

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

«Режиссура 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 1476 академ. час. / 41 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 736 час.

самостоятельная работа: 740 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение курсового проекта	6
контрольная работа	2
кп	4
посещение занятий, активная работа	2,3
посещение занятий, активная работа	1
посещение занятий, активная работа	5,6,7,8
посещение занятий, активная работа	4
творческие задания	1,2,3,4,5,6
творческое задание	7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	1
зачет	2,3,5,7
курсовой проект	4,6
экзамен	6,8

Рабочая программа дисциплины «Режиссура 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):**

Ефимов В.Д., доцент кафедры режиссуры мультимедиа и анимации кафедры  
Кальченко А.П., доцент кафедры режиссуры мультимедиа и анимации кафедры

**Рецензент(ы):**

Егоров Д.В., 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 режиссерского мышления;
- формирование умения осуществлять художественное руководство и контроль за осуществлением работ в подготовительный, съемочный и монтажно-тонировочный периоды;
- формирование умения формулировать замысел в законченной форме, используя выразительные средства: литературу, изображение, движение, ритм, кинокомпозицию, звук, технологию, навыков гибко и оперативно адаптировать теоретические положения к требованиям практики и условиям конкретной ситуации, умения самостоятельно вести поиск, анализ и оценку профессиональной информации;
- формирование базовых и профессиональных умений по выполнению художественно-творческой деятельности по созданию и реализации проекта анимационного фильма.

### Задачи дисциплины:

1. Изучение основных составляющих кинопроизведения: кинодраматургия, изображение, композиция кадра, сцены, эпизода, композиция фильма, движение, ритм, жест, деталь, монтаж (виды, формы, приемы), звуковая партитура.
2. Приобретение комплекса знаний о жанрах, формах и техниках современной анимации и компьютерной графики.
3. Формирование представления об анимационном времени, образной системе в режиссерском решении фильма.
4. Приобретение умения выражать замысел в виде режиссерского сценария, экспликации, эскизов, раскадровки, аниматика.
5. Формирование навыков исполнения производственного плана создания фильма.
6. Приобретению умения работать в коллективе и во главе коллектива (умение собрать команду, сформулировать и поставить задачу перед коллегами и исполнителями).
7. Воспитание художественного вкуса и уважительного отношения к отечественной духовно-нравственной культуре.

## 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

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

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

### Универсальные компетенции

УК-2 — Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

УК-2.1 — Разрабатывает концепцию проекта: формулирует цель, задачи, актуальность, значимость, ожидаемые результаты и сферы их применения.

**Знает:** технологию разработки творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности

**Умеет:** разрабатывать концепцию проекта: сформулировать цель, задачи, актуальность ,

значимость, ожидаемые результаты и сферы их применения; определить основные этапы реализации проекта

**Владеет:** технологией разработки и реализации проектов

УК-2.2 — Определяет и анализирует основные этапы и особенности творческо-производственного процесса создания анимационного фильма.

**Знает:** этапы жизненного цикла проекта, особенности творческо-производственного процесса создания анимационного фильма

**Умеет:** определять и анализировать особенности реализации творческого проекта на различных этапах его жизненного цикла

УК-3 — Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

УК-3.1 — Планирует достижение поставленной цели в виде конкретных заданий, формирует состав команды.

**Знает:** методики формирования творческо-производственного коллектива

**Умеет:** вырабатывать стратегию коллективной реализации проекта с учетом трудовых функций участников проекта

**Владеет:** способностью ранжирования участников творческого процесса с учетом поставленных функциональных задач

УК-3.2 — Организует и руководит работой команды для достижения поставленной цели.

**Знает:** основы режиссерского мастерства, принципы руководства коллективной деятельностью по реализации целей и задач проекта

**Умеет:** организовать работу команды для достижения поставленной цели

**Владеет:** навыками эффективного взаимодействия с соисполнителями проекта, руководства творческими и производственными процессами создания анимационного проекта

### **Общепрофессиональные компетенции**

ОПК-3 — Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.

ОПК-3.3 — Анализирует современные явления развития киноязыка, соотносит произведения литературы и искусства и их экранную интерпретацию в анимационном кино.

**Знает:** принципы, методы и приемы анализа произведений литературы и искусства, сценариев и текстов, современные явления развития киноязыка

**Умеет:** перерабатывать литературное произведение в предельно ёмкие и лаконичные сюжетные конструкции

**Владеет:** навыками анализа современных явлений развития киноязыка

ОПК-4 — Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.

ОПК-4.2 — Воплощает творческие замыслы, используя стилистику, приемы, традиции, характерные для отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры.

**Знает:** стилистику, приемы, традиции, характерные для отечественной школы анимационного кино, мирового кинематографа

**Умеет:** объяснять процесс преемственности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах; воплощать творческие замыслы, используя стилистику и приемы, характерные для отечественной школы анимационного кино

**Владеет:** гуманистическими ценностями, культурными традициями, национальными обычаями в мире анимации

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-5.1 — Разрабатывает концепцию и проект анимационных произведений различных жанров на основе полученных знаний в области культуры, искусства и навыков творческо-производственной деятельности.

**Знает:** закономерности разработки и особенности создания анимационного продукта-от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового продукта

**Умеет:** самостоятельно работать с классическими и современными анимационными технологиями

**Владеет:** навыками разработки анимационного произведения с учетом знаний особенностей творческо-производственного процесса создания анимации

ОПК-6 — Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

ОПК-6.2 — Реализует творческий проект, обеспечивая выполнение поставленных задач на основе мониторинга работы членов творческой группы и своевременного реагирования на существенные отклонения.

**Знает:** методы организации творческой деятельности коллектива

**Умеет:** организовать планирование, взаимодействие и непосредственную подготовку членов творческой группы к выполнению поставленных задач

**Владеет:** навыками постановки профессиональных задач, делегирования полномочий и осуществления своевременного контроля

ОПК-6.1 — Определяет и направляет работу творческо-производственного коллектива на основе совместного обсуждения целей и направлений деятельности для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

**Знает:** специфику управления творческим коллективом, функциональные обязанности членов творческо-производственного коллектива

**Умеет:** объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения

**Владеет:** навыками формирования стратегий работы творческо-производственного коллектива, используя творческий потенциал членов съемочной группы

## **Профессиональные компетенции**

**Вид деятельности:** художественно-творческий.

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

ПК-1.1 — Формулирует собственную художественную идею по созданию анимационного фильма, оценивает актуальность нового проекта, его художественную ценность и востребованность на рынке.

**Знает:** методы оценки актуальности творческих проектов, мировые тенденции развития анимационного кинематографа

**Умеет:** формулировать собственную художественную идею и творческий замысел анимационного произведения, обобщать общие тенденции анимационного рынка и прогнозировать успешность творческого проекта в ракурсе современных актуализаций

**Владеет:** навыками оценки актуальности и востребованности создаваемого проекта

**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:** специфику и особенности разработки режиссерского сценария анимационного фильма

**Умеет:** создавать режиссерскую экспликацию, раскадровку на основе утвержденного сценария и/или заявки

**Владеет:** приемами собственного индивидуального стиля, навыками стилизации произведений

**Вид деятельности: художественно-творческий.**

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

ПК-1.3 — Организует насыщенный художественными поисками, продуктивный творческий процесс в партнерстве с творческой группой анимационного фильма, обосновывает правильность режиссерских решений.

**Знает:** методы организации насыщенными художественными поисками продуктивного творческого процесса в партнерстве с творческой группой анимационного фильма

**Умеет:** анализировать творческие идеи, критически их оценивать, обосновывать правильность принимаемых режиссерских решений

**Владеет:** навыками организации продуктивного творческого процесса в ходе создания и разработки анимационного фильма

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

### 2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1476 академ. час. / 41 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 736 час.

самостоятельная работа: 740 час.

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

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	64	64	64	64	80	80	96	96	608
Индивид. занятия	2	2	4	4	4	4	8	8	36
Консультации	2	3	2	4	2	4	2	2	21
Самостоятельная работа	51	54,5	53,5	83	89,5	92	105,5	110	639

Самостоятельная работа во время сессии	8,6	4,2	4,2	8,6	4,2	33,5	4,2	33,5	101
<b>Итого</b>	<b>143,6</b>	<b>143,7</b>	<b>143,7</b>	<b>179,6</b>	<b>179,7</b>	<b>213,5</b>	<b>215,7</b>	<b>249,5</b>	<b>1469</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### **Тема 1. Введение в режиссуру. Особое место анимационного жанра в кинематографе и его особые визуальные приемы. Основы режиссерского анализа аудиовизуального произведения.**

Технические навыки и приемы рисования раскадровки. Изучение того, как с помощью этих приемов переводить словесный сюжет в визуальные образы в связи со специфическими возможностями кинематографа (монтаж, панорамы и т.п.).

### **Тема 3. Теория и практика создания раскадровки. Режиссерские этюды на заданные темы.**

Упражнения на развитие образного мышления. Придумывание художественных образов на заданные ключевые слова и игровые ситуации с целью научить мыслить нестандартно и непрямолнейно, а так же для расширения ассоциативного ряда. основные этапы реализации проекта

### **Тема 4. Теория и практика создания аниматика.**

Выстраивание линий поведения заданных персонажей в заданных драматических ситуациях. Раскрытие образа персонажа через его погружение в предлагаемые обстоятельства. Например: первый прыжок с парашютом - инструктор и новичок.

### **Тема 5. Специфика и понятие времени в анимации. Требования к таймингу при создании целостного видеоряда.**

Требования к таймингу при создании целостного АВП. Особенности специфики времени в анимации. Использование понятия времени в анимации при создании целостного художественного произведения.

### **Тема 6. Изучение принципов анимационного движения и их использование в режиссуре**

Теория и практические занятия.

### **Тема 7. Теория и практика режиссерского анализа литературного и аудиовизуального произведения. Буквальность переносных значений. Придумывание микро-сюжетов на заданную тему.**

Адаптация литературной основы с целью найти непрямолнейное режиссерское решение как донести до зрителя точно и коротко сформулированную мораль. Ответить на вопрос "а что если..."

### **Тема 8. Теория и практика событийного анализа художественного произведения (рассказа, фильма, пьесы)**

Событийный анализ художественного произведения.

### **Тема 9. Теория и практика работы со звуком, речью и шумами с точки зрения режиссуры**

Создание ритмического этюда на основе заданного саундтрека с целью научить адекватно "превращать" абстрактный звуковой сигнал (образ) в визуальный.

### **Тема 10. Основы работы над выбором стилистики АВП**

Изучение принципов анимационного движения. Теория и практические занятия.

### **Тема 11. Персонаж и его сверхзадача, особенности режиссерского решения. Разработка идеи яркого и точного набора действий для достижения персонажем его сверхзадачи.**

Например: ухищрения бабушки и дедушки, направленные на то чтобы накормить внука.

### **Тема 12. Сценарий и режиссура рекламного фильма**

Выработка умения по-режиссерски решать прикладные задачи по рекламе всевозможных товаров и услуг в жестко заданных рамках. Создание 15-30 секундного рекламного фильма на

заданную тему.

**Тема 13. Жанры в анимации. Разработка сюжетов заданной жанровой направленности.**

Теория и практические занятия. Жанровые особенности анимационного фильма

**Тема 14. Освоение различных анимационных техник и технологий. Значимость выбора технологии для максимального раскрытия режиссерской мысли.**

Компьютерная, предметная и рисованная анимация. Изучение принципов работы, сходств и различий этих технологий.

**Тема 15. Создание проекта музыкального анимационного фильма на основе произведения по выбору. Работа режиссера с музыкой и музыкальными произведениями.**

Выработка умения стилистически "подружить форму и содержание", музыку и видео ряд (графика, персонажи, и сюжет должны соответствовать стилю и духу музыкального произведения).

**Тема 16. Создание сценария на основе литературного произведения. Приемы и методы адаптации.**

Создание сценария на основе литературного произведения (рассказа, сказки и т.п.) с целью изучения приемов и методов адаптации литературных произведений в киносценарии.

**Тема 17. Изучение структуры художественного произведения**

Изучения приемов экранизации в стилистике анимационного кино

**Тема 18. Озвучание анимационного фильма**

Работа со звуком во время монтажно-тонировочного периода, озвучание актеров и работа с ними.

**Тема 19. Выбор оптимального изобразительного решения, стилистики анимационного фильма с учетом драматургии в ключе целевой аудитории**

Стилистика анимационного фильма, работа режиссера с материалом в контексте выбираемой для проекта целевой аудитории, драматургии и жанры.



### 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 в режиссуру. Особое место анимационного жанра в кинематографе и его особые визуальные приемы. Основы режиссерского анализа аудиовизуального произведения.	6	0	0	16	0	0	22
2	Основы структуры драматургической композиции. Основы драматургического анализа аудиовизуального произведения.	6	0	0	16	0	0	22
3	Теория и практика создания раскадровки. Режиссерские этюды на заданные темы.	4	0	0	32	0	2	38
4	Теория и практика создания аниматика.	8	0	0	32	0	2	42
5	Специфика и понятие времени в анимации. Требования к таймингу при создании целостного видеоряда.	8	0	0	32	0	0	40
6	Изучение принципов анимационного движения и их использование в режиссуре	8	0	0	32	0	2	42
7	Теория и практика режиссерского анализа литературного и аудиовизуального произведения. Буквальность переносных значений. Придумывание микро-сюжетов на заданную тему.	8	0	0	32	0	2	42
8	Теория и практика событийного анализа художественного произведения (рассказа, фильма, пьесы)	8	0	0	32	0	4	44
9	Теория и практика работы со звуком, речью и шумами с точки зрения режиссуры	8	0	0	32	0	0	40
10	Основы работы над выбором стилистики АВП	0	0	0	40	0	0	40

11	Персонаж и его сверхзадача, особенности режиссерского решения. Разработка идеи яркого и точного набора действий для достижения персонажем его сверхзадачи.	0	0	0	40	0	4	<b>44</b>
12	Сценарий и режиссура рекламного фильма	0	0	0	40	0	4	<b>44</b>
13	Жанры в анимации. Разработка сюжетов заданной жанровой направленности.	0	0	0	40	0	0	<b>40</b>
14	Освоение различных анимационных техник и технологий. Значимость выбора технологии для максимального раскрытия режиссерской мысли.	0	0	0	44	0	4	<b>48</b>
15	Создание проекта музыкального анимационного фильма на основе произведения по выбору. Работа режиссера с музыкой и музыкальными произведениями.	0	0	0	52	0	4	<b>56</b>
16	Создание сценария на основе литературного произведения. Приемы и методы адаптации.	0	0	0	20	0	0	<b>20</b>
17	Изучение структуры художественного произведения	0	0	0	20	0	4	<b>24</b>
18	Озвучание анимационного фильма	0	0	0	32	0	0	<b>32</b>
19	Выбор оптимального изобразительного решения, стилистики анимационного фильма с учетом драматургии в ключе целевой аудитории	0	0	0	24	0	4	<b>28</b>
	<b>ВСЕГО</b>	<b>64</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>608</b>	<b>0</b>	<b>36</b>	<b>708</b>

#### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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

#### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Тема: «Введение в режиссуру. Особое место анимационного жанра в кинематографе и его особые визуальные приемы. Основы режиссерского анализа аудиовизуального произведения.».	16
2	Тема: «Основы структуры драматургической композиции. Основы драматургического анализа аудиовизуального произведения.».	16

3	Тема: «Теория и практика создания раскадровки.Режиссерские этюды на заданные темы. ».	32
4	Тема: «Теория и практика создания аниматика. ».	32
5	Тема: «Специфика и понятие времени в анимации. Требования к таймингу при создании целостного видеоряда. ».	32
6	Тема: «Изучение принципов анимационного движения и их использование в режиссуре».	32
7	Тема: «Теория и практика режиссерского анализа литературного и аудиовизуального произведения. Буквальность переносных значений. Придумывание микро-сюжетов на заданную тему. ».	32
8	Тема: «Теория и практика событийного анализа художественного произведения (рассказа, фильма, пьесы)».	32
9	Тема: «Теория и практика работы со звуком, речью и шумами с точки зрения режиссуры ».	32
10	Тема: «Основы работы над выбором стилистики АВП».	40
11	Тема: «Персонаж и его сверхзадача, особенности режиссерского решения. Разработка идеи яркого и точного набора действий для достижения персонажем его сверхзадачи. ».	40
12	Тема: «Сценарий и режиссура рекламного фильма ».	40
13	Тема: «Жанры в анимации. Разработка сюжетов заданной жанровой направленности. ».	40
14	Тема: «Освоение различных анимационных техник и технологий. Значимость выбора технологии для максимального раскрытия режиссерской мысли.».	44
15	Тема: «Создание проекта музыкального анимационного фильма на основе произведения по выбору. Работа режиссера с музыкой и музыкальными произведениями.».	52
16	Тема: «Создание сценария на основе литературного произведения. Приемы и методы адаптации.».	20
17	Тема: «Изучение структуры художественного произведения».	20
18	Тема: «Озвучание анимационного фильма».	32
19	Тема: «Выбор оптимального изобразительного решения, стилистики анимационного фильма с учетом драматургии в ключе целевой аудитории».	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 «Режиссура анимационного фильма».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
выполнение курсового проекта	6
контрольная работа	2
кп	4
посещение занятий, активная работа	2,3
посещение занятий, активная работа	1
посещение занятий, активная работа	5,6,7,8
посещение занятий, активная работа	4
творческие задания	1,2,3,4,5,6
творческое задание	7,8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет с оценкой	1
курсовой проект	4,6
зачет	2,3,5,7
экзамен	6,8

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры тестовых заданий:

1. Что такое аниматик?

цветная раскадровка

режиссерский сценарий

движение персонажей

черновой вариант фильма со звуком

2. Что такое «поворотное событие»?

конец истории

все герои обнимаются

коренное изменение сюжета

персонаж теряет ориентир

3. Что такое «стоп-моушен»?

жанр

технология

творческий приём

стилизация

4. Какая страна является родиной анимации?

Голландия  
Россия  
Чехия  
Франция

5. Кто первый создал абстрактную анимацию?

Дисней  
Эмиль Рейно  
Норман МакЛарен  
А.Хржановский

Примеры творческих заданий:

1. Создание заявки к проекту авторского анимационного фильма.
2. Создание концепта персонажа для проекта короткометражного анимационного фильма на заданную тему.

Примерный перечень тем курсовых проектов 4 семестр:

1. Разработка и создание раскадровки
2. Разработка и создание аниматика
3. Авторский анимационный фильм на основе пословицы или поговорки (персонажи животные) (Например, «Лучше поздно, чем никогда», «Не рой другому яму сам в нее попадешь», «За двумя зайцами», «Друг познается в беде» и т.д.)
4. Создать целостный авторский анимационный фильм на основе отобранного события («Ловец снов», оперировать в сюжете двумя временами реальным и нереальным (воображаемым))
5. Авторский анимационный фильм на основе антитезы (парных противопоставлений) (персонажи люди) (Например: «Отцы и Дети», «Преступление и наказание», «Коварство и Любовь», «Волки и Овцы», «Живые и мертвые», «Разум и Чувства» и т.д.)

Примерный перечень тем курсовых проектов 6 семестр:

1. Разработка проекта короткометражного анимационного фильма (авторского)
2. Разработка проекта короткометражного анимационного фильма (экранизация)
3. Разработка проекта короткометражного анимационного фильма (совместный проект со студентами группы или смежных специальностей)

Пример контрольной работы по дисциплине:

Задание: Режиссёрский анализ драматургического произведения.

Взять за основу русское фольклорное произведение, желательно сказку или поговорку.

Вывить идею, тему и основные элементы драматургической композиции, если они вообще присутствуют. Передоложить свои недостающие элементы, которые не только не разрушат, но и

дополняют исходный материал. Обосновать свое решение. Создать раскадровку на основе полученного материала.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Примерные вопросы к зачету с оценкой в 1 семестре:

1. Какие виды технологий используются в производстве анимационного фильма?
2. Роль режиссера в производстве анимационного фильма
3. Отличия анимационного кинематографа от художественного фильма.
4. Выразительные средства анимационного кинематографа

5. Профессиональные обязанности сценариста
6. Сценарий, формы записи. Международный стандарт записи сценария
7. Каково назначение раскадровки?
8. Структура анимационного производства.
9. Какова роль Цветовой экспликации фильма?
10. Зачем нужна линейка персонажей?
11. Каково назначение раскадровки?
12. Виды драматургической композиции.

Примерные вопросы к зачету в 2 семестре:

1. Что такое Тайминг в анимации?
2. Понятие авторского кинематографа
3. Какие Компьютерные технологии используются в производстве анимационного фильма?
4. Роль аниматика в производстве анимационного фильма.
5. Что такое аниматик
6. Понятие логлайн
7. Отличия анимационного кинематографа от художественного фильма.
8. Профессиональные обязанности режиссера
9. Что значит убедительность условного пространства.
10. Что такое раскадровка?
11. Этапы работы над сценарием

Примеры вопросов к зачету 3 семестр:

1. Что такое замысел ?
2. Что означает слово саспенс?
3. Когда происходит озвучание фильма?
4. Когда композитора приглашают для написания музыки?
5. Что такое «поворотное событие»?
6. Чем отличается движение анимационное от движения физического?
7. Что такое тайминг и спейсинг?
8. Что такое стилизация?
9. Что означает слово концепт?
10. Опишите этапы подготовительного периода ?
11. Когда происходит озвучание фильма?
12. Чем отличается режиссерский сценарий от литературного сценария?
13. На какие элементы влияет жанр фильма?
14. Существует ли сквозное действие в анимации?

Примерный перечень тем курсовых проектов 4 семестр:

1. Разработка и создание раскадровки
2. Разработка и создание аниматика
3. Авторский анимационный фильм на основе пословицы или поговорки (персонажи животные) (Например, «Лучше поздно, чем никогда», «Не рой другому яму сам в нее попадешь», «За двумя зайцами», «Друг познается в беде» и т.д.)
4. Создать целостный авторский анимационный фильм на основе отобранного события («Ловец снов», оперировать в сюжете двумя временами реальным и нереальным (воображаемым))
5. Авторский анимационный фильм на основе антитезы (парных противопоставлений) (персонажи люди) (Например: «Отцы и Дети», «Преступление и наказание», «Коварство и Любовь», «Волки и Овцы», «Живые и мертвые», «Разум и Чувства» и т.д.)

Примерный перечень вопросов к зачету в 5 семестре:

1. "Подготовка" и "Остаточное движение",- что означают эти термины? Приведите примеры неграмотного создания анимационного движения.
2. Какими средствами определяется сверхзадача персонажа?
3. Может ли антагонист эмоционально доминировать над протагонистом в сюжете анимационного фильма?
4. Чем обусловлен выбор технологии производства анимационного фильма?
5. В чем главная проблема адаптации литературного произведения при создании анимационного фильма?
6. Назовите два анимационных фильма, основой которых являются классические музыкальные произведения.
7. В чем разница между музыкальным клипом и музыкальным анимационным фильмом?

Примерный перечень вопросов к зачету 6 семестр:

1. Почему хороший рекламный фильм требует больших материальных вложений?
2. Особенности режиссуры при создании анимационного рекламного фильма.
3. Принципы работы режиссера при экранизации известных сказок.
4. Допустимо ли смешение жанров режиссером анимационного фильма?
5. Приведите примеры неудачной интерпритации известного литературного произведения.
6. Может ли антагонист эмоционально доминировать над протагонистом в сюжете анимационного фильма?
7. В чем главная проблема адаптации литературного произведения при создании анимационного фильма?
8. Дайте определение терминам " природный шум" и "искусственный шум". Приведите примеры использования шумов в озвучании анимационного фильма.
9. В чем разница между музыкальным клипом и музыкальным анимационным фильмом?
10. Какими средствами режиссер добивается убедительности анимационного персонажа - движением, изображением, цветом, эмоциональной окраской?
11. Дайте определение терминам " природный шум" и "искусственный шум". Приведите примеры использования шумов в озвучании анимационного фильма.
12. Чем обусловлен выбор стилистики изобразительного решения анимационного фильма. Приведите два примера удачного изобразительного решения анимационного фильма.
13. Какими средствами режиссер добивается убедительности анимационного персонажа - движением, изображением, цветом, эмоциональной окраской?

Примерный перечень вопросов к зачету 7 семестр:

1. Основные этапы производственного процесса работы над фильмом.
2. Главный инструмент анимационного кино.
3. Этапы формирования режиссёрского замысла.
4. Музыка в кино. Оригинальная музыка. Компиляция.
5. Работа режиссера с композитором и звукорежиссером.
6. Этапы подготовительного периода в создании фильма.
7. Анимационный музыкальный клип. Особенности режиссерского решения.

8. Музыкальный фильм. Особенности режиссерского решения.
9. Анимационная реклама. Особенности режиссерского решения.
10. Основа анимационного изображения.
11. Манипуляции с пространством и временем в кино.
12. Визуальное решение фильма. Изобразительно-образная концепция фильма.

Примерный перечень вопросов к экзамену 8 семестр:

1. Основные этапы производственного процесса работы над фильмом.
2. Работа режиссёра со сценаристом. Самостоятельное написание сценария. Оригинальный сценарий.
3. Сценарная заявка.
4. Этапы подготовительного периода в создании фильма.
5. Экранизация литературного произведения.
6. Режиссёрский сценарий. Формы записи.
7. Формат сценария, международный стандарт записи.
8. Манипуляции с пространством и временем в кино.
9. Этапы звукозаписи. Запись голосов. Работа с актером.
10. Сведение звука.
11. Визуальное решение фильма. Изобразительно-образная концепция фильма.
12. Диалог в фильме. Речевое озвучание.
13. Режиссёрская экспликация, основные параметры будущего фильма.
14. Работа режиссёра с художником – постановщиком фильма.
15. Синтетический характер киноискусства. Поиски специфического киноязыка.
16. Работа режиссёра с художником – постановщиком фильма.



#### 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)
<b>Семестр 1</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	1	32	32
Обязательная самостоятельная работа			
Творческие задания	19	2	38
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 2</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	1	32	32
Обязательная самостоятельная работа			
Контрольная работа	8	1	8
Творческие задания	10	3	30
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 3</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	1	32	32
Обязательная самостоятельная работа			
Творческие задания	19	2	38
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 4</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	1	32	32
Обязательная самостоятельная работа			

Творческие задания	10	3	30
КП	8	1	8
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 5</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	1,5	40	60,0
Обязательная самостоятельная работа			
Творческие задания	5	2	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 6</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	1	40	40
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение курсового проекта	18	1	18
Творческие задания	6	2	12
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 7</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	1	48	48
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	11	2	22
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 8</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий, активная работа	1	48	48
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	11	2	22

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**

<b>Шкала по БРС</b>	<b>Отметка о зачете</b>	<b>Оценка за экзамен, зачет с оценкой</b>
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. Хитрук, Ф. С.. Профессия - аниматор [Текст]. в 2 т. / Ф. С. Хитрук. - М. : Гаятри, 2007. - 304 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс] / Е. Ю. Светлакова, авт.-сост. - Кемерово : КемГУКИ, 2014. - 84 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
[http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki\\_123](http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki_123)
3. Бартон, К. Как снимают мультфильмы [Текст] = How to animate cut-outs for amateur films : пер. с англ. / К. Бартон. - М. : Искусство, 1971. - 85 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
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. 2. - 392 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### **7.2. Интернет-ресурсы**

1. Клуб аниматоров - ANIMATIONCLUB.RU <https://animationclub.ru/>
2. Крупнейший информационный ресурс по КГ <https://render.ru/>
3. 3DCenter.ru.: Популярно о трехмерном <https://3dcenter.ru>
4. CGSociety <https://cgsociety.org>
5. AREA | Autodesk's Official 3D Community <https://area.autodesk.com>
6. Сайт студии анимационного кино "Мельница" <http://melnitsa.com/>
7. Портал "Мосфильма" <http://www.mosfilm.ru>
8. Портал "Ленфильма" <http://www.lenfilm.ru>
9. Сайт СКА "Петербург" <http://www.skapetersburg.ru/>

### **7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

Adobe CS6 Master Collection  
Adobe Premiere Pro  
Microsoft Office  
Steinberg Nuendo 6  
Microsoft Office  
Autodesk 3D Studio Max  
Microsoft Office  
Cinema4D Studio  
Toon Boom Harmony Essentials  
ZBrush 4R7  
Microsoft Windows  
Adobe CS6 Master Colection  
Autodesk 3D Studio Max

#### 7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

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

Каталог кинофестивалей <https://festagent.com/ru/festivals>

База данных сайт о кинематографе «Internet Movie Database». <https://www.imdb.com>

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

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

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

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

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

#### 7.5. Материально-техническое обеспечение

<b>Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>	<b>Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>
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**

Студенту необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины. При планировании и организации времени, необходимого на изучение дисциплины, кроме аудиторных занятий студенту рекомендуется отводить время для самостоятельной работы по разделам и темам курса из расчета 2-6 часов на каждую тему. При самостоятельном изучении дисциплины и подготовке к экзамену можно рекомендовать следующую методику (последовательность действий студента):

- нужно не только понять материал литературного или лекционного источника, но и уметь его самостоятельно изложить;
- после изучения каждого раздела (темы) по указанной литературе рекомендуется составить краткий конспект по заданному вопросу, а так же выполнить сопутствующие творческие и практические задания;
- закончив изучение данного раздела, нужно обязательно ответить на все вопросы для самопроверки, перечисленные в методических указаниях для студентов по дисциплине;
- при работе с литературой необходимо в первую очередь уделять внимание основным источникам, перечисленным в рабочей программе.

Для более полного и всестороннего изучения дисциплины может быть использована указанная дополнительная литература и Интернет-ресурсы, а также материально-техническое обеспечение дисциплины (компьютерное и мультимедийное оборудование, основные узлы и системы техники различного назначения, учебные фильмы и т.д.)

Студент для получения зачета по данной дисциплине должен:

- посещать лекционные и практические занятия;
- выполнять творческие и практические задания;
- ответить на поставленные вопросы на зачете, зачете с оуенкой, экзамене;
- выполнить контрольную работу;
- выполнить курсовые проекты.