

**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**

**«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 576 академ. час. / 16 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 255,9 час.

самостоятельная работа: 320,1 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
выполнение творческих заданий	1,2,3,4,5,6,7,8
контрольная работа	3
посещение занятий, активная работа	2,3
посещение занятий, активная работа	1
посещение практических занятий, активная работа	7
посещение практических занятий, активная работа	5,6,8
посещений лекций	4
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
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):**

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

Гринь М.Ю., доцент кафедры

**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 режиссёрского 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 создания структуры раскадровки 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-3.3 — Использует особенности разработки стилистики персонажей и фонов для целостного восприятия анимационного фильма.

**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

**Вид деятельности: творческо-производственный.**

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

ПК-3.4 — 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 576 академ. час. / 16 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 255,9 час.

самостоятельная работа: 320,1 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	16	16	16	16	0	0	0	0	64

Практические	16	16	16	16	16	16	16	16	128
Индивид. занятия	2	2	4	4	8	8	8	8	44
Консультации	2	2	3	2	2	2	2	2	17
Самостоятельная работа	31,5	27	28,5	25	41,5	37	37	37	264,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	8,6	4,2	8,6	4,2	8,6	8,6	8,6	55,6
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>71,6</b>	<b>71,7</b>	<b>71,6</b>	<b>71,7</b>	<b>71,6</b>	<b>71,6</b>	<b>71,6</b>	<b>573,1</b>

## 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
<b>1</b>	<b>Теоретические основы экранного изображения.</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>68</b>
1.1	Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	8	0	0	8	0	0	16
1.2	Цветоведение. Цветовое решение.	8	0	0	8	0	2	18
1.3	Основы и особенности восприятия экранного образа анимационного фильма. Поиск образа анимационного героя.	8	0	0	8	0	0	16
1.4	Изобразительное решение анимационного фильма как ведущая форма выражения режиссерского замысла. Разработка фонов.	8	0	0	8	0	2	18
<b>2</b>	<b>Основы изображения в анимационном кино</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>72</b>
2.1	Структура образа в анимационном фильме	12	0	0	12	0	4	28
2.2	О методе работы художника постановщика и художника по персонажам	4	0	0	4	0	0	8
2.3	Мастерство художника анимационного фильма.	8	0	0	8	0	2	18
2.4	Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении анимационного фильма	8	0	0	8	0	2	18
<b>3</b>	<b>Основные этапы реализации изобразительного замысла анимационного фильма.</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>64</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>96</b>
3.1	Анализ драматургического материала с точки зрения изобразительного решения фильма.	0	0	0	4	0	8	12
3.2	Замысел и эскизная разработка персонажа анимационного фильма	0	0	0	12	0	0	12

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	8	0	8	16
3.5	Ракурсное построение в изобразительном решении анимационного фильма	0	0	0	8	0	0	8
3.6	Проблема жанра в изобразительном решении анимационного фильма	0	0	0	8	0	8	16
3.7	Проблема стиля в изобразительном решении анимационного фильма	0	0	0	8	0	0	8
3.8	Новые изобразительные возможности анимационного кино. Синтез искусств.	0	0	0	8	0	0	8
3.9	Цветовая экспликация фильма. Стилистика анимационного кино.	0	0	0	8	0	8	16
	<b>ВСЕГО</b>	<b>64</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>128</b>	<b>0</b>	<b>44</b>	<b>236</b>

#### 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».	8
2	Тема: «Цветоведение. Цветовое решение.».	8
3	Тема: «Основы и особенности восприятия экранного образа анимационного фильма. Поиск образа анимационного героя.».	8
4	Тема: «Изобразительное решение анимационного фильма как ведущая форма выражения режиссерского замысла. Разработка фонов.».	8
5	Тема: «Структура образа в анимационном фильме».	12
6	Тема: «О методе работы художника постановщика и художника по персонажам».	4
7	Тема: «Мастерство художника анимационного фильма. ».	8
8	Тема: «Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении анимационного фильма».	8
9	Тема: «Анализ драматургического материала с точки зрения изобразительного решения фильма.».	4



10	Тема: «Замысел и эскизная разработка персонажа анимационного фильма».	12
11	Тема: «Основы свето-тональной, колористической, перспективной композиции ».	8
12	Тема: «Ракурсное построение в изобразительном решении анимационного фильма».	8
13	Тема: «Проблема жанра в изобразительном решении анимационного фильма».	8
14	Тема: «Проблема стиля в изобразительном решении анимационного фильма».	8
15	Тема: «Новые изобразительные возможности анимационного кино. Синтез искусств.».	8
16	Тема: «Цветовая экспликация фильма. Стилистика анимационного кино.».	8

## 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
посещение занятий, активная работа	1
посещение практических занятий, активная работа	7
посещение практических занятий, активная работа	5,6,8
посещений лекций	4
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 отсутствует.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Примеры творческих заданий:

Задание 1. Структура образа в игровом, документальном и анимационном кино, выбрать фильм и создать портрет главного героя. Прописать построение образа, ключевые детали характера и тп.

Задание 2. Сравнить две кинокартины одного режиссера на выбор. Какие акценты в визуальном решении расставлял режиссер.

Задание 3. Создать короткую раскадровку кинокартины, состоящую только из ключевых кадров, так чтобы не потерялся смысл и сюжетная линия.

Контрольная работа проводится в устной и письменной форме в 3 семестре.

Примерные варианты контрольных работ:

Студенты отвечают на вопрос из предложенного варианта контрольной работы и выполняют творческое задание.

Вариант 1

Задание 1. Проанализировать особенности изобразительного решения анимационного персонажа. Устное задание.

Задание 2. Сделать три эскиза по заданному литературному отрывку, используя такие способы построения изображения, как прямая и обратная перспектива. Визуальное задание, сдается на бумажном либо электронном носителе.

Вариант 2

Задание 1. Проанализировать роль перспективы в изобразительном решении анимационного фильма. Устное задание.

Задание 2. Разработать эскиз персонажа в трех вариантах по заданному литературному отрывку. Визуальное задание, сдается на бумажном либо 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 художник-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. Стил 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. Антагонист 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)
<b>Семестр 1</b>			
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		
<b>Семестр 2</b>			
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		
<b>Семестр 3</b>			
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		
<b>Семестр 4</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещений лекций	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		
<b>Семестр 5</b>			
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		
<b>Семестр 6</b>			
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		
<b>Семестр 7</b>			
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		
<b>Семестр 8</b>			
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**

<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. 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>
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. 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>
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. 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>
6. 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. 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. 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

<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**

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.