

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
«Анимация (мультидвижение)»**

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 756 академ. час. / 21 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 329,8 час.

самостоятельная работа: 426,2 час.

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

Рабочая программа дисциплины «Анимация (мультдвижение)» 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):

Рыбалко О.О., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рецензент(ы):

Кальченко А.П., доцент

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:

овладение системой знаний и навыков создания анимационного движения;
развитие образного метафорического пространственного мышления;
всестороннее раскрытие и развитие творческой индивидуальности;
формирование мировоззрения художника.

Задачи дисциплины:

1. Изучить законы движения.
2. Развить способности видеть движение в составных частях.
3. Освоить основные техники и приемы анимации.
4. Сформировать умение создавать пластику движений предметов и персонажей.
5. Сформировать практические навыки работы в современных программных средствах создания компьютерной анимации.

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: разновидности форм и приемов классической и современной анимации

Умеет: разрабатывать серии последовательных рисунков, компоновок и фаз движения, отрабатывать характер образов, движение, мимику, жесты, артикуляцию в соответствии с мизансценами и типажам

Владеет: основами рисунка и пантомимы, цветоведения

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-2 — Способен творчески работать над анимационным фильмом в широком диапазоне современных анимационных технологий, включая компьютерные технологии (3D, 2D и другие).

ПК-2.1 — Создает графически убедительную пластику движения предметов и персонажей в рисованном и кукольном анимационном фильме.

Знает: принципы движения и динамики анимационного персонажа

Умеет: создавать анимационное движение одушевленных и неодушевленных

объектов с использованием приемов классической и современной анимации
Владеет: навыками создания пластики движения и разработки анимационных персонажей в разных анимационных техниках

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-2 — Способен творчески работать над анимационным фильмом в широком диапазоне современных анимационных технологий, включая компьютерные технологии (3D, 2D и другие).

ПК-2.4 — Реализует творческий проект, используя широкую палитру современных анимационных технологий.

Знает: технологические и технические возможности анимации

Умеет: реализовать проект, используя разнообразие классических и современных анимационных техник

Владеет: навыками создания анимации с использованием классических и компьютерных технологий

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 756 академ. час. / 21 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 329,8 час.

самостоятельная работа: 426,2 час.

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

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	1	2	3	4	5	6	7	8	Итого
Лекции	16	16	16	16	0	0	0	0	64
Практические	16	16	16	16	32	32	48	48	224
Индивид. занятия	2	2	2	2	2	2	2	2	16
Консультации	3	2	4	2	4	2	2	2	21
Самостоятельная работа	30,5	27	65,5	31,5	65,5	27	51,5	56	354,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	8,6	4,2	4,2	4,2	8,6	4,2	33,5	71,7
Итого	71,7	71,6	107,7	71,7	107,7	71,6	107,7	141,5	751,2

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Раздел 1. Анимация как вид аудиовизуального искусства

Тема 1. 1. Феномен анимации.

Технологические признаки, особенности языка, связь с другими искусствами. Основные этапы становления и развития искусства анимации. Мастера российской и зарубежной анимации.

Тема 1. 2. Разнообразие форм классической и современной анимации.

Эстетика классической анимации. Виды современной анимации: рисованный фильм, кукольное кино, техника перекладки и силуэтный фильм. ожившая живопись, растровый метод, бескамерная анимация, «Репорелло», фотоизбирательный метод (пиксиляция), комбинированный метод. Компьютерная 2D и 3D анимация.

Тема 1. 3. Область применения анимации.

Анимация в киноиндустрии. Вещательное телевидение. Мультимедийные проекты. Компьютерные игры. Виртуальная реальность и Интернет. Обучающие и научные приложения. Пакеты трехмерной анимации, используемые для создания рекламных и музыкальных клипов. Классическая и современная анимация в курсовых и дипломных проектах. Комплексы для обработки видеоизображений для наложения анимационных спецэффектов на видеозапись. Программы для научной визуализации.

Тема 1. 4. Этапы работы над рисованным фильмом.

Сценарная заявка, литературный сценарий, киносценарий, режиссерский сценарий, раскадровка. Подготовительный период. Мультипликат и черновая фазовка. Черновой монтаж, макет фильма. Цеховые операции: прорисовка, чистовая фазовка, контуровка, заливка, планировка сцены, технический контроль. Съемка фильма. Монтаж цветного производства. Запись и перезапись. Подготовка исходных материалов для массовой печати.

Тема 1. 5. Профессия аниматора.

Принципы и методы одушевления. Что должен уметь аниматор. Рабочее место, инструментарий, материалы одушевления. Рисованный мультипликат: компоновки, промежуточные фазы. Расчет движения («тайминг»). Единицы измерения времени. Экспозиционные листы. Циклы. Распределение движения по слоям. Панорамы, подвижные штифты.

Раздел 2. Раздел 2. Законы движения в анимационном кинематографе.

Тема 2. 1. Природа движения.

Определение понятия движения. Отличие «натурного» и рисованного движения. Изобразительное решение анимационного фильма и пластика движения персонажа. Движение от перемещения в пространстве до мышления. Движение - совокупность действия и реакции.

Тема 2. 2. Механическое (инертное) движение.

Законы движения и анимация неодушевленных предметов. Деформация: способ реагирования инертных тел. Причинность и воздействующие факторы. Захлесты, остаточное движение, баллистика. Одушевление стихий (вода, огонь и т.д.).

Тема 2. 3. Биологическая (активная) форма движения.

Двигательный механизм животного и человека. Анатомия персонажа в рисованном и кукольном фильме. Схемы и пластика движения животных, птиц, насекомых. Характерные походки человека.

Раздел 3. Раздел 3. Психология движения.

Тема 3. 1. Актерские задачи в анимации.

Характеры и образы в анимационном кино. Принцип актерского перевоплощения в рисованном и кукольном кино. Психологические задачи в игровых сценах. Методика обучения анимации от простых упражнений к разработке актерских сцен с участием двух персонажей. Образцы актерского мастерства в отечественной и зарубежной анимации.

Тема 3. 2. Разработка характера персонажа.

Принцип перевоплощения. Выражение характера через реакцию персонажа. Рефлекторный механизм: от амёбы до человека. Виды реакций: гнев, испуг, радость и т.д. Виды темпераментов: холерик, сангвиник и т. д. Компоненты актерской игры: поза, жестикация, мимика и артикуляция. Особенности мимической игры различных по характеру и конструкции персонажей. Виды жестов. Важность гиперболы в решении жеста. Вход и выход из нейтрального положения при смене жестов. «Фиксация точек». Хореография движения (координация позы, жеста и мимики в музыкально-ритмической структуре действия).

Раздел 4. Раздел 4. Работа аниматора с музыкальной и речевой фонограммой

Тема 4. 1. Расшифровка музыкальной фонограммы и исполнение музыкальных анимационных заданий.

Принцип расшифровки музыкальной фонограммы, метод использования, запись музыкальной фонограммы в экспозиционные листы, расстановки и фиксации ударных положений в соответствии с ритмическими акцентами. Запись музыкальной сцены в экспозиционные листы.

Тема 4. 2. Речевая фонограмма и упражнения с артикуляцией анимационных персонажей.

Принцип разработки артикуляции. Метод отбора акцентных положений (интонационные переходы, выделение ударных гласных и согласных). Техника расшифровки репличной фонограммы. Запись артикуляции в экспозиционные листы.

Раздел 5. Раздел 5. Компьютерная анимация

Тема 5. 1. Специфика компьютерной анимации.

Моделирование пространства.

Тема 5. 2. Методы компьютерной анимации.

Методы создания компьютерной анимации. Творческий диапазон средств выразительности компьютерной анимации.

Тема 5. 3. Программные средства создания плоской анимации.

Основные методы создания анимации с помощью компьютера. Покадровая анимация. Использование слоев для создания анимации. Работа в растровой программе анимации Adobe Image Ready. Создание анимации в Adobe After Effects. Программные средства создания векторной анимации. Анимация движения методом расчета кадров. Анимация изменения формы методом расчета кадров. Способы сохранения анимации в различных форматах, ориентированных на ее последующее использование. Особенности создания Flash-анимации для Интернет. Программы двумерной анимации, используемые для создания динамических изображений и спецэффектов в кино.

Тема 5. 4. Общие сведения о программах 3D анимации.

Назначение и возможности программ трехмерной анимации. Создание трехмерных виртуальных миров. Эстетическое воздействие трехмерных изображений и их преимущество перед плоской графикой. Категории и типы объектов для создания сцен: Geometry (Геометрия), Shapes (Формы), Lights (Источники света), Cameras (Камеры), Helpers (Вспомогательные объекты), Space Warps (Объемные деформации), Systems (Системы), Editable Spline (Редактируемый сплайн), Editable Poly (Редактируемая сетка). Формирование геометрической модели сцены. Настройка освещения и съемочных камер. Назначение и настройка материалов. Анимация сцены и настройка поведения объектов во времени. Визуализация сцены и имитация эффектов внешней среды. Возможности модуля видеомонтажа. Сохранение результатов моделирования.

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	Раздел 1. Анимация как вид аудиовизуального искусства	36	0	0	36	0	4	76
1.1	Феномен анимации.	4	0	0	4	0	0	8
1.2	Разнообразие форм классической и современной анимации.	12	0	0	12	0	2	26
1.3	Область применения анимации.	8	0	0	8	0	2	18
1.4	Этапы работы над рисованным фильмом.	8	0	0	8	0	0	16
1.5	Профессия аниматора.	4	0	0	4	0	0	8
2	Раздел 2. Законы движения в анимационном кинематографе.	28	0	0	28	0	4	60
2.1	Природа движения.	12	0	0	12	0	2	26
2.2	Механическое (инертное) движение.	8	0	0	8	0	1	17
2.3	Биологическая (активная) форма движения.	8	0	0	8	0	1	17
3	Раздел 3. Психология движения.	0	0	0	32	0	2	34
3.1	Актерские задачи в анимации.	0	0	0	8	0	0	8
3.2	Разработка характера персонажа.	0	0	0	24	0	2	26
4	Раздел 4. Работа аниматора с музыкальной и речевой фонограммой	0	0	0	32	0	2	34
4.1	Расшифровка музыкальной фонограммы и исполнение музыкальных анимационных заданий.	0	0	0	8	0	1	9
4.2	Речевая фонограмма и упражнения с артикуляцией анимационных персонажей.	0	0	0	24	0	1	25
5	Раздел 5. Компьютерная анимация	0	0	0	96	0	4	100
5.1	Специфика компьютерной анимации.	0	0	0	24	0	2	26
5.2	Методы компьютерной анимации.	0	0	0	24	0	0	24

5.3	Программные средства создания плоской анимации.	0	0	0	24	0	0	24
5.4	Общие сведения о программах 3D анимации.	0	0	0	24	0	2	26
	ВСЕГО	64	0	0	224	0	16	304

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Анимация (мультдвижение)» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Феномен анимации.».	4
2	Тема: «Разнообразие форм классической и современной анимации.».	12
3	Тема: «Область применения анимации. ».	8
4	Тема: «Этапы работы над рисованным фильмом. ».	8
5	Тема: «Профессия аниматора. ».	4
6	Тема: «Природа движения. ».	12
7	Тема: «Механическое (инертное) движение. ».	8
8	Тема: «Биологическая (активная) форма движения.».	8
9	Тема: «Актерские задачи в анимации.».	8
10	Тема: «Разработка характера персонажа. ».	24
11	Тема: «Расшифровка музыкальной фонограммы и исполнение музыкальных анимационных заданий.».	8
12	Тема: «Речевая фонограмма и упражнения с артикуляцией анимационных персонажей.».	24
13	Тема: «Специфика компьютерной анимации. ».	24
14	Тема: «Методы компьютерной анимации. ».	24
15	Тема: «Программные средства создания плоской анимации. ».	24
16	Тема: «Общие сведения о программах 3D анимации.».	24

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 «Анимация (мультидвижение)».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

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

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры творческих заданий по дисциплине:

1 семестр

Задание 1. Выполнение эскизов движения в максимально выразительной крайней в разных ракурсах.

Задание выполняется в электронной форме. Эскиз в любом формате.

Задание 2. Эскизы одного заданного движения в нескольких крайних.

Задание выполняется в электронной форме. Эскиз в любом формате.

2 семестр

Задание 1. Выполнение анимационных упражнений в технике классической покадровой графической анимации на механическое остаточное движение: “Волна”, “Бревно на волне”, “Заяц на бревне”.

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

Задание 2. Выполнение анимационных упражнений в технике классической покадровой графической анимации на биологическое движение: “Походка человечка: анфас, профиль, три четверти”.

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

3 семестр

Задание 1. Выполнение анимационных сцен с артикуляцией персонажа в классической покадровой технике.

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

Задание 2. Выполнение анимации в технике ротоскопинга (“эклер”)

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

4 семестр

Задание 1. Выполнение сцен на взаимодействие персонажей в технике компьютерной перекладки

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

Задание 2. Выполнение заданных анимационных сцен в технике компьютерной перекладки

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

5 семестр

Задание 1. Анимация простых движений животных (кошка умывается, собака лает...).

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

Задание 2. Анимация походок животных

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

6 семестр

Задание 1. Повтор движения персонажа из выбранной сцены известного анимационного фильма этим же персонажем.

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

Задание 2. Повтор движения персонажа из выбранной сцены известного анимационного фильма другим персонажем.

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

7 семестр

Задание 1. Выполнение анимационных сцен ассоциативного ряда под заданную фонограмму.

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

Задание 2. Выполнение анимационных сцен с персонажами разного роста и комплекций в одинаковых обстоятельствах.

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

8 семестр

Задание 1. Анимация персонажа с заданной характеристикой

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

Задание 2. Выполнение анимационной сцены с заданным (-и) персонажем (-ми) в заданных обстоятельствах

Задание выполняется в электронной форме, представляется видео фрагмент с анимацией.

Пример задания на контрольную работу в 1 семестре:

Тема: «Ожившая картина». (Компьютерная анимация. Перекладка. Супрематизм. Казимир Малевич)

Контрольная работа направлена на выявление сформированных знаний и умений работы с анимационными принципами и компьютерными технологиям:

- создание целостной анимационной композиции;
- выполнение задания в технике компьютерной перекладки в графическом пакете Adobe After Effects;
- практическая демонстрация понимания особенностей тайминга и спейсинга в анимации.

Тематика курсовых работ 3 семестра:

Тема 1. «Анимационные сцены к общему музыкальному клипу»

(Музыкальный клип, общий для всей группы, разбивается по эпизодам для каждого студента)

Тема 2. «Морфинг» (на музыкальный отрывок)

Тема 3. “Анимационные титры к художественному фильму”

Тема 4. “Ассоциации” (выполнение ненаративной анимации ассоциативного ряда)

Тема 5. Разработка анимации персонажа и его движения: анимация походки, бега.

Тематика курсовых работ 5 семестра:

Тема 1. Разработка и создание анимации к короткометражному анимационному в фильме

Тема 2. Анимация эпизода авторского короткометражного анимационного фильма.

Тема 3. Разработка и создание анимационного короткометражного фильма

Тема 4. Выражение характера героя в анимации

Тема 5. Анимационный принцип: сжатие и растяжение.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Примерный перечень вопросов к зачету в 1 семестре:

1. Дать определение терминам «анимация» и «мультипликация».
2. Понятие «тайминг» в анимации.
3. Понятие «спейсинг» в анимации.
4. Объяснить разницу реального и анимационного движения.
5. Понятие "цикл" в анимации.
6. Объяснить понятие "расчет".
7. Основная единица времени в анимации.
8. Понятие крайних, средних и промежуточных фаз.
9. Законы движения Ньютона в анимации.
10. Три способа анимирования по Вильямсу/Richard Wilyams .
11. Равномерный расчет.
12. Понятие «брейкдаун» в анимации.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой во 2 семестре:

1. Перечислить 12 принципов анимации.
2. Понятие "цикл" в анимации.
3. Сжатие и растяжение (Squash and stretch)
4. Объяснить понятие "расчет".
5. Подготовка или упреждение. Отказное движение (Anticipation)
6. Понятие крайних, средних и промежуточных фаз.
7. Сценичность (Staging)
8. Три способа анимирования по Вильямсу/Richard Wilyams .
9. Прямо вперед и поза за позой (Straight ahead action and pose to pose)
10. Основная единица времени в анимации.
11. Сквозное движение и захлест (Follow through and overlapping action)
12. Равномерный расчет, расчет на ускорение, расчет на замедление, статика.
13. Плавное начало и плавное окончание движения (Slow in and slow out)
14. Подготовка, остаточное движение, перекрывающее действие, колебательное движение.
15. Дуги (Arcs)

Примерный перечень вопросов к зачету в 3 семестре:

1. Особенность анимации неодушевленных предметов.
2. Реальное и анимационное движение.
3. Особенность анимации одушевленных предметов.
4. Причина и следствие в анимации.
5. Анимация. Одушевление и свойства материалов.
6. Анимация. Сила, передаваемая через шарнирные суставы
7. Анимация предметов подброшенных в воздух.
8. Основные принципы тайминга.
9. Анимация. Вращение предметов.

10. Лимитированная анимация.
11. Анимация. Пространственное распределение фаз.
12. Пространственное размещение фаз.

Примерный перечень вопросов к зачету в 4 семестре:

1. Музыкальные акценты в анимации.
2. Понятие «липсинг» в анимации.
3. «Клипсовая» анимация.
4. Схемы звуков в анимации.
5. Отбор артикуляционных положений под задачи анимации.
6. Отбор схем для липсинга при анимации не требующей совмещения звука.
7. Совмещение артикуляции.
8. Тайминг и музыка.
9. Запись речи в экспозиционный лист.
10. Абстрактная анимация.
11. Выражение характера (актерская игра)
12. Синхронизация звука и изображения.

Примерный перечень вопросов к зачету в 5 семестре:

1. Особенности перспективы в анимации.
2. Виды перспективы в анимации.
3. Прямая и обратная перспектива.
4. Особенности ракурсной анимации на примере походки в три четверти.
5. Характерная походка – анимационные приемы.
6. Принципы анимации легкого персонажа.
7. Принципы анимации тяжелого персонажа.
8. Расчет движения при передаче масштаба.
9. Тайминг как выражение веса и силы.
10. Пространственное размещение рисунков при движении в перспективу.
11. Тайминг настроения.
12. Анимационные приемы выражение характера.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой в 6 семестре:

1. Определение анимации и мультипликации.
2. Перечислите виды и технологии анимации.
3. Классическая графическая анимация
4. Кукольная анимация, к какому виду анимации относиться.
5. Stop-motion анимация область применения.
6. Особенности и материалы классической перекладки.
7. Пластилиновая анимация. Виды анимации и технологии.
8. 3D (компьютерная) анимация. Технологии.
9. Живописная анимация. Вид и технологии.
10. Особенности ротоскопинга. Историческое и современное применение технологии.
11. Анимация съпучими материалами. Вид и материалы.
12. Пикселяция в анимации. История и современное применение технологии.

Примерный перечень вопросов к зачету в 7 семестре:

1. Симбиоз анимации и художественного фильма. История и современность.
2. Особенности 3D (компьютерной) анимации. Теория создания, виды, применение.
3. Приведите примеры анимационных фильмов выполненных в 3D технологиях.
4. Виды анимации. Раскройте понятие.
5. Технологии создания анимации. Раскройте понятие.

6. Классическая анимация. Раскройте понятие.
7. Компьютерная анимация. Раскройте понятие.
8. Экзотическая анимация. Раскройте понятие.
9. Stop-motion. Раскройте понятие.
10. Анимация с помощью захвата движения (Motioncapture). Теория создания, виды, применение.
11. Перечислите важнейшие анимационные образные средства. Раскройте понятия.
12. Анимадок. Применение анимации. Технологии. Раскройте понятие.

Примерный перечень вопросов к экзамену в 8 семестре:

1. 12 принципов анимации.
2. Перечислите важнейшие анимационные образные средства. Раскройте
3. понятия. Приведите анимационные примеры.
4. Принципы анимации одушевленных предметов.
5. Принципы анимации неодушевленных предметов.
6. Основные принципы тайминга
7. Синхронизация звука и изображения.
8. Отбор артикуляционных положений под задачи анимации.
9. Совмещение артикуляции.
10. Принципы абстрактной анимации.
11. Особенности 2D компьютерных технологий в анимации.
12. Особенности 3D компьютерных технологий в анимации
13. Виды анимации
14. Технологии в анимации
15. Расчет движения при передаче масштаба
16. Анимационные приемы выражения характера.

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 на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Контрольная работа	14	1	14
Выполнение творческого задания	6	4	24
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 на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	19	2	38
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 на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	8	1	8
Курсовая работа	30	1	30
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 на занятии	2	16	32

Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	19	2	38
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 занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	8	1	8
Курсовая работа	30	1	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 занятий, активная работа на занятии	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	19	2	38
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 занятий, активная работа на занятии	1	24	24
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	23	2	46
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 занятий, активная работа на занятии	1	24	24
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческих заданий	23	2	46

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. Дмитриева, Н. С. Анимационное движение : учебно-методическое пособие / Н.С. Дмитриева. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 64 с. : ил. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-017396-2. - Текст : электронный. – Режим доступа: по подписке.
<https://znanium.com/catalog/product/1851335>
2. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс] : учеб. пособие. — Москва : ВГИК им. С. А. Герасимова, 2010. — 191 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю
<https://e.lanbook.com/reader/book/69358/#1>
3. Пол, К. Цифровое искусство [Текст] : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
4. 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>
5. 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>
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. 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>
8. Солодчук, Виктор Иванович. Создание анимационного фильма с помощью компьютера [Текст] / В.И. Солодчук. - М. : Изд-во ин-та Психотерапии, 2002. - 440 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Киностудия "Союзмультфильм" <https://souzmult.ru/>
2. Сайт СКА "Петербург" <http://www.skapersburg.ru/>
3. Сайт студии анимационного кино "Мельница" <http://melnitsa.com/>
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

Microsoft Office
 Microsoft Windows
 Графический редактор Corel Painter
 Microsoft Windows
 Microsoft Office
 Adobe Premiere Pro
 Adobe Creative Suite
 Adobe Illustrator CS6
 Adobe Photoshop CS6
 ZBrush 4R7
 Toon Boom Harmony Essentials

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
 Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека». <https://нэб.рф>
 Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>
 База данных сайт о кинематографе «Internet Movie Database». <https://www.imdb.com>
 Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>
 Электронная библиотечная система «Айбукс-ру». <http://ibooks.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

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. Сравнение программ для создания анимации.
2. Анализ анимационных фильмов с точки зрения реализации и технологии производства.
3. Сравнение новинок анимационного кинематографа.

Курсовая работа – это самостоятельное исследование обучающихся, разбор волнующих вопросов по выбранной теме и выведенный ответ на них. Написание работы осуществляется под руководством научного руководителя.

Общие требования к выполнению курсовой работы:

Пояснительная записка к курсовой работе должна содержать:

- титульный лист
- введение (0,5 -1 стр.)
- общие сведения о проделанной работе
- заключение (0,5 - 1 стр.)
- список использованных источников (литература и интернет источники)

Объем пояснительной записки к курсовой работе не должен быть менее 5 страниц включая титул, введение и заключение.