

ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА  
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «АКАДЕМИЯ  
КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ «ЛОКОН»  
(СПБ ГБПОУ «АКАДЕМИЯ «ЛОКОН»)

Утверждена  
приказом директора СПб ГБПОУ  
«Академия «ЛОКОН»  
от «29» августа 2024 г. №213-УЧ

Рассмотрена и принята  
на заседании педагогического совета  
СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»  
Протокол № 1 от «29» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**ОП.05 ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИОННОГО ПОСТРОЕНИЯ В**  
**АНИМАЦИИ**

**По специальности среднего профессионального образования**  
**55.02.02 Анимация и анимационное кино**

Квалификация специалиста – Специалист по анимации и анимационному  
кино

на базе основного общего образования

Срок обучения – 3 г. 10 мес.

Утверждаю  
заместитель директора по УМР

 Парфенова А.В.

«02» сентября 2024г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) **входящей в состав укрупненной группы специальностей 55.00.00 Экранные искусства**

**55.02.02 Анимация и анимационное кино**

ОРГАНИЗАЦИЯ-РАЗРАБОТЧИК: СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»

Составитель: Строгова Микаэла Рашитовна, преподаватель СПб ГБПОУ «Академия «ЛОКОН»

Методист: Бойчук Т.М.



## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>4</b>
<b>2. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>6</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ</b>	
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>11</b>
<b>5. ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ В ДРУГИХ ПООП</b>	<b>12</b>

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Область применения примерной программы

Примерная рабочая программа учебной дисциплины является частью примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО \_\_ по специальности 55.02.02. Анимация и анимационное кино.

Укрупненная группа специальностей 55.02.02. Анимация и анимационное кино.

## 1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы.

Учебная дисциплина «Основы композиционного построения в анимации», является дисциплиной общепрофессионального учебного цикла.

Меж предметные связи прослеживаются с такими предметами, как ‘Рисунок с основами перспективы’, ‘Живопись с основами цветоведения’, ‘Пластическая анатомия’, ‘Технология создания композиции в анимации’, ‘Анимационное проектирование’.

## 1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь**:

Выполнять Живописные этюды натюрморта, пейзажи на состояние, головы, фигуры человека в различных ракурсах с натуры и по воображению. Фигура, многофигурные зарисовки в различных ракурсах с натуры и по воображению, элементов выразительности в движениях рук, кистей, фигуры, поз человека, эскизы и схемы людей. Выполнять этюды фигуры человека в костюмах исторических и современных.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать**:

- основные законы, средства и приемы рисунка, основные законы перспективы в рисунке.

В результате освоения дисциплины обучающийся осваивает элементы компетенций:

Универсальные профессиональные компетенции	и	Уметь	Знать
ОК.02 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.		Выполнять живописные работы и этюды натюрморта из предметов быта, фигуры человека в различных ракурсах, определять цвет, тон, состояние, плановость.	Основные законы живописи, основы цветоведения, средства и приемы живописи в изображении натюрморта, пейзажа и различных форм фигур человека.
ОК.03. Планировать и реализовывать собственное		определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории

<p>профессиональное и личностное развитие.</p>	<p>современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования.</p>	<p>профессионального развития и самообразования</p>
<p>ПК 3.2 Разрабатывать концепцию анимационного образа персонажей на основании заказа</p>	<p>разрабатывать и выполнять конкурсные и заказные работы в сфере анимации и анимационного кино; разработка разнообразных концепций анимационных образов.</p>	<p>значение анимационного образа персонажей в развитии анимационного кино; особенности создания анимационного концепт персонажей для заказных и конкурсных работ; общие принципы разработки концепт анимационного профиля персонажей; виды и технологические аспекты конкурсных и заказных работ в сфере анимации и анимационного кино; основы разработки схем, эскизов и их обоснование.</p>
<p>ПК 3.3. Выполнять анимационные образы персонажей на основе разработанной концепции</p>	<p>разрабатывать и выполнять конкурсные и заказные работы в сфере анимации и анимационного кино; разработка концепции анимационных образов персонажей.</p>	<p>значение анимационного образа персонажа в анимации и анимационного кино; особенности создания серии анимационных персонажей для заказных и конкурсных работ; общие принципы разработки серии анимационных персонажей; виды и технологические аспекты конкурсных и заказных работ в анимации и анимационного кино; основы разработки схем, эскизов и их обоснование.</p>

## 1. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	
Обязательные аудиторные учебные занятия (всего)	156
в том числе:	
теоретические занятия	10
практические занятия	140
Самостоятельная работа работы	6
<b>Промежуточная аттестация в форме диф.зачёт</b>	<b>2</b>

Тематический план и содержание учебной дисциплины «Основы композиционного построения в анимации»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов 156ч	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<b>РАЗДЕЛ 1 Основы композиционного построения в анимации.</b>		<b>50</b>	
<b>Тема 1. Введение. Основы композиционного построения в анимации</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+3</b>	<b>1</b>	
	<b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b> Понятие термина «Композиция». Роль предмета в подготовке специалиста по данной специальности. Ознакомление с материалами и оборудованием для композиции, правила пользования ими. Демонстрация лучших учебных работ. Возникновение композиции как науки. Виды композиционных решений.	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
<b>Тема 2. Статика Динамика</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+3</b>	<b>6</b>	
	<b>Содержание учебного материала</b> Мультипликационный герой советского периода в статике и динамике. Определение конструкции, формы, пропорций. Построение с учетом линейной перспективы. Понятие тонального и цветового эскиза персонажа с проработкой.		ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №2.</b> Выполнить фигуру (фигуры) анимационного персонажа в статике. Выполнить фигуру (фигуры) анимационного персонажа в динамике.	8	
<b>Тема 3. Рисунок эмоции человека, голова в поворотах, причёска.</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+3</b>	<b>6</b>	
	<b>Содержание учебного материала</b> Особенности изображения. Выявление объёмных форм светотенью. Целостное видение предмета в их тоновом и фактурном решении.		ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №3.</b> Выполнение человеческие эмоции, причёски, головы в ракурсах в конструктивном построении в тоне и передачи материальности.	8	
<b>Тема 4. Рисунок геометрический</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+3</b>	<b>12</b>	

<b>орнамент лента, Буквица, Экслибрис, Логотип, Шрифт.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Построение гипсового шара с различными источниками освещения. Знать и усвоить понятия: блик, свет, полутон, рефлекс, тень падающая. Умение строить падающую тень от предмета в зависимости от изменения источника освещения. Передать материальные шары из стекла, металла, меха, волос с различными источниками освещения в объёме. Понятие знакового рекламного объемного рисунка.	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №4.</b> Выполнить геометрическую орнаментальную ленту, шрифтовую буквицу, экслибрис, логотип	11	
<b>Тема 5. Закон целостности, соподчинения, равновесия</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+3</b>	<b>6</b>	
	<b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b>  Особенности изображения целостность соподчинение равновесие закономерности расположения. Характерные особенности изображения целостность соподчинение равновесие. Конструктивный анализ форм целостность соподчинение равновесие. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая моделировка.	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №9.</b> Выполнение шесть сюжетных изображений раскадровки.	5	
<b>Тема 6. Симметрия Асимметрия</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+3</b>	<b>6</b>	
	<b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b>  Особенности изображения симметрия асимметрия закономерности расположения. Характерные особенности изображения симметрия асимметрия. Конструктивный анализ форм симметрия асимметрия. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая моделировка.	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №9.</b> Выполнение шесть сюжетных изображений раскадровки.	7	
<b>Тема 7. Фигура человека пропорции Ребёнок Взрослый Худой Полный Сжатие Растяжение Гротеск Ракурс Рывок Прыжок Удар</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+3</b>	<b>12</b>	
	<b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b>  Особенности изображения и усвоение приемов перспективно-конструктивного построения изображения разновозрастных людей, групп людей в весовых категориях, типажей, в движениях. Светотеневая моделировка рисунка.	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №7.</b>  Выполнение рисунка фигур человека	12	
<b>Тема 8. Пятно Силуэт</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+6</b>	<b>6</b>	

	<p><b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b></p> <p>Особенности изображения пятно силуэт закономерности расположения. Характерные особенности изображения пятно, силуэт. Конструктивный анализ форм пятно, силуэт. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая моделировка.</p>	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №8.</b> Выполнение более шести сюжетных изображений раскадровки.	7	
<b>Тема 9. Доминанта Акцент</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+6</b>	<b>6</b>	
	<p><b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b></p> <p>Особенности изображения акцент доминанта закономерности расположения. Характерные особенности изображения Доминанта Акцент. Конструктивный анализ форм доминанта, акцент. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая моделировка.</p>	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №9.</b> Выполнение более шести сюжетных изображений раскадровки.	7	
<b>Тема 10. Движение Ритм</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+6</b>	<b>8</b>	
	<p><b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b></p> <p>Особенности изображения движение ритм закономерности расположения. Характерные особенности изображения движение, ритм. Конструктивный анализ форм движение, ритм. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая моделировка.</p>	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №10.</b> Выполнение не менее шесть сюжетных изображений раскадровки.	7	
<b>Тема 11. Аналог Нюанс</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+6</b>	<b>6</b>	
	<p><b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b></p> <p>Особенности изображения аналог, нюанс закономерности расположения. Характерные особенности изображения аналог, нюанс. Конструктивный анализ форм аналог, нюанс. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая моделировка.</p>	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №11.</b> Выполнение не менее шесть сюжетных изображений раскадровки.	7	
<b>Тема 12. Контраст Масштаб</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+6</b>	<b>6</b>	
	<b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b>	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК

	Особенности изображения Контраст Масштаб закономерности расположения. Характерные особенности изображения контраст, масштаб. Конструктивный анализ форм контраст, масштаб. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая моделировка.		8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №12.</b> Выполнение не менее шесть сюжетных изображений раскадровки.	7	
<b>Тема 13. Разработка фольклорного мультфильма Стилизация персонажа (Добрый, злой, учёный, воин, царь и т.д)</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+6</b>	<b>18</b>	
	<b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b>  Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике. Конструктивный анализ фигуры, одежда, атрибутика, цветовая гамма. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая цветовая моделировка.	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №13.</b> Выполнение сюжетных изображения персонажа раскадровки.	18	
<b>Тема 14. Разработка фольклорного мультфильма</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+6</b>	<b>22</b>	
	<b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b>  Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике. Конструктивный анализ фигуры, одежда, атрибутика, цветовая гамма. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая цветовая моделировка.		ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №14.</b> Выполнение сюжетных изображений раскадровки.	22	
<b>Тема 15. Разработка фольклорного мультфильма</b>	<b>Количество аудиторных и внеаудиторных часов на тему 1+6</b>	<b>24</b>	
	<b>Содержание учебного материала (теоретические занятия)</b>  Разработка локаций и персонажей в заданной стилистике. Конструктивный анализ фигуры, одежда, атрибутика, цветовая гамма. Композиционное размещение изображения в формате. Светотеневая цветовая моделировка.		ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.5.
	<b>Практическое занятие №15.</b> Выполнение сюжетных изображений раскадровки.	24	
	<b>Дифференцированный зачет</b>	2	

## УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Рисунок и живопись», оснащенный оборудованием:

- рабочие места по количеству обучающихся, рабочее место преподавателя, комплект учебно-методической документации, раздаточный материал, мольберты.

Модели: гипсовые фигуры, предметы быта, драпировки, фонд примерных работ, картин. техническими средствами обучения:

- персональный компьютер с лицензионным программным обеспечением, мультимедийный проектор.

### 3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе

#### Основная литература:

1. Барциц, Р. Ч. Графическая композиция в системе высшего художественного образования: вопросы теории и практики : [16+] / Р. Ч. Барциц ; Московский педагогический государственный университет. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2017. – 201 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

2. Беляева, О. А. Композиция : практикум : [16+] / О. А. Беляева ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра декоративно-прикладного искусства. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2017. – 60 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

3. Никитенков, С. А. Введение в теорию композиции : учебное пособие : [16+] / С. А. Никитенков ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2019. – 84 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

4. Разработка анимационных проектов, учебно-методическое пособие; Москва, Университет «Синергия», Серия «Легкий учебник», 2020.

#### Дополнительные источники:

1. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм : учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. – 2-е изд. – Москва : Прометей, 2020. – 301 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

2. Гречушкина, Н. В. Нравственная активность художественного образа : учебное пособие : [16+] / Н. В. Гречушкина ; Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тян-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный

педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 58 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/>

**Интернет-ресурсы:**

Журнал Render <https://render.ru/ru/magazine>

История искусств и биографии, художники и картины, скульптуры и графика  
<http://iskusstvu.ru/>

Курс на платформе MOODLE <https://moodle.org.ru/moodle-s-0-do-pro>

Официальный сайт концерна Мосфильм <https://www.mosfilm.ru/>

#### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

<b>Результаты обучения</b>	<b>Критерии оценки</b>	<b>Формы и методы оценки</b>
<p><b>УМЕНИЯ:</b> выполнять раскадровки сюжета на заданные темы различных материалах (акварель, гуашь, акрил, масло) выполнять работы с кадрами, этапы, читаемость, смысловая сюжетная порядочность фигуры в различных ракурсах с натуры и по воображению, определять пропорции головы и деталей лица, фигур; элементов одежды, исторические и современные одежды, этюды и схемы персонажа.</p> <p><b>ЗНАНИЯ:</b> основные законы, средства и приемы композиции и основ композиционного построения раскадровки сюжетной линии с применением ракурсного изображения предметов, животных, человека и т.д.</p>	<p>ОК 02 ОК 03 ПК. ПК 3.2. ПК 3.3..</p>	<p>Тестирование</p> <p>Экспертная оценка результатов деятельности обучающегося при выполнении самостоятельных и творческих работ</p> <p>Дифференцированный зачёт</p>