рекомендуются следующие методические подходы к освоению материала:

в ходе лекционных и практических занятий:

- ориентация на освоение общей характеристики и научных концепций рассматриваемых вопросов,
- фиксирование основных положений лекции и ключевых определений рассматриваемой проблемы;
- фиксирование спорных моментов и проблем, которые могут стать предметом внимания и изучения на практических занятиях в ходе практических занятий:
- участие в активной дискуссии с обоснованием собственных позиций,
- активное участие в обсуждении рассматриваемой темы.

В основе методических подходов к обучению в ходе освоения дисциплины преимущество отдается современным интерактивным формам и методам, способствующим формированию творческого, компетентного и деятельностного понимания сущности социальной и профессиональной деятельности, развитию самостоятельности мышления, умений принимать решения.

Творческая мастерская – это один из способов организации образовательного процесса, способствующий реализации и раскрытию способностей обучающихся и обеспечивающий методическую, теоретическую, технологическую подготовку выпускника к профессиональной деятельности. При этом важнейшим качеством процесса является сотрудничество, сотворчество, взаимодействие, которые составляют основу профессиональной деятельности в киноиндустрии и в театральной сфере.

Основными задачами творческой мастерской являются:

- построение образовательного и творческого процессов в их взаимодействии, направленных на формирование и развитие личностных профессиональных качеств обучающихся с учетом их индивидуальных психологических и физиологических особенностей;
- создание условий для проявления и развития творческой индивидуальности обучающихся, реализации их творческого потенциала;
- повышение мотивации к самостоятельной творческой деятельности;
- создание образовательного пространства, благоприятствующего воспитанию педагогической смены и совершенствованию профессиональных навыков участников образовательного процесса.

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме.

Цель лекционных занятий – развитие у обучающихся навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии.

Цель практических занятий – развитие у обучающихся навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков монтажного мышления.

В рамках занятий проходят дискуссии, посвященные пониманию изученного материала. Дискуссия – это обсуждение, помогающее компетентно обдумать проблему, активизировать размышление по определенному вопросу. В дискуссии важен как сам процесс обмена мнениями, так и достижение соглашения по определенному вопросу, разъяснение собственных взглядов и позиций других по проблеме, более глубокое понимание исторических событий, выявление их многовариантности, приобретаются умения занимать и

отстаивать свою позицию или точку зрения.

Примеры тем для дискуссий:

1. Особенности изобразительного решения анимационного фильма (на примере фильма по выбору преподавателя).
2. Сравнение фонов в современном анимационном кинематографе
3. Особенности цвета в картинах различных направлений.
4. Поиск образа анимационного героя.