

Анотації до дисципліни
Режисура анімаційного кіно

Мета курсу — сформувати у студентів необхідний комплекс знань в області історії та теорії аудіовізуальних мистецтв, ознайомити студентів з етапами становлення, розвитку та еволюцією анімаційного кіно, основними проблемами формування художнього мислення в кіно, вузловими творчими біографіями і стильовими напрямками в анімації.

Навчальна дисципліна пов'язана з такими дисциплінами як режисура ігрового кіно, мультиплікація і комп'ютерний дизайн, основи режисури, монтаж тощо.

Процес вивчення дисципліни спрямований на формування таких компетентностей: вміти оцінювати, відбирати і обробляти зображення. Створювати ілюстративну концепцію проекту.

Програмні результати навчання:

знати: специфіку зародження анімації у нас і в зарубіжних країнах, особливості творчих пошуків провідних майстрів цього виду мистецтва; основні закони і поняття анімації.

уміти: орієнтуватися в тенденціях розвитку анімаційного кіно в контексті загальноісторичних, культурних і національних чинників різних країн, уміти орієнтуватися в жанрах і видах анімації; аналізувати мультиплікаційні фільми як твір мистецтва.

володіти: навичками професійної оцінки та аналізу творів нашого і закордонного анімаційного кіно, а також теоретичним апаратом. Теорія і практика створення розкадровки. Технічні навички і прийоми малювання розкадровки.

Зміст навчальної дисципліни:

Теорія і практика створення розкадровки. Технічні навички і прийоми малювання розкадровки. Вивчення того, як за допомогою цих прийомів переводити мовний сюжет в візуальні образи, у зв'язку зі специфічними можливостями кінематографа. Побудова ліній поведінки заявлених персонажів в заявлених драматичних ситуаціях. Розкриття образу персонажа в запропонованих йому обставинах.

Вивчення та засвоєння різних анімаційних технологій. Комп'ютерна, предметна та мальована анімація. Вивчення принципів роботи, схожість та відмінність цих технологій. Створення короткого анімаційного сюжету. Робота зі звуком. Створення ритмічного етюда на основі заданого саундтрека з метою навчити адекватно перетворювати абстрактний звуковий сигнал в візуальний.

Створення сценарію на основі літературного твору. Прийоми та методи адаптації літературного твору в кіносценарій. 3-5 хвилинний фільм. Робота над цим фільмом.

Вчимося малювати мультфільми! Графічний планшет Bamboo Fun Pen & Touch A5 і програма Bamboo Dock. Дублювання намальованих кадрів зі зміною (перемальовуванням) тих фрагментів, які рухаються. Створення

власних мультфільмів без додаткових витрат на придбання ліцензійних професійних програм. Інструменти для малювання. Готовий фільм. Покадрова анімація. Вивчення теорії і освоєння на практиці механічного і біомеханічного руху різних об'єктів і суб'єктів. 12 основних принципів руху сформульованих американською "диснейвською" школою.

Історія створення світового анімаційного кіно. Югославська школа анімаційного кіно. Душан Вукотич і Борівой Довніковіч, як найбільш характерні представники цього напрямку.

МАНГА" і "АНІМЕ". Східні традиції. Особливий стиль. Образотворчий ряд. Градації за віковими категоріями. Майстри і їх творчість. Від Осами Тедзука до Хаяо Міядзакі.

Найбільші майстри канадською анімації. Творчі концепції Нормана Мак - Ларена, Олександра Алексеева, Керолайн ЛІФФЕ тощо.

Особливості технології виробництва мальованого фільму. Робота художника-постановника. Персонажі і типажі. Кольорове рішення фільма. Ескізи фонів. Підготовка вихідних компановок до сцен. Створення АНІМАТІКА. Графічна (мальована) анімація. Об'ємна (лялькова) анімація. Перекладання. Експозиційні листи. Чорнова фазовка. Промальовування. Чистова фазовка. Сканування. Розмальовка. Фони.

Художник-мультиплікатор. Робота, роль і значення художника-мультиплікатора в сучасному анімаційному фільмі. Найбільші майстри цієї унікальної професії і їх ампула.

Обсяг вивчення навчальної дисципліни: 4 кредити ЄКТС, загальний обсяг 120 годин, у тому числі 60 годин аудиторних навчальних занять і 60 години самостійної та індивідуальної роботи.

Форма семестрового контролю: 5 семестр – залік.